

Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Enzo Henrique de Oliveira Paulino

JOGOS DIGITAIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Rio de Janeiro

2023

Enzo Henrique de Oliveira Paulino

JOGOS DIGITAIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Monografia apresentada à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Análises clínicas.

Orientador (a): Karla Martins

Aprovado em __/__/__.

Rio de Janeiro

2023

Enzo Henrique de Oliveira Paulino

JOGOS DIGITAIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Monografia apresentada à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Análises clínicas.

Orientador (a): Karla Martins

Aprovado em __/__/__.

BANCA EXAMINADORA:

Karla Martins
EPSJV/FIOCRUZ

Cynthia Macedo
EPSJV/FIOCRUZ

Marcos Vinicius
EPSJV/FIOCRUZ

Rio de Janeiro
2023

*Dedico esse trabalho a todos aqueles que
me ajudaram e apoiaram em minha vida.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por todo o apoio que recebi durante toda a minha vida.

Agradeço aos meus amigos por terem me acolhido durante meus anos na Politécnica.

Agradeço à minha mãe, Elaine, e à minha irmã, Eliza, que se dedicaram a me ajudar a desenvolver o meu projeto.

Agradeço à Clara Matos por tudo que ela faz por mim e por ter me motivado e me incentivado a escrever sobre um assunto que eu gosto e me interessa.

Agradeço aos meus dindos que sempre me ajudam quando eu preciso.

Agradeço aos meus avós que são motivo de inspiração para mim.

Agradeço à Cynthia Macedo por toda a ajuda que me deu na RAIC, ajuda essa que foi essencial para o desenvolvimento desse projeto.

Agradeço à minha orientadora por ter me ajudado a concluir esse projeto.

Agradeço à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio por ter me dado a oportunidade de conhecer pessoas incríveis e me desenvolver como pessoa.

*“Se não
estiver
disposto a
fracassar,
nunca vai
conquistar
nada”.*

(Prey)

RESUMO

Há décadas, vem crescendo a discussão sobre a influência que os jogos eletrônicos podem ter na vida das pessoas. Este estudo objetivou descobrir no que os jogos eletrônicos podem influenciar na vida do indivíduo na sociedade contemporânea e ainda conhecer melhor a história, desde a criação do primeiro jogo eletrônico até os jogos eletrônicos modernos. A metodologia proposta tem uma abordagem qualitativa e análise documental, foram feitos levantamentos sobre estudos realizados na área por outros autores revisando a literatura científica e analisando relatos de jogadores e as experiências. Conclui-se que apesar dos malefícios dos jogos online, estes podem ser evitados, visto que usufruindo dos jogos de maneira consciente e moderada, os benefícios serão maiores e os malefícios serão quase inexistentes. Bastando assim, que os usuários conheçam seus limites e aprendam a usufruir de tudo o que os jogos e o mundo digital possam oferecer, unindo assim o conhecimento e o lazer.

Palavras-chave: Jogos digitais; videogames; Games; Benefícios.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA	14
2. OBJETIVOS	15
2.1. OBJETIVO GERAL	15
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
3. METODOLOGIA	15
4. JOGOS ELETRÔNICOS E SUA HISTÓRIA	16
4.1 ORIGEM DOS CONSOLES	16
4.2 EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES	18
4.3 JOGOS EM DIFERENTES DISPOSITIVOS	20
4.3.1. Celulares	20
4.3.2. Consoles	222
4.3.3. Computadores	25
5. BENEFÍCIOS, MALEFÍCIOS E OS IMPACTOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	28
5.1.1. Diferentes gêneros de jogos e seus benefícios	28
5.1.2. Benefícios dos jogos em geral	28
5.1.3. Puzzles, RPGs: preparação e tomada de decisões	29
5.1.4. Práticas educacionais utilizando-se de jogos	31
5.2. MALEFÍCIOS DOS JOGOS	32
5.2.1. Vício em jogos digitais	32
5.2.2. Toxicidade nos jogos digitais	34
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38

1 INTRODUÇÃO

A evolução do ser humano, começou lá nos primórdios e concomitante a isso, veio a evolução dos jogos sem normas e regras de convivência pré-estabelecidas, os indivíduos iam se adaptando conforme às demandas. Alguns rituais tinham um caráter lúdico, mesmo sendo de caça, ou de guerra, visando mais o divertimento do que qualquer outro objetivo.

Com o passar dos anos, os jogos passaram a ser compreendidos como uma forma de entretenimento, diversão, cooperação, disputa e alegria (ALVES, 2004).

Os humanos pré-históricos podem ter usado ossos ou seixos para jogar no chão de uma caverna, enquanto no século 21 a modalidade de jogo passou do off-line para o online e dos computadores pessoais (PC) para dispositivos móveis.

Em 1820, Charles Babbage, criou uma máquina para calcular tabelas aritméticas, a evolução histórica dos jogos eletrônicos, está diretamente ligada à evolução tecnológica da computação. (MACIEL; VENTURELLI, 2004).

A história mostra que o ser humano criou diversas maneiras de imergir em mundos diferentes por meio de narrativas contadas sob diversos suportes. Essas variaram de contos falados, livros impressos, obras de arte, jogos, filmes e foram influenciadas pelas tecnologias disponíveis. Com a chegada do meio digital diversas possibilidades surgiram, até mesmo a de interagir com mundos fantásticos visíveis por meio de telas (SAMPEDRO, 2021).

Por preservar os aspectos culturais e simultaneamente apresentar uma variedade de formatos dos jogos existentes, a concepção de jogo é ampla e controversa (ANASTÁCIO, 2022).

O videogame existe porque é um fenômeno humano e porque, sem ele, tal como aconteceria com o livro, o mundo não seria o mesmo (BORGAT, 2021).

Com o passar dos anos, vem aumentando os debates acerca da influência dos jogos eletrônicos no dia a dia dos seres humanos (BOHNEN *et al.*; 2019).

A partir de 1976, as primeiras críticas aos jogos eletrônicos começaram a surgir, pois jogos criados a partir daquela década foram considerados demasiadamente violentos (ARANHA, 2004).

“Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Huizinga já afirmava que o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação. Bystrina também compartilha dessa afirmação ressaltando que ‘o jogo promove uma transição voluntária para a segunda realidade’”. (ABREU, 2003, p. 4).

Em relação a discussão contemporânea sobre interação, convergência e diálogos, os videogames têm um lugar de destaque mesmo comparado a todas as expressões de identidade e cultura digitais (LOURES & DA COSTA, 2020).

Os jogos digitais se tornaram cada vez mais comuns na vida da grande maioria das pessoas, representando uma forma de arte, entretenimento e cultura. Cada jogo tem a sua própria história, personagens e enredo, no qual permite aos indivíduos expressar o momento de uma sociedade com profundidade, motivações e objetivos ou simplesmente criar novas vidas e aventuras (AZEVEDO V., 2017).

Eles não oferecem apenas entretenimento, mas também desenvolvem habilidades como agilidade, viabilizam afeto entre os jogadores, melhoram o raciocínio, aumentam os reflexos, diminuem a timidez, integram pessoas com deficiência ou limitações na sociedade, já que na maioria dos jogos apenas a voz é utilizada para se comunicar, fazendo com que não haja preconceitos ou discriminação, permitindo que pessoas com fobia social tenham e mantenham relacionamentos anônimo de uma forma confortável (GARCIA, 2022).

O levantamento anual sobre o hábito de jogar, apontou um percentual de 70,1% da população em 2023, no Brasil, de acordo com a 10ª edição da Pesquisa Games Brasil (PGB), que é o censo demográfico e cultural que perfila o jogador brasileiro (Figura 1).

Figura 1: Percentual da população que tem o hábito de jogar.



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2023).

Em relação aos perfis de jogadores, o público feminino se tornou cada vez mais presente na última década impulsionado pelo smartphone. Porém, em 2023, o público masculino ultrapassou o feminino, ficando com 53,8% (Figura 2).

Figura 2: Percentual de jogadores de acordo com o sexo no Brasil.



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2023).

Os pardos e pretos também crescem como maioria étnica entre os jogadores, com 54,1%, e em seguida vem os seguidos por jogadores que se declaram brancos, com 42,2% (SIOUX; GO GAMERS; BLEND; ESPM, 2023) (Figura 3).

Figura 3: Percentual de jogadores de acordo com sua autodeclaração.



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2023).

Para o mercado de games e para as empresas brasileiras, a pesquisa realizada pela PGB é uma importante fonte de informações e demonstra como os jogos eletrônicos são uma mídia de entretenimento cada vez mais popular entre os brasileiros (COE, 2023).

