



MARCUS VINICIUS FERREIRA RODRIGUES

**O CRESCIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E AS SUAS
INFLUÊNCIAS COMPORTAMENTAIS EM ADOLESCENTES
E JOVENS DA “GERAÇÃO Z”:**

Salvador
2022

MARCUS VINICIUS FERREIRA RODRIGUES

**O CRESCIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E AS SUAS
INFLUÊNCIAS COMPORTAMENTAIS EM ADOLESCENTES
E JOVENS DA “GERAÇÃO Z”:**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade Anhanguera, como requisito parcial para a
obtenção do título de graduado em psicologia.

Orientador: Patrícia Brandão

Salvador
2022

MARCUS VINICIUS FERREIRA RODRIGUES

**O CRESCIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E AS SUAS
INFLUÊNCIAS COMPORTAMENTAIS EM ADOLESCENTES E
JOVENS DA “GERAÇÃO Z”:**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em psicologia.

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Symone Bartel de Souza

Especialista em Psicologia Organizacional e
Docência do Ensino Superior.

E-mail: syome.souza@kroton.com.br

Prof(a). Esp. Caroline Stefane Souza Santos
Viturino.

Especialista em Psicologia Organizacional e
Docência do Ensino Superior.

E-mail: Caroline.viturino@kroton.com.br

Salvador, 06 de dezembro de 2022

Dedico este trabalho a minha mãe, ao meu pai, minha irmã e minha namorada, e aos meus mais queridos professores, pois sem eles nada disso seria possível. Agradeço toda a ajuda e motivação que me deram no decorrer do meu curso de formação e todo suporte que me ofereceram nesta jornada que trilhei e hoje estou concluindo. Sou grato pelo término de mais um ciclo e saio mais forte e pronto para os próximos desafios.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe, a minha irmã, ao meu pai, a minha namorada, aos meus professores e colegas de faculdade, e também aos meus amigos, por estarem comigo, participarem e influenciarem positivamente a minha vida acadêmica. Obrigada por estarem comigo nos momentos mais difíceis que passei. Quando as pedras que encontrei no meu caminho eram pesadas demais para movê-las sozinho, tive ao meu lado pessoas amigas e leais que me ajudaram a removê-las e assim continuar a jornada. Com eles aprendi que cada pedra pode se tornar parte do alicerce da nossa evolução e da construção dos nossos sonhos.

“Conheça todas as teorias, domine todas as técnicas, mas ao tocar uma alma humana seja apenas outra alma humana.”

Carl G. Jung

RODRIGUES, Marcus. The growth of electronic games and their behavioral influences on adolescents and Young people of “generation”. 2022. 28 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Faculdade Anhanguera, Salvador, 2022.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso surge da vontade de investigar e discutir as consequências que a tecnologia, sejam elas boas ou negativas, na vida de adolescentes e jovens adultos do século XXI, denominados geração "Z". Por terem nascido na era da tecnologia, usufruem dela de forma ilimitada, e até mesmo de forma exagerada, segundo a visão de parte da sociedade. Existem evidências de que o uso excessivo de tecnologia, principalmente em relação a jogos eletrônicos, pode afetar o comportamento humano, uma vez que existe um limiar entre o uso recreativo, para lazer, aprendizagem e diversão, e o uso excessivo, que beira o vício e gera consequências negativas para a vida do jogador. Tais comportamentos e consequências revelam a necessidade de discussão sobre o tema, além da reflexão se o real problema está nos jogos ou se ele se concentra na falta de autocontrole desses jovens nativos da era digital. Esse trabalho é focado nessas reflexões.

Palavras-chave: Psicologia. Comportamento. Jogos. Eletrônicos. Influencia.

RODRIGUES, Marcus. The growth of games and their behavioral influences on “generation z” adolescents. 2022. 28 p.Total number of sheets. Completion of course work (Graduate in Psychology) – Faculdade Anhanguera, Salvador, 2022.

