

OS IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS HABILIDADES SOCIAIS EM ADOLESCENTES. ¹

Rosiany Luzia Vieira Mendes²
Auxiliatrice Caneschi Badaró³

RESUMO:

Estudos apontam a influência direta dos jogos no desenvolvimento das habilidades sociais, uma vez que esses dispõem de meios para que os jogadores interajam entre si. Quando essas habilidades são bem desenvolvidas, podem propiciar um bom ajustamento psicossocial, qualidade de vida e uma adequação social satisfatória. O presente artigo tem como objetivos discutir, com base em uma revisão narrativa da literatura, os impactos que os jogos eletrônicos podem trazer nas habilidades sociais em adolescentes. A literatura aponta que o adolescente age por meio do jogo, ampliando seu repertório de comportamentos sociais, repensando seus esquemas de atuação e habilidades executivas e, desta forma, se relacionando de forma satisfatória. Portanto, é possível compreender que os jogos proporcionam o desenvolvimento de diversos aspectos, dentre eles as habilidades sociais, flexibilidade cognitiva, interação social, as funções executivas, potencializando os benefícios característicos ao desenvolvimento desta etapa da vida. Não há consenso em relação à existência de apenas efeitos positivos ou negativos. Levando-se em consideração a exposição quase ininterrupta destes adolescentes às tecnologias, é justificável que haja uma preocupação com os problemas sociais e comportamentais. Sendo assim, a maneira como o adolescente se comporta e utiliza esta ferramenta tem relação direta com os resultados obtidos pelo mesmo. A bibliografia disponível sobre o assunto ainda é escassa, por isso conclui-se que há a necessidade de mais pesquisas para que se possa compreender tais nuances, bem como oferecer subsídios para a atuação de profissionais junto aos adolescentes que estão expostos e fazem uso dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Adolescência. Habilidades Sociais. Jogos eletrônicos.

THE IMPACTS OF ELECTRONIC GAMES ON SOCIAL SKILLS IN ADOLESCENTS.

ABSTRACT:

Studies show the direct influence of games on social skills development since it create means for the players to interact with each other. When those skills are well developed, they can provide adequate psychosocial adjustment, quality of life and satisfactory

¹ Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário UNIACADEMIA, na Linha de Pesquisa Psicologia e tecnologia. Recebido em 15/06/2020 e aprovado, após reformulações, em 03/07/2020.

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário UNIACADEMIA. *E-mail:* mendes.rosiany@gmail.com

³ Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e docente do Centro Universitário UNIACADEMIA. *E-mail:* auxiliatricebadaro@uniacademia.edu.br

social adaptation. This article objectives are to discuss, in a narrative review of the literature, the impact electronic games can have on adolescent's social skills. Publications on this subject shows that the adolescent acts through the game expanding their set of social behaviors, rethinking their ways of proceeding and executive skills and, that way, they get to interact in a more satisfactory way. Therefore, it is possible for us to comprehend that games provides development in many areas, including social skills, cognitive flexibility, social interacting and executive functions, enhancing the benefits peculiar to the development in this stage of life. There is no consensus if there is only positive or negative effects of using electronic games. Considering the almost unceasing exposure of the adolescents to technologies, it is explainable that there is concerns about possible social and behavioral issues. Thus, the way in which the adolescent behave and use this tool have direct impact on the results obtained by him. There are still very few articles on the subject of this research, then, more publications are needed in order to comprehend it and guide professionals dealing with adolescents exposed to electronic games.

Keywords: Adolescence. Social Skills. Eletronic games.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade encontra-se em constante evolução, assim como as tecnologias que estão em cada vez mais avançadas, se desenvolvendo de forma constante e possibilitando a criação das tecnologias que modificam as formas de se relacionar, de se comunicar (BARROS; FERREIRA NETO, 2010). Os adolescentes como nativos digitais, tendo nascido em meio as tecnologias e pelo seu uso constante de telefones móveis, mídias-sociais e jogos *on-line* se adaptam mais facilmente a esta realidade, tornando a vivência *on-line* e *off-line* integrada. Desta forma, a mídia interativa se encontra em crescente expansão se tornando cada vez mais atrativa à medida que dispõe de novas experiências, desafios e aventuras constantemente (RICH, 2013). Costumes e hábitos são modificados pela interação com diversos artefatos tecnológicos, os quais oferecem diversas formas de experiências sem que necessite se locomover fisicamente (BARROS; FERREIRA NETO, 2010), bem como permanecem expostos às tecnologias aplicadas em telas por longos períodos, como salienta Rich (2013).

Rich (2013) afirma que as experiências virtuais mediadas pelo uso de jogos de *videogames*, oportunizam atividades como a interação com outros usuários por meio de avatares, que se faz importante para a constituição do adolescente. Em consonância com o autor, Limberger e Silva (2013) propõem que as experiências

vividas em jogos virtuais refletem na realidade do jogador sendo capaz de trazer ao mesmo tempo consequências positivas ou negativas. E estas se encontram cada vez mais realistas e atenuando a linha que distingue o real e os eventos da mídia (STRATSBURGER; WILSON; JORDAN, 2011). Desta maneira, o meio virtual favorece o desenvolvimento das habilidades sociais que como proposto por Silva e Silva (2017), são comportamentos que viabilizam a comunicação entre os indivíduos.

Na adolescência, ocorre a vinculação com grupos sociais, nos quais o adolescente desenvolve o sentimento de pertença a um grupo com o qual se identifique (CERQUEIRA-SANTOS; NETO; KOLLER, 2014). O adolescente nesta fase da vida, encontra-se em plena construção de sua identidade, sendo atravessado por crenças autorreferenciadas, alcançando a maturidade psicológica, fisiológica e social (RODRÍGUEZ; DAMÁSIO, 2014). Palfrey e Gasser (2011) apontam, que é por intermédio dos jogos, que ocorre também a construção da identidade de jovens. Desta forma, para a vivência em ambientes virtuais, o adolescente utiliza das competências e habilidades sociais para iniciar ou manter estas interações, ainda que seja através de um dispositivo tecnológico. Assim, esse processo afeta as habilidades sociais do adolescente que, de acordo com Del Prette e Del Prette (2006), são utilizadas para que a partir do seu repertório comportamental o indivíduo lide de forma satisfatória com as situações que são apresentadas ao mesmo.