O número de indivíduos que consideram os games como a sua principal forma de entretenimento é de 82,1%, um salto de 5,6% em relação à pesquisa de 2022 (COE., 2023), conforme demonstrado na figura 4,.

Figura 4: Indivíduos que consideram os games como fonte de entretenimento ao longo dos anos



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2023).

Além de conquistar a autonomia, o videogame também conquistou sua importância na movimentação da economia mundial (BORGAT, 2021).

O psicólogo Luiz Mafle, doutor em psicologia pela PUC Minas, afirma que, em um jogo cooperativo no qual não exista uma grande competitividade entre os jogadores, o trabalho em equipe é fortemente incentivado, o que faz com que haja socialização entre as pessoas:

“Existem jogos que vão propor a sociabilidade, tem jogos que vão propor competição, outros uma habilidade individual maior e em cada momento isso é o importante para a sociedade como um todo” (HARDT, 2023).

O jogo “*It Takes Two*” (2021), é um exemplo desses jogos, uma vez que nele só se consegue progredir se trabalhar em equipe com outro jogador e quase não existe competitividade. São poucos os momentos em que há disputa entre jogadores, e esses momentos não impactam na história do jogo e nem são essenciais para atingir o objetivo do mesmo (BORGATO, 2021).

Uma prática crescente, principalmente entre os profissionais de saúde, é a utilização de alguns jogos como terapia ou como método para entender o que se passa na mente de algumas pessoas (CAIANA, NOGUEIRA, LIMA, 2016). Grandes empresas atualmente utilizam sociólogos, psicólogos e psiquiatras dentre outros, para analisarem a personalidade de alguns personagens junto com suas ações para ver se há algum tipo de erro ou resposta “inadequada” perante determinados estímulos (MACIEL e VENTURELLI, 2004).

Um grande exemplo de jogo como este é o famosíssimo *Detroit: Become Human*, jogo criado pela Quantic Dream. Neste jogo, um dos personagens principais precisa utilizar a psicologia para poder prosseguir na história e a maioria das decisões que podem ser tomadas no jogo foram criadas de maneira que fiquem coerentes com as decisões tomadas anteriormente pelo jogador. A premissa levanta algumas questões como a definição de humanidade e o anseio pela vida, uma vez que a inteligência artificial presente na diegese começa a apresentar sinais de algo que máquinas supostamente não deveriam ter (BORGATO, 2021).

Achar a linha tênue que determina até onde vai o limiar entre máquina e ser humano é uma questão bem complexa. Os resultados lucrativos acabam desvalorizando demasiadamente os seres humanos, porém ao mesmo tempo parece estar sendo submetido e avaliado continuamente (BORGATO, 2021).

Com a evolução dos tempos, os desenvolvedores estão sempre buscando a melhoria de seus produtos e serviços, pois no setor de entretenimento, a indústria dos jogos tem um mercado promissor, com geração de emprego e fonte de renda. O fácil acesso à internet é responsável pela ascensão desse setor (MARCOLIM e BIZON, 2016).

Os jogos sempre despertaram interesse da humanidade principalmente a curiosidade sobre o novo, revelando um novo campo de trabalho para diversos profissionais voltados a diferentes áreas (MACIEL e VENTURELLI, 2004).

Dito isso, fica evidente que os jogos realmente podem impactar de maneiras astronômicas na vida dos indivíduos, e com o passar do tempo e com a evolução tecnológica, os jogos têm se tornado mais profundos e com histórias mais elaboradas.

1.1 JUSTIFICATIVA

Os jogos podem trazer muitos benefícios para a sociedade, uma vez que eles podem ajudar a desenvolver um olhar diferenciado sobre a maioria dos temas do cotidiano.

Um exercício lúdico, de interatividade, de aprendizagem, de comunicação, de criação de vínculos de amizade, de relacionamentos, desenvolvendo habilidades motoras, linguísticas e sociais, potencializando os sentimentos de bem-estar e a construção de novos olhares e significados criando um processo de imersão nos jogos (ALVES, 2004).

O Brasil é o maior mercado da América Latina e mesmo na crise que o País vivencia este segmento não para de crescer e este crescimento poderia ser mais amplo se houvesse uma mudança na carga tributária que incide sobre os games. Diante da sua importância para a economia e de existirem poucos trabalhos sobre este ramo de negócios no Brasil, entende-se que é preciso apresentar estudos científicos que tratem desta temática. Neste sentido, o presente estudo justifica-se, pois serve como incentivo para o debate deste tema do ponto de vista dos próximos trabalhos (e das novidades) que podem vir a surgir (BEZERRA, 2018).

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Compreender as principais influências que os jogos eletrônicos têm na sociedade contemporânea e porquê eles podem ser essenciais no desenvolvimento da população.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1) Entender o que são os jogos eletrônicos e a história deles na humanidade, e as maneiras nas quais eles podem se fazer presentes no contexto hodierno do indivíduo;

2) Apresentar os benefícios que os jogos digitais possuem em seus diferentes gêneros e como eles impactam nos indivíduos de diferentes maneiras;

3) Estudar os malefícios dos jogos digitais e como evitar esses malefícios para que seja possível usufruir apenas de benefícios;

3. METODOLOGIA

O projeto será fundamentado na abordagem qualitativa, usando como estratégias de pesquisa a revisão da literatura acerca da temática de jogos digitais na sociedade contemporânea feita por meio da busca utilizando as palavras-chave: benefícios, malefícios, jogos digitais, videogames, nas bases de dados Google Acadêmico e Scielo.

As análises dos dados terão como foco principal a história dos videogames na sociedade e os impactos do uso dessas tecnologias no cotidiano da população.

A pesquisa foi realizada utilizando o processo de análise documental e coleta de dados - que consiste em buscar informações já existentes em determinados lugares - e utilizá-las de maneira que se consiga retirar informações e conclusões utilizando essas informações que anteriormente eram utilizadas para outros fins.

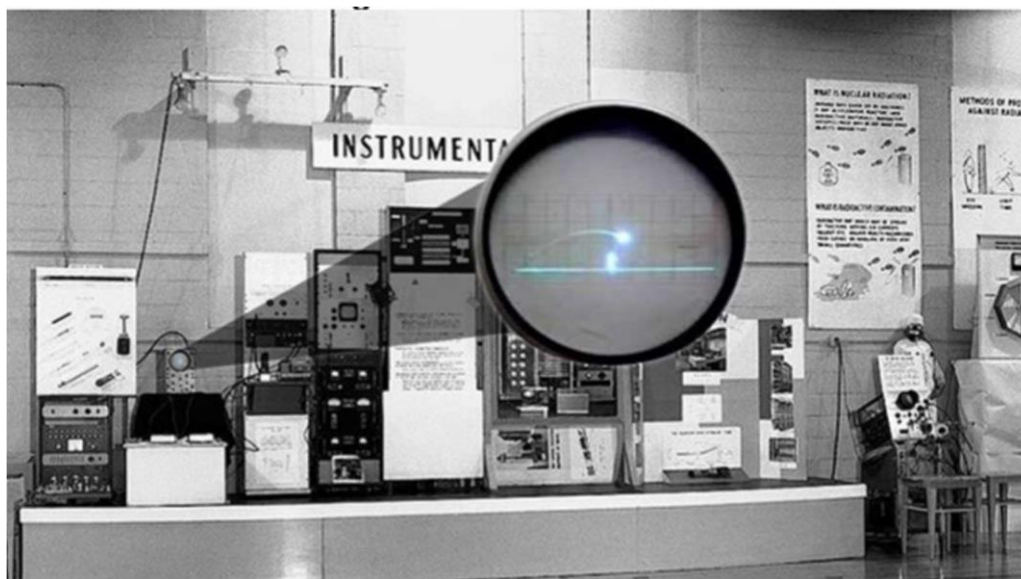
4. JOGOS ELETRÔNICOS E SUA HISTÓRIA

4.1 ORIGEM DOS CONSOLES

O acesso a computadores era restrito até 1950, pois eram pensados quase de forma exclusiva para uso militar. Entretanto, algumas universidades começaram a adquiri-los, devido a necessidade de pesquisar sobre o assunto, o que tornou o uso desses equipamentos diverso e heterogêneo, dentro do ambiente acadêmico (ARANHA, 2004).

Em 1958, um desses pesquisadores decidiu utilizar os computadores de uma maneira diferente, ele decidiu aumentar a interação dos humanos com as máquinas, tendo assim a ideia que iria mudar para sempre a humanidade, William Higinbotham criou um jogo chamado "Tennis for Two" (Figura 5), um “jogo de tênis” que utilizava um osciloscópio, processado por um computador analógico e adaptado para ser visualizado em monitores de 15 polegadas, esse jogo pode parecer simples, porém, para época foi algo extraordinário (ARANHA, 2004).