ABSTRACT

This course completion work arises from the desire to investigate and discuss the consequences that technology, whether good or negative, in the lives of adolescents and young adults of the 21st century, called generation "Z". Because they were born in the age of technology, they enjoy it in an unlimited way, and even in an exaggerated way, according to the view of part of society. There is evidence that the excessive use of technology, mainly in relation to electronic games, can affect human behavior, since there is a threshold between recreational use, for leisure, learning and fun, and excessive use, which borders on addiction. and generates negative consequences for the player's life. Such behaviors and consequences reveal the need for discussion on the subject, in addition to reflecting on whether the real problem is in the games or if it focuses on the lack of self-control of these young natives of the digital age. This work is focused on these reflections.

Keywords: Psichology. Behavior. Games. Electronic. Influence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Osciloscópio que rodava o jogo	14
Figura 2 – Fliperamas décadas de 70 & 80.....	15
Figura 3 – Mortal Kombat 1 - 1992	16
Figura 4 – A população global de consumidores de videogames passa 3 bilhões.....	17
Figura 5 – Scribblenauts Unlimited	20
Figura 6 – General Learning Model (GLM)	25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
NBR	Norma Brasileira
GLM	General Learning Model

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. PONTOS POSITIVOS DO USO DE JOGOS ELETRONICOS ONLINE PARA DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.	18
3. PONTOS NEGATIVOS DO USO EXCESSIVO DE JOGOS ELETRONICOS NO DIA A DIA DO ADOLESCENTE E JOVEM ADULTO E SEU IMPACTO SOCIAL E INTERPESSOAL.	23
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	29

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem por objetivo investigar as influências comportamentais do contato com jogos, sendo esse contato moderado e/ou além dos limites socialmente aceitáveis. O trabalho discute o avanço da tecnologia e da hiperconectividade e como ele pode representar melhoras ou pioras cognitivas e comportamentais, principalmente para os adolescentes e crianças que nasceram “conectados”.

É comum para os adolescentes da geração “Z” terem contato com a tecnologia desde muito cedo. Porém, há duas décadas, a tecnologia era limitada e, conseqüentemente, seu impacto sobre nossas vidas era expressivamente menor se comparado aos dias atuais. Por isso, é de relevância para a academia e para a sociedade que esse tema seja estudado.

O jovem da geração “z”, alvo de estudo desse trabalho, possui um modo próprio de interagir nas mídias digitais: a socialização por meio dos jogos online, a monetização graças às novas profissões advindas da tecnológica como “*influencer digital*” ou “*streamer de jogos*” etc. Por tais rotinas baseadas em horas à frente de um computador ou celular, o contato social fora da rede fica em segundo plano na vida desses jovens, o que gera questões como se há de fato malefícios em passar tanto tempo conectado ou se não temos com o que nos preocupar.

Essa pesquisa teve como fundamentação teórica pesquisas bibliográficas de artigos, livros, revistas e demais documentos científicos que juntos forneceram uma base sólida para discussão e debate das informações e dados apresentados a seguir.

1. O NASCIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUA INFLUÊNCIA MUNDIAL E CRESCIMENTO AO LONGO DO TEMPO.

Jogos eletrônicos são atualmente presentes na vida de boa parte da população mundial, desde crianças e adolescentes a idosos, tanto do sexo masculino ou feminino. Todos já jogaram, jogam ou já viram e assistiram pessoas jogando. O termo “jogar” significa divertir-se, entreter-se com (um jogo), logo, jogar de forma casual pode ser considerado um hobby e um lazer para diversas pessoas, principalmente para adolescentes, ou até mesmo um meio profissional bastante lucrativo, seja desenvolvendo os jogos ou jogando em competições. As opções são diversas. Mas como tudo isso começou? A era da tecnologia atingiu a humanidade de forma extremamente rápida e promoveu um salto tecnológico muito além do esperado.

Segundo Amorim (2006), o primeiro jogo eletrônico chamava-se “*Tennis for Two*”, (nomeado oficialmente como “*Tennis Programming*”), e foi criado em 1958 por *Willi Higinbotham* (1910-1994). O jogo era de extrema simplicidade se comparado aos atuais jogos eletrônicos, mas na época foi uma inovação e inspiração para o que conhecemos como mercado de videogames. O *Tennis for Two*, era jogado por meio de um osciloscópio, que nada mais era que um instrumento de medição de sinais eletrônicos em conjunto com um computador analógico para processamento das informações obtidas. Vale ressaltar que na época de criação não havia nenhum tipo de preocupação com o modo de desenvolvimento desses jogos, muito menos se imaginava como eles estariam presentes no mundo futuramente.

