

OTÁVIO CARVALHO FERNANDES DE ALMEIDA
202109928



A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL:
UMA REVISÃO DE NARRATIVA DE LITERATURA

BRAGANÇA PAULISTA
2022

OTÁVIO CARVALHO FERNANDES DE ALMEIDA
202109928

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL:
UMA REVISÃO DE NARRATIVA DE LITERATURA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso
em Psicologia da Universidade São Francisco
para obtenção de média semestral.

ORIENTADOR: JOSÉ GUILHERME VALLI FERNANDES

BRAGANÇA PAULISTA
2022

Resumo

Almeida, O. C. F. (2022). *A influência dos jogos eletrônicos no Brasil: Uma revisão de narrativa*. Trabalho de Conclusão do Curso de Psicologia, Universidade São Francisco, Bragança Paulista.

O presente trabalho teve por seu principal objetivo compreender a percepção da comunidade científica e da sociedade contemporânea sobre o consumo dos jogos eletrônicos, os efeitos destes sobre o desenvolvimento biopsicossocial dos jogadores e o potencial uso destes como ferramentas de pesquisa e/ou métodos de intervenção. Para a coleta de material foram utilizadas as plataformas científicas: Biblioteca virtual de Saúde (BVS); Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latino Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e o Portal de Periódico CAPES. Foram levados em conta apenas artigos científicos (Trabalhos de Conclusão de Curso, Monografias, dissertações, livros, resenhas, notícias, cartas e editoriais foram desconsiderados). Os artigos poderiam estar em português, inglês ou espanhol, entretanto, deveriam ter sido publicados primeiramente em território nacional. Deveriam conter ao menos uma das seguintes palavras-chave: “jogos eletrônicos”, “videogames” e “psicologia”. Além disso, as publicações deveriam ser datadas dentro o período de 2017 a 2021.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Brincar; Brincadeira; Entretenimento.

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	4
2 MÉTODO.....	11
3 RESULTADOS.....	12
4 DISCUSSÃO.....	13
5 REFERÊNCIAS.....	14
6 ANEXO 1 - Título do anexo 1.....	17

1 INTRODUÇÃO

1.1 A etimologia das palavras brinquedo, brincar e jogar atrelado as suas evoluções históricas e os efeitos que estas possuem na contemporaneidade.

Embora não seja possível determinar com precisão a origem das palavras brinquedo e brincar, é possível citar algumas de suas ancestrais. Do léxico anglo-saxônico: *springan e bli(n)kan*, que significam respectivamente, pular e gracejar. E do latim: *vinclu, vincru e vrinco*, das quais, se originaria o vocábulo “brinco”, um termo polissêmico, que poderia fazer tanto referência ao acessório utilizado nas orelhas quanto a ação de distrair uma criança (Melo et al., 2012). O termo ‘jogo’ provém do latim (*iocus*) e pode significar: brincadeira, diversão ou passatempo. Além disso, é interessante dar especial ênfase a mais duas palavras que também são derivadas do latim, sendo estas, *iocari*, que possui o sentido de diversão e entretenimento e *ludus-i* cujo significado é: “o ato de jogar, o prazer da dificuldade gratuita” (Murcia, 2005, p. 16).

Os vocábulos brinquedo, brincar e jogar, se encontram presentes em praticamente todos os dialetos conhecidos, mas as formas pelas quais estes se manifestam são frequentemente divergentes, podendo até mesmo, em alguns casos, serem caracterizadas como ‘ambíguas’. Murcia (2005) analisou os termos anteriormente citados e os seus significados em diferentes línguas ao redor do mundo. A riqueza na amplitude de conceitos e atribuições encontrados são indiscutivelmente notáveis e demonstram a importância destes fenômenos para as comunidades humanas. As conceitualizações encontradas fazem referências aos movimentos naturais (fluir do vento), ao movimento coordenado (danças), o ato de zombar (debochar), como ofensa (comportamento de caráter irresponsável) a até mesmo a insinuações eróticas e/ou sexuais. Porém, este fenômeno se tornou ainda mais complexo graças ao processo de globalização.

Inevitavelmente, a formação de vínculos socioculturais, políticos e/ou econômicos sejam em escalas micro (famílias) ou macro (sociedades) desencadeiam em um processo de ‘antropofagia cultural’, no qual, dois agrupamentos humanos absorvem para si os novos conhecimentos adquiridos e os consolidam em algo ‘novo’. A título de exemplo, é possível observar este fenômeno na importação/exportação de vocábulos estrangeiros, como na adesão dos vocábulos “*play*” (que pode significar tanto “brincar” quanto “jogo”) e “*videogame*” ambos de origem inglesa e que não possuem uma tradução direta para o português (Cordazzo & Vieira, 2007; Piccolo, 2009).