No ambiente dos jogos, o mecanismo de identificação ocorre mediante a criação de alianças entre os jogadores, as guildas que compõem uma parte significativa da socialização dentro do ambiente de jogos, como expõe Yee (2006). Neste sentido, os adolescentes fazem deste ambiente virtual pontes para encontrar o apoio e vínculos sociais, não percebidos na “vida real” (YOUNG; YUE; YING, 2011). Por intermédio deste ambiente, aspectos do comportamento e funções cognitivas podem se desenvolver obtendo ganhos significativos (RIVERO; QUERINO; STARLING-ALVES, 2012). Diante deste panorama faz se importante a investigação científica sobre os impactos que o uso dos jogos eletrônicos pode trazer às habilidades sociais de adolescentes. Serão discutidos aspectos de gêneros de jogos relacionados ao *MMO (Massive Multiplayer Online Game)*, *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)*, *RPG (Role Playing Game)*, *FPS (First Person Shooter)*, entre outros. O presente artigo discute os Impactos dos jogos eletrônicos nas Habilidades Sociais em Adolescentes, partindo da contextualização e descrição dos jogos

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

eletrônicos na sociedade; da definição das Habilidades Sociais; e da investigação da adolescência atravessada pelo o uso dos jogos eletrônicos.

2 O Adolescente e o Jogos eletrônicos.

O mundo contemporâneo apresenta uma diversificação constante na área tecnológica, novos produtos e formas de interação com as mesmas surgem a todo momento, a maneira como os indivíduos lidam com estas tecnologias tem-se modificado e gerado alterações fundamentais em seus hábitos, costumes e habilidades sociais (SILVA; SILVA, 2017). Como salienta Gallo (2007), as formas de interações no que tange o entretenimento, transmissão de conhecimento e desenvolvimento de uma sociedade são modificadas a partir do surgimento e estabelecimento de variadas formas e processos de diálogo. Estes processos dão lugar a diversas maneiras de comunicação, as informações e histórias que antes eram contadas de forma verbal, passaram a ser escritas em livros e são, hoje, contadas em filmes, minisséries e até mesmo em um *game*. Estas modificações das formas de interação, bem como o uso destas tecnologias digitais para o bem ou para o mal, como afirma Williams e Stelko-pereira (2013), dependem não só da tecnologia em si, mas de quem a usa e a qual finalidade se endereça. Para Breda et.al. (2014), as crianças e adolescente encontraram nos jogos uma atividade prazerosa. Como afirma Cordazzo e Vieira (2007), essas atividades possibilitam ao público jovem e infantil, uma forma de interagirem entre si, de experimentarem situações e emoções, demonstrarem suas dúvidas, criarem estratégias, observarem seus acertos e, ao compreender que seus erros podem ser revistos sem que necessite punições, tem a possibilidade de rever e planejar suas novas ações. De acordo com Gallo (2007), os *videogames* se caracterizam como um jogo em que a interação com o jogador se dará por meio de uma interface digital. Um *joystick* funciona como um controle manual capaz de acessar os dados de um sistema computacional e alterar as variáveis do jogo, de maneira que, mediante ao seu manuseio o jogador atue sobre o *game* e receba rapidamente *feedbacks* audiovisuais e das consequências de suas ações.

Em 1970 houve a evolução dos jogos para computadores de mesa e laptops, e logo os jogos eletrônicos começaram a se tornar populares através dos fliperamas e arcades. Os jogos “Arcade”, além da experiência do jogo, possibilita a sociabilização

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

entre os jogadores, que se reuniam constantemente em fliperamas (BREDA *et al.*, 2014). As arcades são máquinas de grande porte, em que o jogador tem acesso a jogos por meio de fichas ou créditos, que são depositados na máquina. Geralmente, encontra-se em lugares públicos, como shopping centers e também em fliperamas, e são frequentadas por pessoas com interesse em comum, o que propicia maior interação e socialização (GALLO, 2007). Por volta de 1974 tais máquinas se apresentavam grandes, e para que seus *games* fossem acessados, seria necessário o uso de moedas. Na década de 1980, os aparelhos de *videogames* de uso doméstico começaram a se expandir, e sua constante evolução possibilita os surgimentos de jogos para diversos outros tipos de tecnologias, como jogos para *smartphones* e *tablets* (Breda *et al.*, 2014).

Já a conexão com a internet foi um fator que possibilitou a expansão do mundo dos jogos, esta ferramenta potencializa a interatividade entre os jogadores, que apesar de estarem distantes geograficamente, podem interagir em tempo real. Além disso, ela está disponível de forma ininterrupta na qual o ambiente permanece ativo, mesmo sem a presença do jogador (Breda *et al.*, 2014). As experiências virtuais são estimuladas entre outras plataformas, através de jogos de videogames, e assim oportunizam uma variedade de atividades, até mesmo interações com outros usuários de forma igual, por meio dos avatares, entendidos como personagens (Rich, 2013). Tais experiências se fazem importantes na construção da adolescência, a qual se está em constante aprendizagem e eventualmente apresentando erros. Neste sentido, podemos citar também os chamados jogos multiplayer *on-line*, ou seja, jogos multijogadores nos quais os mecanismos estão dispostos para favorecer o aspecto social, oportunizando que vários jogadores estejam simultaneamente o espaço virtual e interajam entre si (LIMBERGER; SILVA, 2013).

Rich (2003) propõe, ainda, que o ambiente virtual faz com que o adolescente se sinta mais seguro, à medida que se encontra imerso no uso de telefones, jogos *on-line* e mídias sociais. Os jovens se adaptam mais facilmente a estas tecnologias, adquirindo experiências virtuais, mesmo que ainda não saibam ao certo como se comportar nestes ambientes, o que pode deixá-lo vulnerável e mais propenso a assumir riscos no intuito de se conectarem a outros usuários. Outra classe surge com o progresso das tecnologias digitais, é o mundo virtual da mídia interativa de

entretenimento, com disponibilidade constante de novas experiências, aventuras e desafios, altamente atraentes ao público alvo.

Os games podem se dividir, como aponta Breda *et al.* (2014), em diversos gêneros como: esporte, aventura, guerra, mistério, simulação, entre outros. Ela destaca ainda, os mais populares como *MMO (Massive Multiplayer Online Games)*, *MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)* e os *FPSs (First Person Shooter)*. Os primeiros são jogos em que diversos jogadores criam seus avatares, para que através deles possa interagir com os demais e com as missões que deve completar naquele ambiente. Já os *FPSs*, são caracterizados como jogos de guerra em sua maioria, que possuem o enfoque em trazer como ponto de vista o ângulo de visão do jogador, de maneira que seja proporcionada a ele uma experiência potencializada em conflitos armados. Neste contexto, é incluído por Limberger e Silva (2013) os jogos de interpretação de papéis, os *RPGs* que foi idealizado em 1975, a partir de jogos estratégicos de guerras, como um jogo que tem por objetivo propiciar a simulação de batalhas, por meio da interação dos jogadores com tabuleiros ou *on-line* e *off-line*. Rich (2013) complementa que os *MMOs* estão disponíveis 24 horas por dia e 7 dias por semana, e conectam jogadores do mundo inteiro com o intuito de mantê-los ativos ao jogo.