Figura 1: Osciloscópio que rodava o jogo



Fonte: (SOUZA e ROCHA, 2005)

A partir dele, foram criados vários outros jogos eletrônicos, sendo que ficaram tão famosos que em 1971 surgiram os Fliperamas (ou “Arcades”), máquinas com um monitor e controles instalados frente à tela, para um ou dois *players*, que funcionavam a partir de fichas ou moedas, geralmente obtidas em lojas da época que se chamavam “Fliperamas”. Esses espaços eram muito famosos na década de 70, até meados da década de 80 (CLUA e BITTENCOURT, 2005).

Figura 2: Fliperamas décadas de 70 & 80



Fonte: Veja São Paulo (2017).

Esses locais eram geralmente um espaço de socialização para muitos jovens da época, que iam para se divertir e acabavam trocando informações e desafiando uns aos outros para quebrarem recordes em jogos de luta ou corrida. Como exemplo, temos a famosa franquia de jogos de luta chamada *Street Fighter* (CAPCOM, 1987) e a sua continuação *Street Fighter 2* (CAPCOM, 1991), que na época foi uma febre nos fliperamas e uma revolução, tornando-se extremamente famosa. O jogo, criado pela empresa de jogos CAPCOM, famosa e ativa até os dias atuais, provocou um nível de socialização jamais visto antes, o que por si só já demonstra a influência dos primeiros jogos eletrônicos.

Logo em 1992, um jogo chamado *Mortal Kombat* (Arcade, Midway Games inc. 1992), cujo gênero era de luta, apresentava uma tecnologia nova em seu desenvolvimento, por meio da animação por captura de movimentos e digitalização subsequente, para imitar os movimentos de atores reais e os usarem nos

personagens do jogo, além de conter gráficos mais realistas e menos parecidos com *cartoons*, como era comum. Por essas características, o jogo se tornou alvo de discussões políticas por ser muito violento, foi debatido no senado norte americano e levou à criação e obrigatoriedade da implementação de uma classificação indicativa de idade, de acordo com o nível de violência, além do público-alvo indicado (MAIA, 2018, p. 25).

Figura 3: Mortal Kombat 1 - 1992



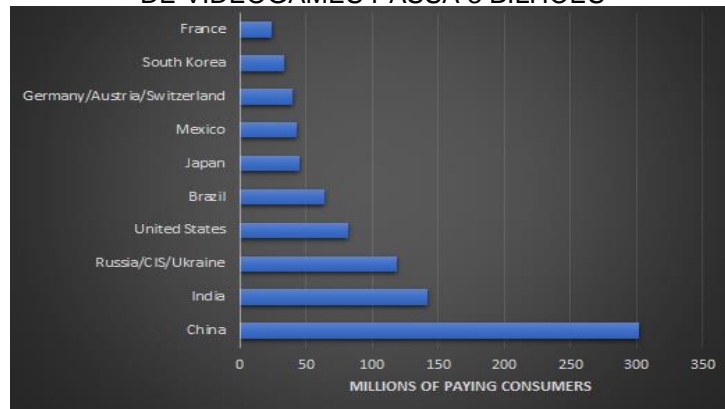
Fonte: Rei dos Games, (2019)

Sendo assim, fica perceptível que os jogos eletrônicos possuem grande influência sobre o público-alvo, uma vez que viraram objeto de discussão e debate político e social. Pela forma como são presentes na vida de crianças e adolescentes, discute-se a maturidade necessária para fazer uso de jogos de luta, principalmente, sem que eles afetem o desenvolvimento cognitivo dos jogadores, além da discussão sobre a normatização e insensibilidade à violência. (MAIA, 2018, p. 25,27).