A adição de novos termos e/ou a atribuição de significados alternativos a palavras já existentes é uma das razões pelas quais torna-se extremamente complexa a tarefa de delinear um sentido ‘definitivo’ a um lexema. Esta multiplicidade de sentidos acentua a riqueza e a importância do brincar nas comunidades e sociedades humanas. Todavia, os inúmeros sentidos agregados a estes vocábulos impossibilitam a concretização, mensuração e/ou classificação de um mesmo fenômeno e/ou objeto. Cordazzo e Vieira (2007) e Piccolo (2009) assinalam esta ocorrência exatamente com as palavras “jogo, brinquedo e brincar”, visto que, dentro da comunidade científica, não existe um consenso entre quais seriam as definições adequadas para estes termos.

1.2 A evolução das sociedades humanas e a transformação do brincar

O brincar é uma atividade indiscutivelmente importante para o desenvolvimento infantil. As atividades de caráter lúdico possibilitam que a criança seja capaz de refinar suas habilidades comunicativas, verbais e não verbais, fortalecer os vínculos sociais sendo capaz de expressar de maneira mais efetiva seus sentimentos e desejos, adquire uma melhor compreensão de quais são

as condutas implícitas e explícitas esperadas de si, desenvolve o tônus muscular, as habilidades motoras, raciocínio lógico-matemático e exercita sua criatividade (Queiroz, Maciel & Branco, 2006; Cotonhoto, Rossetti & Missawa, 2019; Petri & Rodrigues, 2020).

Todavia, na contemporaneidade, o brincar é alvo de críticas e desdém, comumente, sendo tratado como uma mera ‘formalidade’, ou até mesmo, uma forma fútil de passar o tempo. Por esta razão, frequentemente não são proporcionados espaços e/ou tempo suficientemente adequados para que as crianças possam vivenciar as atividades lúdicas/recreativas (Cunha, 2008; Costa, 2020).

Apesar de o presente trabalho dar ênfase principalmente à espécie humana, é importante salientar que, o brincar não é uma atividade exclusiva humana, mas um fenômeno universal entre inúmeras espécies de seres vivos. Conforme Ingram (2020), as atividades recreativas possibilitam uma forma agradável e divertida de adquirir e aperfeiçoar habilidades consideradas essenciais para a sobrevivência e o desenvolvimento. Além disso, os brinquedos também são elementos fundamentais e que contribuem e até mesmo facilitam o processo de aprendizagem. Os primeiros brinquedos eram fundamentalmente recursos naturais, mas, à medida que novos agrupamentos sociais emergiram, observou-se um aumento na complexidade dos brinquedos e das próprias brincadeiras: esferas semicirculares, bonecas(os), jogos de tabuleiro, pipas e ioiôs são apenas uma pequena parcela dos exemplos. Além disso, as brincadeiras, brinquedos e jogos também se caracterizam como refletores da história, cultura e hierarquia social da criança e seus familiares (Britannica, 2020; Ingram, 2020).

Mediante o impacto que as atividades lúdicas possuem no processo de amadurecimento dos seres humanos, não é de se surpreender que famigerados estudiosos se debruçaram sobre o tema. Dentre os incontáveis nomes, é possível citar Platão, São Tomás de Aquino, Friedrich

Schiller, Wallon, Vygotsky e Piaget. Os estudos e as propostas teóricas apresentadas versavam desde a influência do brincar na maturação biológica e psicológica, até a sua implementação nos ambientes escolares como ferramenta para facilitar o processo educacional e profissionalização (Cotonho et al., 2019).

Muito embora se consolidasse como um tema recorrente, a implementação massiva destas práticas passaram a ocorrer apenas durante a Revolução Industrial. Esta súbita mudança no panorama sociopolítico e acadêmico foram derivadas das transformações sociais que ocorreram no período e a necessidade da reestruturação do sistema de ensino-aprendizagem e da formação de mão de obra especializada (Cotonhoto et al., 2019).

