

**O DILEMA DA SOCIABILIDADE EM JOGOS VIRTUAIS: CAUSAS DA BUSCA DE REFÚGIO NO MUNDO DOS JOGOS VIRTUAIS PARA JOVENS COM IDADE ENTRE 18 E 21 ANOS.**

Paulo Eduardo Fernandes Valeriano\*  
Bárbara Gonçalves Mendes\*\*

**RESUMO**

Esta pesquisa teve como objetivo compreender as relações estabelecidas em jogos virtuais, entre os jogadores e o jogo. Como principais questões, objetivou-se destacar pontos positivos e negativos encontrados nos jogos virtuais, relacionados a aspectos da vida destes jogadores, exaltando as causas da busca por esses jogos, e o que os tornam tão atrativos, a ponto de manter os jogadores por diversas horas consecutivas *online*. Tratou-se de uma pesquisa quanti-qualitativa, exploratória, caracterizada como pesquisa de campo, em que foi utilizado um questionário virtual autoaplicado, contendo questões de múltipla escolha e questões abertas. Foram respondidos 43 (quarenta e três) questionários, e os jogadores que colaboraram com este processo estavam dentro da faixa etária estabelecida pelo pesquisador: entre 18 e 21 anos. Após a análise dos dados obtidos por meio da análise de conteúdo (quantitativa e qualitativa), constatou-se que o jogo ocupa diversos papéis na vida destes jogadores. Alguns exemplos dessa importância são: a busca de novos vínculos, a evasão do cotidiano ou fuga da realidade, a busca por reconhecimento e, por fim, a realização pessoal. Como relevância da investigação, o estudo contribui para uma visão mais ampla sobre os jogos virtuais, evidenciando os diversos pontos em que o jogo exerce função importante na vida destes participantes. Como sugestões para futuras pesquisas, indica-se uma investigação mais detalhada acerca da representação de papéis exercidos dentro dos jogos virtuais, em que há a realização de diversas vontades dos sujeitos, tomando como base às vozes dos diversos atores envolvidos neste contexto.

Palavras-chave: Jogos virtuais; Fuga da realidade; Interação social.

**ABSTRACT**

This research had as purpose to understand the relations establish between virtual games, players and game. As main questions, it was aimed to highlight the positive and negative points found in virtual games, related to players' life aspects, exalting the cause of seeking these games, and what they are so attractive in the point of keeping the players for several consecutive hours online. It was a quantitative-qualitative, exploratory research, characterized by field research which was used a virtual survey self-applied containing multiple and open questions. They were answered 43 (forty three) surveys and the collaborating interview players were within the age group establish by the researcher between 18 to 21 years old. After the results analyze obtained by Content Analyze (quantitative and qualitative) verified the game occupy several roles in the player's life. Some examples of this importance are: the seeking of new links, everyday life evasion or escape from reality, seek recognition and, finally, personal achievement. With the investigation relevance, the study contributes to a great view about virtual games, evidencing the several points which the game has important function in the participants' life. As a suggestion to future researches, indicate a detailed investigation about the role representations practice inside the

---

\*Graduando em Psicologia pela Faculdade Ciências da Vida – *e-mail*: pauloedufvaleriano@hotmail.com

\*\* Mestra em psicologia social pela Universidade Federal de Minas Gerais – Professora da Faculdade Ciências da Vida- *e-mail*: baarbaragm@gmail.com

virtual games, which can accomplish by several people wishes, taking as the based on the voices of several people involved in this context.

Key-words: Virtual Games, Reality escape, Social Iteration.

## 1 INTRODUÇÃO

As diversas formas de interação e socialização proporcionadas pelo campo virtual, bem como a facilidade de acesso, tornam esse meio cada vez mais chamativo e atraente aos seus adeptos. O ato de jogar se torna parte do cotidiano da juventude. Com o avanço da tecnologia, o uso de aparelhos tecnológicos como forma de entretenimento e, principalmente, tendo em vista as frequentes mudanças e evoluções dos jogos digitais que os tornam cada vez mais próximos da realidade, interligando interações virtuais com ótimos gráficos e objetivos mais complexos.

Esses jogos se tornam uma excelente forma de evasão dos sujeitos para um mundo fictício virtual, repleto de missões e conquistas que podem perdurar por horas ininterruptas em jogo. Iniciar uma conversa ou fazer um novo amigo em um *game*, parte da simples tarefa de trocar algumas mensagens ou o simples fato de terem objetivos em comum no jogo. A quantidade de horas *online* e um afastamento dos vínculos externos ao virtual são fatores que estão sempre em pauta em estudos científicos e matérias de televisão abordando essa temática, porém, tendo enfoque em queixas dos pais ou responsáveis sobre os malefícios da interação virtual. Este estudo se atém a esse modelo de interação na virtualidade, mas com objetivo de abordar a questão norteadora: “quais as causas da busca de refúgio no mundo dos jogos virtuais para jovens com idade entre 18 e 21 anos?”. Dito de outra maneira, trata-se de um estudo exploratório sobre temática do dilema da sociabilidade em jogos virtuais, com base na fala dos próprios jogadores.

Para Castells (2011), a utilização intensa da internet está ligada a uma diminuição da comunicação familiar, um reduzido círculo social e, também, a um aumento de depressão e solidão. Desta forma, para esse autor existem causas e motivos para a busca de refúgio no mundo dos jogos *online*. Com isso, tem-se que o jogo virtual exerce funções na vida dos jogadores que estão além do ato de jogar. Tajfel (1982a; 1982b) ao tratar sobre as categorias sociais e as interações de grupos discorre sobre uma necessidade de reconhecimento para a integração de um sujeito a um determinado grupo, o que ele considera importante para a pertença grupal – pertença ‘real’. No caso dos jogos virtuais, este pertencimento se dá da

mesma forma e, nesse contexto específico, as identificações se dão por pessoas com o mesmo *hobbie* (o ato de jogar).

Objetivou-se com este trabalho: compreender as relações estabelecidas em jogos virtuais, e quais as motivações de jogadores com faixa etária entre 18 e 21 anos para se inserirem neste contexto, tão comum na sociedade atual. O diferencial em relação aos estudos supracitados é o foco no sujeito que joga, como forma de compreender as dinâmicas que se realizam no meio virtual. A abordagem psicossocial entra como base teórica através das possibilidades de explorar, com o auxílio desta, as relações estabelecidas em jogos virtuais sem focar necessariamente em pontos negativos acerca do tempo excessivo em jogo.

Como objetivos específicos deste trabalho, buscou-se: (I) identificar os principais aspectos causadores de longas rotinas em jogo, ou seja, o que os jogos exercem de tão atrativo para estes indivíduos; (II) destacar impactos na vivência desse público, que são possíveis em suas vidas por meio da inserção no mundo dos jogos, verificando se é possível dizer que os jogos trazem não só prejuízos, mas também benefícios para o sujeito e; por fim, (III) verificar a existência de questões internas e externas que possam influenciar diretamente nos comportamentos destes jovens de se dedicar a jogos, ou seja, quais os acontecimentos e sentimentos deste sujeito são trabalhados ou supridos dentro dos jogos.