As constantes evoluções da tecnologia dos videogames e de seu crescimento exponencial geraram um mercado extremamente lucrativo que impacta a humanidade e constrói culturas próprias em países como o Japão, por exemplo, que possui uma forte cultura *geek* (comunidade formada por fãs e consumidores assíduos de tecnologia, jogos eletrônicos, animes etc., comumente considerada excêntrica ou peculiar). Fizeram-se necessárias políticas públicas sobre o tema,

devido ao impacto comportamental e cultural, não só no Japão, mas também no resto do mundo. Sendo assim, não há dúvidas de que a tecnologia e os jogos eletrônicos se tornaram algo normal no cotidiano das pessoas.

Figura 4: A POPULAÇÃO GLOBAL DE CONSUMIDORES DE VIDEOGAMES PASSA 3 BILHÕES



Fonte: DFC Intelligence Dossier (2020)

Em 2020, havia cerca de três bilhões de consumidores de videogames no mundo, beirando os 40% do total da humanidade presente no planeta somente, de acordo com relatórios da *DFC intelligence (2020)*. Esses dados corroboram para a evidência do impacto dos jogos no comportamento da sociedade, mais precisamente nos adolescentes e jovens da geração “Z”, que têm contato diário com a tecnologia, desde a infância até a vida adulta. É inegável que a tecnologia tem forte impacto na formação e amadurecimento psicológico desses indivíduos.

2. PONTOS POSITIVOS DO USO DE JOGOS ELETRONICOS ONLINE PARA DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.

Como de conhecimento comum, sabe-se que jogar, seja por meios mais antiquados como tabuleiros, cartas, jogos orais e etc, ajudam no desenvolvimento do ser humano em vários aspectos, como no raciocínio lógico, na agilidade perante os desafios apresentados, reflexos, atenção, concentração e muitos outros aspectos de desenvolvimento do ser humano (Antunes, 2012)

E existe hoje a vertente dos jogos eletrônicos, que são de conhecimento amplo de toda a humanidade, são conhecidos e jogados por grande parte da população independente do país ou cultura, e o acesso a eles pode ser por meio de celular, tablet, vídeo games (consoles), notebooks e computadores, e de forma totalmente gratuita em quase todas essas plataformas, criando uma facilidade de consumo para toda e qualquer família mesmo de baixa renda.

Os videogames por exemplo trazem vários benefícios para quem os joga de forma moderada, principalmente adolescentes e jovens adultos. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos eletrônicos “ajudariam no desenvolvimento cognitivo do usuário e a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos” (KENSKI, 2000). É também “Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.” (SOUZA, 2006).

Segundo Piaget (1966) sua teoria diz que a criança passa por 4 fases de desenvolvimento no que diz respeito a cognição, e que são: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal, cada uma formando uma “habilidade” do sujeito em crescimento, na primeira fase, a sensório-motor que é de 0 a 2 anos, a criança desenvolve habilidades relacionadas em concentrar-se em sensações e movimentos, começa a dar conta dos movimentos que faz, que inicialmente eram involuntários, e depois começam a ter um propósito, como o de esticar os braços para tentar agarrar algo que deseja. Sendo então neste período que se desenvolverá as funções motoras básicas da criança.

Na fase pré-operatória que seria dos 2 a 7 anos, a criança em desenvolvimento inicia a construção de representações da realidade a partir de seus próprios pensamentos, tendo pouca percepção real do mundo e dos eventos que a cercam, utilizando de sua própria interpretação, sendo essa uma fase que trabalha muito o imaginário da criança, sendo uma fase de “por quês” e de curiosidade e da exploração do imaginário e do lúdico.

No operatório concreto, fase que percorre os 8 a 12 anos, a criança/adolescente já demonstra capacidades de compreender situações abstratas, além de já compreender noções de regras da sociedade, além de senso de justiça.

E por último, mas não menos importante, a fase que se chama Operatório formal, a partir dos 12 anos em diante onde a criança já compreende situações abstratas e experiências vivenciadas por outras pessoas, mesmo que ela não as tenha experienciado por si própria, ela já é capaz de ter as condições necessárias para compreender através de outras situações, exemplos disso são histórias contadas por outras pessoas, filmes, livros e até jogos eletrônicos, tendo a capacidade de desenvolver teorias, hipóteses e possibilidades, iniciando o processo de desenvolvimento de sua autonomia e independência na adolescência.