Figura 5 - Tennis for Two



Fonte: <https://goo.gl/esL8fm>

Até aquele momento nada parecido havia sido desenvolvido, o que surpreendeu todos por sua interatividade e velocidade de resposta, o que virou uma atração atrativa na época (GULARTE, 2010).

Em 1961, Steve Russell desenvolveu "Spacewar!", um jogo baseado em uma guerra espacial, onde o jogador fica no controle de uma das naves e enfrenta as inimigas (ARANHA, 2004). A partir desse momento, novas portas foram abertas para a indústria de videogames, já que o jogo eletrônico muito se aproximava a cultura de massas com as descobertas e investigações científicas. (MACIEL E VENTURELLI, 2004).

O console foi criado de forma acidental, no ano de 1966, um engenheiro chamado Ralph Baer, ao tentar criar um televisor transformador, porém essa criação se transformou em uma grande invenção, um jogo, realizado por um dispositivo eletrônico, que utiliza a televisão para se atualizar (BOHNEN *et al.*; 2019).

Em 1967, foi lançado um tipo de jogo parecido com o "Ping Pong", onde era possível a utilização de dois usuários simultaneamente. O objetivo do jogo é como um ping pong real, rebater a bola para o campo do adversário, fazendo com que a mesma toque uma vez na mesa e assim o adversário a re-bata de volta (ARANHA, 2004).

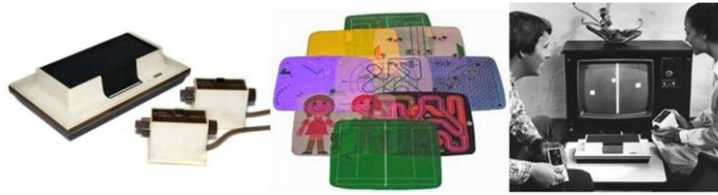
Figura 6 - Pong Arcade.



Fonte: <https://goo.gl/qt6p28>

Ainda em 1972 foi lançado o primeiro console doméstico, o "Odyssey", criado pela empresa Magnavox, que permitia aos jogadores utilizarem as televisões de suas residências para jogar (ARANHA, 2004).

Figura 7 - Magnavox Odyssey e seus overlays.



Fonte: <https://goo.gl/YJmo1t>

Em 1977, a Atari lançou o seu próprio console, conhecido como "Atari 2600" que se popularizou muito rápido e expandiu ainda mais o alcance que os jogos eletrônicos possuíam (BOHNEN *et al.*; 2019).

Dava-se o início à era comercial dos jogos eletrônicos.

4.2 EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES

Em 1979, o primeiro reproduzidor de jogos portátil contendo uma tela de cristal líquido, controles e botões em um mesmo aparelho, surgiu. Porém os desenhos desses primeiros jogos eram com baixíssima resolução, pareciam-se com desenhos impressos em papel (MACIEL; VENTURELLI, 2004).

Com os avanços da ciência e da tecnologia, avanços também foram feitos na indústria dos games, tanto nos próprios jogos quanto nos consoles e dispositivos, os jogos começaram a apresentar histórias cada vez mais profundas, com melhor desenvolvimento de personagem, melhora na arte visual, design, melhor roteiro, inteligência artificial, melhoria na qualidade das ilustrações das embalagens, dentre outros (ARANHA, 2004).

Em junho de 1996, o Nintendo 64 foi lançado no Japão. Porém, a crise de vendas de consoles de 16 bits fez com que a indústria de jogos quase fosse a falência, crise essa onde a média de dólares ganhos pela empresa Atari caiu de 3,2 Bilhões no ano de 1983 para 100 milhões em 1985 e essa crise se alongou até 1997, até que os PCs ganharam um marco histórico, trata-se do jogo eletrônico Diablo, o primeiro jogo de RPG online. Essa mecânica permitiu que os personagens de diversos jogadores pudessem interagir em um mesmo cenário. Com o lançamento deste jogo, abriram-se possibilidades para esse mercado. A partir de então, vários jogos online passaram a surgir (ARANHA, 2004).

Segundo os autores Maciel e Venturelli (2004), o desenho e a animação de personagens são a arte de convencer jogadores a interagir com o game.

A evolução da tecnologia dos games continuou sendo reconfigurada após o ano de 2002, em que as evoluções no realismo dos jogos eletrônicos ocorreram de forma homogênea durante os anos subsequentes (ARANHA, 2004).

Alguns desenvolvedores começaram a contratar profissionais de diversas áreas para garantir maior qualidade de seus jogos, um exemplo de jogo que foi feito com ajuda de profissionais especializados, foi o "Hellblade: Senua's Sacrifice" desenvolvido pela Ninja Theory e lançado em 2017, esse jogo retrata a história de uma personagem que lida com psicose, e para que esse transtorno pudesse ser tratado de maneira realista no jogo, pessoas que sofrem com transtornos mentais ajudaram os psicólogos a entenderem como elas se sentiam durante surtos psicóticos, alucinações e delírios, e graças a isso, foi possível abordar a psicose de maneira respeitosa e autêntica no jogo, o que também fez com que ele fosse extremamente realista, fazendo assim esse jogo ser aclamado pela crítica e pelo público. Falar sobre insanidade ou doença mental em produtos culturais não é uma novidade: desde o teatro grego o tema já foi explorado de várias formas e em mídias diferentes (FIRMINO, 2018).

O "League Of Legends", Riot Games (2009), mesmo sendo um jogorelativamente antigo, inovou o mundo dos jogos por ser um jogo acessível que a maioria dos computadores conseguia "rodar" e por ser um jogo grátis, o que o fez ganhar fama muito rápido. Sendo um dos jogos mais famosos do mundo, desde 2016 e graças a ele, aRiot Games hoje em dia possui mais de 4 jogos, Valorant, League of Legends, Legends of Runeterra, Wild Rift, Teamfight Tactics, Mech vs. Minion, Ruined King, Hextech Mayhem e outros jogos que ainda estão em desenvolvimento, e além de tudo isso eles ainda possuem uma série de extremo sucesso chamada Arcane, e todo esse domínio de mercado feito por eles foi graças ao jogo que revolucionou a história dos games.

Atualmente a indústria de jogos tem se destacado cada vez mais no cenário mundial. É uma das principais fontes de renda e geração de empregos no setor de entretenimento, com grande inovação do mercado, o que faz com que as desenvolvedoras sempre melhorem seus produtos e serviços. A ascensão desse setor se deve

principalmente ao fato do fácil acesso à internet nos dias atuais (MARCOLIM e BIZON, 2016).

Percebe-se, desde os games pioneiros, que os mesmos podem estimular o aprendizado e possibilitar a aproximação de um público específico com as tecnologias.

Nas pesquisas encontradas foram utilizados jogos que simulam ações reais do cotidiano das pessoas, como dança, jogos, aventura, dentre outros. Esse “pequeno mundo” criado com a experiência do jogo, com seu realismo e desafios, apresenta aspectos importantes que permitem a tomada de decisão em experiências diferenciadas do dia a dia, em conjunto com a prática de exercício físico, o que contribui no desenvolvimento de habilidades tanto físicas quanto cognitivas do jogador (FERREIRA, 2018)

Com o passar dos anos, a indústria dos games precisou se adequar aos anseios da sociedade moderna, e para que pudessem alcançar o maior número de clientes possíveis, os desenvolvedores começaram a desenvolver jogos que pudessem ser acessados por outros tipos de dispositivos e de qualquer lugar.

4.3 JOGOS EM DIFERENTES DISPOSITIVOS

4.3.1. Celulares

O “Jogo da cobrinha” foi o primeiro jogo de sucesso feito para celulares da história, um jogo de premissa simples, pois o objetivo era deixar a cobra do maior tamanho possível enquanto evitava os obstáculos do mapa, nessa época já haviam jogos bem mais complexos do que esse e também jogos com gráficos bem mais chamativos, porém o que fez com que esse jogo marcasse a indústria foi a sua acessibilidade, já que, todos os jogos precisavam de um console próprio, um computador ou até um fliperama, mas o "jogo da cobrinha" não. (BAISI, A.; 2023).

Este jogo, já vinha instalado no aparelho celular, então não era necessário que o usuário instalasse o que fez com que esse jogo ficasse muito popular e se tornasse um marco para a indústria dos jogos. A adaptação para celular foi feita pelo programador Taneli Armanto, que trabalhava na Nokia. No início, não havia grandes possibilidades, apenas de ser jogado em qualquer lugar, e seu nome foi alterado para Snake.