Nos jogos comumente são envolvidas regras para que seja realizado e nos *RPGs* de tabuleiro não é diferente. Neste gênero de jogo, o jogador juntamente com seu grupo assume o papel de personagens, sendo instruídos por um mestre que irá gerir e descrever o que acontece nos cenários, informa como os mesmos agem, o que ouvem e como se sentem. Tal mestre é responsável também por informar aos jogadores sobre situações as quais eles deverão descrever, assim como quais medidas irão tomar, para a partir dessa perspectiva, informar de seu destino (JACKSON, 1994 apud LIMBERGER; SILVA, 2013). No modo *on-line*, os *RPGs* mantêm características do jogo de tabuleiro, geralmente neste modo, os jogadores agem como heróis que tem por objetivo salvar um mundo fictício. À medida que avança no jogo, vencendo batalhas e missões, o jogador tem a possibilidade de acumular e adquirir melhores armas, e também melhores habilidades, bem como poderes para seus personagens, e com isso aumentar seu status. O jogo envolve regras complexas, tendo como objetivo a resolução de conflitos. Para isso, necessita

que os jogadores sejam ágeis, que utilizem da improvisação, que criem um enredo favorável e que concluam seu objetivo (LIMBERGER; SILVA, 2013).

Rich (2013) afirma que os chamados nativos digitais, ou seja, aqueles que cresceram em meio as mídias digitais, têm suas vivências online e *off-line* integradas, de forma que o mundo virtual e o real coexistam e se relacionam, diferentemente do que é percebido pelos adultos. Vinculado a estas novas experiências, a cultura *cosplay* corrobora com a ideia de que os personagens midiáticos podem influenciar os adolescentes, assim como as pessoas que são imersas nestes ambientes. Esta prática é originalmente voltada a reprodução de vestimentas, maquiagens, comportamento de personagens fictícios, geralmente heróis de desenho animado como os mangás, animés, a prática também se aplica ao mundo dos games. O indivíduo se envolve desde a construção das roupas e ao ter seu personagem montado. Os *cosplayers* encontram-se e fazem eventos voltados a esta temática, para que possam expor seus *cosplays* de forma que outras pessoas admirem e os comparem com os originais (COELHO JUNIOR; SILVA, 2007). Desta maneira, torna-se evidente que com a evolução das tecnologias voltadas aos games, estes se tornem mais atrativos e cativantes, com isso modificando os perfis de adolescentes que passam a incorporar estes games à sua vida cotidiana.

3 Adolescência e as Habilidades Sociais.

A adolescência pode ser compreendida entre doze e dezoito anos de idade, de acordo com o Art. 2º do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069, de 13 de julho de 1990). Esta fase do desenvolvimento é caracterizada como período de desenvolvimento contínuo, situado entre o fim da infância e o processo do início da adultez. Neste momento, o adolescente é acometido por várias modificações, que ocorrem nos níveis físico, neuroquímico, cognitivo, emocional e comportamental e ainda, no que tange as exigências do meio entre a infância - adolescência – adultez. As demandas endereçadas aos adolescentes advêm do aumento do convívio social com seus pares, a estruturação de sua própria identidade e valores de vida, a concepção de suas habilidades e competências, assim como na tomada de decisão à suas escolhas profissionais (MACEDO; PETERSEN; KOLLER, 2017).

Em seu desenvolvimento, a puberdade diz respeito às transformações a nível biológico, em sua estatura, composição corporal e no desenvolvimento dos aparelhos reprodutores (PAPALIA; FELDMAN, 2013). Nas sociedades ocidentais, as transformações na adolescência se vinculam a uma busca e construção da identidade social, pertencimento e identificação com grupos sociais, aquisição de autonomia com relação aos pais, experimentações sexuais e busca por relacionamentos (CERQUEIRA-SANTOS; NETO; KOLLER, 2014). Os aspectos cognitivos, emocionais, comportamentais e seus substratos neurofisiológicos oportunizam as mudanças psicossociais na interação do adolescente com o meio (MACEDO; PETERSEN; KOLLER, 2017). Todas as mudanças da adolescência interferem em variados aspectos, inclusive em sua imagem corporal, a qual os mapas sensórios motores irão se adequar e será modificada à medida que o adolescente se olha no espelho e se compara.

Nesta etapa da vida, há um aumento de conexões sinápticas e na transmissão dos sinais nervosos no cérebro, o que favorece o aperfeiçoamento da linguagem, memória e capacidade de abstração (XAVIER, NUNES, 2013). As funções executivas são de extrema importância para que o sujeito se adapte as questões cotidianas, permitindo que ele opere situações e tome decisões, além disso, favorece o engajamento com propósitos em atividades sociais, o planejamento de ações, estabelecimento de metas, criação de hipóteses para a resolução de problemas, monitoramento de seu próprio comportamento, bem como elaboração de novos esquemas de atuação, funcionando como base para o convívio social. Em diversas patologias neurológicas e psiquiátricas, como o transtorno de déficit de atenção/hiperatividade, a esquizofrenia, o transtorno obsessivo-compulsivo por exemplo, podem ser observados déficits nas funções executivas (MALLOY-DINIZ *et al.*, 2014; MUSZKAT *et al.*, 2014).

O modelo teórico do desenvolvimento das habilidades cognitivas, proposto por Piaget em 1960, é apontado por Rodríguez e Damásio (2014), como um dos marcos iniciais do desenvolvimento humano. Segundo esta teoria clássica, os indivíduos se tornam aptos ao raciocínio hipotético-dedutivo no período que compõe o final da infância e início da adolescência, nos quais se tornam capazes de estabelecer relações abstratas entre conceitos, projeções para o futuro e avaliações mais complexas. A possibilidade de o adolescente realizar processos avaliativos e

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

reflexivos acerca de si e do relacionamento com os outros, é provinda da maturação cognitiva, que permite ao indivíduo senso de identidade, buscando integrar os valores e propósitos pessoais. Com isso, o seu desenvolvimento saudável traz resultados descritos como maiores níveis de felicidade, autoestima estável e comportamento pró-social, além de viabilizar a percepção do sentido de vida.

