

CENTRO UNIVESITÁRIO UNIVATES
CURSO DE PSICOLOGIA

Jogos Online e as Relações de Amizade Entre os Jovens

Marcos Dessbesell

Lajeado, junho de 2017

Marcos Dessbesell

Jogos Online e as Relações de Amizade Entre os Jovens

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Psicologia, do Centro universitário Univates, como parte da exigência para obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Orientadora: Profa. Dr^a. Suzana Feldens Schwertner

Lajeado, junho de 2017

AGRADECIMENTO

Gostaria de agradecer a todos que de certa forma estiveram junto comigo nessa caminhada, tanto da escrita deste trabalho, como durante a graduação em Psicologia.

Agradecer meus pais que sempre me apoiaram em minhas escolhas, e quando chegou o momento da escolha profissional não foi diferente. Obrigado por tudo pai e mãe, sem vocês nada disso seria possível.

A minha namorada, Sthephane, que durante algum tempo vem me apoiando, me dando forças, e principalmente aguentando as crises de incertezas, as decepções e os medos, mas principalmente, compartilhando os bons momentos ao meu lado.

A minha orientadora, pela dedicação, paciência e persistência nesse trajeto. Prof^a Suzi, tenho a sua pessoa como exemplo a ser seguido dentro de nossa profissão.

Aos meus amigos virtuais, que no meio de inúmeras brincadeiras, e noites pouco dormidas mas muito aproveitadas, me apresentaram, sem a intenção de, o gatilho para refletir sobre as questões que envolvem meu trabalho.

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de buscar evidências através da revisão sistemática, sobre a interação jovens e jogos online, com busca na base de dados Capes, através das palavras-chave: online games, youth e friendship. Buscou-se responder a seguinte pergunta: Qual a relação entre jogos online e vinculação entre os jovens? Foram encontrados novecentos e cinquenta e seis artigos internacionais, os quais foram selecionados 23 artigos utilizando-se de critérios primários de inclusão, e posteriormente, através de critérios finais de inclusão e debate entre dois juízes, foram selecionados 6 artigos. Os artigos apontam possibilidades de vinculação entre os jovens através dos jogos online. Os artigos indicam sobre a interação entre os jovens através dos jogos online, esta interação resulta em processos de vinculação, alguns sendo online, outros sendo offline.

Palavras-chave: Jogos online. Adolescentes. Amizade. Revisão sistemática.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Durante minha caminhada no curso de Psicologia, os processos que envolvem as relações interpessoais sempre me chamaram a atenção, principalmente por tentar entender como essas vinculações podem ocorrer, ou não. Durante este trabalho, tento esclarecer como os jovens utilizam uma ferramenta muito comum em nosso contemporâneo, a internet, para formar vínculos. Muitos adolescentes, e até mesmo adultos, usufruem do mundo online para passar seu tempo livre (e mesmo o não livre, deixando de realizar outras atividades), alguns preferem o uso de redes sociais, outros buscam por *blogs*. Ainda, existe a parcela de aficionados pela plataforma de vídeos Youtube, mas existe ainda os que recorrem ao mundo online para jogar videogames. Desde os jogos de plataforma, até os jogos de PC, muito se evoluiu em questões de tentar aproximar quem está, normalmente, jogando sozinho.

Os jogos online aparecem em nosso contemporâneo para construir uma alternativa quando se busca jogar com alguém, mas essa possibilidade não se apresenta presencialmente. Assim, é possível, via internet, sempre existir alguém disponível para jogar, independentemente do tempo, ou do horário que temos vago. Dentro deste espaço de convívio entre pessoas que nunca se conheceram, e que podem nunca mais se encontrar, poderia existir possibilidade de ser disparador de formação de vínculos?

Busquei propor, junto a minha orientadora, uma pesquisa que envolvia entrevistas com jogadores de um jogo específico, utilizando do programa que estes usufruem para conversar durante suas partidas como ambiente de entrevista. As questões de sigilo iriam estar adequadas, pois, dentro deste programa, é possível criar um espaço reservado e seguro para trocas.

Estas entrevistas acabaram por não ocorrer, pois o projeto enviado ao COEP fora reprovado, o que decepcionou em um primeiro momento, mas abriu os olhos para questões pouco pensadas antes por mim: o que já está sendo proposto acerca deste assunto? Existem produções brasileiras sobre o assunto? Existem produções qualitativas sobre o assunto? E as quantitativas, o que poderiam acrescentar em minhas percepções sobre o assunto?