Entende-se que este estudo virá contribuir para uma visão mais completa dos sujeitos inseridos nesse contexto, tendo em vista que serão apreendidas as motivações para a busca da interação em meios virtuais através de jogos *online*, colocando em evidência uma necessidade de acompanhamento do indivíduo e não apenas dos efeitos negativos exercidos pelo tempo exagerado. O trabalho servirá, assim, aos pais ou responsáveis, bem como aos profissionais que interagem com pessoas nesta faixa etária que vivenciam tais situações, ao proporcionar um maior entendimento de que as inúmeras horas em frente ao computador dizem muito mais do que um simples ato de lazer, tendo relação com diversos fatores ligados às significações das vivências e ao ambiente externo no qual o indivíduo está inserido, inclusive no próprio círculo familiar.

Para obter uma resposta frente ao problema apresentado, foi realizada uma pesquisa de campo, de abordagem quanti-qualitativa e natureza exploratória. A coleta de dados se deu por meio de um questionário autoaplicado, respondido por 43 (quarenta e três) jogadores com idade entre 18 e 21 anos. Estes dados foram coletados em plataforma virtual e o instrumento utilizado foi composto por questões abertas e fechadas. Tendo em vista a subjetividade dos sujeitos e buscando os motivos da busca pelos jogos virtuais, a análise dos dados foi feita através da análise de conteúdo, que rejeita a ideia de uma rigidez ou completude, oscilando

em dois polos que envolvem a investigação científica: do rigor científico e da objetividade e a riqueza da subjetividade (BARDIN, 2006).

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 JUVENTUDE EM FOCO**

Segundo Troian, Dalcin e Oliveira (2009) o Brasil segue um padrão de análise em acordo com a Organização Iberoamericana da Juventude (OIJ), que caracteriza como juventude aqueles com faixa etária entre 15 a 29 anos. De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), são caracterizados como adolescentes aqueles com faixa etária entre 12 e 18 anos, já para a Organização Mundial de Saúde (OMS) a adolescência é dividida em três etapas que são: pré-adolescência (10 aos 14 anos); adolescência (15 aos 19 anos) e juventude (15 aos 24 anos) e este é um período de constantes mudanças, tanto na formação da personalidade quanto no corpo. Os adolescentes lidam com a transição da infância para a vida adulta, tendo um aumento de obrigações e mais cobrança em relação aos valores e às responsabilidades. De acordo com Papalia, Olds e Feldman (2009) esse é o período das transformações físicas e psicológicas, e vai se estender até a vida adulta, quando estiverem com parte da personalidade formada, ressaltando que o nível de maturidade está intimamente relacionado à cultura.

Para as ciências sociais, a juventude caracteriza-se por uma passagem da vida entre a adolescência e a vida adulta, composta por diversos papéis sociais e mudanças psicológicas. Essa juventude em transformação vive os processos de construção e afirmação da personalidade, buscando socializações por via de novos contatos, abandonando a intensa proteção dos pais e familiares. Há, portanto uma transposição dessa rede de apoio para círculos de amigos e grupos sociais (PAPALIA, OLDS; FELDMAN, 2009). Desta forma, tendo em vista todas essas mudanças e necessidades, a internet nos dias atuais é um facilitador de acesso ao mundo externo sem sair de casa e um dos principais meios de comunicação e interação.

Ainda sobre esse período da vida, para Arnett (2000) a faixa etária entre os 18 e 24 anos caracteriza-se como “adulter emergente”. Segundo o autor, este é um período de

transição distinto da adolescência, que representa uma passagem para a vida adulta. É caracterizada, também, como uma etapa em que o sujeito está mais voltado para o futuro. As pessoas que compõe este processo de transição lidam com dúvidas relacionadas ao futuro no que tange às escolhas profissionais, aspectos familiares, busca de relações duradouras, o dilema de sair ou não da casa dos pais e diversas cobranças sociais como tirar carteira de motorista.

O lazer na vida dos sujeitos em formação se faz de suma importância, justamente pelas relações sociais e o aprendizado que pode ser desenvolvido através da vivência do lúdico. Pensando nisto, o campo virtual se destaca devido às facilidades que proporciona em termos de acesso, comunicação e trocas virtuais. A internet, segundo Kujath (2011), pode substituir as relações “face à face”, o que se dá até mesmo no âmbito dos encontros e da diversão. Sendo assim, a busca por jogos virtuais, que unem trocas de mensagens e formações de vínculos virtuais, envolve clãs ou grupos de jogadores com objetivos em comum e fornecem reconhecimentos quando alcançados certos níveis, torna-se cada vez mais presentes à sociedade atual, podendo passar de um simples lazer a um problema.

## 2.2 ATRATIVOS DO CIBERESPAÇO EM JOGOS VIRTUAIS

Para Levy (1998), ciberespaço designa o universo das redes digitais. Observa-se que esse “universo digital” está presente em diversas formas de interação entre as pessoas de modo geral e como exemplos, temos os jogos *online* e as redes sociais. Alguns agem na virtualidade, com um sentimento maior de liberdade, com a ausência de identificação, não ocorre uma censura de suas expressões: “a Internet, para eles, parece confiável e neutra o suficiente para que se exponham” (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012, p. 93). Assim, a virtualidade torna-se um meio amplo e facilitador para se expressar, sendo o ciberespaço um fornecedor de diversão, interação e lazer, devido a não obrigatoriedade de contato físico ou fora do plano virtual.

Manovich (2011) define o universo virtual como um ambiente em três dimensões (3D), gerado por computadores e com uso de interatividade. Desta forma, com os jogos virtuais proporcionando interações cada vez mais realistas, os diversos gêneros existentes podem simular para os jogadores, aventuras e ocasiões desejadas de acordo com seus objetivos pessoais. Dentre os diversos estilos de jogos *online*, destacam-se o gênero *Massive*

*Multiplayer Online Rolling Player Game* (MMORPG). De acordo com Pozzebon, Frigo e Oliveira (2014), esse modelo de jogo permite que o usuário crie um *Avatar*, personagem cuja função é ser o mediador entre as escolhas do jogador e o enredo do *game*, avançando níveis e obtendo conquistas através da vivência de diversas histórias. O processo de criação do *Avatar* permite que o indivíduo aplique sobre o personagem virtual aparências e estilos que possui ou gostaria de ter, criando assim, um “*alter ego*” virtual, o que favorece na formação de vínculo.

Levy (1996) destaca que o indivíduo encontra no mundo virtual, experiências e possibilidades que seria incapaz de vivenciar no mundo real. Os jogadores podem alcançar certos objetivos que não acreditem estar conseguindo na vida, como reconhecimentos por seus feitos, conquistas de objetivos, formação de vínculos com aliados ou até mesmo apoio de seu Clã ou Guilda. Para Blinka (2011), a realidade virtual tende a se tornar cada dia mais comum, servindo como ambiente de fuga. Os MMORPGs por se tratarem de jogos atrativos que apresentam baixo índice de frustração, juntamente com os avanços tecnológicos em imagens com qualidade digital, cenas realistas e propícias aos desejos e realizações humanas, tornam-se ainda mais expressivos para as pessoas que “precisam” desta suspensão da realidade.