O uso satisfatório do repertório de habilidades sociais adquiridos ao longo da vida do indivíduo, permite a ele dispor de padrões mais estáveis de desempenho e assim agir de forma mais adaptativa (DEL PRETTE; FALCONI; MURTA; 2013). Desta forma, um repertório bem estruturado de habilidades sociais pode propiciar um desenvolvimento saudável, um bom ajustamento psicossocial e uma qualidade de vida, sendo apontado como um fator de proteção (DEL PRETTE; DEL PRETTE; 2005). Já o déficit destas habilidades sociais, podem se relacionar ao sentimento de insegurança, a insatisfação com a autoimagem, bem como transtornos psiquiátricos. De acordo com o desenvolvimento e formas de aprendizagem, os padrões que se estabelecem podem ser pouco adaptativos, provocando déficits de habilidades sociais, o que acaba por potencializar distorções dos sinais percebidos, interpretações distorcidas das intenções e expressão inadequada do comportamento social (DEL PRETTE; FALCONI; MURTA; 2013).

A aprendizagem das habilidades sociais, ocorrem de forma natural, por meio das interações cotidianas, na família e na escola. Para a melhor compreensão deste conceito, é interessante que se destaque também as definições de desempenho social e competências sociais, interligados ao entendimento de habilidades sociais. O desempenho social se caracteriza como qualquer comportamento que ocorra mediante a relação entre as pessoas, porém para que estes comportamentos se configurem como habilidades, devem, por consequência, contribuir com a competência social (DEL PRETTE; FALCONI; MURTA; 2013).

O desempenho social envolve fatores situacionais, pessoais e culturais. Estas características específicas influenciarão em sua forma e efetividade, bem como a decisão pelo enfrentamento ou pela fuga/esquiva da situação interpessoal. Pode-se destacar: contexto físico, as regras implícitas e explícitas, e também os eventos antecedentes e consequentes. Dentre outros, incluem os objetivos estabelecidos, sentimentos, avaliação sobre o próprio repertório comportamental e a relação com o outro, assim como, sobre as prováveis demandas da situação. A cultura, terá

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

influência sob os relacionamentos ao definir quais padrões de comportamentos serão valorizados ou reprovados de acordo com as situações, contextos e interlocutores (DEL PRETTE; DEL PRETTE; 2005).

Em sua maioria, o desempenho social decorre da junção de diferentes classes de habilidades sociais e de seus componentes cognitivos e afetivos, de forma que se organizem e seu uso seja adequado ao momento da situação. As competências sociais, por sua vez é compreendida como uma qualificação do desempenho social que se baseia em critérios éticos e instrumentais no que tange o produto das relações para o indivíduo, seus interlocutores e para o grupo social. Estes critérios instrumentais são imediatos e beneficiam o indivíduo, já os éticos, são de médio a longo prazo e beneficiam a relação e o grupo social (DEL PRETTE; FALCONI; MURTA; 2013).

Segundo Del Prette e Del Prette (2006), as habilidades sociais são comportamentos sociais existentes no repertório do indivíduo para lidar de maneira satisfatória com determinadas situações. Estas podem ser separadas em classes e subclasses de habilidades, entre elas, as habilidades de comunicação, habilidades de civilidade, habilidades assertivas de enfrentamento ou defesa de direitos e cidadania, as habilidades empáticas e de expressão de sentimento positivo, habilidades profissionais, habilidades sociais educativas. Desta forma, de acordo com Del Prette e Del Prette (2001), compreendem algumas competências que facilitam a iniciação de relacionamentos sociais positivos, como iniciar, manter, e encerrar uma conversação; fazer e responder perguntas, manifestar opinião, expressar amor agrado e afeto; falar em público, defesa dos próprios direitos, expressão de opiniões, tomar decisões além de fazer amizades. Assim sendo, Silva e Silva (2017) propõe que as habilidades sociais podem ser consideradas como o conjunto de comportamentos verbais e também não verbais que facilitam e mediam a comunicação entre os indivíduos. O Padrão de comunicação estabelecido terá alterações de acordo com a cultura, faixa etária, sexo, classe social e educação, sendo na infância o momento propício para que haja a aprendizagem destas habilidades, no entanto podem ser desenvolvidas ao longo da vida. Vale ressaltar que o comportamento, sendo mutável, não há uma forma correta de comportamento que seja universal.

As aprendizagens acontecem de forma natural e são caracterizadas como construto descritivo, o indivíduo pode tê-los em seu repertório, porém pode não

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

utilizados. Quando esta aprendizagem não se dá de forma satisfatória, o processo pode ser recuperado através de treinamentos sistemáticos, estruturados e de acordo com Del Prette e Del Prette (2006), é desejável que estes treinamentos sejam promovidos no âmbito grupal, no qual a promoção das habilidades sociais será mediada e facilitada pelas vivências.

4 Impactos dos jogos nas habilidades sociais em Adolescentes.

De acordo Rich (2013), em 2009 os jovens estavam cada vez mais imersos nas tecnologias digitais, se tornando “multitarefa”, ou seja, utilizando mais de uma mídia de forma simultânea. Com o desenvolvimento rápido das tecnologias aplicadas as telas, ocorreram um crescente uso de jogos para celulares, laptops e smartphones. Para Barros e Ferreira Neto (2010), os hábitos e costumes de toda uma geração têm sido modificados à medida que há a interação com diversos tipos de artefatos tecnológicos, que se tornam cada vez mais presentes no cotidiano. As pessoas têm passado a maior parte do seu dia em frente às telas de computadores, ao passo que estão experimentando diversas formas de se movimentar pelo tempo, espaço e lugares sem que necessariamente precise se locomover fisicamente.

Barros e Ferreira Neto (2010) expõem que as contingências do mundo *on-line* são atravessadas por novas formas de organização de relacionamentos, pensamentos e da comunicação em si. Como mediação desse processo, as mídias dão vozes aos adolescentes, para que se expressem como por exemplo, no uso de redes sociais. A conectividade com os outros se torna muito importante pois, na fase do desenvolvimento em que se encontram, estão em plena busca por sua autonomia, por identidade, por ampliação social e por conexões com aqueles que compartilham dos mesmos interesses. Segundo Rich (2013), a facilidade dos adolescentes de se adaptarem ao uso das mídias faz com que estejam constantemente em contato com telefones móveis, mensagens de texto e mídias sociais, das quais também fazem parte os jogos *on-line*. Picon (2013) expõe que os jogos eletrônicos se tornaram uma fonte de lazer importante para adolescentes, o que mantém sua relevância na evolução das tecnologias.