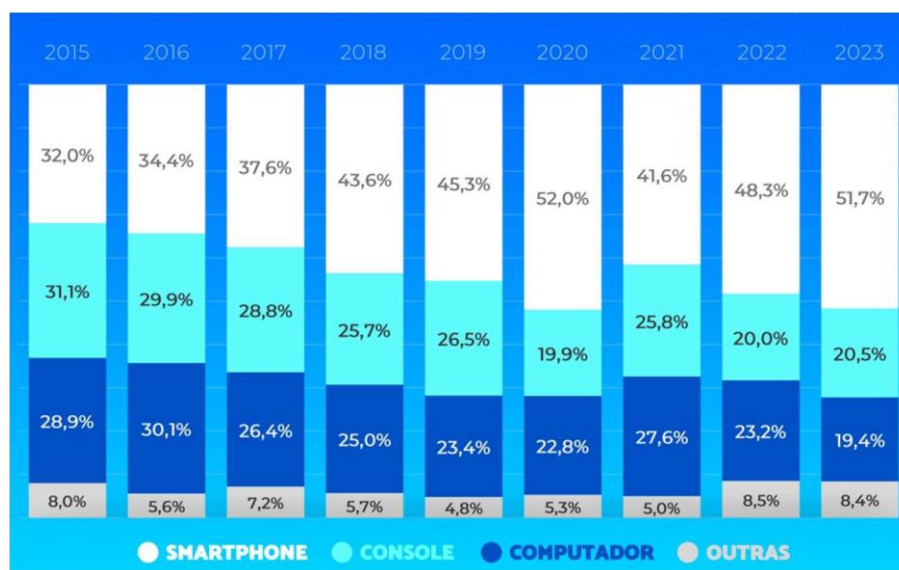
Posteriormente, em 2000, quando o Nokia 3310 foi lançado, saiu a sua versão mais famosa, o Snake 2, que possuía mais possibilidade como um visual mais detalhado, com inclusão de contagem de pontos, permitindo assim que o jogador resgatasse bônus para fazer mais pontos e o risco na tela passou a parecer mais com uma cobra. (BAISI, A.; 2023).

Foi um grande marco na indústria mobile, sendo lançado em mais de 350 milhões de celulares em todo o mundo e foi o ponto de partida de uma indústria que hoje movimenta bilhões. (BAISI, A.,2023).

Hoje em dia os jogos para celular são muito mais elaborados com gráficos muito melhores, visto que os *Hardwares* dos celulares estão cada vez mais potentes, porém jogos simples ainda estão na preferência de muito usuários, como o Candy Crush, King (2012) que é um jogo de raciocínio lógico, e é um dos jogos de celular mais jogados e mais vendidos atualmente. Acredita-se que um dos principais motivos para isso, é a simplicidade e a rapidez das partidas, o que faz com que ele seja ideal para momentos em que haja uma busca por uma distração curta e divertida (Cheng, 2015)

Segundo a PGB, a plataforma favorita para jogar é o smartphone, com 51,7% de preferência, seguido pelos consoles e computadores, com 20,5% e 19,4%, respectivamente (Figura 8). O Smartphone foi a plataforma que ganhou reconhecimento e relevância do público nos últimos 10 anos. Foi através dos smartphones que ocorreu a democratização dos jogos digitais, criando assim novos perfis de consumo e modelos de negócio (SIOUX; GO GAMERS; BLEND; ESPM, 2023).

Figura 8- Plataforma de games preferidas para jogar (2015 a 2023)



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2023

4.3.2. Consoles

Desde o lançamento do primeiro console de videogame, na década de 1970, o mercado de games vem se mostrando um segmento muito forte e em constante ascendência (BEZERRA, 2018).

Entre 70 e 80, os jogos começaram a ser vendidos em escala comercial, como os consoles domésticos (BEZERRA, 2018).

Os consoles de uso doméstico são aparelhos, de pequeno a médio porte, que conectados a uma tela torna possível a execução dos jogos contidos neles (ARANHA, 2004).

Os consoles de videogame evoluíram, década à década, aumentando seu poder de processamento gráfico, saindo de tons monocromáticos aos coloridos, de 2D a 3D (GULARTE, 2010).

Estão sendo mais comumente encontrados nas casas dos brasileiros, visto que com os avanços da tecnologia eles vem se tornando mais populares, e o futuro é promissor já que tramita no Senado a Sugestão Legislativa (SUG) 15/2017 que visa rever a forma de tributação sobre os games, possibilitando uma redução em seu preço final ao consumidor,

tornando assim mais fácil adquiri-los lojas que antes vendiam apenas móveis, comida e utensílios casuais, também entraram no mercado dos Jogos, e é possível encontrar até mesmo consoles de última geração sendo vendidos em algumas dessas lojas (BEZERRA, 2018).

Muitas vezes, o termo genérico “videogame” se refere diretamente aos consoles, pois o termo se refere a dispositivos em que seja possível jogar diferentes jogos, porém, é possível utilizar esse termo mesmo que não esteja jogando em um console, já que há um entendimento social de que tudo que seja “jogável” é um videogame (ARANHA, 2004).

Os videogames se popularizaram ainda mais com a criação de jogos de realidade integrada, que utilizam dispositivos que captam os movimentos feitos pela pessoa na vida real, e os aplicam nos jogos, principalmente em jogos de dança, utilizando câmeras que detectam o corpo humano, como por exemplo o Kinect, dispositivo criado pela Microsoft e utilizado no Xbox.

Figura 9 - Kinect.



Fonte: <https://goo.gl/Lzyhgn>

Também há os dispositivos que fazem a captação dos raios infravermelhos enviados pelo controle e digitalizam-nos para que o movimento seja computado no jogo também, como é o caso do Nintendo Wii, que foi um console que se popularizou muito por ser um dos pioneiros nesse tipo de tecnologia.

Figura 10 - Diferentes formas de interagir.



Fonte: <https://goo.gl/Rjs3eh>

Além disso, a tecnologia de realidade aumentada continua a evoluir cada vez mais, abrindo portas para novos dispositivos que ficaram muito famosos com o decorrer dos anos, utilizando um dispositivo de visualização estilo headset, o “óculos” da marca VR Box, esses óculos nada mais são do que consoles embutidos a um fone e uma espécie de capacete, que quando você os coloca eles garantem imersão total ao jogo que está sendo jogado, sendo possível fazer movimentos com a cabeça e corpo na realidade e esses movimentos serem replicados no mundo digital (LONGHI, 2016).

Figura 11: Demonstração dos óculos VR Box



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2023)

Entretanto, essa imersão intensa ao mundo digital pode ser prejudicial à saúde, uma vez que, ainda são desconhecidos os reais impactos que uma alta exposição à luz emitida por esse tipo de telas. Sob essa perspectiva, é importante ressaltar a necessidade de estudos mais aprofundados sobre os diferentes riscos da alta exposição a luzes artificiais e do investimento maior referente à busca por novas tecnologias que possam ser utilizadas em telas.

É inegável que essas tecnologias se utilizadas de maneira moderada podem realmente mudar o futuro da humanidade de uma maneira positiva.

4.3.3. Computadores

O computador foi a primeira plataforma a processar um jogo eletrônico. Entretanto, mesmo sendo a primeira plataforma a surgir no mundo dos jogos, o computador demorou a se consolidar no mercado. Este fato decorreu pela utilização que o computador tinha, em que o jogo não era visto como um produto potencial no mercado daquela época. Mas não demorou muito tempo, logo os usuários foram fascinados pelo mundo dos jogos eletrônicos.

Nos anos 70 surgiram os computadores pessoais e os fliperamas (“arcades”) que traziam jogos bastante simples, o que ajudou a popularizar projetos antes fracassados.

A rápida evolução dos computadores desempenhou um papel crucial na expansão da indústria de jogos digitais. As melhorias nas capacidades de processamento, armazenamento e gráficos dos computadores permitiram um salto significativo na complexidade e realismo dos jogos (FERREIRA, 2018).

A introdução de unidades de processamento gráfico dedicadas (GPUs) e arquiteturas multicore proporcionou um ambiente propício para o desenvolvimento de jogos mais sofisticados, o que chamou a atenção de jogadores para os PCs (G1).

A grande maioria dos campeonatos de alto desempenho são realizados em jogos de PC (computador), atraindo um grande público, além do que, os PC's possuíam uma maior diversidade de jogos disponíveis, já que os sistemas para criação de jogos em consoles e celulares são mais complicados e precisam de contratos com as distribuidoras,

o que dificulta muito a entrada de pequenos desenvolvedores no mercado de jogos de consoles e celulares (G1).

