

TRABALHO 34

**RELAÇÃO ENTRE O SUJEITO E O
JOGO DIGITAL: UMA PERSPECTIVA
DE TROCA DE REALIDADE**

**RAQUEL SOARES LOOF
NICOLE BIANCA SCHOENAU DE SOUZA
ALLAN BATISTA PEREIRA JÚNIOR**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 34

LOOF, Raquel Soares; SOUZA, Nicole Bianca Schoenau de; PEREIRA JÚNIOR, Allan Batista. Relação entre o sujeito e o jogo digital: uma perspectiva de troca de realidade. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

RELAÇÃO ENTRE O SUJEITO E O JOGO DIGITAL: UMA PERSPECTIVA DE TROCA DE REALIDADE

Raquel Soares Loof¹
Nicole Bianca Schoenau de Souza²
Allan Batista Pereira Júnior³

Os jogos digitais vêm ocupando um espaço significativo na vida das pessoas de forma geral, devido ao avanço da tecnologia, ele se faz presente com mais facilidade e vem atualizando aspectos que permitem mais envolvimento do usuário em relação ao próprio jogo, como compras de objetos para aprimorar habilidades e deixar o jogador mais eficaz dentro de uma partida (PORTINARI et al., 2019; WAGNER ANTONIO JUNIOR, 2014). O presente trabalho tem a proposta de analisar bibliograficamente como o indivíduo se relaciona com os jogos digitais a ponto de realizar a troca da sua realidade física para a realidade digital. A muito tempo se teme que o ciberespaço substitua o contato humano direto ou demais atividades relacionadas ao mundo físico, mas muitos autores apontam diversas evoluções do digital para o físico, ao qual nenhum anulou a existência do outro, um exemplo simples é a fotografia que não anulou a existência da pintura, e muito menos a frequência das pessoas em museus e outras formas de exposição delas, seguindo o tema de pesquisa, precisamos compreender a presença dos jogos digitais em nosso meio, pesquisas apontam que 62% dos internautas brasileiros estão presente em jogos digitais, de múltiplas plataformas, os jogos online se tornaram uma febre mundial e hoje já é considerado uma modalidade esportiva profissional, chamada de *e-Sport*. Muitos *gamers* optam por jogos gratuitos, e 32% já gastaram ou gastam adquirindo algum conteúdo relacionado ao jogo, para melhorar a estética do seu personagem ou para melhorar as habilidades do mesmo, seguindo essa linha

¹ Discente de Psicologia- Universidade Estácio de Sá- ESTÁCIO – raquelloof@gmail.co

² Discente de Psicologia- Universidade Estácio de Sá- ESTÁCIO – nicolebschoenau@gmail.com

³ Discente de Psicologia- Universidade Estácio de Sá- ESTÁCIO – allanbpjr3@gmail.com

atualmente a palavra *Gamers* é utilizada como status para aqueles que estão mais presentes dentro do universo dos jogos digitais, e que mostram suas habilidades dentro de outras plataformas, compartilhando táticas e jogadas com o seu público, fazendo com que os *gamers* passem horas na frente das telas evoluindo sua jogabilidade, e até mesmo criando sua personalidade em cima do personagem dos jogos, é nesse momento que nossa pesquisa avança para uma área pouco estudada atualmente, pois diversos fatores fazem com que um indivíduo projete nos jogos sua personalidade ou permita que a personalidade do seu personagem faça parte do seu cotidiano (KANTAR IBOPE MEDIA; ANA DAVINI, 2022; LÁLA; NODARI, 2019; PIERRE LÉVY, 1999; PORTINARI et al., 2019). Essa pesquisa é de cunho explicativo, com dados qualitativos de artigos já existentes nos principais canais de pesquisa (SciELO, Google Acadêmico, CAPES, entre outros), foram selecionados artigos de cunho relevante com palavras chaves jogos digitais, *games*, troca de realidade e vídeo games, ao qual foram identificados 7 artigos e 1 pesquisa nacional relevante para essa pesquisa. Dentro desse estudo os sete artigos utilizados apontam várias singularidades, quando se diz respeito aos vícios enfrentados pelos usuários dos jogos digitais, muitos se mantem em jogos e vivem fortemente os personagens por sofrerem certas fragilidades sociais, como por exemplo, indivíduos que sofrem bullying, entre outros aspectos intrínsecos do sujeito, com isso é apontado que as características sociais dos jogos facilitam o processo de socialização, cada partida jogada novos grupos são formados, os sujeitos se conhecem através da fala e dos chats, onde não precisam expor seu nome real e nem ser o quem eles são, e sim ser quem eles quiserem ser, as recompensas geradas tendem a manter mais ainda esse usuário preso ao jogo, quando reconhecido por suas bem feitorias desperta ainda mais o desejo continuo de permanecer no jogo (CRUZ JUNIOR, 2017; MENDONÇA; FANTINI, 2017; PORTINARI et al., 2019; SARMET; PILATI, 2016). Em linhas gerais, é possível compreender o quanto as dificuldades sociais são pontos chaves para que o sujeito prefira os jogos digitais, e realize o investimento nessa área para manter uma evolução constante, e que por muitas vezes investe mais em âmbito digital do que físico, um exemplo seria comprar roupas (*skins*) para personagens e não comprar para si mesmo, ao

longo desta pesquisa foi possível identificar que poucas pesquisas são voltadas para o entendimento do fator chave que leva ao vício e quais os mecanismos reais que levam o sujeito se manter no ambiente digital. Sendo assim essa pesquisa pode ter continuidade para um âmbito quantitativo com grupos distintos e testes para obter uma resposta mais concreta com relação a perspectiva do sujeito.

Palavras-chave: jogos digitais; realidade; psicologia; games; vídeo games.

REFERÊNCIAS:

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 39, n. 3, p. 226–232, 1 jul. 2017.

KANTAR IBOPE MEDIA; ANA DAVINI. **62% dos internautas no Brasil jogam jogos eletrônicos, diz levantamento da Kantar IBOPE Media**. Disponível em: <<https://www.kantaribopemedia.com/62-dos-internautas-no-brasil-jogam-jogoseletronicos-diz-levantamento-da-kantar-ibope-media/>>. Acesso em: 30 set. 2022.

LÁLA, O. ;; NODARI, C. L. **GERAÇÃO ALPHA ENTRE A REALIDADE E OVIRTUAL:SUJEITOS DIGITAIS**. [s.l: s.n.].

MENDONÇA, L. H. F.; FANTINI, J. A. Adicção em Games: do cognitivocomportamental ao estruturalismo. p. 33, 2017.

PIERRE LÉVY. Cibercultura. v. 34, p. 1–231, 1999.

PORTINARI, D. B. et al. **Jogos de Poder: uma análise das relações de poder presentes nas práticas de jogos digitais**. [s.l: s.n.].

SARMET, M.; PILATI, R. Efeito dos jogos digitais no comportamento: Análise do General Learning Model Mauricio. **Temas em Psicologia**, v. 24, n. 1, p. 17–31, 1 mar. 2016.

WAGNER ANTONIO JUNIOR. Jogos digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da psicologia histórico-cultural. **Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo**, 2014.