Entendendo um pouco mais a fase da adolescência e sua conexão com as tecnologias, Rich (2013) aponta esse momento marcado por pensamento voltado para

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

sí, ampliando sua visão de mundo, de modo que os adolescentes se apresentam de forma mais idealista, altruísta e com enfoque na justiça. Sendo assim, é importante compreender que ao ter contato com as novas tecnologias, os adolescentes encontram na internet um local de experimentação de sua identidade, e assim, encontram subsídios para atravessar esta fase de modo socialmente responsável, desenvolvendo novos papéis e competências. Tendo esta perspectiva, Picon (2013) complementa, ainda, que uma minoria pode apresentar questões negativas acerca do uso de jogos, mas a maioria possui tendências ao contato saudável com a ferramenta.

No contexto apresentado, Strasburger, Wilson e Jordan (2011) afirmam que a natureza das experiências sofre alteração pela própria tecnologia digital, de forma que as mídias digitais, suas imagens e sons, estão cada vez mais realistas, minimizando a distinção entre o real e o virtual. Em consonância com estes autores, Blinka (2008) aponta que adolescentes tendem a se identificarem com seus avatares nos jogos, personalizando sua aparência e atribuindo a ela o status de instrumento. Desta maneira seu desempenho é foco de atenção, já que utilizam este instrumento (o avatar) como meio compensatório, equiparando a autoeficácia do personagem com sua capacidade pessoal. Dentro da perspectiva de representação da identidade, Coelho Junior e Silva (2007) afirmam que os *cosplayers*, sendo influenciados também pela mídia, se reconhecem nos personagens e utilizam a prática para tamponar uma suposta falta que o acomete mediante à realidade social. Considerando tais particularidades, o *cosplayer*, a partir desta identificação social, utiliza essa prática para lidar com inseguranças, emoções, assim como na experimentação de outra identidade. Trata-se de voltar-se para si mesmo e conectar-se com outras pessoas que partilham do mesmo interesse, tendo o *cosplay* como um mecanismo e busca de amparo e validação.

Rodríguez e Damásio (2014) defendem que, para o adolescente, a construção de sua identidade perpassa por crenças autorreferenciadas de autoconceito, autoestima, autoeficácia e se correlacionam com o estabelecimento do sentido de vida. Esta construção da identidade do adolescente se faz de forma processual à medida que alcança maturidade psicológica, fisiológica e social. Com isso, a boa integração destes componentes e a obtenção de um bom desempenho no jogo podem potencializar os resultados e o desenvolvimento do adolescente, como autoestima e comportamentos sociais funcionais, bem como o aumento no nível de satisfação com

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

a vida, felicidade, além de menor propensão a ter sintomas de ansiedade e depressão. No que tange a autoestima e autoconceito, de acordo com Durkin e Barber (2002), foram associados o uso de menor e alta frequência de jogos de computadores com a melhora no autoconceito. Os adolescentes afirmam perceber melhoras na inteligência, nas habilidades mecânicas e nos conhecimentos de informática. Aqueles que não possuem hábitos de jogos, não perceberam alterações de resultados. Ressalta-se ainda, que os jogadores de alta frequência no uso de jogos de computadores, apresentaram melhores pontuações em habilidades mecânicas e conhecimentos acerca da informática, enquanto jogadores de menor frequência, apresentaram melhoras na autoestima.

Os efeitos provocados pelos jogos impactam no mecanismo de gratificação e reforço, definidos pelo sistema de progressão dentro do jogo. Ao alcançar níveis mais altos, a pessoa obtém mais poder e *status*, e com isso, adquire mais experiência e melhores equipamentos. Inicialmente o grupo ou o jogador (dependendo da modalidade de jogo) é recompensado rapidamente à medida que evolui, posteriormente estas recompensas requerem mais esforço e conseqüentemente mais tempo de jogo. Assim, uma segunda forma de gratificação se torna o estabelecimento de vínculos sociais nestes ambientes, o principal exemplo está no *MMORPG*, em que há um cenário de colaboração, no qual os jogadores precisam trabalhar em equipe para alcançarem um objetivo. Desta forma os relacionamentos e interações construídos são significativos, e a partir destes vínculos os usuários se organizam em alianças, associações que partilham do mesmo interesse e guildas, como comumente são chamadas os grupos de ajuda mútua dentro do contexto de jogos (YEE, 2006).

Na adolescência, os grupos sociais tem perceptiva importância, é neste período que as vinculações e identificações com grupos sociais são consolidadas, o adolescente desenvolve o sentimento de pertencimento a determinado grupo (CERQUEIRA-SANTOS; NETO; KOLLER, 2014). Isso irá impactar diretamente na forma de ver o mundo e ver a si mesmo, de forma que seu desempenho social afetará o bom desenvolvimento das habilidades sociais de cooperação. Neste contexto, é perceptível a importância das alianças para os adolescentes, visto que, como Palfrey e Gasser (2011) apontam, é por intermédio dos jogos, que ocorre também a construção da identidade desses jovens.

Considerando ainda aspectos cognitivos significativos nessa fase, para Rivero, Querino e Starling-Alves (2012), os jogadores de *videogames* necessitam permanecer atentos por períodos extensos, lidando com os estímulos visuais e auditivos, além de ter de planejar suas tarefas, inibir comportamentos impulsivos, bem como gerir a tomada de decisões no jogo. Colzato *et al* (2010) complementa que jogos do gênero *FPS* requerem uma mentalidade flexível, à medida que necessitam reagir de forma rápida a cenários complexos e inconstantes, visual e acusticamente, além de gerir subtarefas diferentes. Sendo assim, o uso de jogos traz bons resultados nas funções executivas, visto que por tais meios os jogadores executam inúmeras ações repetitivamente, como as de planejamento e monitoração para que possam vencer e alcançar seus objetivos, fomentando as habilidades cognitivas.

Percebe-se, portanto, contribuições dos jogos na mediação e interação social, bem como no desenvolvimento cognitivo, fator esse que pode impactar no contexto educacional (RAMOS, ANASTÁCIO, 2020). Colzato *et al.* (2010) observa que condições do neuro desenvolvimento preexistentes no jogador pode agir como um mediador entre suas condições cognitivas, ao se vincular com a experiência do jogo. Assim, os jogos, além de trazerem entretenimento ao jogador, também são utilizados em diversos contextos, como o da gamificação que consiste em utilizar o engajamento no ambiente virtual com uma motivação específica para direcionar determinados comportamentos por meio da estimulação competitiva (MEDEIROS; FERNANDES; DAMASCENO, 2014). Rivero, Querino e Starling-Alves (2012) concordam que a relação com o videogame intervém nos aspectos comportamentais e na maneira como as funções cognitivas se desenvolvem, trazendo ganhos na atenção, no processamento perceptivo, na memória operacional e no processamento mais rápido de informações. Colzato *et al.* (2012) propõe ainda, que o uso do *videogame* traz efeitos benéficos no processamento de informações relacionado à flexibilidade cognitiva, bem como em habilidades de controle cognitivo. À vista disso, o indivíduo pode se tornar mais adaptativo e apresentar facilidade para entendimento e adequações comportamentais de acordo com o meio (MALLOY-DINIZ *et al.*, 2014).