### 2.3 O REFLEXO DE DILEMAS NA BUSCA POR JOGOS

A busca por satisfação na internet via jogos virtuais pode expressar diversos problemas na realidade destes jovens, sendo a escolha do jogo um reflexo dos sentimentos que o indivíduo busca alcançar. Tendo isso em vista, Breda *et al.* (2014) expõe a importância de investigar o motivo da escolha de cada jogo, quais tipos de missões e objetivos ele apresenta e as características dos personagens. O conhecimento destas especificidades fornece, pois, informações complementares importantes para a avaliação da situação e das vivências de cada um dos jogadores, aliando-se bem à Psicologia.

O uso frequente da internet apresenta reflexos de uma restrita comunicação familiar e um reduzido círculo social. Assim, a internet pode ser utilizada como via de escape e fuga de sentimentos desagradáveis e solidão. Nos adultos pode ser reflexo de relações interpessoais conflituosas ou problemas ligados à autoestima, além de poder se tornar uma dependência quando não se tem habilidades mais adaptativas de enfrentamento. Não se sabe se o excesso de internet é a causa pela qual os indivíduos se tornam deprimidos ou se a depressão é o que causa a busca e o interesse pelo mundo virtual (BREZING *et al.*, 2010; YOUNG *et al.*, 2010).

Para Abreu e Young (2011), uma vez dependente, o jogador tende a ver sua realidade virtual como mais válida que sua vida real. Em jogos virtuais, alguns problemas existentes na realidade dos indivíduos podem ser omitidos, afinal você “é o que quer ser”. De acordo com Spritzer e Picon (2013), os jogos são elaborados através das vontades e desejos humanos, de maneira a construir narrativas e enredos detalhados e complexos e fornecendo possibilidades diversas. O jogador pode, por exemplo, incluir-se no contexto através de seu *Avatar* e de suas conquistas no *game*. Os autores ressaltam, ainda, a formação de vínculos em games, pois o ambiente virtual simula proximidade, estimulando habilidades no jogo que proporcionam reconhecimentos e valoração, criando sensações agradáveis que tornam a prática de jogar preferível em relação a outras atividades do dia-a-dia, como dormir, estudar e interagir com os familiares.

#### 2.4 QUANDO A REALIDADE VIRTUAL SE TORNA UM EXCESSO

Lévy (2000) reconhece que há dependentes de internet que passam horas do seu dia no computador, conectados em redes sociais, jogos *online* e até mesmo surfando interminavelmente de página em página. Para Young (2011), várias características devem ser observadas para caracterizar o vício em jogos, como a maneira pela qual o jogo é utilizado, o que ele fornece para o indivíduo e como está sua vida fora do ciberespaço, pois apenas a quantidade de horas seria uma maneira muito simplista de caracterizar uma dependência.

De acordo com Spritzer e Picon (2013) alguns jogos possuem em seu enredo e estrutura, mensagens subliminares, utilizadas para influenciar e induzir sentimentos nos jogadores, criando uma interação entre o jogador e o que se passa na virtualidade. Como exemplos disso podem ser citados os jogos de terror, que atuam de maneira a suscitar o medo. Para Young *et al* (2011), pessoas que já apresentam outras dependências, como sexo, drogas, comida ou álcool, são mais propícias a apresentarem dependência de internet, pois já utilizam de outros artifícios quanto à fuga de problemas da vida real.

Levy (1993) fala sobre um “caráter” da internet e virtualização, de maneira que tudo depende da forma como é utilizada, de acordo com as singularidades dos sujeitos. Para ele a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Ou seja, o campo virtual fornece para seus adeptos consequências de acordo com a forma de uso. Não é neutro por fornecer influências de diversas formas para quem o utiliza, não é somente prejudicial, pois supri necessidades

diversas de alguns indivíduos, e nem totalmente boa, pois interfere diretamente nas relações, podendo ocasionar prejuízos nas vivências concretas. Desta forma, a Psicologia sendo uma possível forma de busca de ajuda tanto para os jogadores quanto para os pais ou responsáveis, deve ter um olhar sobre o sujeito inserido nesse contexto, não focando apenas em malefícios do excesso de *games* e sim, buscando compreender e acolher, identificando as causas externas ou internas que ocasionam a preferência por interação virtual dos adeptos em questão.

### 3 METODOLOGIA

Essa pesquisa classifica-se como quanti-qualitativa de cunho exploratório, tendo em vista que se trata de como os jogos virtuais interferem na socialização e busca de valorização do sujeito. Para Gil (2007) a pesquisa exploratória tende ao esclarecimento e às mudanças de ideias, tornando possível descobrir novas formas de relação entre o indivíduo e o problema. Segundo Minayo (2007), a junção dos dados quantitativos e qualitativos não se opõe, se complementam, corroborando interpretações mais abrangentes sobre o tema. No caso deste trabalho, quanto aos meios, trata-se de uma pesquisa de campo cujo objetivo foi compreender as relações entre as causas da busca por jogos e as vivências dos sujeitos que jogam. Vale ressaltar que se trata de uma pesquisa sobre o mundo virtual que se desenvolveu nesse meio, o que reforçou a ideia de uma manutenção do campo de pesquisa e de apreensão da subjetividade dos membros do grupo pesquisado, sem tornar a participação potencialmente aversiva.

Para a coleta de dados, inicialmente foram utilizados sites como SciELO, Pepsico e Lilacs, bem como revistas acadêmicas, teses e dissertações, para obtenção de materiais e conhecimentos embasados cientificamente acerca do assunto proposto, o que auxiliou no conhecimento sobre o contexto em que se desenvolveu a pesquisa, bem como na elaboração dos procedimentos adotados. A partir disto, foi utilizado um questionário autoaplicado virtual sobre a plataforma “Online Pesquisa”, contendo 32 questões das quais 22 foram fechadas, 5 foram abertas e 5 mistas em que se marcava uma das opções e preenchia-se um campo aberto para complemento opcional. O intuito deste instrumento foi coletar informações sobre aspectos da vida destes sujeitos e apreender as percepções dos mesmos quanto ao uso dos jogos virtuais. Wilson e MacLean (2011) denominam esse tipo de estudo como *surveys*, em que os próprios sujeitos respondem questões ligadas ao fenômeno investigado através de questionários e outros instrumentos de avaliação. Desta maneira, foi solicitado que jogadores

de jogos online com faixa etária entre 18 e 21 anos responderem o questionário, e foram analisadas as respostas de 43 (quarenta e três) jogadores.