Considerando essas duas últimas fases de desenvolvimento, é possível perceber como os jogos eletrônicos podem de fato auxiliar no desenvolvimento cognitivo e de elaboração criativa para crianças e adolescentes, impulsionando certos aprendizados por meio das narrativas apresentados nos jogos, aprendendo a jogar segundo as regras dos jogos, e utilizando estratégias para conseguir avançar de fase e chegar a seu objetivo final. (CRISTINE, Cleine. 2012, p. 21,22).

É um exemplo de jogo digital bastante interessante para demonstrar essa capacidade de aprendizagem e desenvolvimento e o jogo chamado “*Scribblenauts*” (Warner Bros. 2009), que segundo a sua premissa, é um jogo digital de quebra cabeça, estratégia, ação e aventura onde um garoto chamado Maxwell resolve quebra cabeças enquanto se aventura no mundo, e sua principal ferramenta para

isso e usar sua imaginação para criar objetos inanimados ou animados e resolver quaisquer problemas que apareçam impedindo seu avanço na narrativa do jogo, servindo como um jogo de desafios que estimulem a criança ou adolescente a treinar sua autonomia e criatividade, além de ser bastante educacional.

Figura 5: Scribblenauts Unlimited



Fonte: *Steam* (2022)

E esse é só um de vários jogos digitais que podem auxiliar no desenvolvimento criativo e cognitivo da criança e do adolescente que virá a ser um adulto na sociedade em poucos anos, tendo muito mais autonomia para superar os desafios que terá tanto na vida pessoal quanto educacional e profissional. (HERBST,2013, p. 13)

Sendo assim fica bem claro como a geração “Z”, (formada por pessoas nascidas entre 1992 a 2010) que são adolescentes e jovens adultos hoje, vivendo na era digital, onde a utilização de aparelhos como: celulares e tablets, além de computadores, notebooks e consoles portáteis, acabam tendo seu uso muito comum no dia a dia, muitas vezes sendo oferecidos pela própria família como ferramenta de distração e lazer para o adolescente, além de auxiliar nos estudos e facilitação de busca de informação que a internet oferece, fora o contato quase que ilimitado a mídias digitais como Netflix, Amazon Prime, Twitch.tv, e redes sociais como Instagram, WhatsApp, Twitter dentro outros milhares. (SOUZA. 2020)

De acordo com Mauricio Miranda Sarmet (2016), torna-se comum ouvir conversas entre adolescentes e crianças no dia a dia sobre jogos, tanto coletivos (multijogador, *co-op*, multijogador em larga escala e etc) quanto individuais, que abordem personagens, histórias ou habilidades. Não é nenhuma surpresa que a maioria dos adolescentes já jogou, joga ou pelo menos assiste a alguma transmissão on-line de jogadores através de vídeos no Youtube, ou sites de serviço de streaming ao vivo, como “Twitch.tv”, “Facebook Gaming” etc. Além da possibilidade existente de socialização que é intrínseca à atividade de participar de um jogo, também existe o prazer, o lazer e o alívio de estresse envolvidos nesta atividade que hoje faz parte da vida de muitas pessoas, principalmente dos jovens. Deste modo, é plausível pensar e notar as influencias comportamentais que tais mídias digitais trazem para vida no cotidiano, e que se dissipam para os diferentes contextos que não envolvam somente os digitais

Sendo assim, é possível compartilhar da ideia de que os jogos têm diversas funções quando se trata da vivência do adolescente, desde um meio de socialização com outros iguais, além de um meio de externalizar sentimentos, ou de evasão do mundo real e de suas preocupações, tornando-se uma extensão vida off-line (fora dos meios digitais). Durante o ato de jogar, o adolescente pode desfrutar de realidades diferentes, sejam elas mais próximas ao mundo real, ou totalmente ficcionais e fantasiosas, tendo a possibilidade de fazer amizades novas, podendo ter objetivos diversos, já que podem usufruir de todo um leque de possibilidades de gêneros de jogos.