Assim, mudou-se o foco da pesquisa, buscando apresentar, através da revisão sistemática, o que se tem pesquisado sobre como os jovens utilizam (ou não) os jogos online como possibilidade de construir vínculos.

Jogos online e a relação de amizade entre os jovens

Online games and friendship relation among young people

Marcos Dessbesell¹

Suzana Feldens Schwernter²

RESUMO

OBJETIVO: O presente trabalho tem o objetivo de buscar evidências através da revisão sistemática, sobre a interação jovens e jogos online. **FONTE DOS DADOS:** Revisão sistemática da literatura com busca na base de dados Capes, através das palavras-chave: online games, youth e friendship. Buscou-se responder a seguinte pergunta: Qual a relação entre jogos online e vinculação entre os jovens? **SÍNTESE DOS DADOS:** Foram encontrados novecentos e cinquenta e seis artigos internacionais, dos quais seis se enquadraram nos critérios de inclusão finais. Os artigos apontam possibilidades de vinculação entre os jovens através dos jogos online. **CONCLUSÃO:** Os artigos indicam sobre a interação entre os jovens através dos jogos online, esta interação resulta em processos de vinculação, alguns sendo online, outros sendo offline.

Palavras-chave: Jogos online. Adolescentes. Amizade. Revisão sistemática.

ABSTRACT

OBJECTIVE: The present study aims to seek scientific evidence through systematic review, about interaction between youth and online games. **DATA SOURCES:** Systematic Review of literature with search in the databases Capes, through the keywords: Online games, youth and Friendship. We sought to answer the following question: What is the relation between online games and attachment between youngsters? **SUMMARY OF THE FINDINGS:** Nine hundred and fifty six international articles were found, six of which met our final inclusion criteria. The articles point out possibilities of attachment between young people and online games. **CONCLUSION:** The articles indicate on the interaction between young people through online games, this interaction results in attachment processes, some being online, others being offline.

Keywords: Online games. Youngsters. Friendship. Systematic Review

¹ Graduando em Psicologia pelo Centro Universitário Univates. Lajeado – RS – Brasil.

² Pós-doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre – RS – Brasil.

Marcos Dessbesell, (mdessbesell@hotmail.com) – Coronel Agra, 1159, Centro, Venancio Aires, RS, Brasil.
CEP: 95800-000.

1. INTRODUÇÃO

Em uma sociedade onde a tecnologia tem grande importância em nossas vidas, desde locomoção, preparo da alimentação, até a forma como nos comunicamos, é inquestionável o papel que esta tecnologia envolve no nosso lazer, em especial dos jovens através de jogos de videogame. "Os Jogos eletrônicos são agora uma parte da nossa vida cultural e econômica, como são os filmes e os livros"¹ (p. 154), com a naturalização dos videogames em nossa sociedade, tendo inclusive programação semanal fixa em canais esportivos, é comum conhecermos pessoas que jogam, jogaram, ou que mesmo possam começar a jogar videogames, pois além disso, estes tem a capacidade de concentrar a atenção de quem os utiliza.

Desde a invenção do "Pong" em 1970 (o primeiro videogame rentável), até os mais novos jogos de grandes franquias como *Pro Evolution Soccer*® (PES), *Assassins Creed*®, *Grand Theft Auto*® (GTA) e *Counter Strike*® (CS), até mesmo jogos desenvolvidos para celular como *Clash Royale*®, *HayDay*®, ou mesmo *Candy Crush Saga*®, os videogames tem produzido emoções diversas em crianças e adultos.

Junto a isso, o avanço da "[...] Internet, que iniciou-se como um projeto militar de defesa americana no final da década de 60"² (p. 99), que hoje é tão importante, ou até primordial para a nossa comunicação, oferece aos jovens um espaço mais acolhedor, pois, segundo Moran³ (p. 128) "Na Internet também desenvolvemos formas novas de comunicação, principalmente a escrita. Escrevemos de forma mais aberta, hipertextual, conectada, multilingüística, aproximando texto e imagem." Assim, principalmente os jovens, se sentem em um espaço reservado e menos formal para suas conversas.