Diante disso, observa-se um risco consequente do processo descrito: a limitação do desenvolvimento e interação do jovem aos jogos, limitando seus ambientes de estímulos. Tais jogos em sua essência, elegem o fator de trabalho em equipe como um motivador, à medida que oportunizam que grupos de jogadores de

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

vários lugares distintos se conectem e executem atividades complexas propostas pelo jogo, as quais trazem as interações sociais como um elemento importante. Desta forma, o indivíduo pode apresentar comportamentos compulsivos em relação ao jogo, podendo desinteressar-se por atividades sociais e apresentar fracasso escolar (MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS MENTAIS, 2014).

O uso patológico dos jogos pode estar relacionado a diferentes fatores, o Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais (2014) define o transtorno do jogo pela internet, como não somente jogos, mas também por aqueles computadorizados que não necessitam acesso a mesma. Neste sentido este transtorno traz ao jogador sintomas cognitivos e comportamentais advindos de uma exposição contínua e excessiva aos jogos. Dentre os sintomas incluem: perda de controle sobre o jogo, intolerância, o ato de enganar outras pessoas para retornar ao uso dos jogos, prejuízos em outras atividades, causando sintomas de abstinência similares aos sintomas dos transtornos por uso de substâncias (MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS MENTAIS, 2014). Os chamados dependentes de internet utilizam-se das ferramentas digitais como bate-papo, redes sociais e até mesmo os jogos *on-line* para criar e manter vínculos. Desta forma, se percebem pouco habilidosos socialmente para estabelecerem esses vínculos fora do virtual, e utilizam da internet como uma possibilidade. Através da dinâmica que criam nesta arena virtual, os indivíduos encontram o apoio social que não encontram na “vida real” (YOUNG; YUE; YING, 2011).

Entretanto, Gallo (2007) sustenta que quando vencido por um adversário em um jogo violento, o jogador aprende e compreende a experiência como uma competição saudável. De forma que a partir da reflexão e assimilação sobre seus atos, aprende acerca de sua derrota, criando outras estratégias para que possa se superar. Este tipo de experiência oferece subsídios para que o jogador se expresse de forma socialmente habilidosa. Utilizando-se das habilidades de comunicação, bem como habilidades assertivas de enfrentamento à medida que expressa sua opinião, concorda ou discorda, lida com as críticas como afirma Del Prette e Del Prette (2006).

Tendo em perspectiva a lógica de jogo do *RPG*, é possível compreender que jogos como esses requerem do jogador que tenha uma boa capacidade de resolução de problemas, aquisição e gerenciamento de regras e do mesmo modo, desenvolver a habilidade de cooperação, como forma de estabelecer meios para que se obtenha

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

uma boa progressão no jogo. Para que se cumpra os objetivos, o jogador deve ter em vista a forma como cada componente do grupo irá atuar. Limberger e Silva (2013) expõem ainda, que os personagens podem ter raças específicas como humanos, anões e elfos, papéis que irão ditar a forma (um mago, cavaleiro ou um guerreiro) como se apresenta no jogo, já que cada um tem uma jogabilidade e atribuições específicas. Neste sentido, o jogador deve adequar suas respostas mediante aos cenários, ao mestre e demais jogadores. Estas características são favoráveis ao desenvolvimento das habilidades sociais, visto que Del Prette e Del Prette (2006) afirmam que as vivências no meio social irão mediar e também facilitar a promoção destas habilidades, sendo desejável em contextos de treinamento de habilidades sociais que sejam promovidos no âmbito grupal.

Desta forma, a interação social até mesmo por meio não físico, ou seja, *on-line*, pode interferir na forma como os adolescentes se comportam, tendo em vista os fatores situacionais. Como apontado por Del Prette e Del Prette (2005), o processo influencia a maneira como o desempenho social irá ocorrer. Parte-se do pressuposto de que em certos contextos, regras implícitas e explícitas são apresentadas ao adolescente, os eventos antecedentes e consequentes, bem como a avaliação de si e dos outros ocorrem, e têm significativa importância, para a compreensão das demandas e respostas a serem emitidas. Sendo assim, a cultura irá mediar as interações nas quais comportamentos irão ser reforçados ou reprovados de acordo com os contextos em que estão inseridos.

Na perspectiva escolar, os jogadores que apresentaram pouco uso dos jogos de computadores apresentaram melhora em sua nota, em contrapartida, os jovens que não jogam e os que jogam em excesso apresentaram uma queda em suas notas. Da mesma forma que os de baixo uso de jogos de computador relataram uma relação coesa com a família e baixa incidência de humor depressivo, enquanto os jogadores de constante uso ou os que não fazem uso não apresentaram diferença entre eles (DURKIN; BARBER, 2002). Através de uma investigação longitudinal, o estudo acompanhou 1304 alunos de 10 distritos escolares no sudeste do Michigan, desde a 6ª série até a 10ª série (por volta dos 16 anos de idade). A partir deste estudo, Durkin e Barber (2002) concluem que há poucas evidências em relação a amostra investigada, que indicam que o uso de jogos de computador traz aspectos negativos

aos adolescentes que jogam, da mesma forma que encontra benefícios em relação a jovens que nunca jogaram.

Através da literatura aspectos benéficos são encontrados a partir da interação do adolescente com os games. Estes benefícios compreendem a melhora no desenvolvimento cognitivo, nas funções executivas, no qual propicia que o adolescente consiga lidar de maneira satisfatória frente a uma demanda, gerindo subtarefas até que se cumpra seu objetivo (RIVERO; QUERINO; STARLING-ALVES, 2012). Jogos, como o FPS e MMORPG, favorecem a interação social, visto que proporcionam o estabelecimento de vínculos sociais. Assim o trabalho em equipe torna-se foco para que se alcance objetivos complexos (MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS MENTAIS, 2014). Desta forma, por intermédio das arenas virtuais, o adolescente pouco habilidoso socialmente, obtém apoio social e mantém vínculos, que antes eram escassos em seu cotidiano (YOUNG; YUE; YING, 2011).

