



Título: **O USO DA INTERNET E SEUS EFEITOS SOBRE O PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO DE GAMERS**

Leonardo Pestillo de Oliveira¹, Lucas Germani Wendt¹, Letícia Rossi¹, Fernanda Shizue Nishida¹, Dioclécio Moreira Camelo², Andrea Grano Marques¹

1 – Centro Universitário Cesumar – UniCesumar, Maringá, PR, Brasil.

2 – Universidade Estadual de Maringá – UEM, Maringá, PR, Brasil.

E-mail: leopestillo@gmail.com

Introdução: As inovações tecnológicas que ocorreram ao longo da história da humanidade, principalmente aquelas referentes aos meios de comunicação, como a televisão e o telefone, modificaram o estilo de vida e transformaram as relações sociais. Os jogos online vêm se popularizando por meio do aumento das plataformas e consoles de jogos que funcionam conectados à internet. **Objetivo:** Analisar a experiência dos jogadores no ambiente virtual do World of Warcraft (WoW) e os impactos do uso prolongado no cotidiano. **Método:** Pesquisa descritiva com abordagem qualitativa. Foram sujeitos 8 jogadores de WoW acima de 18 anos, assinantes do jogo há pelo menos 2 anos. Os dados foram coletados por meio de uma entrevista online semiestruturada e para análise dos resultados utilizou-se o Método de Explicitação do Discurso Subjacente. **Resultados:** A análise inter-participantes gerou categorias analíticas para melhor compreensão dos resultados: a percepção que os jogadores têm sobre os benefícios trazidos por meio do contato com o mundo virtual e a percepção consciente dos efeitos negativos sobre as relações sociais e o cotidiano. O jogo é envolvente na medida que os acontecimentos são imprevisíveis e que possibilita a formação de laços sociais, promovendo a interação social, além das propriedades imersivas que confere ludicidade ao jogo. Os entrevistados descreveram, de forma unânime, o jogo WoW como ambiente de diversão e alívio do estresse do dia-a-dia e, também, como espaço de refúgio de pressões e desprazeres do mundo real. Os principais aspectos negativos (do uso prolongado) destacados foram prejuízos relacionados ao convívio com amigos e familiares e aos estudos e trabalho, descrevendo maior facilidade de socialização no mundo virtual em detrimento do contato pessoal, assim como o uso do jogo em horários destinados aos estudos e/ou no trabalho. Os jogadores que encontram alto grau de satisfação, sensação de poder e sentimento de pertencer a determinado grupo. Os jogos online foram descritos como importante fonte de entretenimento na vida dos jogadores pesquisados. O interesse e a motivação pelo uso do jogo associado ao potencial de desenvolvimento de habilidades cognitivas têm apontado a contribuição dos jogos online para o processo de ensino e aprendizado. Os jogos permitem experiências de vida cheia de escolhas e facilidades, mas fazer com que os jogadores consigam diferenciar o mundo virtual do real, é fundamental enquanto processo de desenvolvimento. **Considerações Finais:** Para que

a saúde desses jovens não seja comprometida, o uso desses jogos deve ser adequado e consciente. Aspecto que pode contribuir seria a configuração das cidades, disponibilizando espaços públicos de convívio, entretenimento e de interação social. Sendo necessária a inclusão nos programas de promoção da saúde de espaços urbanos de entretenimento e de ações que estimulem o convívio social, como atividades desportivas e de recreação.

Palavras-chave: Promoção da Saúde; Subjetividade; World of Warcraft; Jogos.