Esses dois fatores contribuíram para a grande ascensão dos jogos online, ou seja, jogos eletrônicos, que são jogados por intermédio da internet. Assim, além de jogar seus jogos favoritos, existe a possibilidade de estarmos interagindo com outras pessoas. Grandes exemplos dessa possibilidade de interação virtual são jogos como *League of Legends*® (LOL), que segundo o G1⁴, no ano de 2013, chegou à marca de 67 milhões de jogadores, com média de 27 milhões de jogadores ao dia; ou mesmo *Counter Strike: Global Offensive*® (CS:GO), que na sua plataforma de distribuição conta com mais de 1 milhão e 300 mil avaliações com nota máxima, sem contar, como o exemplo do jogo *League of Legends*, seus campeonatos mundiais, que a cada ano distribuem a seus jogadores profissionais significativas quantias em dinheiro, além de todos os telespectadores envolvidos presencialmente nos campeonatos, ou que assistem

as partidas através de *Lives* (ou seja, transmissões ao vivo via plataformas da internet como *Youtube*®, *Twitch*®, *Azubu*®, dentre outras).

Assim, as novas possibilidades de interação que se estruturam em nossa sociedade, moldam diferentes formas de vinculação, fazendo com que termos paradigmáticos como "amizade", mudem seus significados, pois já para o *Facebook*®, amigos são simplesmente os que se tem "adicionados" a um "perfil" virtual.

2. METODOLOGIA

O objetivo deste trabalho é através da revisão sistemática, reanalisar artigos já construídos sobre como os jovens atualmente estão utilizando da internet. E mais especificamente, como os jovens se servem dos jogos online para formar laços de amizade. Desta forma, a revisão sistemática, segundo Parraga⁵ "[...] tem a finalidade de reunir e sistematizar resultados de pesquisas sobre um delimitado tema ou questão de maneira sistemática e ordenada, contribuindo para o aprofundamento do conhecimento do tema investigado" (p. 22). Assim, utiliza-se do método da revisão sistemática para nortear esta pesquisa de artigos vinculados ao tema da mesma, refletindo na busca por pensamentos diferentes acerca dos videogames em relação à adolescência, tendo a possibilidade de aprofundar um tema contemporâneo através da discussão sobre os resultados das pesquisas já realizadas.

As fases da revisão sistemática, segundo Sampaio e Mancini⁶ (p. 85), podem ser divididas em cinco passos: 1) Definindo a pergunta; 2) Buscando a evidência; 3) Revisando e selecionando os estudos; 4) Analisando a qualidade metodológica dos estudos; 5) Apresentando resultados.

Ainda sobre os procedimentos da revisão sistemática, Sampaio e Mancini⁶, relatam que

É importante que os pesquisadores elaborem um protocolo de pesquisa que inclua os seguintes itens: como os estudos serão encontrados, critérios de inclusão e exclusão dos artigos, definição dos desfechos de interesse, verificação da acurácia dos resultados, determinação da qualidade dos estudos e análise da estatística utilizada (p. 85)

A presente pesquisa foi construída em cima destes preceitos de estar sempre em reflexão de como encontrar os trabalhos, e como inclui-los e exclui-los e, principalmente, de verificar sua forma de levantar os dados apresentados.

A pergunta definida para esta pesquisa é: "Qual a relação entre jogos online e vinculação entre os jovens?". A partir desta pergunta, foi feita uma pesquisa em bases de dados diversas, entre elas Biblioteca Digital da Univates (www.univates.br/bdu/), Biblioteca Virtual de Saúde (<http://brasil.bvs.br/>), Capes (www.periodicos.capes.gov.br) e Pepsic (<http://pepsic.bvsalud.org/>). Com os resultados das buscas pela palavras-chave "Jogos online", sem limitação das questões de qual ano fora disponibilizada a pesquisa, estes resultados estão relacionados no quadro abaixo:

Quadro 1: Resultados da pesquisa em bases de dados utilizando as palavras-chave "Jogos online"

| Base de dados | Número de trabalhos encontrados |
|--------------------------------|--|
| Biblioteca Digital da Univates | 699 |
| Biblioteca Virtual de Saúde | 607 |
| Capes | 1521 |
| Pepsic | 2 |

Também, fora pesquisado utilizando as palavras-chave "Jogos online AND Amizade", novamente sem limitação de quando foi disponibilizada a pesquisa (Quadro 2)

Quadro 2: Resultados da pesquisa em bases de dados utilizando as palavras-chave "Jogos online AND amizade."

| Base de dados | Número de trabalhos encontrados |
|--------------------------------|--|
| Biblioteca Digital da Univates | 156 |
| Biblioteca Virtual de Saúde | 6 |
| Capes | 137 |
| Pepsic | 0 |