1.3 O novo brincar: videogames e sua popularização durante a pandemia do COVID-19.

Apesar das experiências lúdicas serem reiteradamente associadas à infância, sabe-se que independentemente da faixa etária do indivíduo, as atividades lúdicas podem acarretar benefícios para o desenvolvimento do organismo. A título de exemplo, pode-se citar a homeostase corporal, a integração social e análise e exploração do self (Giuliano, Silva & Orozimbo, 2009; Ingram, 2020; Ponciano, Klinger, Ponciano, Amorim & Soares, 2020). Muito embora seja de se esperar que existam diferenças entre os tipos de atividades que os indivíduos de distintas faixas etárias tenham a se engajar, observou-se na atualidade, um acentuado abandono das brincadeiras de rua e dos brinquedos ‘clássicos’ e a adesão aos jogos eletrônicos e *videogames* (Lima & Sartori, 2020; Petri & Rodrigues, 2020).

Embora o uso da tecnologia para fins recreativos não seja um advento recente, observou-se um fortalecimento da prática concomitante ao estado de pandemia ocasionado pelo SARS-CoV-2, vírus responsável pela transmissão do COVID-19. Visando a redução do número de

contágios, inúmeras medidas foram tomadas, contudo, dentre elas, destaca-se o *lockdown*. O *lockdown* consiste em um protocolo de paralisação de todas as atividades de perfil econômico, culturais, religiosas e sociais e da restrição da população de maneira temporária ou por período indeterminado. Mediante essas circunstâncias, tornou-se necessário a realocação destas atividades para o ambiente online visando serem realizadas de maneira remota (Aquino et al., 2021).

Yan, Gaspar e Zhu (2021) e Facini (2022) chamam a atenção para o processo de transição que já se encontrava em andamento durante o período pré-pandemia de uma gradual porém contínua transferência das atividades profissionais, sociais e acadêmicas do âmbito ‘*offline*’ para o ‘*online*’. Entrementes, com o advento da pandemia, pela primeira vez, foi possível observar uma transferência quase total das esferas anteriormente citadas para os cenários virtuais.

Facini (2022) reitera que a invenção da internet se consolidou como um fenômeno revolucionário para a comunicação humana, de modo que, os procedimentos e mecanismos para transmissão de informações tornaram-se capazes de superar barreiras naturais com relativa facilidade. Não obstante, no Brasil, é perceptível a desigualdade no nível de acesso a estas tecnologias. O IBGE (2021) afirma que em 2019, 4,7% dos domicílios em território nacional (3,4 milhões) não possuíam celulares e 17,3% (aproximadamente 12,61 milhões) das residências não possuíam acesso à internet. Infelizmente, o IBGE não leva em consideração *hardwares* (dispositivos eletrônicos) destinados diretamente aos jogos eletrônicos.

Todavia, conforme a Pesquisa Game Brasil – PGB (2021) (iniciativa privada que realiza levantamentos sobre os hábitos de consumo da comunidade *gamer*) houve um incremento nos gastos com *softwares* (jogos eletrônicos) e *hardwares* (42,2%) durante a pandemia, assim como, um aumento no período de tempo que os jogadores passam em frente às telas (75,8%) e em jogos online (51,5%). Outro dado relevante apresentado pelo PGB (2021) refere-se a faixa etária dos

jogadores: 22,5% dos jogadores entrevistados pela empresa se encontram na faixa dos 20 aos 24 anos de idade. Em segundo e terceiro lugar (18,9% e 18,6% respectivamente), encontram-se os jogadores com 40 anos ou mais, sendo seguidos pelos jogadores que possuem entre 24 e 29 anos. Com relação ao público infantil, 85% dos entrevistados afirmaram que seus filhos também jogam, além de que 83% dos responsáveis afirmaram acompanhar seus filhos durante as partidas.

Por meio de uma pesquisa em redes sociais como o Facebook/Meta e pelo Reddit, Barr e Copeland-Stewart (2021) identificaram que durante o período de pandemia, houveram mudanças nos comportamentos habituais dos jogadores, sendo estas: uma predileção por jogos *multiplayer*, a retomada de jogos ‘*clássicos*’, aumento no consumo de *hardwares* (ratificando os dados apresentados pelo PBG) e uma substituição de jogos com temáticas agressivas por jogos casuais. Dentre alguns dos exemplos citados pelos entrevistados, destacam-se: Jackbox games, Sim Two Point Hospital, Terraria e Animal Crossing: New Horizons.

