



**FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS DE TEÓFILO OTONI**  
**CURSO DE PSICOLOGIA**

**ORLANDO HENRIQUE DOS SANTOS NETO**  
**GABRIEL GOULART FIDLER RANGEL**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO E SEUS**  
**FENÔMENOS**

**TEÓFILO OTONI**

**2021**

**ORLANDO HENRIQUE DOS SANTOS NETO  
GABRIEL GOULART FIDLER RANGEL**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO E SEUS  
FENÔMENOS**

Monografia apresentada ao curso de Psicologia da  
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo  
Otoni, como requisito parcial para obtenção do  
título de Bacharel em Psicologia

Orientador(a): Isabel Corrêa Pacheco

**TEÓFILO OTONI**

**2021**

**ORLANDO HENRIQUE DOS SANTOS NETO  
GABRIEL GOULART FIDLER RANGEL**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO E SEUS  
FENÔMENOS**

Monografia apresentada ao curso de Psicologia da  
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo  
Otoni, como requisito parcial para obtenção do  
título de Bacharel em Psicologia.

Orientador(a): Isabel Corrêa Pacheco

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Avaliador 1**

---

**Prof. Avaliador 2**

---

**Prof. Avaliador 3**

## **A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO E SEUS FENÔMENOS**

### **THE INFLUENCE OF ELECTRONICS GAMES ON BEHAVIOR AND ITS PHENOMENA**

#### **ORLANDO HENRIQUE DOS SANTOS NETO**

Graduando do curso de Psicologia da AlfaUnipac, E-mail: landocastiel@hotmail.com

#### **GABRIEL GOULART FIDLER RANGEL**

Graduando do curso de Psicologia da AlfaUnipac, E-mail: gabrielgrangel@outlook.com

#### **ISABEL CORRÊA PACHECO**

Psicóloga, Mestre, Especialista em Saúde Mental e Psicanálise, Especialista em Psicologia Hospitalar e Gestão da Clínica em Saúde, Docente da Faculdade AlfaUnipac Teófilo Otoni. E-mail: bel.correa.to@gmail.com

**Resumo:** Os jogos eletrônicos têm ganhado destaque na área de avanços tecnológicos e se formaram várias maneiras de ajudar as pessoas, seja por entretenimento, desenvolvimento cognitivo ou até voltado à criação de jogos específicos para ajudar pessoas com dificuldades especiais. Ao se tratar dos jogos, é importante enfatizar que existe a dependência nesse tipo de instrumento e é preciso aprender a fazer um uso saudável dessas ferramentas; dado isso, se tornam meios de uso para qualquer indivíduo, porém podem ocorrer agravantes do mau uso dessa tecnologia, gerando dependência e criando influências sobre o comportamento do indivíduo. Este artigo busca enfatizar as maneiras de utilizar os jogos e como ele consegue interagir com a psicologia, tendo em mente essas novas ferramentas que trazem prazer ao usuário de forma a qual não o prejudique e nem o torne uma pessoa mais violenta diante das ocasiões do dia a dia, e além de trazer uma compreensão da influência no comportamento dessas pessoas a partir de reações apresentadas diante os jogadores. Sendo utilizado como base teórica autores tanto quanto recentes nos últimos 10 anos e clássicos, além de englobar esses fenômenos dentro da psicologia e considerando como podem ser incorporadas de forma produtiva tanto em descobrir dificuldades como forma de auxiliá-las.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Uso saudável; Influências no comportamento.

**Abstract:** The electronic games have been getting highlighted within the technological progress area and it has made various manners to help people, either by entertainment, cognitive development or even by specific game creation to assist those with especial difficulties. Whilst talking about games, it's important to emphasize that it exists the addiction to such instruments and therefore it is important to make healthy usage of the games. With that said, it might be of consumption of anyone, though it can also make aggravations due to bad utilization of these technologies, generating dependency and making influences over the user's behavior. This article aims for

emphasizing the ways to use the games and how they interact with Psychology, having in mind the latest tools that bring pleasure and joy to the user in a way that isn't harmful and doesn't make it a violent person on a daily basis, in addition to bring knowledge about influence on behavior of people from reactions presented on players. Being used as a theoretical basis as recent in the last 10 years and classics, in addition to encompassing these phenomena within psychology and considering how They can be productively incorporated in both discovering difficulties and how to help them.

**Keywords:** Electronic games; Healthy usage; Influences on behavior.

## 1. Introdução

Com o mercado eletrônico se desenvolvendo ao longo do tempo, surge assim o uso excessivo de jogos multijogador ou individual, sendo uma grande parte em jogos de caráter competitivo ou violento. A abrangência de que o perfil de jogadores possa ser de crianças até adultos, é evidente, mas o maior tempo a ser despendido a esses instrumentos se dá pelas crianças dado que os adultos tem o tempo reduzido por suas obrigações.