Adolescentes que faziam uso dos jogos de computadores obtiveram melhora em sua nota, bem como em sua autoestima e autoconceito. Portanto, a integração de aspectos do neuro desenvolvimentos e do bom desempenho no jogo podem agir como potencializadores para o desenvolvimento de habilidades do adolescente, bem como, seu nível de satisfação com a vida (DURKIN; BARBER, 2002). Desta forma, os jogos agem como mediadores na construção da identidade dos adolescentes, influenciando na maneira como percebem o mundo e a si mesmo (CERQUEIRA-SANTOS; NETO; KOLLER, 2014). Autores divergem quanto ao uso dos jogos ser positivo ou negativo, pois alguns jogadores apresentam um uso patológico do mesmo, trazendo desinteresse por atividades sociais, irritabilidade e intolerância ao estar por estar fora do mundo virtual. Como comprometimentos, destaca-se não apenas o fracasso escolar, mas também comportamentos compulsivos, transtornos e dependência (MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS MENTAIS, 2014). Ressalta-se que uma minoria pode apresentar questões negativas acerca do uso de jogos, enquanto a maioria mantém o uso saudável com ferramenta (PICON, 2013). Sendo assim, a forma de contato com os jogos irá determinar sua relação com tal atividade, como mostra a Figura 1.

FIGURA 1: As relações entre as características e os impactos do uso de jogos em adolescentes.

CARACTERÍSTICA:	IMPACTO
Identificação com seus avatares no jogo.	Construção da identidade, podendo ser benéfica ou não dependendo da relação estabelecida com o mesmo.
Prática <i>cosplay</i>	Identificação e modelação de identidade
Desempenho no jogo.	Afeta a autoestima, autoconceito, habilidades motoras e molda comportamentos sociais.
Uso abusivo	Comportamento compulsivo em relação ao jogo; Desinteresse por atividades sociais; Intolerância, sintomas de abstinência similares aos sintomas dos transtornos por uso de substâncias.
Criação de alianças, guildas e associações. Geralmente no <i>MMORPG</i> e jogos <i>online</i> .	Vínculos sociais como gratificação, desenvolvimento de habilidades cooperativas
Jogabilidade envolvida nos jogos do gênero <i>FPS</i>	Bons resultados nas funções executivas, habilidades cognitivas, contribuição na mediação e interação social e com isso melhora no contexto educacional e do desenvolvimento cognitivo.
Prática de jogar <i>videogame</i> .	Ganhos como na atenção, processamento perceptivo, memória operacional e no processamento mais rápido de informações.
Elaboração de estratégias para alcançar objetivos propostos no jogo.	Desenvolvimento das habilidades sociais e funções executivas. As vivências no meio social irão mediar e também facilitar a promoção destas habilidades.

Fonte: dos autores.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia atravessa o cotidiano das pessoas, estando cada vez mais presente e modificando as formas de se relacionar com o ambiente, com o tempo e com o meio social. Os jogos, além de atuarem como uma atividade prazerosa e de entretenimento, oferecem em sua jogabilidade a possibilidade de o adolescente atuar em diversos papéis e situações, de forma que possa se distanciar de sua experiência no mundo real, da mesma maneira que se aproxima de pessoas que compartilham dos mesmos interesses e vivências, relacionando-se muitas vezes de forma socialmente habilidosa. Assim, entende-se que o adolescente age, por meio do jogo, ampliando seu repertório de comportamentos sociais, repensando seus esquemas de atuação e habilidades executivas e, desta forma, se relacionando de forma satisfatória. A utilização de tal ferramenta deve ser acompanhada por adultos, visto

que o adolescente, por estar em processo de maturação cognitiva e social, pode ainda não saber ao certo como se comportar nestes ambientes, tornando-se vulnerável e mais propenso a assumir riscos.

Desta forma, destaca-se que o tempo destinado aos jogos pelos adolescentes deva ser avaliado e acompanhado por um responsável, visto que a exposição excessiva pode acarretar em transtornos, causar dependência e sintomas compulsivos em relação ao mesmo. Da mesma maneira que, deve-se estar atento a faixa etária aos quais os jogos são destinados e o conteúdo disposto nos mesmos, a fim de minimizar os efeitos adversos. A partir deste artigo, é possível compreender que os jogos proporcionam o desenvolvimento de diversos aspectos, dentre eles as habilidades sociais, flexibilidade cognitiva, interação social, as funções executivas, potencializando os benefícios característico ao desenvolvimento a esta etapa da vida. Porém, não há consenso em relação a existência de apenas efeitos positivos ou negativos. É perceptível que a maneira como o adolescente se comporta e utiliza esta ferramenta tem relação direta com os resultados obtidos pelo mesmo.

Ressalta-se que o material sobre a temática é escasso, de forma que se torna relevante o aumento da atenção e exploração nessa área, para que se possa compreender tais nuances, bem como oferecer subsídios para a atuação de profissionais junto aos adolescentes expostos aos jogos eletrônicos. Coloca-se ainda como limitação do estudo, o enfoque em jogos multiplayer, considerando a maior interação que esses jogos possuem, sendo assim, proporcionando maior conexão com o tema explorado. Como é uma área ainda carente de pesquisas, há interesse da própria autora em dar continuidade a estudos mais detalhados após a graduação.

REFERÊNCIAS

BARROS, C. C.; FERREIRA NETO, J. L.. Adolescência e msn: o arranjo tecnológico da subjetividade. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 5, n. 1, p.30-38, 2010. Disponível em: <<http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IscScript=iah/iah.xis&src=google&base=ADOLEC&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=617542&indexSearch=ID>> . Acesso em: 17 out 2019.

BLINKA, L. The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. **Cyberpsychology: Journal of**

Psychosocial Research on Cyberspace, Brno, v. 2, n1, 2008. Disponível em: <https://cyberpsychology.eu/article/view/4211/3252>. Acesso em: 18 maio 20

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 9 out. 2019.

BREDA, V. C. T.; *et al.* Dependência de jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. **Rev. Bras. Psicoter.** v.16; nº1, 2014. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/adolescbr/resource/pt/biblio-847880> Acesso em: 20 fev 20

CERQUEIRA-SANTOS, E.; NETO, O. C. .; KOLLER, S. H. Adolescentes e adolescências. In: HABIGZANG, L. F.; DINIZ, E.; KOLLER, S. H. (Orgs.). **Trabalhando com adolescentes: Teoria e intervenção psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2014. p. 17-29.