Com isso em mente, podemos inferir que jogar jogos eletrônicos, atualmente, condiz com algo intrínseco à humanidade, principalmente para crianças, adolescentes e adultos. Entretanto, quando se trata de um adolescente, que passa por uma fase de desenvolvimento de funções cognitivas, além da formação de sua personalidade e de ser no mundo, pode-se observar o quão impactante os jogos online podem ser na vida desse jovem. Estudos comprovam que para adolescentes, jogar jogos eletrônicos se caracteriza como atividade de lazer e divertimento, além de interação e socialização com seus amigos e meio social, gerando sensação de pertencimento e de experimentação de valores sociais que simulem os

acontecimentos da vida fora do digital e/ou online (CAVALLI, TREVISOL, VENDRAME, 2010, p. 158.)

3. PONTOS NEGATIVOS DO USO EXCESSIVO DE JOGOS ELETRONICOS NO DIA A DIA DO ADOLESCENTE E JOVEM ADULTO E SEU IMPACTO SOCIAL E INTERPESSOAL.

Sabendo que a tecnologia não irá parar de se desenvolver, e que a cada dia que passa o mundo se torna mais tecnológico e conectado, fica claro que o contato com a tecnologia para todos os seres humanos se tornará uma necessidade tão comum e existencial quanto comer e beber para sobreviver. Em relação aos adolescentes e jovens de hoje, que consomem a internet mais que qualquer outro grupo etário existente, existe a questão de quanto o acesso a todos os tipos de conteúdo que a internet tem a oferecer pode impactar no desenvolvimento pessoal e cognitivo, e um de seus principais consumos na internet acaba sendo o de jogos online, que como foi explicado e mostrado anteriormente, possui seus pontos positivos em seu desenvolvimento e elaboração de habilidades cognitivas, interpessoais e de contextos psicossociais em seu repertório. Porém, o que ocorre quando se é ultrapassado o uso moderado de jogos eletrônicos? Como saber qual é o limite, quando os benefícios acabam e quando começam os malefícios na vida dos jovens?

Para parte da sociedade, principalmente para pais, a preocupação começa quando seus filhos ultrapassam determinadas horas jogando online, preterindo as obrigações familiares, escolares e demais compromissos sociais. Por isso este vem sendo um tema continuamente investigado por estudiosos e cientistas na contemporaneidade, que buscam compreender ações e consequências psicossociais dos jogos (Buckley; Anderson, 2006).

Para Castells (2011), o uso intenso da internet pode estar ligado a uma clara diminuição da comunicação familiar, uma redução no círculo social desse adolescente e, também, a um aumento de depressão e solidão dos jovens. Sendo assim, para este autor existem causas, motivos e situações que levam à busca por uma evasão do mundo real para o mundo dos jogos on-line, podendo inferir que o ato de jogar pode conter uma função além do que simplesmente a do lazer.

Conforme Anderson & Buckley (2001), existem alguns acontecimentos reais, compartilhados pelas grandes mídias digitais como programas de televisão, canais de jornais dentre outras mídias digitais, que mostraram casos relacionando jogos e adolescentes que cometeram atos de violência e crimes, como o episódio do atentado em *Columbine*, ocorrido em 1999, em que dois jovens, Eric Harris, de 18 anos, e Dylan Klebold, de 17, atiraram em colegas e professores. Especialistas dizem que os grandes culpados destes acontecimentos foram as influências que jogos violentos teriam na vida desses jovens. Porém até que ponto essa influência, por si só, levaria tais adolescentes a cometerem esses atos? Não seria possível inferir que essa experiência se misturasse com situações reais da vida desses adolescentes que, a partir de gatilhos ocasionados pelo ato de jogar, transformassem seus pensamentos em realidade? Existem jogos de diferentes gêneros, mas os que mais despertam a preocupação dos pais e da sociedade são os jogos de conteúdo agressivo e violento, como os de tiro em primeira pessoa ou FPS (*First Person Shooter*), extremamente violentos por conter simulação de armas reais e mortes sem limites, sendo essa uma categoria entre diversas e com o avanço da tecnologia, esses jogos se tornam cada vez mais realistas.