A organização e análise dos dados contemplou a descrição da frequência das respostas fechadas e a coleta de respostas abertas, e em seguida, partiu-se para a análise de conteúdo em três etapas, que para Bardin (1977) se dividem em: pré-análise, através da organização dos dados e leituras preliminares do corpus textual para seleção e organização; a exploração do material, visando a construção de categorizações e a contagem da frequência de respostas; e por fim, a interpretação dos principais elementos coletados. As questões abertas serviram como aprofundamento das alternativas de múltipla escolha, tendo um enfoque no conteúdo apreendido acerca do assunto e proporcionando as devidas interpretações. Quanto às abordagens, destacaram-se a psicologia social através do trabalho com grupos sem deixar de considerar também à psicologia do desenvolvimento, tendo em vista o público abordado. Houve também interface com a área do lazer, por ser um trabalho que lidou com o lúdico em jogos virtuais.

### 3.1 AMOSTRA

O link do questionário foi acessado por 54 pessoas, mas foram analisados apenas os 43 questionários que continham todas as questões obrigatórias respondidas até o fim, o link estava disponível em páginas do *Facebook* sobre jogos *online*. Estabeleceu-se como critérios de inclusão na amostra: ter idade entre 18 e 21 anos e estarem inseridos no contexto dos jogos virtuais mesmo que esporadicamente. As duas primeiras questões do questionário eram, respectivamente, o esclarecimento sobre a pesquisa e o termo de consentimento livre e esclarecido ao participante, em que todos optaram por dar continuidade.

## 4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados obtidos através do questionário contribuíram de forma pertinente para assuntos abordados na pesquisa. Alguns dos principais temas evocados foram a imagem que o indivíduo tem sobre si mesmo, sobre sua dinâmica familiar, seu contexto ou círculo social, relações amorosas e questões relacionadas ao jogo. Os 43 questionários utilizados foram respondidos por completo em suas questões obrigatórias, sendo que uma parte deles gerou dados armazenados em resultados estatísticos com gráficos ilustrativos, e a outra corresponde

ao que os sujeitos elaboram sobre suas vivências em relação ao jogo e foram analisados de forma qualitativa.

Para uma melhor caracterização dos colaboradores é importante mencionar que dos 43 participantes, 38 (88,37%) eram do gênero masculino e 5 (11,63%) do gênero feminino, 17 (39,53%) tinham 18 anos, 14 (32,56%) 19 anos, 9 (20,93%) 20 anos e 3 (6,98%) 21 anos. A maior parte dos colaboradores é estudante e tem ensino médio completo (39 respondentes, o que corresponde a 90,7%). Destes ainda, 2 (4,65%) tem ensino médio incompleto e 2 (4,65%) optaram por não responder essa questão. Quanto aos relacionamentos amorosos, 11 (25,58%) estavam namorando enquanto 32 (74,42%) encontravam-se solteiros. Sobre a situação profissional 29 (67,44%) encontravam-se desempregados, 11 (25,58%) empregados e 3 (6,98%) não responderam à questão. Sobre com quem residiam, 38 (88,37%) moravam com alguém, 2 (4,65%) moravam sozinhos e 3 (6,98%) não responderam á questão. A partir dessa caracterização, partiremos para as grandes categorias evocadas nas respostas aos questionários.

#### 4.1 QUESTÕES LIGADAS A AUTOIMAGEM

Os colaboradores foram questionados sobre qual o grau de satisfação com sua aparência, e os resultados foram os seguintes: nenhum participante considera-se completamente insatisfeito (0,00%); 3 participantes consideram-se insatisfeitos (6,98%); 14 participantes disseram estar satisfeitos (32,56%); 20 participantes marcaram a opção muito satisfeitos (46,51%) e 6 participantes optaram por completamente satisfeitos (13,95%) como mostra o gráfico a seguir:



**Figura 1:** Satisfação quanto à aparência

**Fonte:** Dados da pesquisa

Isso põe em xeque o estigma de que necessariamente o *Avatar* necessariamente cumpriria o papel de melhorar a autoimagem destes sujeitos, que estariam em maioria insatisfeitos com suas características físicas, conforme apontado por França e Martins (2014). Em contrapartida e ainda tendo em vista a questão da aparência, perguntados se sofrem ou já sofreram *bullying* relacionado a esse aspecto, 26 participantes responderam “Sim” (60,47%) e 17 responderam “Não” (39,5%). Para Cruz (2001), o espaço virtual resguarda o indivíduo de sofrer perseguições quanto à aparência física e quanto aos diversos padrões de beleza impostos pela sociedade, além de facilitar a interação daqueles que estejam impossibilitados, tanto fisicamente quanto financeiramente, para se locomover até uma interação com outras pessoas fora de casa. Faz-se importante refletir, até que ponto as respostas sobre satisfação com aparência não estão vinculadas e também a essa virtualidade que resguarda os sujeitos de estarem em contato “cara a cara”, o que para alguns pode ser motivo de constrangimento diante de vivências aversivas.



**Figura 2:** Relação do *bullying* quanto à aparência  
**Fonte:** Dados da pesquisa

Ainda relacionado ao que fora apontado anteriormente, foi, por fim, questionado se mudariam algo em suas aparências, caso optassem por “sim” era opcional acrescentar o que gostariam de modificar, sendo que 21 participantes (48,84%) optaram por “sim” quanto as mudanças e 22 participantes (51,16%) optaram por “não”. Sobre as insatisfações relatadas nesta questão e pontos que gostariam de mudar foram elencadas características como: peso elevado, necessidade de ganho de peso, falta de barba, correção dos dentes com aparelho, insatisfações com a aparência do nariz, cotovelos, baixa musculatura, insatisfação com o

rosto, altura, cabelo e tamanho do pênis, dizendo do cumprimento com as normas e padrões de beleza e eficiência corpórea estabelecidos socialmente.

#### 4.2 CONTEXTO FAMILIAR

Foi questionado quantas pessoas moravam com os indivíduos, com o intuito de saber sobre suas relações privadas. Por não ter sido classificada como uma questão obrigatória, 41 dos 43 participantes responderam a essa questão. 39 (95,12%) participantes moram com pelo menos mais uma pessoa em casa, foram citados como companheiros do lar: pais, irmãos, avós, namorados, amigos e tios e apenas 2 (4,88%) participantes relataram morar sozinhos.

Os dois participantes que relataram morar sozinhos trouxeram como resposta da última questão do questionário, sobre o que buscavam nos jogos virtuais, as seguintes respostas expostas a seguir, enquanto algumas respostas dos outros participantes foram correlacionadas no decorrer do trabalho: *“União e trabalho em equipe, fazer amigos, conhecer novas pessoas e culturas”* e *“Me relacionar e me divertir com diferentes tipos de pessoa”*.

