



# A POSSÍVEL INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA INTERAÇÃO SOCIAL ENTRE OS INDIVÍDUOS

Gabriel Olivares de Albuquerque Meirelles, Isaque Silva da Nobrega, Iury

Paulo do Nascimento Passos

Robson Ferreira Lopes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo –

Campus Guarulhos

## Resumo

Esta pesquisa investiga as possíveis influências dos jogos eletrônicos na interação social dos adolescentes, diante da crescente popularidade dos jogos digitais e das preocupações sobre possíveis prejuízos à socialização e ao desenvolvimento de habilidades sociais. Para este fim, a metodologia combina pesquisa bibliográfica com uma pesquisa de campo que foi realizada por meio de um questionário *online*, e aplicada a 50 adolescentes entre 13 e 19 anos, dos quais 44 eram jogadores. Os resultados revelaram uma dualidade de efeitos: enquanto 65,9% dos participantes relataram ter ampliado seu círculo social por meio dos jogos, 68,2% receberam reclamações sobre tempo excessivo dedicado a essa atividade. Além disso, 54,5% admitiram ter negligenciado eventos sociais presenciais para jogar, indicando um possível desequilíbrio nas interações. A análise mostrou ainda que 20,5% perceberam melhoras em suas relações familiares, mas 13,6% tiveram queda no rendimento escolar associada ao uso excessivo. Como estratégias para um consumo mais saudável, os próprios participantes do formulário sugeriram uma maior conscientização sobre os riscos (52,3% de apoio), estabelecimento de regras pessoais mais rígidas (56,8%) e maior incentivo a atividades *offline* (54,5%). Até o momento, a pesquisa recolheu, assim, que os jogos eletrônicos podem ser ferramentas valiosas de socialização quando utilizados com moderação, mas que o uso excessivo está associado a riscos significativos para o desenvolvimento social e acadêmico dos adolescentes. Como produto desta pesquisa, está prevista a criação de um *website* educativo para divulgação dos resultados, com o objetivo de conscientizar os indivíduos sobre os possíveis impactos do uso excessivo. As principais limitações do estudo referem-se ao tamanho da amostra e à sua restrição a um único grupo escolar, sugerindo a necessidade de pesquisas futuras com um número maior de pessoas de origens diversificadas.

**Palavras-chave:** Socialização. Adolescentes. Consumo digital.



## 1. Introdução

A sociedade encontra-se em constante evolução, assim como as tecnologias estão cada vez mais avançadas, se desenvolvendo de forma contínua e possibilitando a criação de interfaces de comunicação que modificam as formas de se relacionar, de se comunicar (Mendes; Badaró, 2020). Nesse contexto, os jogos eletrônicos emergem não apenas como entretenimento, mas como espaços sociais, em que comunidades diversificadas de jogadores estabelecem relações.

Dados da Pesquisa Game Brasil (2024) revelam que 73,9% dos brasileiros jogam regularmente, sendo que para 85,4% deles os jogos representam a principal forma de diversão. No entanto, o consumo excessivo pode acarretar consequências preocupantes. Conforme um estudo realizado por Brandão (2022), aproximadamente 30% dos adolescentes brasileiros apresentam padrões de uso problemático, enquadrando-se nos critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI), condição associada a isolamento social, queda no rendimento acadêmico e comprometimento da saúde.

A relevância desta pesquisa reside na necessidade de compreender como é possível evitar esses problemas, e garantir que a comunidade de pessoas que consomem os jogos eletrônicos possa continuar a consumir de forma saudável.

O objetivo geral desta pesquisa será analisar a possibilidade dos jogos eletrônicos influenciarem na interação social entre os indivíduos, compreendendo os aspectos positivos e negativos, e entender como evitar possíveis impactos negativos. Como objetivos específicos, apontaremos:

- Investigar os possíveis impactos positivos e negativos dos jogos eletrônicos na interação social;
- Identificar as áreas da vida social do indivíduo que são afetadas;
- Compreender como consumir os jogos eletrônicos de forma saudável;
- Desenvolver um *website* educativo para disseminar boas práticas com base nos resultados obtidos.

## 2. Materiais e Métodos

Para recolher, analisar e viabilizar os dados necessários, o projeto consiste em uma pesquisa de finalidade básica estratégica, com objetivo descritivo exploratório, sob o método hipotético-dedutivo com abordagem quantitativa, mediante procedimentos bibliográficos e de campo.