Além disso, jogos de PC, permitem diversas funcionalidades diferentes, e uma dessas funcionalidades que não está disponível nos consoles é a de alterar a qualidade gráfica do jogo, e essa função de alteração gráfica faz com que seja possível computadores não tão atuais conseguirem rodar jogos mais recentes, porém, com uma qualidade gráfica um pouco mais debilitada, dando assim a possibilidade para maioria das pessoas que possuem computador em casa jogar esses jogos (BOHNEN *et al.*; 2019).

O perfil masculino representa um dos maiores ao ser comparado com as outras plataformas. Dos jogadores que usam o computador, 71,5% são homens. (Figura 8).

FIGURA-12: Perfil de usuários de computadores para jogar



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2023.

Podemos observar que os smartphones são os aparelhos mais utilizados para jogos nos últimos anos (Figura 10)

Através da PRG, foi feito um levantamento sobre a classe social, onde revelou-se que a maioria pertence a classe B (24,6%) e a classe C (23,2%). Os resultados foram apresentados na figura 13.

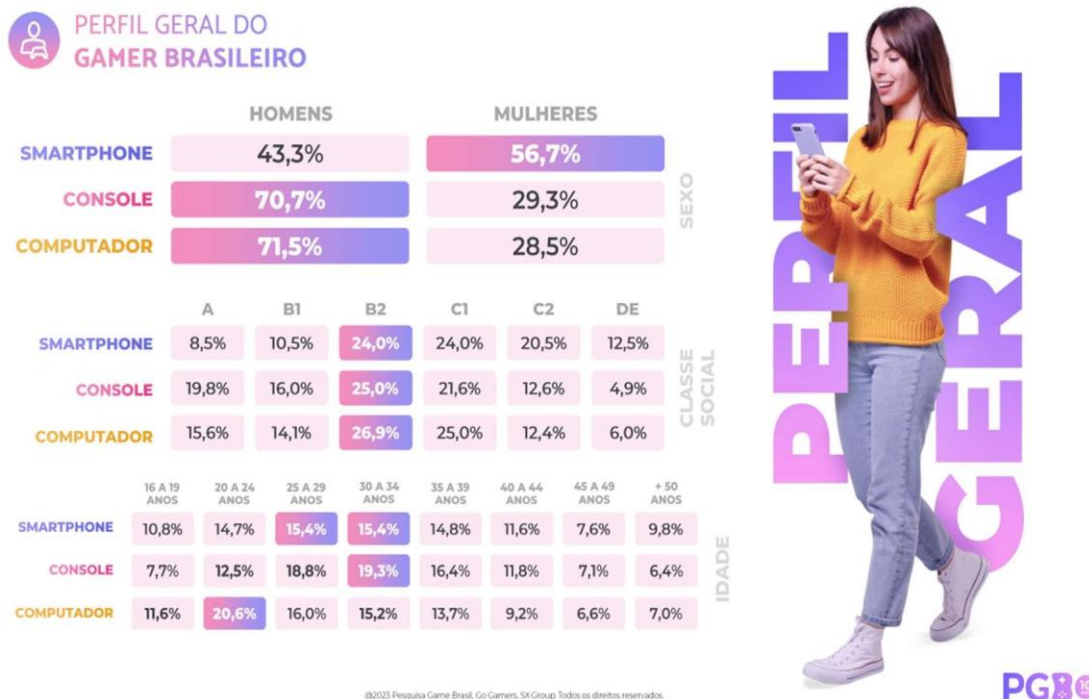
Figura 13. - Perfil de gamers brasileiros de acordo com dispositivo e classe social.



Fonte: PESQUISA GAMER Brasil, 2023.

Assim, podemos concluir de acordo com os resultados da PGB (2023) e dizer que em relação ao sexo 56,7% dos usuários de smartphone são mulheres, 70,7% dos homens usam consoles e 71,5 % dos homens usam computador, em relação a classe social a maioria é da classe B e usa consoles, já em relação a idade jogadores de 25 a 34 anos usam smartphones, 19,3% das de 30 a 34 anos usam console e apenas 20,6% de 20 a 24 anos usam computadores (figura 14).

Figura 14- Perfil geral do gamer brasileiro.



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2023.

Os jogadores consideram os recursos gráficos e de imagem, essenciais para jogar, por isso buscam uma maior performance na experiência. (PBG, 2023).

Como pode-se observar muitos são os desafios que as indústrias e as marcas precisam avaliar para lidar com as mudanças de comportamento e percepção de consumo digitais nos próximos anos, além de se adequar ao sexo, idade e classe social, dentre outras características.

5. BENEFÍCIOS, MALEFÍCIOS E OS IMPACTOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

5.1.1. Diferentes gêneros de jogos e seus benefícios

Assim como nos filmes, séries e livros, os jogos possuem diversos gêneros estilos. Cada estilo tem sua particularidade e seu próprio público, e os desenvolvedores buscam cada vez mais fazer uma obra única e mais agradável possível, tentando unir os mais diferentes estilos e gêneros objetivando atingir o maior público possível. Jogadores por terem apreciado um tipo de jogo buscam outros jogos dos mesmos desenvolvedores para tentarem vivenciar experiências similares (BORCATO, 2021).

5.1.2. Benefícios dos jogos em geral

De acordo com a lógica aristotélica, quaisquer existências que possuam atributos similares e que seja possível haver subclassificação dessas similaridades de forma que a subclassificação seja mais específica em relação às primeiras similaridades, são chamadas de gêneros. Gêneros e classificações existem em todo o tipo de entretenimento feito pela humanidade, seja em livros, filmes, séries, quadrinhos, jogos e em qualquer outro tipo de forma de entretenimento, tanto audiovisual, quanto apenas sonora ou visual, e isso se deve ao fato de ser necessário que haja uma especificação do conteúdo que irá ser apresentado em uma dessas formas de entretenimento, para que assim seja possível mostrar aos consumidores desses conteúdos do que irá se tratar determinado entretenimento, fazendo com que seja mais simples para esses consumidores encontrarem

meios de se entreter em gêneros que os agradem, ajudando também as distribuidoras desses meios de entretenimento, pois parte do público que aprecia determinado gênero poderá encontrar um jogo, por exemplo, que não possui tanta visibilidade comercial, porém devido a busca por um gênero específico por parte do público, iria possibilitar a comercialização desse jogo mesmo sem ter tanta visibilidade.

Os jogos eletrônicos podem ser usados como ferramenta de ensino e pesquisa. No estudo de Costa (2016), citou-se principalmente o ensino de história, onde pode-se utilizar a guerra para demonstrar a crença e a realidade da época em que os jogos foram baseados (Costa, 2016).

Corriqueiramente, os benefícios mais comuns que advém dos jogos são relacionados ao lazer e a diversão, sendo lazer entendido como momentos nos quais não estão sendo realizadas atividades obrigatórias, as quase infinitas possibilidades de ações à serem tomadas nos jogos, possibilitam ao jogador ter sempre uma experiência diferente, mesmo que esse jogo já tenha sido jogado pelo indivíduo anteriormente, o que faz com que os jogadores consigam ter novas aventuras em mundos completamente diferentes uns dos outros (PIMENTEL, 2010).

Com relação aos pontos positivos em relação a todos os jogos online, eles desenvolvem, ampliam a vida social de quem joga, pois comumente são jogados em equipe, com a possibilidade de conhecer usuários de outros estados, ou até mesmo de outros países, inclusive por meio do mecanismo de “chat de voz”; além de melhorar o raciocínio lógico, reflexo e o emocional de quem joga, pois para se ter um bom desempenho esses fatores são necessários (AMORIM et al.,2018) Dito isso, é possível concluir que há uma grande gama de gêneros presentes na cultura do entretenimento, e no mundo dos games isso não é diferente. Jogos trazem diferentes formas de benefícios para o indivíduo, sejam eles benefícios de jogos em geral, ou mesmo benefícios de gêneros específicos.

5.1.3. Puzzles, RPGs: preparação e tomada de decisões

A série de games Myst inaugurou o paradigma até a epopeia de Kratos em God of War, um game com uma construção de níveis excelente, devido à grande presença de puzzles; ainda que se trate de um assunto normal, quando o cérebro é estimulado e o indivíduo consegue através do pensamento superar o desafio há uma grande sensação de

recompensa e de dever cumprido, “e, quando o conseguimos, inundam-nos um prazer e uma sensação de satisfação que são recompensa suficiente para os nossos esforços” (DUDENEY, 2008). O puzzle game para mobile Monument Valley auxilia em sua mecânica para visualização e planejamento das atitudes do jogador, pois é capaz de oferecer a seus protagonistas momentos propícios para uma experiência estética, com cenários artísticos inspirados nas obras criadas por M. C. Escher. (TONÉIS et al, 2015). Os puzzles, têm o potencial de um componente ao mesmo tempo presente e responsável pelo desafio e recompensa ao ser superado. Como afirmou Bondía (2002):

“Abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço” (BOMDÍA, 2002).