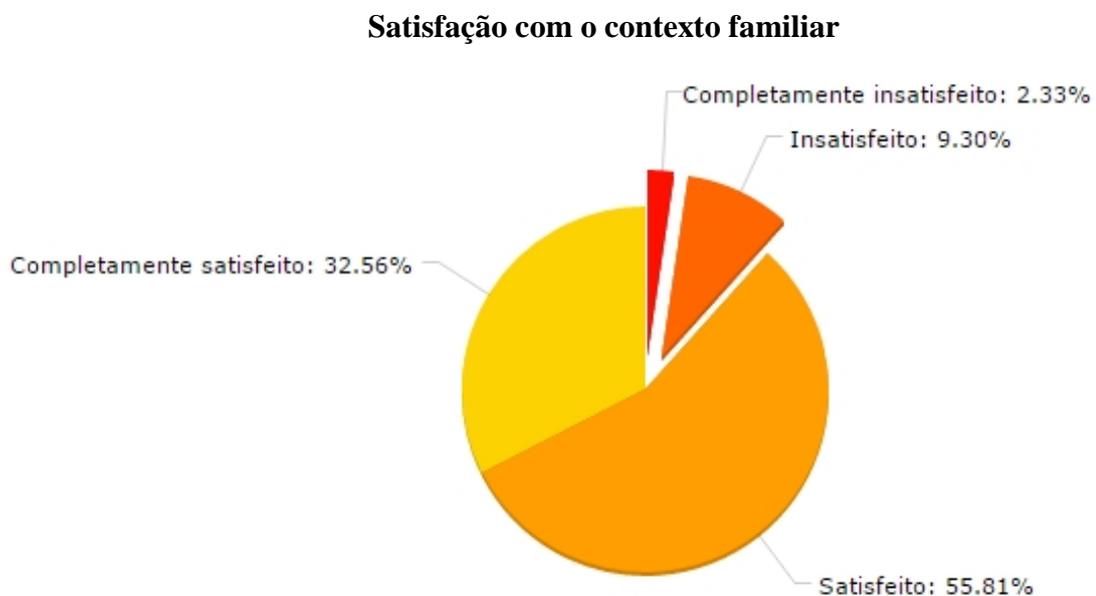
Nos relatos, o ponto em comum foi a interação com novas pessoas, o que diz de uma forma de interagir mesmo estando em casa sozinho como causa para a busca por jogos. Para Jaguaribe (1999), o espaço virtual modifica o campo da realidade, tornando possível um desdobramento destes indivíduos neste espaço. Desta forma, no espaço da realidade estes participantes estão sozinhos, porém, o jogo serve como uma extensão do real e não uma suspensão. Assim, o jogador se faz presente através de suas ações dentro daquele contexto virtual em conjunto aos demais jogadores, possibilitando afirmar que estar presente nestas relações independe da presença do corpo físico: ambos estão juntos em jogo mesmo que seus corpos estejam em locais diferentes.

Outra questão sobre as relações familiares tratava das possíveis perdas, ou seja, se em algum momento da infância ou adolescência, houveram perdas significativas em suas vidas de algum ente querido. Essa questão trazia um campo aberto opcional para relatar quem foi esse indivíduo. Essa pergunta pareceu importante dentro do contexto pesquisado porque pode agregar ou expressar relações quanto a busca por distração ou refúgio em meios virtuais, sendo um alívio para a dor da perda. Os resultados foram: 20 (46,52%) pessoas optaram por “sim” e os entes queridos apontados foram avós, pai, tios, primos, amigos de infância e cachorro enquanto 23 (53,49%) pessoas optaram por “não”.

As duas questões seguintes tiveram como objetivo expressar as relações dos participantes com o pai e com a mãe respectivamente. Os resultados apontaram diferenças significativas nas relações, tendo em vista que as mães, diferentemente dos pais, não receberam votos nas categorias negativas: inexistente (0%), péssimo (0%), ruim (0%), 13 participantes (30,23%) afirmaram ter uma boa relação com a mãe e 20 participantes (69,77%) afirmaram manter uma relação excelente. Em uma pesquisa realizada por Pick e Palos (1995), foi constatada essa diferença nas relações entre a mãe e o pai com seus filhos, em que na visão tanto dos filhos quanto da mãe, o relacionamento com a figura materna é melhor que com a paterna, independente do sexo/gênero do filho.

Já no que tange a vivência com a figura paterna, as respostas foram que a relação estabelecida entre os jogadores e seus pais é: inexistente para 2 participantes (4,65%); péssima para 1 participante (2,33%); ruim para 4 participantes (9,30%); boa para 22 participantes (51,16%) e excelente para 14 participantes (32,56%).

E por fim desta categoria, foram perguntados o grau de satisfação dos participantes com o seu contexto familiar, em que os resultados foram: 1 participante completamente insatisfeito (2,33%); 4 participantes insatisfeitos (9,30%); 24 participantes satisfeitos (55,81%) e 14 participantes completamente satisfeitos (32,56%) como mostra o gráfico a seguir. Cabe refletir até que ponto isso não rompe também com a representação de que os jogos servem como uma fuga para relações complicadas no contexto familiar.



**Figura 3:** Satisfação com o contexto familiar  
**Fonte:** Dados da pesquisa

### 4.3 INTERAÇÕES SOCIAIS

Neste quesito, duas questões obtiveram exatamente o mesmo resultado em suas respostas. As perguntas “Você se considera solitário?” e “Tem dificuldades de interagir fora dos meios virtuais?” obtiveram como resultados 16 “sim” (37,21%) e 27 “não” (62,79%), assim como mostra o gráfico a seguir:

**Sentir-se solitário e Dificuldades de interação fora aos meios virtuais**



**Figura 4:** Sentir-se solitário e Dificuldades de interação fora aos meios virtuais

**Fonte:** Dados da pesquisa

Questionados se os jogos virtuais favoreceram a interação social, pertença em grupos ou laços de amizade, os resultados foram bem expressivos: 38 participantes (88,37%) responderam “sim” e 5 participantes (11,63%) responderam “não”, como mostra o gráfico a seguir:



**Figura 5:** Jogos virtuais e interação

**Fonte:** Dados da pesquisa

Vale mencionar o quanto essas respostas sobre interação social também se vinculam a auto valoração positiva dos sujeitos, já que a pertença a grupos e a interação interpessoal favorecem a uma autoimagem positiva.