Porém de acordo com o GLM (Modelo Geral de Aprendizagem), é pressuposto que diferentes tipos de mídias possam ser usados como influenciadoras em diversas dimensões do comportamento humano. Os jogos também podem gerar experiências educativas, de aprendizagem ou lazer, uma vez que eles podem ser criados de modo a ter vários níveis de dificuldade, além de abrangerem contextos, decisões a serem tomadas pelo jogador que ajudem no processo de aprendizagem e possibilitem algum tipo de treino de situações ou scripts comportamentais, oferecendo uma resposta imediata de feedback por suas escolhas e tomadas de decisões, que pode vir a ser uma ótima forma de treino (SWING; GENTILE; ANDERSON, 2009).

O Modelo Geral de Aprendizagem está bem fundamentado nas teorias psicológicas da aprendizagem. A partir dessas teorias, entendemos que as pessoas podem aprender comportamentos complicados por meio da observação e que, observando e realizando comportamentos, as pessoas

também estão aprendendo scripts. (BUCKLEY e ANDERSON, 2006, P. 373).

GLM (Figura 6) são previstos dois tipos de inputs. As variáveis pessoais que dizem respeito à construção do sujeito como ser no mundo, levando em consideração sua personalidade, vivências, estados emocionais, crenças e, claro, outras experiências que podem ter surgido jogando outros jogos digitais que se encaixem nessa variável. Já nas variáveis situacionais, se encontram as situações com o sujeito em que ele pode ser influenciável por sugestões do contexto específico, ao qual foi ou será exposto, características de mídia, e de sua compreensão acerca do que está sendo mostrado a ele. Estas variáveis, então juntas, são capazes de influenciar o estado interno do indivíduo, difundido pelas rotas cognitivas, afetivas e de alerta/excitação (*arousal*), que interagem para resultar em um processo de avaliação.

Figura 6: General Learning Model (GLM).



Fonte: Adaptado de Buckley e Anderson (2006)

De acordo com os autores deste modelo, existem determinadas rotas (3), que são as cognitivas, afetivas e de excitação (arousal), que de acordo com variáveis individuais e situacionais, são capazes de eliciar conteúdos compatíveis em cada

uma dessas rotas internas do indivíduo, gerando conseqüentemente comportamentos similares aos construídos através dessas variáveis, que a depender do contexto são ativadas por tomadas de processos de decisões internas do indivíduo, sendo elas de maneira impulsiva ou controlada. Desta forma, o GLM hipotetiza que jogos violentos são capazes de ativar, através de gatilhos internos, conteúdos estes relacionados à violência da memória, além de estados afetivos e de excitação (arousal) que são influenciados pelo contexto ao qual o indivíduo se encontra no momento, ocasionando comportamentos mais agressivos. Além disso, o GLM pressupõe efeitos de longo prazo à medida em que o indivíduo é exposto repetidamente a esse contexto dentro do jogo, fazendo com que seja um tipo de treino de aprendizagem comportamental para aquele tipo de situação específica ou similar, através também da observação, ativação e dessensibilização de processos emocionais do indivíduo (HUESMANN, 2007).

Sendo assim, de acordo com Buckley e Anderson (2006) e pressuposto através de referencial científico que o GLM diz respeito ao processo pelo qual as informações são obtidas e passadas ao indivíduo que sofreu a exposição e será influenciado cognitivamente e afetivamente com um script comportamental, e irá reproduzir tais comportamentos aprendidos em situações futuras. A partir da repetição recorrente das características situacionais do jogo, a ativação destes padrões pode se tornar mais facilitada, influenciando o jeito que o indivíduo lê, interpreta e reage às situações externas ao jogo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho era de esclarecer e entender qual o lugar dos jogos eletrônicos na vida dos adolescentes da geração “Z”, e de que forma tomaram o lugar que tem hoje na sociedade e seu papel como influenciador na vida cotidiana de tantos jovens e também como participante em seu desenvolvimento ou não.

Através de pesquisas bibliográficas bem embasadas em pesquisadores no assunto, pode ser entendido que os jogos eletrônicos tem grande influência na vida de jovens da geração “Z”, sendo grandes coadjuvantes e formadores de personalidades de uma nova geração que inundará o mercado profissional com um novo jeito de agir, pensar e de se mostrar no mercado de trabalho, como profissionais que buscam lugar de pertencimento, rotinas fora do padrão já reconhecido e também nas buscas por seus sonhos.