Os jogos de puzzles promovem uma experiência nos indivíduos com um refinamento da sua potência de formular, testar, questionar e, conseqüentemente, resolver problemas. Existem diversos tipos de puzzles, como os de palavras, números, visuais, sonoros e lógicos (TONÉIS et al.; 2015). A qualificação como aprendizagem baseada em quebra-cabeças, busca envolver os indivíduos na reflexão sobre como estruturar e resolver problemas (CHIH-CHA &, TZONE-I, 2018) e aprimorar as habilidades de análise crítica e técnicas de resolução de problemas (MERRICK, 2010). Reconhecendo que a aprendizagem baseada em quebra-cabeças se concentra na análise crítica, no raciocínio lógico e no raciocínio abstrato para melhorar as habilidades de resolução de problemas, utilizou-se a aprendizagem baseada em quebra-cabeças como uma estratégia fundamental para desenvolver uma aprendizagem online (TONÉIS et al, 2015).

Quando é afirmado que os puzzles são estruturas fundamentais nos jogos digitais é constatado que elementos adjacentes à jogabilidade e a mecânica importam para a qualidade do jogo. Nesse sentido, na medida em que um jogo, em sua elaboração, apresenta uma estrutura que oferece liberdade ao jogador, ele terá sua história entendida com suposições criadas pelo jogador (TONÉIS et al, 2015).

Em 1978, a Magnavox lançou o Odyssey 2, e com ele, o primeiro jogo de RPG (Role-Playing Game) eletrônico. O jogo é uma história que o usuário terá que descobrir por si mesmo enquanto explora o mundo do jogo, assim o conceito principal do RPG foi criado, a descoberta do mundo e da história pelo próprio jogador. (ARANHA, 2004).

Em 1997, foi o início do marco histórico para os PCs, o primeiro jogo de RPG online, o jogo eletrônico Diablo, Blizzard (1997) deu a liberdade dos jogadores interagirem com o cenário ao mesmo tempo, conseguindo interagir uns com os outros e também fazerem missões juntos. Por causa desse jogo, os RPGs foram vinculados à uma interface com muitas opções diferentes, visão isométrica, e animações criativas e bem-feitas, desenvolvimento inovador da tecnologia de inteligência artificial (I.A.), uso do recurso de execução do jogo em sistema multi-player, ou seja, com mais jogadores (ARANHA, 2004).

5.1.4. Práticas educacionais utilizando-se de jogos

Os benefícios dos games também se encontram presentes em práticas educacionais, utilizando-se do nome “Game-based learning”, que em português é algo como “aprendizagem baseada em games”, que é um método que se utiliza dos games para ensinar e se possui 3 princípios, sendo eles, dinamizar a educação, aumentando o tempo em que o estudante fica ligado ao game promovendo a absorção de conteúdos de maneira divertida, aumentar a motivação, convertendo os alunos aos protagonistas das histórias e os recompensando com medalhas, bônus e vidas extras, fazendo com que os alunos tenham mais vontade de aprender, e facilitar a prática, aplicando conhecimentos adquiridos sem que haja a necessidade de se colocar em situação de perigo (IBERDROLA, 2023).

Os jogos funcionam como excelentes ferramentas no contexto escolar para o desenvolvimento de habilidades. Aspectos socioculturais, sociais e históricos estão muitas vezes inseridos no funcionamento dos jogos e estes são usados com o objetivo de ensinar, motivar e atrair a atenção dos estudantes. No entanto, a presença do professor com o objetivo de mediar, nesses casos é extremamente importante no processo educacional (COSTA, 2016).

Quando se fala em jogos de simulação, a aprendizagem e a construção de conceitos cognitivos, afetivos e sociais se tornam viáveis. (ALVES, 2004).

Alguns desenvolvedores, criaram jogos voltados apenas para ensinar determinados assuntos, como por exemplo o DuoLingo, Von Ahn (2012), aplicativo que busca ensinar ao usuário idiomas diferentes de maneira lúdica e divertida, contendo pontuação e rankings, e nele contém até mesmo um contador de quantos dias o usuário

está fazendo as atividades do app, assim motivando o jogador a tentar ter a maior sequência de dias possível.

5.2. MALEFÍCIOS DOS JOGOS

Em 1981, começaram novamente as críticas sobre o uso de videogames, após um homem sofrer um ataque cardíaco enquanto jogava. Este fato, reacendeu os discursos sobre os “perigos dos videogames”. Os argumentos se baseavam no grau de violência dos jogos e nos prejuízos à saúde que o uso contínuo pode causar, sejam eles na retina, postura e na audição, além de danos na psique como o vício, desvios de conduta e agressividade (ARANHA, 2004).

Em 1993, criou-se a censura para determinados jogos, de acordo com a faixa etária, devido à violência de jogos como Mortal Kombat (1992) e Night Trap, ROB FULOP (1992). O resultado foi que isso apenas contribuiu para o aumento da sanguinolência presente em jogos para maiores de idade.

Em um levantamento feito por Alves (2004), foi detectado que alguns seres humanos são potencialmente violentos, ou seja, tem ações agressivas independente do contexto em que estão inseridos. Sendo essa violência inata, é de responsabilidade da sociedade em que eles estão imersos interceder sobre esta “vontade violenta”.

Os malefícios mais comuns são os à saúde, decorrentes de postura inadequada e horas na mesma posição; e conforme relatos de psicólogos, que mencionam o fator do estresse, diretamente relacionado com o que acontece no jogo online, perder uma partida, não passar de fase, ou até mesmo sem um motivo específico, pelas expectativas criadas pelo usuário.

5.2.1. Vício em jogos digitais

O principal problema causado pelo vídeo game, é o Internet Gamer Disorder (IGD) que entrou na 11^a revisão da classificação de doenças (CID-11) no catálogo da OMS (2018), conhecido como vício em jogos online, pelo uso exagerado de games.

De acordo com Spritzer et al.:

“Mesmo sendo a dependência de jogos eletrônicos um fenômeno global, sabe-se que adolescentes do sexo masculino constituem um dos principais grupos de risco” e reforçando ainda “Uma pequena parcela dos jovens que jogam irá desenvolver um comportamento de dependência associado aos games” (SPRITZER, 2016).

A dopamina é um hormônio motivador que é liberado quando a pessoa execute qualquer atividade que o estimule, quando excedente no cérebro pode ser uma das principais causas da dependência eletrônica (Weinstein, 2010), o isolamento social ou a falta dessas relações é um outro fator que influencia, e algumas empresas utilizam práticas que “manipulam” essa liberação de dopamina do indivíduo, para manter o jogador conectado, gastando dinheiro e perdendo muito tempo no jogo.

Spritzer et al. estima que até 6% da população global atual apresenta algum transtorno relacionado à dependência de tecnologia e que a dependência dos jogadores pode estar relacionada a alguma comorbidade mental ou vulnerabilidade segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria, 2020.

Ao analisarem o jogo World of Warcraft BLIZZARD (2004), por exemplo, aspectos como estética, interação e personagem foram diretamente relacionados com três sintomas predominantes em vício: compulsão, tolerância e retraimento (CHEN E CHANG, 2008).

Ao observar o game-design, seus recursos e aplicações permitem que o jogo seja projetado propositalmente para que causem distúrbios. Estudos demonstram que fica clara a hipótese que empresas mal-intencionadas podem utilizar esses meios para benefício próprio e para manipular seus jogadores de forma que joguem por mais tempo além de serem induzidos a comprar produtos. Logo, nota-se a falta de consciência dos jogadores sobre os recursos de game-design abusivos e suas relações com o vício (VITTORAZZO, 2023).

Em particular, a solidão e o autocontrole foram preditores significativos do vício em jogos sociais móveis, enquanto o tédio no lazer estava ligado à intensidade do uso de jogos (CHENG, 2016).

Nesse contexto, deve-se perguntar quais os principais casos de relação entre vício e o game, quais recursos estão relacionados com o vício, como é a relação entre jogador e os jogos e por fim como tudo se relaciona no contexto geral (VITTORAZZO, 2023).