### **a) Pesquisa de Campo**

A pesquisa de campo foi desenvolvida utilizando a plataforma Formulários Google como instrumento de coleta de dados. Para a elaboração do questionário, os autores se basearam em estudos previamente conhecidos e acessados por meio do Google Acadêmico, que serviram como referencial teórico para a construção das questões. As principais obras consultadas foram: Savi e Ulbricht (2008), Badaró e Mendes (2020), Kowert et al. (2014) e Lemos et al. (2012). O formulário foi estruturado para coletar as seguintes informações:

- O perfil dos participantes (idade, ocupação, se existe hábito de jogar);
- Se há percepção da influência dos jogos no comportamento social;
- Sugestões do participante para garantir uso saudável dos jogos (opinião);
- Observação de terceiros (para os não jogadores que respondessem o formulário).

O formulário foi aplicado em um grupo de WhatsApp com 296 estudantes do ensino médio e compartilhado com alguns conhecidos. Para adequação ao público adolescente, as respostas foram limitadas a duas faixas etárias: 13-14 anos (fundamental II) e 15-19 anos (ensino médio). Cabe destacar que a divulgação restrita a um único grupo pode comprometer a diversidade da amostra, representando uma limitação metodológica.

### **b) Pesquisa Bibliográfica**

Foi realizada uma revisão da literatura acadêmica sobre o tema dos jogos eletrônicos e retomou-se o mesmo referencial teórico utilizado na elaboração do formulário (Savi e Ulbricht, 2008; Badaró e Mendes, 2020; Kowert et al., 2014; Lemos et al., 2012), agora com foco específico na identificação de comportamentos recomendados para um uso saudável e estratégias de prevenção a impactos negativos na interação social.

### **c) Comparação entre os dados obtidos**

A pesquisa obteve os resultados recolhendo as respostas mais marcadas no questionário, e comparando-as com a conclusão da bibliografia, para maior confiabilidade e profundidade dos dados obtidos.



### 3. Resultados e Discussão

O formulário obteve um total de 50 participantes, e destes, 44 afirmaram que consumiam algum tipo de jogo eletrônico. As conclusões da literatura e as respostas revelam convergências importantes sobre a relação entre jogos eletrônicos e interação social. O estudo empregou análise estatística (frequências e percentuais) e comparou estas porcentagens com a bibliografia..

Gráfico 1 - Percepção externa de tempo de jogo excessivo.

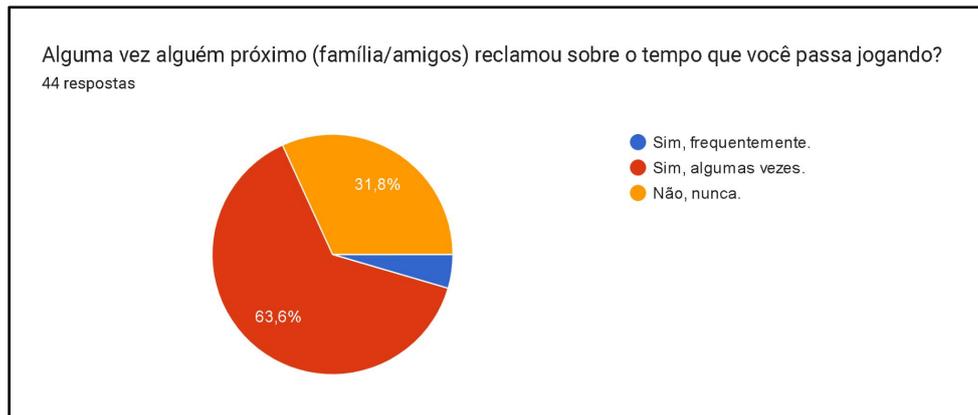


Gráfico produzido pelo Formulários Google

Gráfico 2 - Controle do jogador sobre o tempo de jogo.



Gráfico produzido pelo Formulários Google

Os dados do gráfico 1 recolhem que 68,2% dos jogadores já receberam reclamações sobre tempo excessivo dedicado aos jogos, contrastando com o Gráfico 2, em que 93,2% afirmam ter controle (total ou parcial) sobre seu tempo de jogo. Esta aparente contradição sugere uma subestimação dos impactos reais do tempo de jogo, reforçando a necessidade de mediação externa conforme destacado por Badaró e Mendes (2020).

Gráfico 3 - Prioridade entre socializar ou jogar.



Gráfico produzido pelo Formulários Google

Um aspecto preocupante aparece no Gráfico 3: 54,5% dos participantes admitiram ter deixado de participar de eventos sociais para jogar. Este dado traz um alerta direto sobre as preocupações de Kowert et al. (2014) sobre o risco de prejuízo no desenvolvimento de habilidades sociais quando as interações presenciais são negligenciadas.