Após essa pesquisa inicial, notou-se a escassa quantidade de material relacionado sobre jogos online e processos de vinculação pesquisando-se em língua portuguesa. Assim, partimos para a busca com as palavras chaves em língua portuguesa, realizando o mesmo processo: sem limitação na questão de a quanto tempo o trabalho havia sido disponibilizado, e inicialmente

buscando apenas pelas palavras-chave "*Online games*" (Quadro 3), e em seguida, pesquisando por "*Online games AND Friendship*" (Quadro 4):

Quadro 3: Resultados da pesquisa em bases de dados utilizando as palavras-chave "*Online games*"

| Base de dados | Número de trabalhos encontrados |
|--------------------------------|--|
| Biblioteca Digital da Univates | 454 |
| Biblioteca Virtual de Saúde | 750 |
| Capes | 438.979 |
| Pepsic | 2 |

Quadro 4: Resultados da pesquisa em bases de dados utilizando as palavras-chave "*Online games AND friendship*"

| Base de dados | Número de trabalhos encontrados |
|--------------------------------|--|
| Biblioteca Digital da Univates | 0 |
| Biblioteca Virtual de Saúde | 9 |
| Capes | 26.607 |
| Pepsic | 0 |

Após essa pesquisa inicial, resolvemos, pela maior quantidade de resultados apresentados, pesquisar as palavras-chave em língua inglesa, na base de dados da Capes, utilizando ainda filtros para busca apenas de artigos que foram publicados nos últimos 5 anos, visando encontrar trabalhos mais recentemente publicados, visto que os jogos online como temática se apresentam mais recentes tanto em nossa literatura quanto em nosso convívio.

Assim, na Capes, foi pesquisado entre os dias 18 de maio de 2017 e 20 de maio deste mesmo ano, começando com uma palavra-chave (jogos online) e acrescentando outras para encontrar variedade de resultados e, conseqüentemente, avaliar qual o melhor destes para a pesquisa. Em questão de quantidade e fidelidade ao tema pesquisado, sempre alterando as palavras-chave, mas deixando marcadas as opções que delimitam a pesquisa a artigos publicados nos últimos 5 anos, como demonstrado no quadro abaixo:

Quadro 5: Palavras-chave e publicações encontradas na CAPES.

| Palavras-chave | Número de publicações |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Jogos online | 335 |
| Jogos online AND amizade | 19 |
| Jogos online AND jovens | 106 |
| Jogos online AND amizade AND jovens | 11 |
| Online games | 56.067 |
| Online games AND youth | 8.286 |
| Online games AND friendship | 2.560 |
| Online games AND youth AND friendship | 956 |

Desta forma, nossa pesquisa foi direcionada as palavras-chave "Online games AND youth AND friendship", por apresentar um número significativo de resultados (o que não ocorreu com os termos em língua portuguesa), e ao mesmo tempo englobando os principais assuntos que esta pesquisa necessitava.

Ao passo do encontro destes 956 termos, foram analisados títulos e resumos de todos estes, excluindo em um primeiro momento todos os artigos que não se inserissem nos critérios de inclusão seguintes: 1. Jogos online; 2. Jovens/Adolescentes; 3. Publicação de até 5 anos atrás; 4. Que estivesse disponível gratuitamente online. Assim, 23 artigos foram selecionados, pois atendiam aos requisitos de inclusão citados acima. Vale ressaltar aqui, que na plataforma Capes existem diferentes formas de acesso e resultados variáveis, visto que existe o acesso público e diversos acessos específicos, onde cada Universidade ou Centro universitário, por consequência de uma série de requisitos, obtém mais acesso dentro da base de dados. Por consequência, com o acesso disponibilizado pelo Centro Universitário Univates, não foi encontrado nenhum artigo em português apresentando os requisitos de inclusão.

Destes 23 artigos, foram excluídos 17 em uma segunda análise, realizada por ambos pesquisadores deste trabalho, onde o houve a leitura individual e de forma completa de todos os artigos e a exclusão seguindo novos critérios: 1. Apresentar pontos sobre relações entre os jovens; 2. Trabalhos que demonstrem fatores positivos entre jogos online e jovens; 3. Pesquisas onde a faixa etária analisada estaria entre 12 e 22 anos. Assim, a segunda análise sobre os artigos, foi realizada por dois pesquisadores distintos, o que ocasionou discussões acerca da inclusão ou exclusão de cada um dos 23 artigos.

Thomas, Nelson e Silverman⁷ (p. 397), conceituam:

Uma revisão sistemática requer, como qualquer estudo, uma questão clara, critérios de seleção bem definidos - de modo que garanta a qualidade dos estudos sintetizados e possa ser reproduzida por outrem – e uma conclusão que forneça novas informações com base no conteúdo garimpado.