Animal Crossing: New Horizons foi o último lançamento da franquia Animal Crossing da Nintendo Co. Ltd.. O jogo foi lançado em março de 2020, período nos quais inúmeros países já se encontravam em estado parcial ou total de *lockdown*. Conforme Zhu (2020), Barr e Copeland-Stewart (2021), Pearce et al. (2021) o jogo foi um fenômeno de intenso impacto no mercado dos jogos eletrônicos. Conforme a Nintendo Co. (2022) aproximadamente trinta e oito milhões de cópias do jogo foram vendidas, tornando-se um dos jogos mais rentáveis da empresa.

Em Animal Crossing, os jogadores controlam um avatar virtual conhecido como “*Villager*” que se encontra mudando para uma ilha deserta. Ao chegar no local, o jogador possui completa e total liberdade para realizar as atividades que desejar em seu próprio espaço de tempo sem quaisquer tipos de punições. Dentre as atividades a serem realizadas, podem ser citadas o

extrativismo de recursos naturais, esportes, jardinagem e design de interiores das residências das ilhas. Além disso, o jogo possui as modalidades *singleplayer* e *multiplayer* de modo que os jogadores podem visitar ou receberem visitas em suas ilhas (Zhu, 2020).

Em um período de insegurança e instabilidade como o vivenciado durante a pandemia de COVID-19, *Animal Crossing: New Horizons* demonstrou-se como um excelente método de escape. Conforme Zhu (2020), as mecânicas que possibilitam a fuga da realidade atrelado a possibilidade de se relacionar com outras pessoas afastando os sentimentos de solidão onipresentes durante o período de *lockdown*, foram os dois principais fenômenos que possibilitaram a astronômica ascensão do jogo.

Com relação ao tema socialização e a busca por novos gêneros de jogos, Barr e Copeland-Stewart (2021) identificaram por meio dos autos relatos obtidos conclusões muito similares à de Zhu (2020), especialmente com relação ao escapismo. Todavia, por meio da leitura das respostas disponibilizadas pelos participantes da pesquisa, é possível inferir que o processo catártico de escapismo não se restringe apenas a um determinado jogo e/ou gênero mas, absorve para si um conjunto de infinitas possibilidades. Dentre outros efeitos relatados pelos participantes durante a sessão de jogos, encontram-se o alívio do estresse, estimulação cognitiva, sentimento de “normalização”, socialização e a sensação de controle (eficácia, competência e autonomia).

Além disso, Pearce et al. (2021) afirmam que os jogos eletrônicos são um importante recurso no auxílio da administração de estresse em famílias. O tempo destinado aos jogos e as atividades de lazer proporcionam a possibilidade de que os membros da família fortaleçam a resiliência para períodos de intensa carga emocional e os vínculos sociais/afetivos. Mediante a importância do tema, espera-se neste trabalho realizar uma contextualização do impacto dos jogos eletrônicos no meio científico.

2 MÉTODO

2.1 Estratégia de busca

As seguintes plataformas foram utilizadas para a realização da pesquisa: Scientific Library Electronic Online (SciELO), Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e o Portal de Periódico CAPES. Os descritores utilizados foram: “psicologia”, “jogos eletrônicos” e “videogames”.

2.2 Critérios de elegibilidade

Os critérios utilizados para inclusão foram: o artigo deve ter sido publicado entre 2011 e 2021; os artigos podem se encontrar em inglês, português e/ou espanhol; o artigo deve ter sido publicado em território nacional; dentre as palavras chaves constatadas nos artigos, deveriam encontrar-se presente pelos menos uma das presentes: “jogos eletrônicos”, “videogames” e “psicologia”; os artigos selecionados devem abordar ao menos um construto e/ou utilizar jogos eletrônicos e/ou videogames como recursos terapêuticos.

Com relação aos critérios de exclusão: Não foram levados em conta Trabalhos de Conclusão de Curso, Monografias, dissertações, livros, resenhas, notícias, cartas e editoriais. Os artigos que foram publicados inicialmente no exterior e mais tarde, no Brasil, não foram contabilizados.

2.3 Etapas de Seleção e extração das informações

Na primeira etapa, foi realizada a leitura dos títulos e resumo dos artigos encontrados. As presentes informações foram incluídas em um documento (tabelas) a parte para controle dos materiais selecionados: Nome dos autores(as), ano de publicação, delineamento, foco e objetivo do estudo.