Gráfico 4 - A capacidade dos jogos promoverem novas amizades.

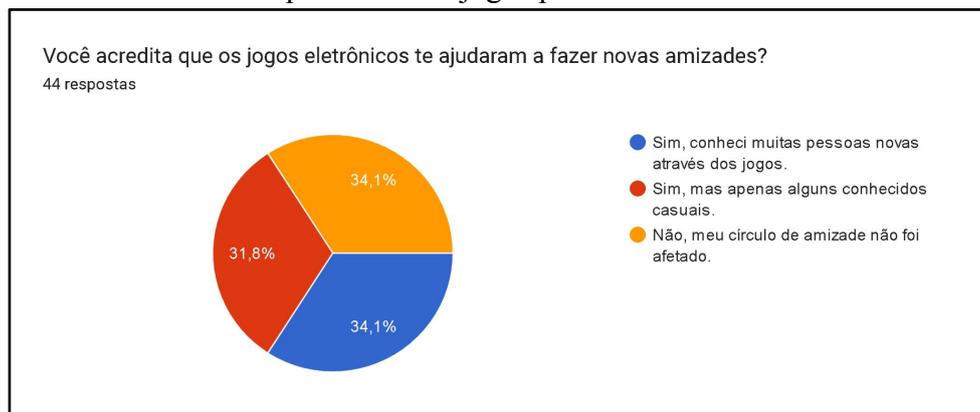


Gráfico produzido pelo Formulários Google

Gráfico 5 - A frequência do diálogo com amigos virtuais fora do ambiente *online*.

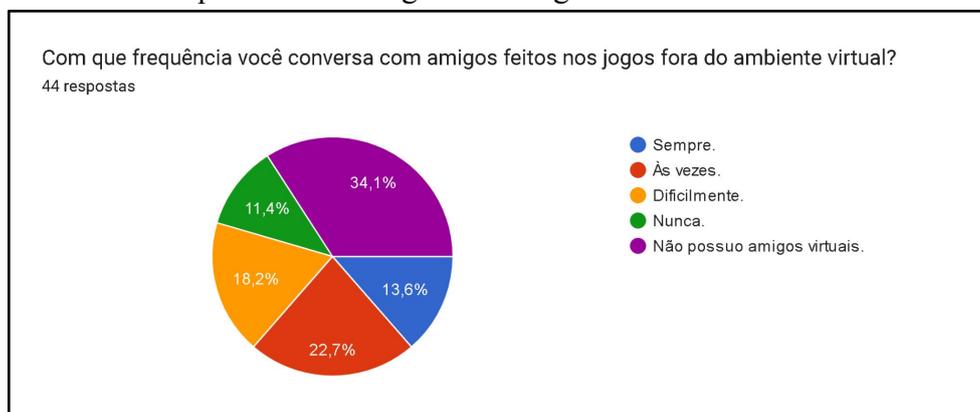




Gráfico produzido pelo Formulários Google

No aspecto positivo, o Gráfico 4 revela que 65,9% dos jogadores estabeleceram novas amizades por meio dos jogos eletrônicos, sendo que 54,5% mantêm contato presencial com esses amigos virtuais, mesmo que alguns dificilmente, e outros com frequência (Gráfico 5). Estes resultados confirmam o potencial socializador dos jogos quando utilizados de forma equilibrada, sem substituir completamente as interações *offline*.