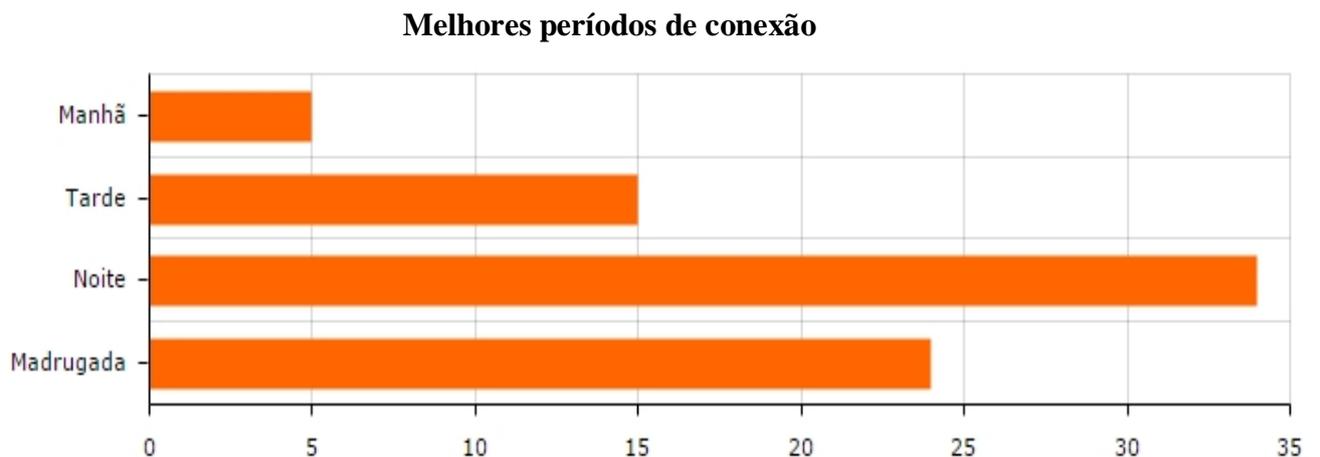
Na questão seguinte era possível marcar quantas alternativas fossem necessárias. Ela se tratava de investigar a quem os participantes recorriam quando estavam passando por algum problema, e os resultados foram os seguintes: 12 participantes (27,9%) recorrem aos familiares; 26 participantes (60,5%) a algum amigo ou vizinho; 8 participantes (18,6%) aos amigos virtuais; 11 participantes (25,6%) não se expressam com ninguém e 3 participantes (7,0%) optaram por outros, citando namorado e líderes religiosos como opção. Assim como na questão mencionada anteriormente, foi possível marcar mais de uma opção para responder à pergunta de “a quem recorreriam se notassem que estivessem tendo algum problema relacionado ao jogo?”. Os resultados foram: 11 participantes (25,6%) recorrem a familiares; 26 participantes (60,5%) aos amigos; 12 participantes (27,9%) aos amigos virtuais; 8 participantes (18,6%) recorreriam a algum psicólogo; 1 participante (2,3%) a um vizinho e 2 participantes optaram por outros (4,7%), trazendo namorado e a si mesmo como opção.

Foram, em seguida, questionados sobre a quantidade de amigos, ou seja, se consideravam ter mais amigos dentro de meios virtuais ou fora deles, e os resultados foram: 11 participantes (25,5%) optaram por “tenho mais amigos virtuais”; 32 participantes (74,42%) por “tenho mais amigos em meios reais” e nenhum dos participantes optou por “não tenho amigos” (0,0%), o que levanta questionamentos sobre a suspensão da realidade, tão negatizada nesse âmbito.

Foi questionado também qual o nível de satisfação com o contexto social. Nenhum participante (0,0%) considera-se completamente insatisfeito neste quesito; 3 participantes (6,98%) consideram estar insatisfeitos; 28 participantes (65,12%) dizem-se satisfeitos e 12 participantes (27,91%) mostraram-se completamente satisfeitos. Por fim, no que tange aos relacionamentos afetivo-amorosos, questionados sobre como se identificam sexualmente, os resultados foram expressivos em que todos os 43 respondentes (100%) disseram ser Heterossexuais, deixando as outras opções (Homossexual, Bissexual e Outros) com 0,0%. E quando questionados se já haviam se relacionado afetivamente por um longo período de tempo, caso sim poderiam relatar o tempo, e os resultados foram: 27 participantes (62,79%) optaram por “Sim”, em que o menor e maior prazo dos relacionamentos apontados foram de 3 meses para o menor e 5 anos para o maior; enquanto 16 dos participantes (37,21%) optaram por “Não”, afirmando não terem se relacionado afetivamente por longos prazos.

#### 4.4 RELAÇÕES ENTRE O JOGO E ASPECTOS DA VIDA

Visando observar quais os momentos preferenciais desta socialização virtual, foram questionados de “em quais momentos do dia costumavam jogar mais assiduamente” e os resultados se apresentaram da seguinte forma: 5 participantes (11,6%) optaram pela manhã; 15 participantes (34,9%) pela tarde; 34 participantes (79,1%) pela noite e 24 participantes (55,8%) pela madrugada, tornando clara a preferência pelos horários noturnos. Nesta questão era possível marcar mais de uma alternativa.

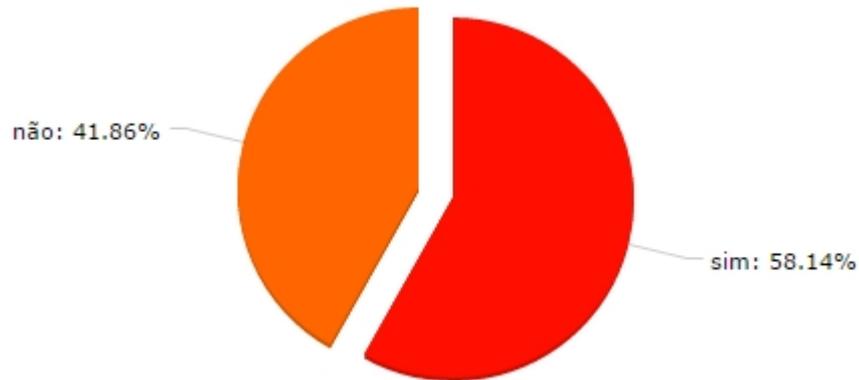


**Figura 6:** Melhores períodos de conexão  
**Fonte:** Dados da pesquisa

Foi questionado se os participantes se sentiam mais confiantes dentro dos jogos virtuais ou fora deles na “vida real”, e os resultados foram: A opção “sinto-me mais confiante nos jogos virtuais” foi selecionada por 19 participantes (44,18%); “sinto-me mais confiante na vida real” por 1 participante (2,33%); “sinto-me confiante em ambos” por 21 participantes (48,84%) e por fim, “não me sinto confiante em ambos” por 2 participantes (4,65%).

No que tange a se sentirem discriminados por jogar *online*, os resultados foram: 25 participantes (58,14%) optaram por “sim” e 18 participantes (41,86%) optaram por “não”, expressando a visão negativa que a sociedade tem sobre pessoas inseridas neste contexto, como mostra o gráfico a seguir:

### Se já foram discriminados por jogar *online* SIM X NÃO



**Figura 7:** Se já foram discriminados por jogar *online* SIM X NÃO

**Fonte:** Dados da Pesquisa

Sobre a quantidade de horas que acreditam ser necessárias em *game* durante o dia, os participantes responderam: De 1 a 2 horas = 5 participantes (11,63%); 3 a 4 horas = 18 participantes (41,86%); 5 a 6 horas = 9 participantes (20,93%); mais de 7 horas = 6 participantes (13,95%) e N/A = 5 participantes (11,63%). Por fim, nessa questão foi solicitado que respondessem se eram mais felizes e realizados nos jogos *online* do que na vida real, e os resultados foram: 20 participantes (46,51%) optaram por “sim” enquanto 23 participantes (53,49%) optaram por “não”. Isso se relaciona ao que foi respondido sobre os elementos atrativos dos jogos virtuais o que fica exemplificado pela resposta de um dos colaboradores: “*Consigo me identificar mais com as pessoas que jogam e não gosto muito de sair, então procuro os jogos para passar o tempo e me sinto mais feliz jogando*”.

Questionados se sentem-se mais valorizados pelos feitos dentro do jogo ou na realidade os resultados foram: 23 participantes (53,49%) optaram por “sim” enquanto 20 participantes (46,51%) optaram por “não”.

