



O USO DE REDES SOCIAIS E JOGOS ELETRÔNICOS COMO CENTRO DAS RELAÇÕES SOCIAIS: EXISTEM CONSEQUÊNCIAS?

Eduardo Naizer Porto ⁽¹⁾; Letícia Fleig Dal Forno ⁽²⁾

⁽¹⁾ Acadêmico do curso de Psicologia; Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar – Unicesumar Bolsista PIBIC/ICETI-UniCesumar; eduardonporto@gmail.com.

⁽²⁾ Professora doutora no programa de Gestão do Conhecimento nas Organizações; Bolsista de pesquisa ICETI. leticia.forno@unicesumar.edu.br

RESUMO

Introdução: O presente trabalho tem como objetivo analisar indivíduos que se utilizam de jogos online como lazer e como centro das suas relações sociais, deixando relações sociais “reais” em segundo plano. Uma tendência que tem se destacado muito com o avanço de tecnologias da comunicação, não sendo mais necessário sair mundo a fora para conhecer novas pessoas e se divertir com amigos, tendo acesso a isso somente com um computador e acesso à internet. Observando o cenário atual das redes sociais, com o sujeito virtual sendo muitas vezes mais importante que o sujeito real, é notável os problemas sociais de baixa autoestima e dificuldade em relações sociais que as pessoas têm passado, podendo levar muitas delas a se sentirem muito mais confortáveis se relacionando por trás de uma tela do que no mundo real. Ao realizar a pesquisa, se espera que tenhamos um resultado focado em problemas com socialização desses sujeitos, pois a preferência por manter uma relação social na internet, pode dizer muito sobre tentativas de socialização frustradas em situações reais. A dificuldade em se relacionar com pessoas sem o conforto de estar em casa pode assustar, e o objetivo da pesquisa é entender a raiz do que leva o sujeito a ter essa preferência. **Objetivo:** Com o surgimento das redes sociais tornando muito mais fácil a comunicação, onde o sujeito tem a oportunidade de se comunicar com qualquer pessoa de qualquer lugar do mundo com apenas um dispositivo conectado à internet, mudou completamente a maneira como a sociedade se comunica, trazendo com si algumas consequências sociais e psicológicas. Além disso, o isolamento social levou à dependência tecnológica, já que todos foram obrigados a recorrer à tecnologia para compensar a falta de comunicação pessoal e uma certa realidade opressora. Portanto, a internet é usada não apenas para conversas ou postagens envolvendo sua bolha social, mas também como a única fonte de entretenimento e trabalho. Como resultado, o uso de dispositivos e plataformas online disparou, o que tornou a tecnologia uma necessidade diária e revelou sua influência sobre a vida e as relações das pessoas. Segundo Vygotsky, as funções mentais superiores são socialmente formadas e culturalmente transmitida por meio da linguagem. Contudo, podemos observar que um sujeito que tem duas relações centralizadas em um contato virtual, tem a tendência a se sentir sozinho. Essa pesquisa busca compreender a escolha do sujeito por essa preferência. **Metodologia:** Este projeto é uma pesquisa aplicada de abordagem quantitativa, usando de contexto pessoas que tem um contato forte com o mundo virtual. Indivíduos ativos em plataformas digitais e em comunidades de jogos online, selecionando critérios específicos relacionados a frequência e intensidade de uso das redes, critérios referentes a amizades virtuais e jogos eletrônicos. Os dados para o projeto foram coletados através da ferramenta Formulários Google, com um total de 8



perguntas de alternativa. Com o objetivo de analisar o uso de redes sociais e jogos eletrônicos em um meio social. A amostra foi composta por indivíduos de diferentes faixas etárias e perfis sociais para garantir uma abordagem representativa. As questões abordam os seguintes aspectos: Sexo; Idade; qual rede social mais utiliza; quanto tempo passa por dia em redes sociais; possui amizades virtuais; possui jogos online como forma de entretenimento; fez alguma amizade através de jogos online; se considera mais fácil manter amizades virtuais. É constante o crescimento do uso de redes sociais no Brasil, que de acordo com o site “nerdweb” que publicaram uma matéria intitulada “As principais estatísticas do mercado digital do Brasil em 2024” nos é mostrado que no Brasil houve um aumento significativo de pessoas que utilizam as redes sociais, cerca de 2.0 milhões de usuários de 2023 para 2024, com a rede social que mais cresceu sendo o Instagram, com um crescimento de 21 milhões de usuários criados. Analisar o crescimento das redes é crucial para entendermos como essas plataformas moldam nossas interações sociais, influenciam o comportamento individual e coletivo, podendo afetar nossas dinâmicas sociais. Os jogos online ou jogos como serviço, que são uma modalidade de jogos que necessitam de uma conexão a internet e, dependendo do jogo, uma monetização recorrente, tem tido um crescimento muito grande a cada ano. Embora os jogos online forneçam uma oportunidade e interação com outros jogadores, também podem criar barreiras de socialização, substituindo as relações presenciais para relações online, isso claro, sendo um uso não saudável do entretenimento. **Resultados:** A pesquisa obteve um total de 21 participantes, com 16 sendo do sexo masculino e 5 do sexo feminino, com idades variadas entre 19 e 39 anos. A rede social mais utilizada pelos participantes foi o Instagram, com 66,7% dos votos e com a grande maioria tendo um tempo diário de 3 horas por dia nas redes sociais, 52,4% dos votos. Sobre amizades virtuais e jogos eletrônicos, 85,7% dos participantes possuem amizades virtuais, e 90% afirma terem feito essas amizades através dos próprios jogos online, 95,5% possuem jogos como forma de entretenimento. Por fim, 66,7% consideram mais fácil manter as amizades virtuais do que amizades reais. **Considerações Finais:** O vício em uso de telas tem sido um problema que atinge cada vez mais pessoas em nossa sociedade, com um uso recomendado de no máximo duas horas por dia, levando em conta o uso para entretenimento, é notável um grande número de pessoas que passam mais de três horas em uso de telas, em alguns momentos ou situações acaba utilizando as redes sociais ou jogos online como uma forma de se desviar da realidade. Amizades virtuais tendem a ser de mais fácil manutenção do que amizades no mundo real, diversos fatores colaboram com isso, como uma escolha de amizades em comunidades específicas, facilitando a comunicação, um controle maior em relação ao que você compartilha e como você se apresenta, a comunicação escrita, que ajuda a ter uma reflexão mais profunda antes de responder, evitando qualquer tipo de mal-entendido e possuem menos pressão social, com muitas vezes a pressão social sendo inexistente dependendo da comunidade online. Diante disso, as redes sociais e comunidades de jogos online são formas de entretenimento que vieram para ficar, já fazem parte da nossa comunidade e da maneira que vamos nos comunicar daqui para frente, portanto, o incentivo de um uso saudável dessas redes deve sempre entrar em pauta na vida cotidiana de pessoas.

Palavras-chave: Isolamento social; Saúde mental; Redes sociais; Jogos online; Relações digitais.