Assim, todo este processo de pesquisa até este ponto, apresenta muita cautela e preocupação em refletir sobre o que se está procurando, como apresentado na citação anterior.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após estes processos de pesquisa, chegou-se ao resultado de seis artigos, todos em inglês, citando estes, e seus locais de origem: Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school (Suécia); Do video games promote positive youth development? (Canada); Fantasy Sports: Socialization and gender relations (Hong Kong); Individual motivations and network effects: A multilevel analysis of the structure of online social relationships (Estados Unidos da América); Making 'friends' in a virtual world: the role of preferential attachment, homophily, and status (Polônia).

O primeiro deles, intitulado "Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school", é um estudo publicado na revista "Computer in human behavior", no mesmo ano em que este artigo é escrito (2017). Este estudo, de origem sueca, foi realizado por Lina Eklund e Sara Roman (ambas do departamento de Sociologia da Stockholm University) é de cunho quantitativo, tendo sido realizados questionários com 115 adolescentes com idade entre 16 e 18 anos durante o ano de ingresso dos mesmos em uma escola de ensino médio sueca. A partir destes questionários, as pesquisadoras apresentaram a análise de que os adolescentes que diziam-se *gamers*, realizavam mais amizades com outros adolescentes *gamers*. Ainda, esse fator não era necessariamente visto no primeiro período do ano, mas sim, no segundo, pois " [...] ser um jogador não é um mecanismo de classificação imediato; afinal, não é necessariamente visível para os colegas"⁸ (p.287). Assim, para esta pesquisa, o fato de ser *gamer* não significa, contando um espaço curto de tempo, que esta característica traga facilidades em questões de vinculação, mas sim, que em um prazo maior de tempo, onde é possível os adolescentes conhecerem seus colegas de classe, essa característica aproxime os mesmos, pelo fato de que os *gamers* não trazem essa característica a priori, mas sim, ao longo do tempo em conversas mais particulares.

O segundo artigo, intitulado “Do vídeo games promote positive development”, escrito por Paul J. C. Adachi e Teena Willoughby, é uma revisão de origem canadense publicada no “Journal of Adolescent Research”, no ano de 2012. É revisão da literatura sobre videogames para adolescentes, onde os autores examinam resultados negativos e positivos, trazem sugestões de direções importantes para pesquisas futuras. Durante esta revisão, os autores apresentam dados interessantes a serem pensados sobre como está se olhando para a questão dos jogos eletrônicos. “[...] o vício de *video games* e o *pathological gaming* foram examinados em mais de 100 estudos”⁹ (p. 158), isso demonstra que as propriedades negativas dos videogames estão sendo muito estudadas. Ainda, os mesmos autores apresentam que “[...] psicólogos de desenvolvimento e sociais examinaram os efeitos positivos dos videogames, como o comportamento pró-social ou o bem-estar psicológico, em menos de 30 estudos empíricos”⁹ (p. 158), demonstrando esse olhar voltado para os malefícios dos jogos eletrônicos, mas lembrando que sim, existem estudos sobre possíveis benefícios. Esta demonstração de estudos mais voltados aos malefícios dos videogames não deve ser considerada um erro ou de outras formas negativas, ao passo de que todos os estudos devem ser considerados, mas que é necessário repensar se não existe a possibilidade de apresentarmos outras visões sobre os videogames.

Ainda, este artigo traz um estudo de 2008 com adolescentes de 12 a 14 anos, de autoria de C. K. Olson, L. A. Kutner e D. E. Warner, onde dentre outros assuntos, foram abordadas questões sobre como estes adolescentes viam o papel dos videogames em suas relações sociais.

[...] os meninos acreditavam que os videogames são uma atividade social comum entre os amigos, e até mesmo um veículo para cooperar e fazer redes com pessoas de diferentes cidades ou países através de jogos online⁹ (p. 159).