### Sentimento de valor em meios virtuais superior aos meios reais



**Figura 8:** Sentimento de valor em meios virtuais superior aos meios reais

**Fonte:** Dados da pesquisa

Estes resultados estão em acordo as afirmações de Levy (1996), que aponta para as possibilidades encontradas pelos jogadores em meios virtuais, que não estão sendo possíveis em meios reais. Desta forma torna-se possível compreender relações estabelecidas nos jogos virtuais, o que fica evidenciado nas respostas sobre os motivos que levam à busca pelos jogos virtuais: (1) *“Amizade, competição e reconhecimento”*. (2) *“O sentimento de realização após terminar o jogo e a interação com meus amigos”*. (3) *“Sempre fui muito bom nos jogos virtuais, as pessoas me respeitam pelo que eu faço e já pediram para eu virar profissional. Porém minha família não apoia”*.

Nestes relatos é possível fazer uma interpretação correlacionando o gráfico com as respostas abertas sobre as motivações para busca por jogos. Ao observar que no primeiro relato é citada a palavra “reconhecimento”, no segundo a palavra “realização” e no terceiro o trecho “me respeitam pelo que faço” é importante ponderar se essas vivências que dizem de uma autoimagem positiva acontecem no meio real.

Por fim, a última pergunta deste questionário foi “o que mais te motiva a buscar os jogos?”. Ela foi esquematizada como aberta no questionário, tendo em vista a subjetividade dos respondentes. Os resultados desta questão foram utilizados no decorrer da análise como forma de expressão direta dos próprios participantes sobre os temas abordados.

Diante das afirmações de Pozzebon, Frigo e Oliveira (2014) o modelo RPG permite a criação de um *Avatar*, vivenciando diversas histórias diferentes na obtenção de níveis e conquistas. Um dos participantes respondeu esta última questão, fazendo uma menção a este modelo de jogo, ressaltando sua preferência.

*“Sempre tive admiração pelos mesmos. Desde pequeno, fui presenteado com vídeo games. Como gamer, eu me dedico mais à plataforma PC cujos principais estilos jogados são o RPG e first person shooter (FPS) [Jogos de tiro em primeira pessoa], onde o que mais motiva são histórias complexas e gráficos realistas. Sempre busco aperfeiçoar minha máquina.”*

É possível notar a importância deste hábito na vida deste sujeito, tendo em vista que esse *hobbie* faz-se presente para ele desde a infância. Esse é um fator bastante comum, a maior parte dos jogadores, iniciam a fase de jogabilidade e inserção em jogos na mudança de infância para a adolescência. Conforme Oliveira (2007), que fala sobre a busca de construção da identidade social pelo adolescente, utilizando os jogos como meios de estimulação por serem ambientes fictícios e facilitados de interação. Alguns dos interessados no questionário relataram não poder respondê-lo, pois, na atualidade, não tinham mais tempo para jogar devido às conciliações entre faculdade e emprego, desta forma não sentiam-se aptos, o fato de

a maior parte dos respondentes estarem desempregados, 30 (75%) dos 40 respondentes desta questão que não era obrigatória, reflete uma possível relação entre tempo livre e o ato de jogar

Tajfel (1982a; 1982b) fala sobre a necessidade do indivíduo em se enquadrar em um grupo que lhe aceite, grupos em que os membros compartilhem valores e preferências. Não existe a necessidade de contatos face a face ou até mesmo da aprovação presencial, o indivíduo pode se apresentar ao outro de forma facilitada “a Internet, para eles, parece confiável e neutra o suficiente para que se exponham” (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012, p. 93). Isso é evidenciado em algumas respostas como, por exemplo, *“Interação com outras pessoas, que de certa forma são parecidas comigo sem ter o fator de conversar cara a cara”*.

Quanto as falas de Blinka (2011) sobre a fuga por meios virtuais, e sobre essa tendência se tornar cada vez mais comum, seguem algumas respostas sobre a questão de “o que mais te motiva na busca por jogos virtuais”, que se relacionam à essa fuga da realidade: (1) *“Poder fugir do mundo real.”*, (2) *“... [Poder acessar] um mundo que eu nunca terei.”*, (3) *“Eles trazem um conforto a mais, e é um meio em que posso fugir dos problemas reais pessoais, relaxa e esfria a cabeça.”*, (4) *“Para poder me distrair, simplesmente pelo fato de não ter interesse pelo mundo que me cerca.”*, (5) *“Competitividade, e uma história diferente em cada jogo, para esquecer a vida real que é monótona.”* E, por fim, (6)

*“Normalmente os dias são bem estressantes, e quando não são monótonos e rotineiros, os jogos me acompanham desde a infância, tendo uma alta há alguns anos atrás quando me sentia mais só. Hoje tendo aprendido a conviver com algumas coisas, acredito que os jogos tem sido um escape para tirar o tédio, ou distrair a mente de responsabilidades no momento não digeridas.”*

Diante das respostas, fica claro que os jogos virtuais representam muito mais para os indivíduos do que um simples jogo de diversão. Este é um ambiente que fornece “algo que falta” na realidade de alguns dos participantes, o que pode ter aos olhos desses jogadores elementos benéficos para suas vivências.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo deste trabalho foi compreender as relações estabelecidas em jogos virtuais, obtendo informações que puderam ser correlacionadas à vida destes sujeitos e o hábito de jogar *online*. Os resultados apresentados apontaram por uma busca de interação dos participantes evitando um contato presencial que reflete em diversas vivências dos usuários,

como insatisfação com a aparência física apresentados através de respostas abertas, fuga de problemas, busca de diversão, impossibilidades de locomoção devido à distância e dificuldades na interação fora aos meios virtuais. Os resultados apontaram também para uma quebra de estigmas construídos socialmente sobre estes jogadores. Os resultados evidenciaram que estes jovens em maioria estão satisfeitos com sua aparência física e com seus contextos familiares, o que difere dos resultados citados por alguns autores no referencial teórico, em que insatisfações com estes aspectos são elencados como algumas das causas para a inserção nos jogos virtuais. Os fatores que mais se destacaram nos resultados para a busca da interação virtual através de jogos *online* estão ligados à busca de reconhecimento, felicidade e fuga da realidade.

Lidar com o mundo dos jogos traz um impasse, tendo em vista os resultados da pesquisa, pois, mesmo tendo seus pontos negativos, não se pode jamais considerar o jogo virtual como algo essencialmente ruim. Essa vivência lúdica, em alguns casos, é o que fornece sentido às vivências destas pessoas que jogam. Foi possível observar, ainda com base neste trabalho, as causas da busca de refúgio nos jogos virtuais, os elementos atrativos dentro do jogo que possibilitam e instigam uma permanência maior em *game*, as influências de fatores internos e externos que estimulam a inserção neste meio, desconstrução de alguns estereótipos sobre os jogadores e, por fim, benefícios desta virtualidade na vida dos respondentes.