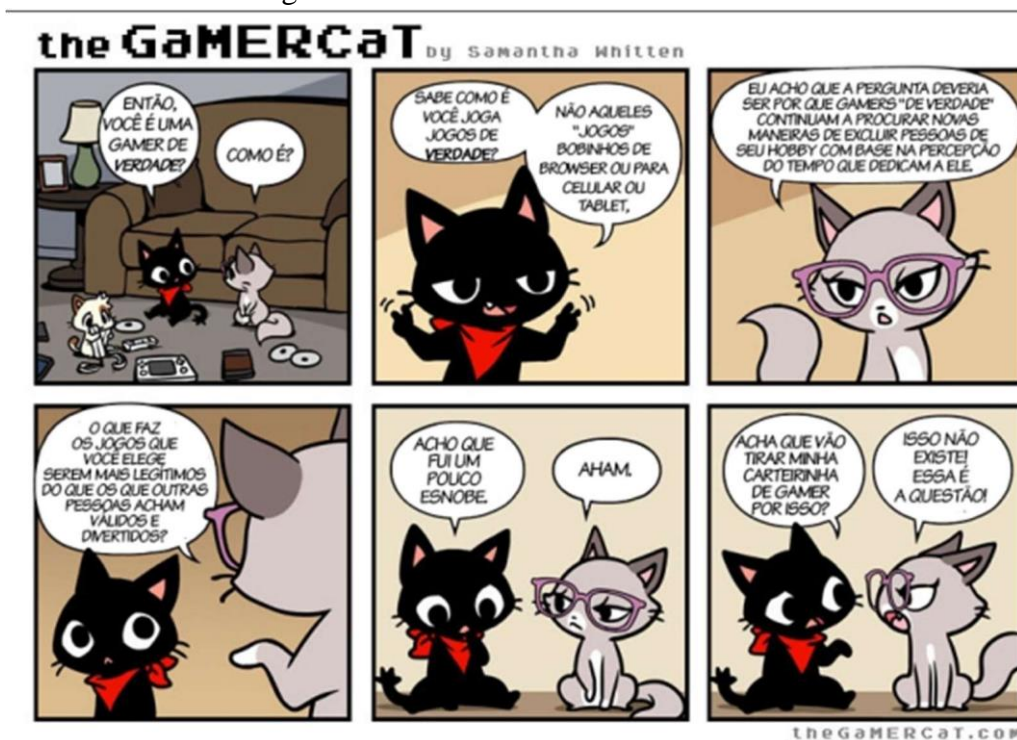
5.2.2. Toxicidade nos jogos digitais

Um dos maiores problemas enfrentados pelos gamers é a toxicidade porquê afasta os jogadores das produções que requerem trabalho em equipe, além de vincular uma imagem negativa àquele produto (Rodrigues, 2019).

Com isso, a indústria é afetada de forma direta, já que seus desenvolvedores precisam administrar tais problemas criando recursos que tentam limitar a toxicidade. Entretanto, este controle é lento e falho, já que os ataques também podem ser feitos dentro de fóruns ou redes sociais, causando um abandono massivo de jogadores nesses jogos (Rodrigues, 2019).

O jogo Overwatch possui uma das comunidades mais tóxicas da atualidade. A jogadora Ellie sofreu ataques durante as partidas e pelo chat de mensagens, a comunidade do game da Blizzard começou uma teoria da conspiração. Fatos estes que fez com que Ellie anunciasse seu afastamento do Second Wind por tanta pressão. Tudo indica que Ellie era outro jogador fazendo um experimento social dentro da comunidade, o que sabe-se é que sendo experimento ou não, foi demonstrado como as pessoas são cruéis, principalmente atrás das telas. Na Coreia do Sul, por causa das leis mais rígidas envolvendo esportes eletrônicos, 18 mil contas já foram banidas por mau comportamento (Rodrigues, 2019).

Figura 15: Machismo estrutural



Fonte: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>

Os principais tipos de ofensas infelizmente são relacionados a machismo, xenofobia e outros tipos de preconceito, a solução principal encontrada para lidar com essa toxicidade é o afastamento de jogadores tóxicos de partidas competitivas e casuais ou até mesmo o banimento permanente da conta do jogador. Jogos cooperativos acabam

se tornando dependentes de sistemas punitivos severos, o que aumenta o custo das empresas, pois precisam ter grande parte da equipe focada em punir jogadores que prejudicam as partidas sabotando ou ofendendo os colegas de equipe (Rodrigues, 2019).

Infelizmente, a toxicidade nos jogos ainda marcará presença por um bom tempo, já que é um problema das relações humanas como um todo, incluindo as relações fora do mundo virtual e não apenas dentro dos jogos digitais. É necessário que as punições sejam severas e efetivas, como na Coreia do Sul. Enquanto medidas não forem tomadas, os jogadores continuarão passando por situações de desconforto por causa dos gamers

tóxicos que preferem estragar a diversão das pessoas ofendendo-as e sabotando as equipes (Rodrigues, 2019).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável que os jogos influenciam e muito na história da humanidade de maneiras positivas e negativas, e cabe aos usuários buscarem formas de evitar os malefícios para que possam usufruir ao máximo os benefícios que essa nova tecnologia pode oferecer.

Para que se possa avaliar cada jogo, é necessário conhecê-los de maneira mais profunda pois há uma grande demonização de alguns jogos, muitas vezes apenas pelo gráfico ou pelos bonecos, mas por trás de tantos monstros muitas mensagens bonitas são passadas como o trabalho em equipe, a colaboração, o respeito com o outro, e muito mais.

Grande parte dos problemas em relação à toxicidade das comunidades de jogos é apenas reflexo de como essas pessoas se comportam no mundo real, sendo a grande maioria dessas pessoas, seres humanos que possuem tendências violentas, porém que não tem coragem de ofender outras pessoas no mundo real, fazendo com que se sintam poderosas quando estão nos jogos já que ninguém as conhece, e não as veem por estarem atrás da tela de seu dispositivo. Além disso, também há um falso pensamento sobre os efeitos dos games no indivíduo, um pensamento que afirma que os jogos deixam as pessoas violentas, porém isso não passa de um mito, assim como foi citado anteriormente neste estudo, é comprovado cientificamente que os jogos geram sim uma irritação nos indivíduos, porém, é a mesma irritação gerada por outras atividades cotidianas quando há uma expectativa que é quebrada, por exemplo, quando um time de futebol perde, ele acaba deixando alguns torcedores irritados, sendo essa, a mesma irritação causada pelos jogos digitais, uma irritação completamente natural e comum de se sentir no dia a dia.

Ademais, os jogos têm muito mais chances de contribuir com a sociedade, ajudando a humanidade a educar pessoas sobre determinados assuntos, gerando um aumento da capacitação do indivíduo, da cooperação, do trabalho em equipe, além de poder reintegrar pessoas com dificuldades cognitivas á tarefas do dia a dia as quais não eram possíveis serem feitas devido às limitações cognitivas dessas pessoas.

Por fim, é cabível enfatizar que este estudo demonstrou a influência dos jogos online na sociedade contemporânea, mostrando seus benefícios e malefícios. È importante

que mais estudos sejam feitos sobre o assunto para que se possa nortear crianças, jovens, adultos e idosos sob e o uso de videogames.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. (2004). Game over: jogos eletrônicos e violência. Salvador, 2004. 211 p. Tese - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, 2004.

ANASTÁCIO, B. S.; SAVONITTI, G. A.; OLIVEIRA, M. A. de; MOCARZEL, R. C. da S. (2022). Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 25, n. 1, p. 459–486, 2022. DOI: 10.35699/2447-6218.2022.39115. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/39115>. Acesso em: 20 nov. 2023.

ARANHA, G. (2004). O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. 2004. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/>. Acesso em: 19 outubro 2023.

AZEVEDO V. (2017). Jogos digitais: a brincadeira que se tornou séria. Proxima. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/proxima/arquivo/how-to/jogos-digitais-a-brincadeira-que-se-tornou-seria>. Acesso em: 19 nov. 2023.

BAISI, Ana (2023). Jogo da cobrinha: primeiro jogo de celular de sucesso. Disponível em: <https://www.mobilettime.com.br/museu-move/18/08/2023/jogo-da-cobrinha-o-primeiro-jogo-de-celular-de-sucesso>. Acesso em: 19 de nov. 2023.

BOHNEN J. G., TESSING M. J., COLLING J. (2019). Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. Revista Brasileira de Educação nº19, 2002.

BORGATO h. b. (2021), Homo machina: a inteligência artificial humana em detroit: become human. Orientador: Evanir Pavloski. 2021. Dissertação (Mestrado)-Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG)- PR. Disponível em: <http://tede2.uepg.br/jspui/handle/prefix/3354>. Acesso em: 19 nov. 2023.

CAIANA, T. L.; NOGUEIRA, D. de L.; DE LIMA, A. C. D. (2016) A realidade virtual e seu uso como recurso terapêutico ocupacional: revisão integrativa/Virtual reality and its use as occupational therapeutic resource: an integrative review. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, [S. l.], v. 24, n. 3, p. 575–589, 2016. DOI: 10.4322/0104-4931.ctoAR0619. Disponível em: <https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/1218>. Acesso em: 9 mar. 2023.