Embora não haja muitos estudos sobre esse campo no Brasil, existe um grande número de pesquisa em países que culminam em um eixo de dependência de jogos eletrônicos, relatando o uso demasiado dos mesmos, modificando assim o comportamento: saliência, (in)tolerância, modificação do humor, retrocesso, recaída, conflitos e problemas na área social.

Em contrapartida, jogos são uma forma de interação e comunicação, onde usuários com baixa autoestima podem se beneficiar de conversação, possibilitando oportunidade de integração social com menor risco de rejeição se comparado à vida real. Mesmo partindo de um ramo epistemológico voltado aos efeitos da utilização desses artefatos nas interações sociais e no psiquismo já que apresentam suas controvérsias.

Muitos jogos são utilizados como mecanismo de fuga ou válvula de escape, onde a pessoa que esteja sensibilizada passa a depositar mais da sua confiança e tempo para quem está do outro lado da tela, tendo assim uma conexão mais íntima, mesmo que a pessoa possa não estar sendo verdadeira, omitindo informações, detalhes, ou até mesmo sua idade, potencializando uma psicopatologia e dependência desses relacionamentos. Surgem cada vez mais pacientes “dependentes associados

à depressão, suicídio, transtorno de ansiedade social, transtorno de ansiedade generalizada, transtorno obsessivo-compulsivo e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH)” (LINS, 2012, p. 15).

Os jogos possuem efeitos positivos diante o estímulo do cérebro e suas diversas áreas, sendo esses estimulados diante diversas funções as quais é necessário utilizar suas conexões neurais e áreas como linguísticas, de raciocínio e até mesmo que envolvem algumas questões sociais.

A falta de estudos para uma conclusão mais precisa dos casos de dependentes de jogos eletrônicos ainda é um obstáculo para um possível diagnóstico, que auxilie identificar se a pessoa está ou não em um transtorno psiquiátrico ou se é apenas um sintoma de outras psicopatologias. A terapia cognitiva comportamental demonstra um grande avanço em questão de resultados para possíveis transtornos de jogos eletrônicos, obtendo assim um vasto campo de trabalho a ser afluído e estudos a serem aprimorados, para que assim se obtenha resultados precisos e satisfatórios atuais, pois existe um aumento da demanda que faz uso abusivo cada vez mais dessas tecnologias de formas patológicas.

Os jogos possuem uma grande influência nos jovens e jovens adultos, possibilita aprendizagem em uma escala de idade bem abrangente, estimulando o lúdico e agregando diferentes culturas, trabalha também com a criação individual e em conjunto. Influência negativamente quando se faz uso em excesso, prejudicando a saúde física e mental da pessoa, por isso, é extremamente necessário, não apenas buscar mais profissionais que entendam desse campo, mas também, compreender as inúmeras contribuições que o mundo game pode vir a trazer para gerações futuras.

Tendo como objetivo geral evidenciar os comportamentos emitidos dentro dos jogos, e demonstrar os fenômenos diante o olhar do universo gamer. Cabendo assim os objetivos específicos como: apontar como os jogos possuem influência; analisar a dependência de jogos eletrônicos; demonstrar quais contribuições os jogos e suas interações possuem; indicar uma forma saudável de utilizar os jogos. Tendo como norte de pesquisa: Quais as possíveis influências dos jogos eletrônicos no comportamento e seus fenômenos?

## **2. Metodologia**

Serão realizadas pesquisas na base de dados online, através de SciELO, OMS, LBV, Revistas, Jornais e Artigos. Utilizando como referência autores clássicos e importantes para a temática como: Kimberly Youngs (1998), Sigmund Freud (1996). Teorias e teóricos do comportamento e autores contemporâneos dentro o período de 10 anos dado o começo do desenvolvimento dessa escrita. Foram feitas buscas de tópicos de interesse na pesquisa com os seguintes descritores: dependências de jogos eletrônicos; uso de jogos eletrônicos de forma educativa; consequências do uso excessivo de jogos eletrônicos e benefícios dos jogos eletrônicos.

### **3. Revisão de literatura**

#### **3.1 Influência dos jogos eletrônicos no comportamento**

O comportamento humano possui uma vasta influência de diversos fatores, sendo esses internos ou externos. Os jogos trazem influência de diversas formas, tanto positiva quanto negativamente, dependente de como se é utilizado os recursos disponíveis e quais jogos são apresentados ao sujeito, podendo demonstrar que intervenção positiva melhora em algumas habilidades, como cognição, concentração, lógica e motricidade, e como influência negativa através do vício, alguns problemas de saúde e podendo promover agressividade em algumas pessoas usuárias de determinados jogos.