Assim, apresentando tanto pesquisas que dizem sobre os malefícios quanto pesquisas que demonstram os benefícios dos videogames, os autores finalizam a sua revisão norteando o que, segundo suas opiniões, deve ser pensando em termos de pesquisas futuras sobre este tema, destacando que deve-se refletir sobre as diferentes formas de jogar, tanto sozinho e quanto com amigos (online ou offline), tendo o pensamento sobre as divergências entre diferentes culturas. Além disto, os autores apresentam que outra questão interessante é como os jogos cooperativos poderiam influenciar no comportamento pró-social dos adolescentes. "Fantasy Sports: Socialization and gender relations" é o terceiro artigo selecionado nesta pesquisa. Escrito por Luke Howie e Perri Campbell, de origem australiana, e publicado no "Journal of Sports and Social Issues" em 2015 é um artigo proposto através de entrevistas qualitativas semi-estruturadas, realizadas com 4 membros de uma liga de *Fantasy Sports* da NBA, e 3 esposas de

membros desta mesma liga. Os *Fantasy Sports* são jogos virtuais onde o jogador pode montar um time a partir de jogadores reais de uma determinada liga de algum esporte real. Um exemplo de jogo assim brasileiro é o Cartola FC®, disponibilizado pelo Globoesporte, e que, segundo o próprio site do jogo¹⁰, este ano chegou a bater a marca de 5 milhões de times escalados em uma rodada.

Nestas entrevistas, um dos focos foram os benefícios sociais da participação em *Fantasy Sports* onde

[...] os inquiridos descreveram rapidamente esta socialização ocorrendo de duas maneiras principais: (a) Os *Fantasy Sports* aproxima você de seus amigos mais próximos, e (b) os *Fantasy Sports* oferecem uma maneira de manter amizades íntimas com pessoas com quem de outra forma uma amizade ou vínculo duradouro seria improvável ¹¹ (p. 69).

Assim, os autores descrevem, a partir de recortes das entrevistas, que os *Fantasy Sports* são uma maneira dos entrevistados continuarem com amizades antigas, bem como de criar novos vínculos, que, como citado acima, poderiam não ocorrer de outra forma. Ainda, ao final do artigo, os autores abrem parênteses para argumentar sobre a falta de trabalhos qualitativos sobre o tema proposto por eles, ainda, enfocando que todos os trabalhos quantitativos anteriores foram sim, muito importantes para que estes entendessem vários aspectos do que foi apresentado durante as entrevistas.

O quarto artigo selecionado é intitulado “Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents”, e como está explícito no título, é um estudo realizado em Hong Kong, publicado na revista “Asian Journal of Gambling Issues and Public Health”, em 2016. Este estudo qualitativo, escrito por Millicent Pui Sze Lam e Irene Lau Kuen Wong, é estruturado a partir de entrevistas realizadas em dois cybercafés com uma amostra conveniente de 13 estudantes com idades entre 12 e 15 anos.

Assim, este estudo propõe apresentar o porquê dos adolescentes de Hong Kong preferirem os espaços dos cybercafés ao conforto de suas casas, e de preencher a lacuna apresentada pela “[...] escassez de pesquisa sobre o jogar adolescente em Hong Kong”¹² (p. 3). Assim, as autoras realizaram entrevistas com estes adolescentes, onde os mesmos relataram, dentre outras coisas, o fator de relação pessoal que existe em jogar em cybercafés, pois existem trocas dentro e, conseqüentemente, fora do jogo. “O envolvimento nos jogos *multiplayer* nos cybercafés tornou-se uma atividade de grupo que promove o apoio e o trabalho em equipe”¹² (p. 6). Assim, existe a possibilidade destes jovens apresentarem relações sociais dentro do jogo, mas também fora deste espaço virtual, pois estes jovens que estão jogando juntos via internet,

podem se encontrar fora do jogo e começar a conversar sobre o mesmo, o que acaba transformando este jogo em um facilitador de vínculos.

Ao final do artigo, os autores refletem sobre os problemas causados pelo vício em jogar nos cybercafés, ao mesmo tempo que relacionam o fato do sentimento de pertencer a um grupo (neste caso, de jogadores de um cybercafé), pode ocasionar danos. "Eles se aliaram para jogar jogos cooperativos com um forte sentimento de lealdade aos outros membros da equipe. Eles se sentiram obrigados a continuar jogando até o excesso"¹² (p. 14). Ainda, os autores apresentam a necessidade de ocorrerem mais trabalhos voltados ao conhecimento do comportamento das crianças e adolescentes que utilizam jogos eletrônicos.

O penúltimo artigo selecionado, de origem norte americana, é intitulado "Individual motivations and network effects: A multilevel analysis of the structure of online social relationships", e foi escrito por Brooke Foucault Welles e Noshir Contractor e publicado nos anais de número 659 da American Academy of Political and Social Science (AAPSS), em 2014. Este trabalho é construído a partir de dados do jogo Second Life®, "[...] um mundo virtual imersivo onde os usuários interagem via personagens animados (avatars) no espaço virtual tridimensional"¹³ (p. 183). Estes dados são fornecidos para a equipe de pesquisa da empresa Linden Labs, esta que possui o mundo virtual de Second Life®.