Esta pesquisa vem a contribuir para uma compreensão mais profunda sobre as causas da busca de refúgio no mundo dos jogos virtuais, tendo enfoque nos participantes inseridos em games e não se baseando nas queixas dos pais ou críticas da sociedade sobre o excesso de horas destinadas pela juventude frente ao computador. Desta forma, torna-se possível compreender o que estes jogos proporcionam em alguns aspectos das vidas desses colaboradores, benefícios que os mesmos não encontram fora deste contexto virtual, tornando o *game* como um atrativo maior que a própria realidade de alguns dos participantes.

No que se referem às limitações do trabalho, as amostras utilizadas podem não se aplicar á todos os jogos existentes, tendo em vista que não houve um controle específico de em quais jogos os participantes estavam inseridos. Não houve uma pré-seleção dos participantes, tendo em vista que os 43 respondentes acessaram o link do questionário voluntariamente. A única restrição feita se referia à idade, que poderia variar entre 18 e 21 anos. Desta forma, a amostra e os resultados podem não servir de parâmetro para outras faixas etárias muito distantes da selecionada.

Como sugestões para trabalhos futuros, indica-se um aprofundamento maior nessas importâncias, mencionadas pelos jogadores, dos jogos em suas vidas, tornando possível uma maior compreensão de pontos específicos e desconstrução de estigmas sociais tão arraigados em relação à esse público. Torna-se importante também abranger um estudo com faixas etárias menores, podendo colher mais informações de indivíduos que estão vivenciando a mudança de infância para a adolescência. Esses estudos podem tornar possível uma apreensão desse processo transicional nos meios virtuais, sendo um auxílio importante para a Psicologia no trabalho com adeptos dos jogos em diversos contextos.

## REFERÊNCIAS

ARNETT, J. (2000) Emerging adulthood: **A theory of development from the late teens through the twenties**. *American Psychologist*, 55, 469-480.

BARDIN, L. (1997) **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70.

\_\_\_\_\_. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, LDA, 2006, 231 p. (

BLINKA, L.; SMAHEL, D. **Dependência virtual de *role-playing* games**. In:

YOUNG; ABREU (Orgs.). **Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011, 310 p.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de Julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília: Ministério da Justiça, 1990.

BREDA, V.C.T.; *et al.* Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. **Rev. Bras.Psicoter.**, 2014, v. 16, n. 1, p.53-67. Disponível em: <[http://rbp.celg.org.br/detalhe\\_artigo.asp?id=142](http://rbp.celg.org.br/detalhe_artigo.asp?id=142)>. Acesso em: 22 abr. 2016.

BREZING, C.; DEREVENSKY, J.L; POTANZA, M.N. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic internet use. **ChildAdolesc. PsychiatricClin.** n. 19, 2010, p. 625-641. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20682225>> .Acesso em: 12 abr. 2016.

CASTELLS, M. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. vol. 1 – A Sociedade em Rede, 4ª ed., Lisboa, Fundação CalousteGulbenkian, 2011, 439 p.

CRUZ, L. A questão do anonimato no ciberespaço: o alter nem tão anônimo assim. **Revista Logos**. n. 14, 2001.

FRANÇA, J & MARTINS, V. G. **Construção social dos avatares e a relação social na cultura dos jogos digitais**. In: CHAUD, E; SANT'ANNA, T. F. (Orgs.). Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2014

GIL, Carlos Antônio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007, 176 p.

JAGUARIBE, B. Paixões virtuais: corpo, presença e ausência. In: VILLAÇA, N.; GOES, F.; KOSOVSKI, É. (Orgs.). **Que corpo é esse?:** Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

KUJATH, C. Facebook and Myspace: complement or substitute for *face-to-face interaction*. *Cyberpsychology . Behavior and Social Networking*, v. 14 2011, p. 75–78. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21329446>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

LEVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, 127 p.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 212p.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: ed. 34, 1996, 160 p.

MANOVICH, L. El lenguaje de losnuevosmedios de comunicacion. Barcelona; Paidós, 2011, 431 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.); DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa Social – Teoria, método e criatividade**. 32ª ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2012.

OLIVEIRA, R. (2007). **O adolescente e os jogos eletrônicos: Padrões de uso e motivos**. Universidade de Juiz de Fora, Minas Gerais.

[http://www.pospsicologia.ufjf.br/trabalhos/adolescentes\\_jogos.pdf](http://www.pospsicologia.ufjf.br/trabalhos/adolescentes_jogos.pdf).

PICK, S., & PALOS, P. A. (1995). **Impact of the family on the sex lives of adolescents**. *Adolescent*, 30 (119), 667-675.

PAPALIA, D.E.; OLDS, S.W.; FELDMAN, R.D. **Desenvolvimento humano**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009, 800 p.

POZZEBON, E.; FRIGO; L. B.; OLIVEIRA, L. V. . Perfil dos jogadores brasileiros de MMO - *Massively Multiplayer Online Game*. Santa Catarina: Araranguá. **SBC – Proceedings of SBGames**, 2014,p. 2179-2259. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf)>. Acesso em: 12 mar. 2016.

ROMÃO-DIAS, D.; NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O brincar e realidade virtual. **Cadernos de Psicanálise.**, CPRJ, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, 2012, p.85-101. Disponível em

<[www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26\\_pdf/11-O-BRINCAR.pdf](http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26_pdf/11-O-BRINCAR.pdf)> Acesso em: 07 abr. 2016.

SILVA, Alexandre Soares. Comunicação, diversão e aprendizagem: um estudo exploratório sobre o uso das tecnologias pelos adolescentes. **Poiésis**, Tubarão, v. 4, n. 8, 2011, p. 405 – 421. Disponível em: <<http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Poiesis/article/view/659>>. Acesso em: 25 mai. 2016.

SPRITZER, D. T.; PICON, F. Dependência de jogos eletrônicos. p. 116-124. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B.. **Vivendo esse mundo digital**. .. São Paulo: Artmed, 2013, 336 P.

TAJFEL, H. **Grupos humanos e categorias sociais I: Estudos em psicologia social**. Volume 1. Lisboa: Livros Horizonte, 1982a, 184 p.

\_\_\_\_\_. **Grupos humanos e categorias sociais II: Estudos em psicologia social**. Volume 2. Lisboa: Livros Horizonte, 1982b, 420 p.

WILSON, S. ;MACLEAN, R.. **Research methods and data analysis for psychology**. London: MacGraw-Hill Higher Education, 2011, 640 p.

YOUNG, K.S.; YUE, X.D.; YING, L..Prevalence estimates and etiologic models of internet addiction. **Understanding internet behaviorandaddiction**.2010, p. 12-29. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/236619307\\_Prevalence\\_Estimates\\_and\\_Etiologic\\_Models\\_of\\_Internet\\_Addiction](https://www.researchgate.net/publication/236619307_Prevalence_Estimates_and_Etiologic_Models_of_Internet_Addiction)>. Acesso em: 28 mar. 2016.

\_\_\_\_\_. **Estimativas de prevalência e modelos etiológicos da dependência de internet**. . p. 19-35. In: \_\_\_\_\_. Dependência de Internet.. São Paulo: Artmed, 2011, 343 p.