É importante ressaltar a utilização dos meios tecnológicos de forma adequada e com orientação para o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio, a lógica, a percepção motora, agilidade de pensamento, atenção, reflexão, estratégias de jogo, planejamento, curiosidade, criatividade, ludicidade, organização, compromisso, respeito e aprimoramento de escolares (CAVLLI; TREVISOL; VENDRAME, 2013. p. 161).

É possível perceber que as gerações vão se modernizando independente da geração, sendo importante contextualizar que os jogos se tornam mais presentes diante dessa evolução social tecnológica, a forma para como o indivíduo responde diante a essa interação forma um traço no seu psiquismo, cria para além disso habilidades, sendo elas sociais de interação online, lógica em resolução de problemas, ou até mesmo motoras ao manusear um controle ou um mouse.

Além dessas contribuições os jogos eletrônicos ou virtuais fazem parte do cotidiano das pessoas, a socialização por meio deste é muito rápida e fácil, se

conectando com diversas pessoas simultaneamente ou ao mesmo tempo, tendo troca de experiências diversas e profundas, criando vínculos afetivos e ferramentas de aprendizagem, motivando e buscando aprender, os jogos proporcionam uma credibilidade para seu usuário em que facilita e proporciona sua criatividade individual e sua colaboração em conjunto, também auxilia na competitividade esportiva e busca de estratégias desenvolvendo sua competência no cotidiano.

Utilizando uma forma segura de ser alguém que se quer ser sem medo do julgamento, pois, a internet te possibilita esse distanciamento e um maior controle, onde a baixa autoestima, as pessoas que sofrem bullying e excluídos sociais encontram refúgio, já que qualquer pessoa que usa a internet “pode decidir quem é online, podem escolher diferentes formas de interagir e comunicar, qualquer defeito, seja ele real ou imaginado, é facilmente descartado” (YOUNG, 2011, p. 102).

É possível exemplificar que existem inúmeras pessoas que possuem agorafobia, depressão, tentativa suicida, transtorno de ansiedade social, transtorno de ansiedade generalizada, transtorno obsessivo-compulsivo e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade que, segundo Igor Lins (2012), utilizam a tecnologia para aliviar os sintomas depressivos, tendo, por isso, maior chance de serem acometidos por uma dependência tecnológica. Embora os jogos possam trazer um certo conforto, prazer e aprendizagem, podem ser objetos de um vício bem grave.

A compulsividade dos jogos gera diversos problemas para a saúde do indivíduo e as vezes até aos familiares a seu redor, muitas vezes o usuário não percebe o mal ao qual o vício lhe faz, e os jogos virtuais podem agravar o comportamento de um indivíduo com dificuldade de socializar ou com alguma patologia presente, os adolescentes como gerais em suas descobertas podem acabar se prejudicando e não descobrindo como se relacionar com o ambiente para fora do mundo virtual e digital.

Os adolescentes entendem que os jogos funcionam como métodos para extravasarem seus sentimentos e se divertirem. Eles descrevem passar grande quantidade de tempo em frente a máquinas, deixando atividades sociais e familiares em segundo plano, visando à satisfação da conclusão do jogo ou fase naquele momento. Não demonstram perceber que as características que citam como negativas na utilização dos meios eletrônicos são os comportamentos que efetivamente praticam no seu dia-a-dia (CAVILLI; TREVISOL; VENDRAME, 2013. p. 161).

Como outra consequência do uso indevido de jogos virtuais, é possível se perceber uma agressividade maior, embora os jogos sejam uma fonte de prazer



também são influenciadores de humor, podendo deixar a pessoa mais nervosa e estressada gerando uma repentina agressividade provinda de jogos de guerra, matança ou violência, onde esse sentimento é comum. O universo dos games tem criado ao longo do tempo diversos jogos e enredos com histórias envolventes que emergem sentimentos e de forma negativa alguns podem trazer alguns sentimentos negativos.

Jogos podem possuir características diversas e fazer alterações diferentes diante o indivíduo logo é possível se perceber que o consumo de games violento pode incitar comportamento agressivo e interesse por armas de fogo, podendo ficar assim somente no desejo diante as normas da sociedade que repudia tais agressões e ensina que é errado praticar a violência contra o outro através de punição. Segundo Tailson Mariano (2016), jogos violentos são aqueles que possuem conteúdo de agressividade, luta, simulações de guerras ou tiro em primeira pessoa e esse efeito se dá por conta da desinibição do conteúdo explícito de violência, podendo causar algum tipo alteração no hábito ou gostos do indivíduo.

