

## ATÉ ONDE AS PESSOAS PROJETAM AS FANTASIAS NOS JOGOS

Francis C. W. Schnitzer<sup>1</sup>

Millena Vitória Santos<sup>2</sup>

Em uma realidade virtual nos jogos *role-playing*, as pessoas podem viver em um universo e se conectarem em qualquer parte do mundo. A mistura da vida real com a realidade virtual nos deixa escondido através de avatares, e o grande questionamento é se as pessoas vão deixar de viver as suas vidas no mundo real. A fantasia traz a projeção da magia dos usuários ao alcançarem o reconhecimento e a recompensa que não tem na vida real. Cada jogador tem o controle sobre a sua personalidade virtual, e quanto mais tempo investido no jogo, mais forte a identidade criada. Os jogadores projetam as relações interpessoais do jogo e trazem para o pessoal, pois a possibilidade de interagir sem sair de casa pode ser um instrumento facilitador para se eximir de suas responsabilidades, de tomadas de decisões e incômodos da vida real. Nick Yee, autor de um estudo quantitativo separa cinco motivações encontradas nos jogadores: a socialização (encontrar outros), a imersão (o compromisso com as potencialidades do jogo), a perturbação (*griefplay*, a procura por uma vantagem sobre os outros), o *leadership* (o desejo ou exercício da autoridade) e a realização (*achievement*, o desejo de explorar tudo). Entre a imersão e a socialização, a prática do *roleplay* se revela bem política, contingente e depende frequentemente de situações interpretadas espontaneamente (Yee, 2006). Yee também fala sobre o efeito *Proteus* quando os jogadores se conformam o mais frequentemente com os modelos típicos de avatares que eles escolhem encarnar controlando seu ambiente. Isso ocorre porque mesmo sendo

---

<sup>1</sup> Francis C. W. Schnitzer – Psicologia – Estácio. E-mail: francischnitzer@hotmail.com.

<sup>2</sup> Millena Vitória Santos – Psicologia – Estácio. E-mail: millenavts@outlook.com.

diante de uma tela em um mundo imaginário nossas mentes encaram aquilo com o mesmo padrão do código social vivo na vida real, podendo levar o jogador a essa confusão mental. Assim então, como um jogo de simulação de vida mostra ao jogador situações reais, ele não pode ser considerado uma fantasia, pois suas vivências ali são baseadas em vivências cotidianas, tornando-o não apenas um jogo, mas uma vida paralela. Evidentemente o jogo não traz apenas malefícios para quem os vive, essa interação social mesmo que por trás de uma tela tem ajudado muitos as pessoas, os jogos com múltiplos jogadores acabaram por se tornar uma ferramenta de comunicação. Os jogadores acabam criando uma rede de apoio entre eles, e um dos aspectos positivos mais importantes seria a própria fuga da realidade, além disso, acaba treinando suas habilidades mentais. Voltando ao foco do trabalho, vemos que no maior jogo online de *role-playing* o *World of Warcraft* estão cadastrados mais de 10 milhões de usuários onde definem suas personalidades, alcançando recompensas que não conquistam no mundo real, isso leva principalmente os jovens a querer ficar cada vez mais em frente a tela do seu computador, por não existirem pausas e nem fim, esses jogos eles instigam cada vez mais o jogador a procurar criar seu universo ideal. Um estudo da Universidade *Humboldt* de Berlim com 5.200 jovens com média de idade de 16 anos comprova que os jovens são os mais atingidos por essa ilusão de mundo perfeito, 4% desses entrevistados são classificados como usuários excessivos entre os jovens de 14 a 17 anos essa porcentagem pode chegar a 6%. Pode-se concluir que os jogos trazem benefícios para os jogadores, podendo influenciar de maneira positiva, levando experiências que são capazes de transformar um indivíduo, ou negativa, como a pessoa se projetar nos contextos em sua volta ocasionando uma restrição ao círculo de amigos virtuais, ou a vícios. A Psicologia pode ser um meio de contribuir com os estudos de jogos *role-playing*, investigando as suas propriedades tanto de caráter benéfico quanto prejudicial para ajudar no desenvolvimento da saúde mental ou no auxílio dos transtornos psicológicos dos jogadores que lidam com isso.

**Palavras-chave:** avatar, jogos, vida, virtual.

## REFERÊNCIAS:

**LUCIANA, Confira um bate-papo exclusivo sobre RPG e saúde mental.** GAROTAS GEEKS, 2022. Disponível em: <<https://www.garotasgeeks.com/confiraum-bate-papo-exclusivo-sobre-rpg-e-saude-mental/#:~:text=O%20RPG%20%C3%A9%20um%20jogo,muito%20necess%C3%A1rio%20para%20algumas%20pessoas.>>. Acesso em: 05, out. de 2022.

**MUNDO LÚDICO E SIMULAÇÃO: A experiência social no rpg ONLINE.** Disponível em: <chrome extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/download/4727/3008 >. Acesso em: 04 de out. de 2022.

**VÍCIO NO MUNDO DOS RPGS.** Made for Minds, 2009. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/especialistas-veem-risco-de-v%C3%ADcio-para-jogadores-de-rpg-online/a-3922743>>. Acesso em: 05, out. de 2022.