Gráfico 6 - Um equilíbrio saudável entre jogos e vida social

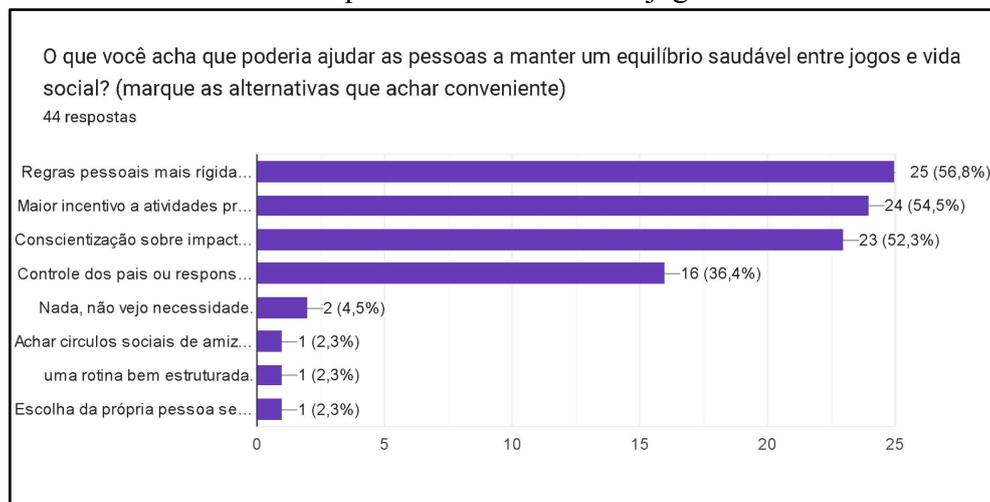


Gráfico produzido pelo Formulários Google

No gráfico 6, os participantes apontaram como soluções mais eficazes para equilibrar jogos e vida social: regras pessoais (56,8%), atividades presenciais (54,5%) e conscientização sobre impactos (52,3%). O controle parental para menores de idade também se mostrou relevante (36,4%). Essas estratégias refletem os princípios teóricos discutidos: o automonitoramento e psicoeducação propostos por Lemos et al. (2012) se alinham com a adoção de regras pessoais e conscientização; o incentivo a atividades presenciais corrobora a importância do equilíbrio entre interações *online* e *offline* destacada por Kowert et al. (2014); e a mediação adulta defendida por Badaró e Mendes (2020) se enquadra na relevância do controle parental. Além disso, sugestões como "rotina bem estruturada" e "encontrar círculos sociais que acolham" indicam que abordagens personalizadas também podem ser eficazes para promover um consumo saudável de jogos.

#### 4. Considerações Finais



Até o momento, a pesquisa revelou que os jogos eletrônicos exercem influência ambivalente na socialização adolescente: enquanto se mostraram ferramentas valiosas para formação de vínculos (34,1% fizeram novas amizades, 31,8% estabeleceram contatos casuais e 54,5% mantiveram relações presenciais com amigos virtuais), também evidenciaram problemas significativos - 54,5% priorizaram jogos em detrimento de interações sociais e 68,2% receberam reclamações por uso excessivo, apontando para um preocupante desequilíbrio entre vida virtual e presencial.

Durante a pesquisa, também enfrentamos alguns desafios, como a limitação da amostra (restrita a alunos de um mesmo instituto) e a necessidade de tradução de artigos internacionais. Para contornar essas dificuldades, optamos por uma abordagem quantitativa complementada por revisão bibliográfica, garantindo que os dados fossem analisados com base em evidências científicas validadas, e a utilização de uma ferramenta de tradução textual.

Além disso, os resultados sugerem aplicações práticas importantes, como a implementação de programas educativos que promovam o uso consciente dos jogos, combinando incentivo a atividades presenciais e desenvolvimento do automonitoramento. Escolas e famílias podem se beneficiar dessas diretrizes para ajudar adolescentes a estabelecerem limites saudáveis.

Para finalizar os objetivos propostos, o próximo passo da pesquisa será o desenvolvimento de um *website* expositivo, para publicar os resultados, com a finalidade de conscientizar os indivíduos sobre os possíveis impactos do uso excessivo, e disseminar boas práticas.

Para pesquisas futuras, a pesquisa sugere ampliar a amostra para diferentes faixas etárias, em contextos socioeconômicos diversificados, e investigar como diferentes gêneros de jogos (como cooperativos ou competitivos) impactam a interação social. Outra sugestão é a realização de estudos a longo prazo para avaliar se as percepções aqui identificadas se mantêm ao longo do tempo.



## 5. Referências

BADARÓ, A. C.; MENDES, R. L. V. Os impactos dos jogos eletrônicos nas habilidades sociais em adolescentes. *Cadernos de Psicologia*, Juiz de Fora, v. 2, n. 3, p. 208-230, 2020.

BASSETE, Fernanda. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. Instituto de Psicologia da USP, 2022. Disponível em: <<https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/#:~:text=Uma%20pesquisa%20realizada%20pelo%20Instituto,acarreta%20preju%C3%ADzos%20emocionais%20e%20sociais>> Acesso em: 10 dez. 2024.

CNN BRASIL. Pesquisa mapeia perfil de jogadores brasileiros e mostra aumento na diversidade. CNN Brasil, 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/>> Acesso em: 10 dez. 2024.

DIAS, Junio Araujo. O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Enfermagem) – Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, Brasília, p. 10-11, 2019.

KOWERT, Rachel; DOMAHIDI, Emese; FESTL, Ruth; QUANDT, Thorsten. Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*. v. 36, p. 385-390, 2014. DOI: 10.1016/j.chb.2014.04.003.

LEMOS. Igor Lins, et al. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Rev Psiq Clín*. v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 2-5, 2008.