Os jogos de violência não fazem surgir a agressividade nas pessoas, mas ressaltam aquela que já é existente, tornando a pessoa um pouco mais hostil, de forma a qual possa afetar em outras situações, não como regra mas como uma maneira da pessoa tentar lidar, a personalidade da pessoa diante o jogo diz muito sobre a interação dela com o meio, pois mesmo que ela venha a agir de forma violenta em um jogo que exige esse comportamento, não necessariamente essa pessoa reproduzirá esse comportamento na sua vida cotidiana. Contudo, “É importante ressaltar que os *games* violentos são um fator de risco, como qualquer outro tipo de mídia violenta. Porque a forma como a pessoa reage depende de processos internos, como a personalidade, e de externos, como jogar *games* violentos” (MARIANO, 2016, p. 57).

Os jogos em si podem causar tanto benefícios quanto prejuízo ao jogador, mas é necessário utiliza-lo de forma saudável e com moderação, certificando-se sempre que a utilização de determinado jogo é favorável ao consumidor independente do benefício ao qual for adquirido, tendo como restrição idades e divisão de conteúdo por faixas etárias, pois o mercado de jogo é mais utilizado por crianças e adolescente, como todos os estudos demonstrados nesse tópico.

### **3.2 Dependência e forma saudável de utilização dos jogos**

A dependência em jogos eletrônicos é um problema grave, sendo comparado a qualquer outro objeto que causa um vício, logo gera sintomas e é prejudicial a vida do indivíduo, o vício em jogos virtuais como os outros vício impede o sujeito de realizar seus afazeres ou até mesmo impede de cuidar de si, tendo em mente que jogos para pessoas com essa dependência são mais acessíveis e mais fáceis de manter que alguns outros vícios, é necessário uma cautela maior do jogador a qual possui essa tendência.

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018), o uso excessivo de vídeo games pode ser considerado um vício e pode ser reconhecido como um transtorno, classificação essa que será implementada em 2022 na Classificação Internacional de Doenças (CID-11), classificando a dependência em jogos eletrônicos como uma patologia e que é necessário tratamento e cuidados tanto quanto em qualquer outro tipo de vício.

A dependência se instala a partir do momento que o sujeito começa a ter prejuízos diante da atividade realizada e a fixação naquilo. Sendo perceptível alguns comportamentos e sintomas daquela patologia. A forma na qual o sujeito tem sua percepção diante o contexto em que ele está inserido é distorcida, muitas vezes fazendo com que não percebesse esse vício, dado também como um *hobbie* que ultrapassa os limites de tempo, ao perceber os sintomas, medidas devem ser tomadas para o tratamento do indivíduo, antes que se agrave, a exemplo de alguns casos que estão se tornando mais recorrentes.

É um problema não só para o indivíduo que se auto prejudica diante desse mal uso e essa dependência, mas aos familiares que convivem com a situação, coloca-se que os indivíduos precisam de alguma forma de se manter para continuar jogando, podendo perder noites de sono ou acabar não se alimentando, então a família pode acompanhar isso e querer intervir, sendo uma tarefa árdua, pois quando se trata de uma dependência de algo é difícil mediar ou ter controle diante a situação.

Segundo Telma Moderno (2014), jogadores que tem uma frequência com jogos em um período de 12 meses, possuem alterações significativas, sendo essas caracterizadas pelo o indivíduo se preocupar com o jogo anterior ou o próximo jogo a se iniciar, tornando os jogos ativamente dominantes na vida do sujeito, passam a ter sintomas de abstinência quando não conseguem jogar, tornando a pessoa ansiosa, triste ou irritada. Tem uma necessidade de passar mais tempo cada vez jogando, tenta controlar a participação dentro dos jogos online, perde interesse em atividades

que costumava praticar como hobbies, continua utilizando dos jogos mesmo conscientes dos problemas psicossociais inerentes, escodem o tempo gasto durante os jogos da família ou terapeuta, utilizam dos jogos como mecanismo de fuga ou para aliviar humor negativo, sentimento de desespero, angustia ou ansiedade. Colocar em risco uma relação significativa seja de trabalho, pessoa acadêmica ou familiar, pelo uso contínuo de jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos possuem diversas funções positivas e podem ser extremamente benéficos para ensinar crianças ou para ajudar em processos cognitivos, sendo esses jogos educativos ou até mesmo jogos que façam a criança criar algum raciocínio, tanto para os jovens que a função dos jogos se torna um objeto de prazer e distração, mas para que esses efeitos positivos sejam utilizados de forma correta é necessário uma forma regrada de utilização, e também desenvolver um comportamento de auto regulação para perceber até quando esse jogos estão sendo positivos na sua utilização.