CHENG C., LOUIS L. (2015), re you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction, Telematics and Informatics, Volume 33, Issue 4, 2016, Pages 1155-1166, ISSN 0736-5853. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.005>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S073658531500132X> Acesso em: 20 nov. 2023.

CHANG, Liang Shao; CHEN, Chi Ying. Asian Journal of Health and Information Sciences, [online], v. 3, Nos. 1-4, pp. 38-51, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/255590068_An_Exploration_of_the_Tendency_to_Online_Game_Addiction_Due_to_User's_Liking_of_Design_Features/link/57aa9fc908ae3765c3b4f70b/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19 . Acesso em: 23 out. 2023.

CHIH-CHAO HSU, TZONE-I. WANG, Applying game mechanics and student-generated questions to an online puzzle-based game learning system to promote algorithmic thinking skills, Computers & Education, Volume 121, 2018, Pages 73-88, ISSN 0360-1315, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.002>.

CLEMENTE, A. C. F.; STOPPA, E. A. Lazer Doméstico em Tempos de Pandemia da Covid-19. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 460–484, 2020. DOI: 10.35699/2447-6218.2020.25524. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25524>. Acesso em: 9 mar. 2023.

CONDE, I. B.; JACINTO JÚNIOR, S. G; SILVA, M. A. M da.; VERAS, K. M. (2021). Percepções de professores de química durante a pandemia de COVID-19 sobre o uso de jogos virtuais no ensino a distância. **Investigação, Sociedade e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 10, n. 10, pág. e550101019070, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i10.19070. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/19070>. Acesso em: 9 mar. 2023.

COSTA, Douglas. Tecnologias digitais da informação e da comunicação aplicadas à educação: análise pedagógica de jogos digitais. 2016. 187 p. Dissertação (Mestrado Profissional) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas, Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diamantina, 2016.

A REUTERS. (2008). Pesquisa diz que videogame é incapaz de transformar criança em assassino., **G1**, tecnologia, 2008. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL464684-6174,00-PESQUISA+DIZ+QUE+VIDEOGAME+E+INCAPAZ+DE+TRANSFORMAR+CRIANCA+EM+ASSASSINO.html>. Acesso em: 12 fev. 2023.

DUDENEY, Henry E. Amusements in Mathematics. New York, NY: Dover, 1917. Enigmas de Canterbury. Espanha: RBA editora, 2008.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2021). Essential Facts About the Video Game Industry: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/05/Final-ESA_Essential-Facts-2021.pdf

ROCHA, A. (2018). Exergames e saúde mental: uma pesquisa-intervenção em um caps da cidade de maceió. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas.

FIRMINO, J. G. A. (2018). Hellblade: loucura e performance em video games. **FRAGMENTOS DE CULTURA**, Goiânia, v. 28, n. 3, p. 335-348, jul./set. 2018. Disponível em:

<https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/fragmentos/article/view/6587/3818>. Acesso em: 21 nov.2023.

G1 – portal Globo.com. (2015). Hellblade: game de ação para PS4 e PC irá explorar transtornos mentais. **G1**, Brasil, 2015. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/e3/2015/noticia/2015/06/hellblade-game-de-acao-para-ps4-e-pc-ira-explorar-transtornos-mentais.html> acesso em: 23/06/23.

G1 - portal Globo.com. (2016). League of Legends: veja 5 fatos que tornam o game um fenômeno mundial. **G1**, Brasil, 2016. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/league-legends-veja-5-fatos-que-tornam-game-em-fenomeno-mundial.html>. Acesso em: 23/06/23.

GE- Portal Globo (2023). Pesquisa Games Brasil 2022: público de games aumentou para 74,5%.GE, Brasil, 2013. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/18/pesquisa-games-brasil-2022-publico-de-games-aumentou-para-745percent.ghtml>. Acesso em: 20/11/23.

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Idéias, 2010.

HARDT, C. (2022). Vilão ou mocinho? Jogar videogame pode trazer reflexos positivos para a saúde mental. **Jovem Pam**, Brasil, 21 de Junho de 2022 Disponível em: <https://jovempan.com.br/noticias/mundo/vilao-ou-mocinho-jogar-videogame-pode-trazer-reflexos-positivos-para-a-saude-mental.html>. Acesso em: 06 de março de 2023. IBERDROLA, 2023. Por que seus filhos deveriam jogar videogames? Disponível em: <https://www.iberdrola.com/talentos/beneficios-videogames-aprendizagem>. Acesso em: 21 de novembro de 2023.

JUNIOR, P. I. I. C. MALEFÍCIOS E BENEFÍCIOS DOS JOGOS ONLINE. **III SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNIVERSIDADE DE MARÍLIA–SEMIC/UNIMAR**, p. 288.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

LEUTWYLER, H. et al. Adherence to a Videogame-Based Physical Activity Program for Older Adults with Schizophrenia. **Games for health: research, development, and clinical applications**, v. 3, n. 4, p. 227-233, 2014.

LONGHI R. (2016). Narrativas imersivas no webjornalismo. Entre interfaces e realidade virtual. SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo 14º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo Palhoça – Unisul – Novembro de 2016.

LOURES, J. A.; DA COSTA, C.T.O.P. (2020). O Eros em uma sociedade cansada: uma busca narcisista pelo outro através dos videogames. Revista interdisciplinar internacional de artes virtuais. v7 n2 27 de novembro de 2020. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/3787>. Acesso em: 18 de novembro de 2023. DOI: <https://doi.org/10.33871/23580437.2020.7.2.114-129>.

MACIEL, M.; VENTURELLI, S. (2004). Gamearte: uma poética de interação. Revista Famecos. Porto Alegre. v. 1, n. 23, abril. 2004.

MARCOLIM, C.; BIZON, F. (2016). Criação de uma Desenvolvedora de Jogos: Da Ideia ao Mercado. Araranguá, 2016. 41 p. Monografia - para a obtenção do Grau de Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

MERRICK, K. E. An empirical evaluation of puzzle-based learning as an interest approach for teaching introductory computer science. [S. l.]: IEEE Transactions on Education, 2010.

PAPASTERGIOU, M. Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: a literature review. **Computers & Education**, v. 53, n. 3, p. 603-622, 2009.

PESQUISA Game Brasil. pesquisagamebrasil.com.br, (2023). Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 21 nov 2023.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Org.). TEORIAS do lazer. Maringá, PR: EDUEM, 2010.

SALDAÑA G. C. (2022). Internet, un refúgio para las personas con fobia social, **The Conversation**, 2022. Disponível em: <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/190290>. Acesso em: 28 fev. 2023.

SAMPEDRO, P. P. Elementos da Experiência do Usuário em ambientes de Realidade Virtual , 2021. Disponível: chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglefindmkaj/<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/95d94ea3-78d7-4b99-9d73-f2bedab99d34/content>. Acesso em: 22 de nov de 2023.

SIOUX; GO DAMES; BLEND; ESPM. Pesquisa Game Brasil (2023). Disponível em: [Início \[PGB\] - Pesquisa Game Brasil 2023](#). Acesso em: 18 de novembro de 2023.

Sociedade Brasileira De Pediatria. Dependência virtual (2022); – um problema crescente #MENOS VÍDEOS #MAIS SAÚDE. [S.l.], 22 mai. 2020. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/dependencia-virtual-um-problema-crescente-menos-videos-mais-saude/>. Acesso em: 18 de novembro de 2023.

SPRITZER, D. T.; RESTANO, A.; BREDÁ, V.; PICON, F. (2016); Dependência de tecnologia: avaliação e diagnóstico. Debates em Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 25–30, 2016. DOI: 10.25118/2763-9037.2016.v6.145. Disponível em: . Acesso em: 23 out. 2022

SOTHERN, M. Obesity prevention in children: physical activity and nutrition. **Nutrition**, v. 20, n. 7, p. 704-708, 2004.

TONÉIS, Cristiano N.; FRANT, Janete Bolite. (2015); Do desenvolvimento e criação de puzzles para a produção de conhecimentos nos jogos digitais. Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas , TIDD | PUC -SP, São Paulo, n. 11 , p. 95-114, jan-jun. 2015.

VITTORAZZO et al. (2023); O game design e sua influência nos vícios em jogos. Anais da Exposição Anual de Tecnologia, Educação, Cultura, Ciências e Arte do Instituto Federal de São Paulo - Câmpus Guarulhos - EXATECCA 2023- v. 3 (2023):

WEINSTEIN, Aviv Malkiel. Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, [online], v. 36, 5th ed., 15 jun. 2010, pp. 268-276. Disponível em: . Acesso em: 23 out. 2023.

World Health Organization. Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11. Geneva, 14set. 2018. Disponível em: . Acesso em: 22 out. 2023.