3 RESULTADOS

4 DISCUSSÃO

5 REFERÊNCIA

- Aquino, E. M. L., Silveira, H. I., Pescarini, J. M., Aquino, R., Souza-Filho, J. A. S., Rocha, A. S. . . . Lima, R. T. R. S. Medidas de distanciamento social no controle da pandemia de COVID-19: potenciais impactos e desafios no Brasil (2020). *Ciência & Saúde Coletiva*, 25(1), 2423-2446. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.1.10502020>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2020, April 2). *Play*. Encyclopedia Britannica. Recuperado de: <https://www.britannica.com/topic/play-behaviour>
- Cordazzo, S. T. D., & Vieira, M. L. (2007). A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 7(1) Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&tlng=pt
- Costa, A. R. (2020). As crianças e o brincar no contexto escolar: tempos (in)sensíveis. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 42, 1-7. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/rbce.42.2019.207>
- Cotonhoto, L. A., Rossetti, C. B., & Missawa, D. D. A. (2019). A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. *Construção psicopedagógica*, 27(28), 37-47. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&tlng=pt.
- Cunha, D. S. (2008). “PROFESSORA, se o meu filho só brincar não vai aprender nada!” - *Por quê e Para quê brincar na Educação Infantil?* (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Recuperado de <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/16102>
- Facini, R. K. (2022). *Do real ao virtual: a influência dos jogos eletrônicos para uma possível ressignificação dos espaços de lazer* (Trabalho de Pós-Graduação). Universidade de São Paulo, Escola de artes, ciências e humanidades, São Paulo, São Paulo, Brasil. Recuperado de https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100140/tde-03022022-193712/publico/facini_karine_dissertacao_versao_corrigida_2022.pdf
- IBGE. (2021, primavera). Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019 – PNAD contínua. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios*

- Continua*, 1-12. Consultado em Junho 20, 2022. Recuperado de https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf
- Ingram, S. (2020, Dezembro 1). *Toy Story: A short story of awesome playthings*. National Geographic. Consultado em Junho 20, 2022. Recuperado de: <https://www.nationalgeographic.co.uk/family/2020/11/from-marbles-to-mickey-a-short-but-awesome-history-of-toys>
- Giuliano, R. C., Silva, L. M. S., & Orozimbo, N. M. (2009). Reflexões sobre o "brincar" no trabalho terapêutico com pacientes oncológicos adultos. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 29(4), 868-879. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1414-98932009000400016>.
- Lima, L. W., & Sartori, C. M. T. D. (2020). O novo brincar e os jogos eletrônicos: Impactos positivos e negativos. *Cadernos de Psicologia*, 2(4), 482-508. Recuperado de: <https://seer.cesjf.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/2851/1927>.
- Murcia, J. A. M. (Org.). (2005). *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed.
- Nintendo Co. (2022). *Top Selling Title Sales Unit*. Consultado em Junho 20, 2022. Recuperado de: <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>
- Pearce, K. E., Yip, J. C., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T. W., Bhattacharya, A., & Li, Q. (2021). Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic. *Games and Culture*, 17(5), 773-794. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/15554120211056125>
- Petri, I. S., & Rodrigues, R. F. L. (2020). Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância.. *Research, Societ and Development*, 9(9). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i9.7368G1>.
- Pesquisa Game Brasil. (2021). *Pesquisa Game Brasil – Report Gratuito Brasil* (8ª Ed.). Recuperado de <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>
- Piccolo, G. M. (2009). Jogo ou brincadeira: Afinal, de que estamos falando?. *Motriz revista educação física*, 15(4), 925-934. Recuperado de: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-550051>
- Ponciano, D., Klinger, E. F., Ponciano, J. V., Amorim, T R., Soares, D. N. (2020). Playing and its importance in the child Psychoanalytic Therapeutic Process. *International Neuropsychiatric Disease Journal*, 14(2), 12-16. Recuperado de: <https://journalindj.com/index.php/INDJ/article/view/30124/56519>

- Queiroz, N. L. N., Maciel, D. A. & Branco, A. U. (2006). Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. *Paidéia*, 16(34), 169-179. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000200005>
- Yan, Z., Gaspar, R., & Zhu, T. (2021). How humans behave with emerging technologies during the COVID-19 pandemic?. *Human behavior and emerging technologies*, 3(1), 5–7. Recuperado de <https://doi.org/10.1002/hbe2.249>
- Zhu, L. (2020). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of *Animal Crossing: New Horizons*, 3(1), 157-159. Recuperado de: <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>

6 ANEXO 1 - Título do anexo 1