Deve ocorrer um contato com a criança tanto para cuidados na internet quanto para ensina-la e auxilia-la com o uso desses meios utilizando assim para ensinar desde cedo como a criança deve utilizar de forma saudável, a princípio deve ser feita uma conscientização por parte dos pais para visar assim a melhor forma de adaptar o tempo do próprio filho a disponibilização dessas ferramentas.

Segundo Fabio Henrique (2019), obedecer sempre aos pais nas regras colocadas diante dos jogos e a respeito de outras áreas, afinal, os jogos podem ser uma diversão para o jogador e possui a possibilidade de no futuro se tornar a vir em uma profissão. Os jogos como um dos recursos que pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, facilitando o raciocínio lógico e desenvolvimento intelectual, no desenvolvimento de estratégias seria de fácil inserção principalmente nas escolas, onde jovens teriam mais disposição e facilidade para aprender. A aprendizagem não diz respeito somente a conteúdos escolares, mas a questões práticas que podem ser utilizadas na vida e cotidiano da pessoa, por isso os jogos podem ser educativos e trazem um conhecimento diversificado ao sujeito que usufrui desse meio com responsabilidade e fazendo o uso correto.

A forma saudável de utilização seria um tempo determinado onde o indivíduo consiga manter suas atividades normalmente e que não se crie um uso excessivo e nem dependência diária daquela ferramenta, como é possível determinar a forma saudável de utilização então que essa seja regrada pelo próprio indivíduo tornando

assim em algo comum e sem excessos, pois “o uso da internet adquire características de compulsão, provocando a dependência e a utilização do termo Transtorno de Dependência de Internet (TDI), em que estar conectado se transforma em uma imperiosa necessidade e o uso do tempo na internet abusivo.” (OLIVEIRA, p. 288; 2017).

O jogo é um importante instrumento pedagógico que contribui significativamente no aprimoramento do desenvolvimento intelectual do educando, sendo também um recurso lúdico que estimula a aprendizagem, nesse processo de socialização no jogo, a criança ouve o colega e discute, identificando diferentes perspectivas e justificando-se. Por fim, o jogo se retrata como uma ferramenta muito benéfica diante ao usuário, mas com a forma certa de se utilizar.

### **3.3 Contribuições dos jogos para a psicologia**

A psicologia atua em vários campos e engloba vários tipos de forma de fazer ciência, mas sempre procurando embasamento teórico e comprovação científica para tal respaldo, ao se levantar a ideia de que jogos podem fazer parte de uma dessas áreas de estudos dentro da psicologia se coloca a ideia que pode se existir processos psíquicos diante aquilo que é estudado, como a maioria das situações que envolvem seres humanos. Onde se ocorrem tais processos ou pessoas coincidindo entre elas, ocorre conflitos, sendo esses internos ou externos, marcando assim ambos os indivíduo, tendo como base as relações iniciais paternas até as relações para com o meio, o indivíduo precisa dessas relações, mas precisa de uma forma de interpretar elas; tanto quanto a tecnologia, o ser humano não depende totalmente dela, mas utiliza como uma forma fácil e prática de auxiliar no dia a dia, precisando também interpretar e aprender seus processos diante esse meio, tanto como aprender uma nova área comparado a matemática ou aprender uma maneira saudável de utilizar esse dispositivo.

Além de poder ser mais um setor ao qual os psicólogos podem se inserir com seu conhecimento teórico na programação de jogos específicos para auxiliar de alguma forma crianças com transtorno e ingressar nesse mercado dos jogos vem ganhando força no Brasil, pois, segundo Daniel Mattos (2019), a economia das empresas de jogos tem gerado cada vez mais renda e adquirido uma atenção mais vasta de outras áreas, sendo essas que visam investir nesse empreendimento e

adquirir formatos diferentes e dinâmicos, visados com um caráter direcional e compatível com a realidade da demanda, sendo para todos os públicos.

Nos jogos é capaz de perceber que ocorrem processos neurológicos tanto quanto psíquicos, como estresse, prazer e outros processos no caso, assim é possível verificar que existe algo que pode sim ser trabalhado, não só nas questões negativas, como antes mencionado o vício em jogos, mas a formas produtivas de se trabalhar diante esse tópico que se faz presente desde de a infância até mesmo a terceira idade.

Vários jogos trabalham a coordenação motora, reconhecimento de sons de animais, utilização de traços finos e a importância com a higiene, além de proporcionar diversão, estimulando a criatividade e pode ser uma ferramenta para aproximar os pais e professores das próprias atividades que a criança faz.