Este trabalho foi realizado com análise de 20 grupos amostrados, utilizando o modelo estatístico *Exponential Random Graph Models* (ERGM), ou seja, um modelo exponencial randomico grafico, que é utilizado para examinar

[...] a probabilidade estatística de que certas estruturas de rede serão observadas. Como linha de base, o ERGM assume que todos os relacionamentos em uma rede são formados ao acaso e, portanto, nenhuma estrutura de rede é mais ou menos provável que qualquer outra. É claro que, na prática, as estruturas de redes sociais raramente são aleatórias. Em vez disso, a estrutura de uma rede observada representa a culminação de processos sociais onde os indivíduos formam relações baseadas em seus objetivos e motivações¹³ (p. 184).

Assim, o ERGM pode mapear os dados da rede, e trazer resultados concretos sobre o que, neste trabalho, se passa dentro do jogo *Second Life*®.

Através destes dados, este trabalho pode relacionar que quanto mais tempo dispendido no jogo, mais relacionamentos sociais online o jogador obtém. Isso faz com que gastar tempo na formação de relacionamentos online pode ser "[...] mutuamente reforçador, onde gastar tempo online aumenta as chances de estar disponível para interação social, e ter relações sociais torna mais agradável gastar tempo online"¹³ (p. 188). Desta forma, quanto mais o jogador de

Second Life® utiliza de seu tempo para ficar online, mais relações de amizade ele adquire, mais satisfeito ele fica com sua vida social, e conseqüentemente, mais tempo este gasta dentro do jogo.

O último artigo selecionado para este trabalho intitula-se "Making 'friends' in a virtual world: the role of preferential attachment, homophily, and status", de origem polonesa, escrito por Sonja Utz e Jaroslaw Jankowski e publicado na revista *Social Science Computer Review*, em 2016. "O objetivo da presente pesquisa é examinar o papel das características do jogador e do avatar no processo de formação de amizade online"¹⁴ (p. 548). Assim, esta pesquisa acompanhou os convites de amizade enviados e aceitos (ou não) no período de 6 de junho de 2010 a 26 de junho do mesmo ano. Estes dados de pedidos de amizade, foram retirados do jogo *Timik*®, um jogo de convívio virtual hospedado na Polônia. Este jogo é baseado em personagens que podem ser alterados pelo jogador, onde o principal objetivo é conhecer novas pessoas e conversar com estas em diferentes cenários.

Após analisarem os dados, os autores conseguiram concluir que a maior parte dos convites é enviado a avatares de mesma classe no jogo, bem como os que apresentam itens VIP (itens que trazem vantagens no jogo, e que normalmente são comprados com dinheiro real) buscam se relacionar com outros jogadores VIP, ao passo de que, os jogadores sem esses itens, buscam os seus iguais. Também, a busca pelo sexo oposto é predominante. Assim, este artigo apresentou as diferentes questões que envolvem não apenas o envio dos pedidos de amizade, mas também, o que faz, ou não, esses pedidos serem aceitos.

Os trabalhos apresentados acima demonstram que existem, sim, formas de vinculação entre os jovens através dos jogos online. O que se pode concluir, após analisar todas estas pesquisas, é que os jogos servem não apenas para um convívio social virtual, mas também podem ser entendidos como disparadores para relações que extrapolam o mundo virtual. Desta forma, podemos pensar que os jovens, em primeiro lugar, utilizam os jogos online como propulsores de novos vínculos, ao ponto que estas vinculações podem se construir de tal forma que a barreira virtual não se estabelece em alguns casos, ou seja, pode-se perceber algumas destas relações deslocando-se para o mundo *offline*.

Existem formas de vinculação através dos jogos online. Estas servem como disparador para conhecer pessoas, e ainda, da mesma forma que um novo emprego ou a mudança de residência se apresentam como facilitadores em processos de vinculação, os jogos online também apresentam essa característica, sendo esta levada tanto em termos de facilitar amizades de pessoas próximas, como de pessoas que estão longe fisicamente.

As seis pesquisas anteriores apresentam a questão dos jogos online de formas distintas das comumente visualizadas em artigos e, principalmente, na mídia. Muitas destas, além da busca por iniciar a reflexão acadêmica sobre como aproveitar o mundo online em que o jovem está inserido, apontam a direção de que é necessário mais envolvimento com esta área, inclusive em questões de trabalhos qualitativos.