Porém também há seu lado negativo, pois existe o uso desmoderado e extremo dessas ferramentas de lazer e desenvolvimento em momentos que o adolescente ou jovem deveria praticar e desenvolver outras habilidades, como as relacionadas aos estudos, ao convívio social, ao enfrentamento de situações de desconforto que criam ferramentas psíquicas de superação, crescimento etc, fazendo com que o adolescente saia prejudicado em questões sociais e psíquicas, a depender de como ele use e jogue jogos eletrônicos.

Cabe aos pais ou responsáveis legais incentivar o uso moderado, com regras para que não haja uma piora cognitiva, mas sim melhorias ao usufruir do desenvolvimento que tais jogos podem proporcionar aos jovens. O equilíbrio é um consenso. Tudo depende de como são usados a internet e os jogos, para quais fins, se há um uso moderado e se o jovem consegue ressignificar o uso de jogos como ferramenta de lazer, educação, de melhoria cognitiva e das capacidades interpessoais.

REFERÊNCIAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006

CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, julho de 2005.

DFC Intelligence Dossier. **GLOBAL VIDEO GAME CONSUMER POPULATION PASSES 3 BILLION**. San Diego. USA. 14 de agosto de 2020. Disponível em: [Global Video Game Consumer Population Passes 3 Billion - DFC Dossier \(dfcint.com\)](https://dfcint.com/). Acesso em: 18 de outubro de 2022.

MAIA, João Gabriel, **A Violência e o vídeo game nos estados unidos: Diálogos entre mídias e o desenvolvimento tecnológico em Doom (1993), Mortal Kombat (1992) e Night Trap (1992)**. Uberlândia, MG, 2018, p.26.

Rei Dos Games. **O Mortal Kombat 1, 2 e 3 da Gog**. Disponível em: [O Mortal Kombat 1, 2 e 3 da Gog - Rei dos Games!](#). Acesso em: 17 de outubro de 2022.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas

VEJASP. **Os lendários fliperamas dos anos 70 e 80**. Disponível em: [Os lendários fliperamas dos anos 70 e 80 | VEJA SÃO PAULO \(abril.com.br\)](#). Acesso em: 17 de outubro de 2022.

HERBST, Angela Maria Nogueira. **Produção didático - pedagógica: o uso dos jogos eletrônicos educacionais para o processo de ensino e aprendizagem da matemática**. Cornélio Procópio 2013.

KENSKY, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

PIAGET, Jean. INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. 18ª edição. São Paulo: DIFEL, 1982.

SOUZA, Susan M. D. **O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO ENTRETENIMENTO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA**. Seropédica. 2020.

[SARMET, Mauricio Miranda](#) e [PILATI, Ronaldo](#). **Efeito dos jogos digitais no comportamento: análise do General Learning Model**. *Temas psicol.* [online]. 2016, vol.24, n.1, pp. 17-31. ISSN 1413-389X. <http://dx.doi.org/10.9788/TP2016.1-02>.

DA SILVA CAVALLI, F.; CERON TREVISOL, M. T.; VENDRAME, T. INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS E VIRTUAIS NO COMPORTAMENTO SOCIAL DOS ADOLESCENTES. **Psicologia Argumento**, [S. l.], v. 31, n. 72, 2017. DOI: 10.7213/psicol.argum.7616. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/psicologiaargumento/article/view/20467>. Acesso em: 16 nov. 2022.

BUCKLEY, K. E., & ANDERSON, C. A. (2006). **A theoretical model of the effects and consequences of playing video games**. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games - Motives, responses, and consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.

SILVA, T. B. P.; SARMET, M. M.; SILVINO, A. M. D. **Gameplay: ensaios sobre estudo e desenvolvimento de jogos**. Primeira edição. Brasília: CIESPAL, dezembro de 2016.

SWING, E. L.; GENTILE, D. A.; ANDERSON, C. A. **Learning processes and violent video games**. In: FERDIG, R. E. (Ed.). *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. New York: Information Science Reference, 2009. v. II. p. 876-892.

Huesmann, L. R. (2007). **The impact of electronic media violence: Scientific theory and research**. *The Journal of Adolescent Health*, 41(Suppl.), S6-S13. doi:10.1016/j.jadohealth.2007.09.005

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