Os jogos podem ajudar a criança com seu desenvolvimento escolar, sendo muitos jogos voltados a uma ideia pedagógica e educativa, além de gerar serotonina e fazer o jovem ter um prazer maior referente ao assunto do jogo ao qual ele está envolvido, para além dos jogos virtuais é possível se ver com mais acesso jogos de tabuleiros como o xadrez, que é ensinado pelas próprias escolas e estimulado como os outros esportes, da mesma forma muitos jogos online acabam tendo esse mesmo vislumbre em cenários competitivos podendo ser até uma carreira para o jogador no futuro.

Além de trazer a criança pra essa ideia mais tecnológica onde ele desenvolve uma facilidade maior em compreender como o jogo funciona o que precisa por trás dele para fazê-lo funcionar, trazendo muitas aptidões em computações, por exemplo, ou até mesmo com o conhecimento estipulado pelos diversos jogos de simulação, como pode ser observado o simulador das autoescolas, para além de uma ferramenta de teste, ela se baseia em realidade virtual e em jogos anteriormente criados com essa temática de direção, ensinando assim como se deve dirigir de uma forma onde a pessoa nem se quer teve contato com um carro ainda, como vários outros simuladores podem trazer realidades e ensinamentos diferentes como esse que é utilizado hoje não mais como um jogo, mas como essa ferramenta obrigatória demandada pelo Detran.

Além de avaliar e poder ser uma aptidão a qual pode gerar uma carreira, os jogos tem fator sociológico, onde se entra interações sociais com o meio mesmo que através da figura de outro sujeito, ainda assim traz uma certa segurança para socializar, “o jogo fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais

e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais" (WINNICOTT, 1982, p. 163). E onde há um ser humano interagindo com o meio pode se observar processos psicológicos, sendo esses relacionais a sentimentos conscientes ou processos inerentes a consciência, de tal forma que uma mera fala pode gerar diversas interpretações, uma relação pode gerar diversos sentimentos ou processos internos em um indivíduo.

Assim, torna-se interessante estudar esse novo local diante de uma era tecnológica, onde até mesmo atendimentos podem ser realizados online, os processos virtuais da mesma forma tem uma função diante do indivíduo, o acesso à informação é imediato, a conexão é global, pessoas que tem contato com a internet no geral tendem a ter curiosidades fáceis de serem pesquisadas, além dos jogos online em si trazerem esse ambiente de curiosidades, muitos dos jogos são feitos por empresas estrangeiras e nem sempre possuem tradução, sendo um motivador para crianças e adolescentes procurarem entender outra língua para descobrirem o que se trata aquele jogo ao qual trouxe interesse.

Freud (1996), traz um conceito de mecanismos de defesa, sendo um deles eficaz, a sublimação, tendo de forma objetiva direcionar uma energia negativa a algo produtivo, podendo ser focado até mesmo nos jogos, dito anteriormente jogos de cunho violento podem trazer prejuízo a quem já possui tal agressividade, mas da mesma forma pode ser benéfico em determinada medida, o jogador pode sublimar seus impulsos e desejos violentos para o jogos de violência, onde lhe é permitido extravasar toda a sua agressividade e tensão em um meio diferente, onde, de certa forma, não trará prejuízos a sua convivência social em detrimento de ser um ambiente propício para se praticar tal agressividade, tanto quanto em esportes ou até mesmo artes maciais.

Logo é vasto a ideia de contribuições que podem ser trazidas dentre a parceria de jogos e psicologia, a metodologia que pode ser implementada até mesmo diante o indivíduo e seu acesso, o quão pode ser progressivo para a pessoa ter contato com a pratica de jogos online implementados de forma grupal educativa nas escolas para crianças com déficit de atenção ou dificuldades de aprendizagem, Segundo Mariana Inês e Maria Thereza Costa (2020) jogos possuem uma função lúdica que possibilita a interação mais fácil diante um âmbito escolar, onde favorece tanto a interação dos alunos quanto o estímulo diante a ideia apresentada com o conteúdo lúdico na transmissão de conhecimentos específicos como em matemática e outras matérias.

Os jogos se encaixam perfeitamente no critério de auxiliar crianças com dificuldades de aprendizagem podendo se encaixar em qualquer âmbito, desde dificuldade escolar ou déficits de até mesmo a questões relacionais como em crianças com autismo. Segundo pesquisas realizadas por Richard Brancato e Francisco Douglas (2020, p. 260) ao se desenvolver jogos específicos, que partem de estudos dedicados a uma determinada dificuldade, pode-se obter resultados muito positivos na área esperada pelos pesquisadores e desenvolvedores de jogos sérios. Sendo assim, fica evidente que se utilizado de forma específica e voltada a determinada finalidade, os jogos podem contribuir muito em questões psicossociais.