COELHO JUNIOR, L. L.; SILVA, S. S. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. **Rev. bras. crescimento desenvolv. hum.**, São Paulo , v. 17, n. 1, p. 64-75, abr. 2007. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12822007000100007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 30 maio 2020.

COLZATO, L. S. et al.. DOOM'd to switch: superior cognitive flexibility in players of first person shooter games. **Frontier in Psychology**, v. 8, n. 1, 2010. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21833191>. Acesso em: 26 maio 20

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M.L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 mar. 2020.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Inventário de habilidades sociais. Manual de aplicação, apuração e interpretação**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A.. **Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática**. Petrópolis: Vozes, 2005.

DEL PRETTE, A.; DEL PRETTE, Z. A. P.; **Habilidades sociais: Conceitos e campo teórico prático**, Universidade Federal de São Carlos, 2006 Disponível em: <http://www.rihs.ufscar.br/a-base-conceitual-das-habilidades-sociais> Acesso em: 01 out 2019.

DEL PRETTE, Z. A. P.; FALCONE, E. M. O.; MURTA, S. G. Contribuições do campo das habilidades sociais para a compreensão, prevenção e tratamento dos transtornos de personalidade. In: CARVALHO, L. F.; PRIMI, R. (Orgs.),

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020 – ISSN 2674-9483

Perspectivas em psicologia dos transtornos da personalidade: Implicações teóricas e práticas. 1.ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013. p 103-136. Disponível em: <<http://www.rihs.ufscar.br/wp-content/uploads/2015/02/HSeTPersonalidade.pdf>> Acesso em: 29 out. 2019.

DURKIN, K.; BARBER, B. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. **Journal of Applied Developmental Psychology**. Elsevier, v.23, n 4, 2002. p. 373-392. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0193397302001247>> Acesso em: 30 maio 20.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura:** aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Puc/SP, São Paulo: 2007. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/infotec/teses07-08/resumo_7533.html> Acesso em: 20 fev 2020.

LIMBERGER, L. S.; SILVA, J. C. Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 63, n. 139, p. 193-200, dez. 2013. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432013000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 maio 2020.

MACEDO, D. M.; PETERSEN, C. S.; KOLLER, S. H. Desenvolvimento Cognitivo, Socioemocional e Físico na Adolescência e as Terapias Cognitivas Contemporâneas. In: NEUFELD, C. B. (org.). **Terapia cognitivo-comportamental para adolescentes:** uma perspectiva transdiagnóstica e desenvolvimental. e-PUB. Porto Alegre: Artmed, 2017. Não paginado.

MALLOY-DINIZ, L. F. *et al.* Neuropsicologia Das Funções Executivas e da Atenção. In: FUENTES, D. *et al.* **Neuropsicologia:** Teoria e prática. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. p. 115 - 138.

MANUAL diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-V. 5. ed.– Porto Alegre: Artmed, 2014.

MEDEIROS, C. D.; FERNANDES, A. M.; DAMASCENO, E. F. Uma Abordagem Gamificada para Prevenção do uso de Drogas com Adolescentes. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação** - SBIE, Dourados: 2014. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/3063>>. Acesso em: 29 maio 2020.

MUSZKAT, M. *et al.* Neuropsicologia do autismo. In: FUENTES, D. *et al.* **Neuropsicologia:** Teoria e prática. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. p. 183-191.

PALFREY, J.; GASSER, U. Identidades. In: PALFREY, John; GASSER, Urs **Nascidos na era digital:** entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011. P. 27 - 50

PAPALIA, D. E.; FELDMAN, R. D. Desenvolvimento Físico e Cognitivo na Adolescência. In: PAPALIA, D. E.; FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento Humano**. 12.ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. p. 384 - 418

RAMOS, D. K.; ANASTÁCIO, B. jogos digitais na escola e o exercício das funções cognitivas: contribuições do uso do aplicativo escola do cérebro. In: MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem: Estratégias para transformar as escolas no Brasil**. E-pub. (Tecnologia e Inovação na Educação Brasileira.) Porto Alegre: Penso, 2020. Não paginado.

RICH, M. As mídias e seus efeitos na saúde e no desenvolvimento de crianças e adolescentes: reestruturando a questão da era digital. In DE ABREU, Cristiano Nabuco; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (orgs.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Artmed Editora, 2013. p. 29-46

RIVERO, T. S.; QUERINO, E. H. G.; STARLING-ALVES, I. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. **Neuropsicologia Latinoamericana**, Calle, 4 ed, N. 3, 2012 . Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792012000300004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 26 maio 2020.

RODRÍGUEZ, S. N.; DAMÁSIO, B. F. Desenvolvimento da identidade e do sentido de vida na adolescência. In: Habigzang, Luísa Fernanda; Diniz, Eva; Koller, Sílvia H. (Orgs.). **Trabalhando com adolescentes: Teoria e intervenção psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2014. p. 30-41.

SILVA, T. O.; SILVA, L. T. G. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. **Rev. psicopedagogia**, São Paulo , v. 34, n. 103. 2017. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 26 out. 2019.

STRASBURGER, V. C.; WILSON, B. J.; JORDAN, A. B. Crianças e adolescentes. In: STRASBURGER, V. C.; WILSON, B. J.; JORDAN, A. B. **Crianças, adolescentes e a mídia**. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2011. p. 21-55.

WAGNER, M. F.; OLIVEIRA, M. S. Habilidades sociais e abuso de drogas em adolescentes. **Psicol. clin.**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 2, p. 101-116, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652007000200008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 06 Maio 2020.

WILLIAMS, L. C. A.; STELKO-PEREIRA, A. C. Por Fora Bela Viola: Pesquisa e Intervenção Sobre Cyberbullying. In DE ABREU, Cristiano Nabuco; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno (orgs.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Artmed Editora, 2013. p. 46-56

XAVIER, A. S.; NUNES, A. I. B. L. Eu não tenho mais a cara que eu tinha: quando surge a adolescência. In: XAVIER, A. S.; NUNES, A. I. B. L. **Psicologia do Desenvolvimento**. 3 ed. Fortaleza: UAB/UECE, 2013. p. 46-65.

YEE, N. The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In SCHOROEDER, R.; AXELSSON, A. (Eds.), **Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments**. Dordrecht. Netherlands: Springer, 2006.

YOUNG, K.S.; YUE, X. D.; YING, L. Estimativas de prevalência e modelos etiológicos da dependência de internet. In: YOUNG, K. S.; ABREU, C. N. **Dependência de internet: Manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2011.