4. CONCLUSÃO

Atualmente, a temática dos jogos online relacionada às formas como os jovens buscam vínculos de amizade ainda é pouco explorada, mesmo que a temática geral dos jogos relacionados aos adolescentes apresenta um número mais significativo de pesquisas. Esta pesquisa mostrou que atualmente, no Brasil, ainda não há um número consistente de pesquisadas concluídas voltadas para a temática.

Em um primeiro momento, esta revisão buscava por novos olhares acerca do que se tem pesquisado principalmente sobre os jogos online e as possíveis relações de amizade entre os jovens. Assim, com base nos resultados desta pesquisa, podemos entender de que existem trabalhos pioneiros sobre o assunto, ainda que alguns destes mostrem esses vínculos criados dentro dos jogos, ou a partir dos mesmos, de forma secundária. Existe a necessidade de se explorar mais esta área, pensando no fato de que os jovens estão a cada dia mais hiperconectados, por meio de redes sociais ou mesmo em jogos online. Precisamos entender este "outro mundo" e não apenas negá-lo ou procurar seus pontos negativos, como muito se fez em referencial teórico e de investigação nos últimos anos. Como esta pesquisa mostrou, existem pontos positivos nestas relações, bem como negativos, não apenas em relações puramente virtuais, mas em ter este local online como centro de vida.

Assim, as relações que se originam na internet, devem ser melhor estudadas, tanto em questões sociais, de pensarmos a apresentação desse contexto como sociedade, como também na formação vincular, e na própria capacidade desses adolescentes estarem vinculando-se sem a necessidade deste meio online.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- 1 FERGSON, Christopher J.; OLSON, Cheryl K. **Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play.** *Motiv Emot*, 2013: 154-164.
- 2 CALIRI, Maria Helena Larcher. **Usando os recursos da internet na enfermagem.** Ver. *Latino-Am. Enfermagem* 1997; 5(1): 98-100.
- 3 MORAN, José Manuel. **Internet no ensino universitário: pesquisa e comunicação na sala de aula.** *Interface (Botucatu)* 1998; 2(3): 125-130.
- 4 'League of Legends' alcança 67 milhões de jogadores. G1, São Paulo, 27 de jan. de 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/league-legendsalcanca-67-milhoes-de-jogadores.html>>. Acesso em 05 de jun. de 2017.
- 5 PARRAGA, Elton Estigarraga. **O papel do enfermeiro no atendimento à criança e adolescente vítima da violência sexual.** Trabalho de conclusão de Curso (Bacharelado em Enfermagem). Universidade Federal do Pampa, Uruguaiiana. 2010.
- 6 SAMPAIO, R.G.; MANCINI, M. C. **Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica.** *Revista Brasileira de Fisioterapia* 2007; 11: 83-89.
- 7 THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física.** 6. ed. Porto alegre: Artmed, 2012.
- 8 EKLUND, Lina; ROMAN, Sara. **Do adolescents gamers make friends off-line? Identity and friendship formation in school.** *Computer in Human Behavior* 2017; 73: 284-289.
- 9 ADACHI, Paul J. C.; WILLOUGHBY, Teena. **Do video games promote positive youth development?** *Journal of adolescent Research* 2012; 28(2): 155-165.
- 10 Novo recorde! Cartola bate 5 milhões de times escalados na rodada #4. *Globoesporte.com*, Rio de Janeiro, 3 de jun. de 2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/cartolafc/noticia/2017/06/novo-recorde-cartola-bate-5-milhoes-de-times-escalados-na-rodada-4.html>>. Acesso em 05 de jun. De 2017.

- 11 HOWIE, Luke; CAMPEBELL, Perri. **Fantasy sports: socialization and Gender Relations.** Journal of Sports and Social Issues 2014; 39: 61-77.
- 12 WONG, Irene L. K.; LAM, Millicent P. S. **Gaming behavior and addiction among Hong Konk adolescents.** Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, Hong Kong, 2016.
- 13 WELLES, Brooke F.; CONTRACTOR, Noshir. **Individual motivations and network effects: A multilevel analysis of the structure of online social relationships.** ANNALS American Academy of Political and Social Science, 2014; 659: 180-190.
- 14 UTZ, Sonja; JANKOWSKI, Jaroslaw. **Making "friends" in a virtual World: The role of preferential attachment, homophily, and status.** Social Science Computer Review, Alemanha, 2016; 34(5): 546-566.