#### **4. Considerações Finais**

Visto acerca da apresentação dos jogos em função do comportamento e de suas contribuições psicológicas, mesmo diante os prós e contras é possível se observar que os jogos trazem benefícios e são uma ferramenta muito precisa diante do lúdico necessário pra se interagir com crianças, assim como, o avanço que esses podem proporcionar para os indivíduos aos quais usufruem de seus benefício, tanto cognitivamente, socialmente e quanto a funções motoras, é importante enfatizar que jogos desse aspecto não substituem esportes pois não se trabalha com o físico, mas em movimento de pinça ou motricidade das mãos possui-se um grande avanço na coordenação motora.

A psicologia pode utilizar desses jogos para fazer uma conexão, sendo trabalhando alguma questão referente a atenção ou algo intrínseco, ou até mesmo para relações sociais, pois é um meio onde se disponibiliza uma interação diversificada, sendo possível até mesmo pra pessoas com mais dificuldade de conversação ou oratória de desenvolver um diálogo mais seguro, além de ser uma fonte de entretenimento e prazeroso para o jogador, estimulando consequentemente a competitividade e ensinando a frustração através da derrota em alguma partidas.

Em relação às questões referentes a problemas de aprendizagem ou atenção, os jogos tem funções importantes, colocando até mesmo um indivíduo com aspecto autista que possui dificuldade de interação social a aprender diante dos jogos. Como bem demonstrado no texto é possível determinar uma forma certa de se ajudar partir dos jogos sérios, ou até mesmo com a criação de jogos específicos que vão trabalhando e auxiliando de forma valida o processo de cada indivíduo.

Tudo em excesso pode se tornar patológico, mas quando se faz uma utilização correta de tais meios diversos artifícios podem ter um grande avanço na qualidade de vida biopsicossocial do indivíduo, os jogos podem ser um desses artifícios, até mesmo em uma visão de redução de danos, onde o jogo pode proporcionar um local subjetivo diferente da realidade ao qual o indivíduo pode estar inserido. Tendo como exemplo, pode-se ter um jovem que convive em um ambiente agressivo e violento, que pode buscar alívio dentro dos jogos e acabar achando um espaço de fala dentre as comunidades, pois os jogos além de proporcionarem uma distração ou entretenimento, ainda possuem comunidades como redes de comunicação para os jogadores, tendo as vezes as mesmas funções de redes sociais específicas voltadas a ideia primordial do jogo, mas se tornando um ambiente aberto para todos os que participam. Sendo mais conhecidos como “fóruns” ou “chats” desenvolvidos pela própria plataforma.

A visão acerca desse tópico pode envolver diversos outros aspectos, sendo bem mais vastos do que a apresentação dos tópicos aqui mencionados, estudos podem ser desenvolvidos sobre tais funções até mesmo para pessoas com deficiência intelectual, autistas, pessoas com dificuldade de aprendizagem ou quaisquer outras pessoas. Os benefícios podem ser diversos pois é um campo que vem crescendo e tende a continuar se desenvolvendo. É visível a interação da tecnologia em áreas da saúde como aparelhos de ultrassom, ressonância magnética até aparelhos de cirurgia específica, sendo essas ferramentas usadas pela medicina, enquanto a psicologia avança com teste e evoluções conceituais e de pesquisas e até chegando ao atendimento online, a evolução é presente diante a diversidade, jogos físicos de cartas ou figuras já são utilizados para testagem em crianças em consultórios para identificar alguma questão ou hipótese, além de o desenvolvimento de jogos poder utilizar de psicólogos para a criação de jogos com base científica em busca de alcançar objetivos específicos, que possam auxiliar pessoas com determinadas dificuldades. Além disso, essa pode se tornar uma área de emprego nova no mercado de trabalho para profissões específicas, o Brasil tem se desenvolvido fortemente no cenário de jogos e abrangendo outras áreas, adquirindo um grande desenvolvimento financeiro de forma que pode ser explorada de diversos meios.

O benefício de tanta inovação pode vir acompanhado pela dependência desses aparelhos que é um risco já que essa ferramenta pode gerar prazer e falta de controle por uma parcela pequena dos usuários, mas a psicologia pode intervir até mesmo



nisso ensinando formas e meios saudáveis de se utilizar essas ferramentas e tratar casos aos quais estejam em estado mais avançado de dependência de jogos.

Contudo apresenta essa maneira de lidar com a inovação e suas funções, firmando um possível vínculo e contribuições psicossociais e de interação social para diversos tipos de pessoas já que jogos podem ser criados com diversas perspectivas e objetivos.

## Referências

ABREU, Cristiano Nabuco; KARAM, Rafael Gomes. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Brazilian Journal of Psychiatry**, Rio de Janeiro, v. 30, n. 2, 2008, p. 156-167.

Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rbp/a/T8y3pYpXy7wWj9v6DRdRxfR/?lang=pt>>. Acesso em: 22 ago. 2021.

AIX SISTEMNAS. **Jogos eletrônicos educativos**: afinal, são uma boa opção? 10 jul. 2018.

Disponível em: <<https://educacaoinfantil.aix.com.br/jogos-eletronicos-educativos/>>.

Acesso em: 06 out. 2021.

BRANCATO, Richard; ABREU, Francisco Douglas Lima; RODRIGUES, Henrique da Costa; RODRIGUES, Silvia Cristina Martini. Embasamento psicológico comportamental no desenvolvimento de jogos sérios digitais para indivíduos com transtorno do espectro autista: revisão sistemática. **Revista humanidade e Inovação**, Tocantins, v. 7, ed. 6, 2020.

Disponível em:

<<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2681>>.

Acesso em: 30 out. 2021.

CAVALLI, Franciely da Silva; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. **Revista Psicologia Argumento**, Paraná, v. 31, n. 72, 2013.

Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/psicologiaargumento>>. Acesso em: 22 ago. 2021.

FREUD, Sigmund. **Estudos sobre a histeria**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

YOUNG, Kimberly Sue. **Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction**. Center for Internet Addiction: [s. n.], 1998. v. 2.

GARBARINO, Mariana Inés; SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de; PETTY, Ana Lúcia. Jogos e intervenções grupais no atendimento de crianças com dificuldades escolares. **Psico**, v. 51, n. 3, p. e30367, 2020.

Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistapsico/article/view/30367/26476>>. Acesso em: 30 out. 2021.

GERMANO, Carlos. **Game violento pode estimular interesse por arma de fogo, diz estudo da UFPB**. 2020.

Disponível em: <<https://www.ufpb.br/ufpb/contents/noticias/>>. Acesso em: 6 nov. 2020.

GRANDON, Neiva; RAUPP, Andréa Damasceno. Educação matemática: em foco o jogo no processo ensino-aprendizagem. In: **Ensinar e aprender matemática**: possibilidades para a prática educativa, São Paulo: Editora UEPG, 2016.

Disponível em: <http://books.scielo.org/id/dj9m9/pdf/brandt-9788577982158-04.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2020.

HENRIQUE, Fábio. 5 Malefícios do uso excessivo de jogos eletrônicos. **Da redação**, Araçatuba, 2019.

Disponível em: <<https://www.lbv.org/5-maleficios-do-uso-excessivo-dos-jogos-eletronicos>>. Acesso em: 6 nov. 2020.

LEMOS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Archives of Clinical Psychiatry**, São Paulo, v. 39, n. 1, 2012, p. 28-33.

Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rpc/a/D5Mn33HRgRQBZbbYdLGQzvM/?lang=pt>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

MARIANO, Chóliz. Vícios em Jogos Eletrônicos. **Revista Iniciação Científica**, Criciúma, Universidade do Extremo Sul Catarinense, v. 14, n. 1, 2016.

Disponível em: <<http://periodicos.unesc.net/iniciacaocientifica/article/view/2673>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

POSSATTO, Lourdes Bernadete. A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, São Paulo, ano 03, ed. 11, vol. 01, 2018, p. 144-165.

Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/contribuicao-dos-jogos>>. Acesso em: 26 set. 2021.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. **Psicologia teoria e pratica**, São Paulo, 2012.

Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-36872012000100008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872012000100008)>. Acesso em: 6 nov. 2020.

SALAS, Javier. OMS reconhece o transtorno por videogame como problema mental: Classificação Internacional de Doenças incluirá os problemas associados ao jogo digital. **El País**. 2017.

Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/brasil/>>. Acesso em: 6 nov. 2020.

SILVA, Daniel Mattos de Carvalho Sanches. **Investimentos em inovação para jogos digitais: avaliando o cenário brasileiro**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/25685/1/2019\\_DanielMattosDeCarvalhoSanchesDaSilva\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/25685/1/2019_DanielMattosDeCarvalhoSanchesDaSilva_tcc.pdf)>. Acesso em: 30 out 2021.

TEIXEIRA, Julia. A influência positiva dos games na vida dos jovens. **Cobaia**: Itajaí, 2018.

Disponível em: <<http://jornalcobaia.com.br/a-influencia-positiva-dos-games-na-vida-dos-jovens/>>. Acesso em: 6 nov. 2020.

WINNICOTT, Donald Woods. **A criança e o seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos. Editora S.A., 1982.

YOUNG, Kimberly Sue. Uso e Abusos da Internet nos Tempos Atuais Dependência e Ansiedade Social. **Psicologia Clínica e da Saúde**, Covilhã, 2014.