

Os Impactos dos Jogos Online e da Vida Digital nas Relações Sociais dos Jovens Contemporâneos

Ariel Andrin, Isabela Lima Pacazza,
João Pedro Lerner, Jovana Da Costa Rodrigues Orlovski,
Matteo D. Costa Thomé

¹Instituto Federal Catarinense - Campus Concórdia (IFC)
Caixa Postal 58 – 89703-720 – Concórdia – SC – Brasil

arielandrin21@gmail.com, isabelapacazza@gmail.com,
joaolerner.terra@gmail.com, jovanarodrigues098@gmail.com,
matteothome1@gmail.com

Abstract. *This meta-paper describes the style to be used in articles and short papers for SBC conferences. For papers in English, you should add just an abstract while for the papers in Portuguese, we also ask for an abstract in Portuguese (“resumo”). In both cases, abstracts should not have more than 10 lines and must be in the first page of the paper.*

Resumo. *Este meta-artigo descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos e resumos de artigos para publicação nos anais das conferências organizadas pela SBC. É solicitada a escrita de resumo e abstract apenas para os artigos escritos em português. Artigos em inglês deverão apresentar apenas abstract. Nos dois casos, o autor deve tomar cuidado para que o resumo (e o abstract) não ultrapassem 10 linhas cada, sendo que ambos devem estar na primeira página do artigo.*

1. Trabalhos relacionados

Indubitavelmente as tecnologias se apoderaram do mundo contemporâneo, muitas são as dúvidas frequentes de como se afetam as relações e a convivência da sociedade, tal como se discute no trabalho acadêmico de Gonçalves o qual retrata a perspectiva dentre a realidade vivida pelos *gamers*, onde questionam: “Qual a percepção dos *gamers* face ao impacto dos videogames no desempenho acadêmico, na aquisição de competências, e nas suas relações sociais?”, questionando sobre diversos pontos como a identidade dos *gamers*, dado até que ponto deve-se definir o que é ser um *gamer*. Sobretudo, focando em suas visões sobre o potencial dos jogos para adquirir competências, assim como a tendência dos mesmos em auxiliar ou prejudicar a vida acadêmica destes jogadores, com o intuito possivelmente de afetar as relações e laços afetivos. Ao descrever a investigação feita, se discutem pontos de diversos autores sobre a definição de uma identidade aos jogadores conhecidos como *gamers*, o qual prevalece como uma identidade popular masculina. Em segundo panorama o artigo retrata as pesquisas dos próprios autores com os jogares questionando fatores como os hábitos dos jogares, desde a frequência com o qual jogam, até os ambientes com o qual os jogares se estabelecem para praticar, indagando desta forma usando argumentos se estes jogos podem ser benéficos ou maléficos, assim muito se analisa a perspectiva de diversos autores e em foco dos participantes da pesquisa. Assim, conclui-se que grande parte dos jogadores jogam diariamente, com

motivações desde a criarem laços afetivos e com preferência a estarem acompanhados por amigos/colegas, tanto quanto por familiares. Do mesmo modo, é usual que muitos jogadores mais velhos estariam recorrendo a jogos online, contudo ainda prevaleçam indivíduos mais jovens. Equivalendo à indagação sobre a eficiência dos jogos no desempenho acadêmico que não é dentro da perspectiva que afete diretamente aos estudos, o qual os participantes da pesquisa discutem que não é necessariamente devido aos jogos online, contudo muito se notou sobre o sedentarismo evidenciado pelos *gamers*. A pesquisa revela algumas competências como a melhoria na comunicação e uso de tecnologia, assim como as competências se sucedem ao fator das motivações dos jogadores Gonçalves (2022).

Em perspectiva, os jogos oferecem oportunidades únicas de interação, seja competindo ou cooperando com outros jogadores, o que ajuda a desenvolver habilidades sociais e a construir conexões significativas. Diferentes tipos de jogos oferecem variados níveis e tipos de interação social, desde experiências individuais até competições em equipe. Em última análise, os jogos são ferramentas poderosas para promover o desenvolvimento social e a construção da identidade pessoal, abrangendo desde brincadeiras simples até jogos online complexos (SOUSA et al., 2022).

Como tratado por Gonçalves, muitas são as implicações na saúde dos *gamers* e dos usuários que utilizam smartphones, como proposto por Sales, alguns fatores a serem discutidos são os malefícios e benefícios aos usuários das redes digitais que implicam em sua saúde vezes a impossibilitando de mesmo modo nas relações cotidianas dos usuários. Em foco, argumenta-se o uso exponencial crescente dos jovens nos meios digitais, tais como mídias e jogos online, utilizados como artifícios para se desconectar do mundo real. Em contraponto, o artigo argumenta que a tecnologia não é inimiga dos adolescentes, contudo, devido a estarem em uma fase de desenvolvimento biopsicossocial, deve-se haver precauções neste quesito, tais como dependências da aplicação cotidiana das tecnologias. Devido ao panorama atual, o lazer destes jovens é utilizar estas tecnologias, as quais se tornaram atividades comuns, a ponto de aprenderem a socializar com isto, deixando de lado interações reais e contato físico. Além disto, com o uso inadequado, muitas causas podem infligir na saúde destas pessoas, em consequência o uso indisciplinado e a dependência que pode ser causada, assim como transtornos (SALES et al., 2021).

Anteriormente como foi tratado por outros autores, são abordados por Silva, fundamentalmente de um estudo bibliográfico exploratório onde se questiona de que forma as tecnologias digitais afetam os adolescentes em âmbitos social, afetivo, e educacional, verificando assim como os conflitos familiares afetam a vida do adolescente justamente durante este período de exploração sobre si, onde sua identidade está se formando e há a transformação da criança para o adulto, onde devido às relações com a vida digital afetam-se a vivência real, que implica diretamente na estrutura familiar, com o qual possui a responsabilidade de formar o caráter da criança, a influenciando e sendo o principal contato afetivo inicial. Com este ponto, dado à vida digital, os adolescentes, buscando contato e refúgio na ficção, onde os pais e familiares deveriam estar os apoiando, acabam inevitavelmente por se isolar, dado alguns problemas no meio infamiliar e extra familiar, utilizam mídias digitais e jogos. Dado o uso inadequado e mal instrucional ocasionando em confusão do real com o virtual, inibindo a interação física e gerando comodismos, chegando consequentemente a depressão e solidão, até mesmo apontando comportamentos narcisís-

tas e antissocial, tendências agressivas, manias, distúrbios do sono, ansiedade, depressão, problemas na linguagem escrita e transtornos de atenção e aprendizagem, sendo essas umas das disfunções mais comuns entre esses usuários, devido a hiperconexão (SILVA; SILVA, 2017) .

Sendo assim, os adolescentes, como nativos virtuais, nascidos em meio a telas e aparelhos de alta tecnologia, jogos on-line e mídias digitais, se adaptam muito mais rápido às novas inovações, tornando assim a vivência entre a vida offline e online integradas. Desta forma, as mídias interativas digitais tentam se tornar mais atrativas para estas gerações mais novas, fazendo com que novas experiências, desafios e aventuras sejam criados, permitindo assim com que o jovem contemple um mundo totalmente diferente do real. Para o pesquisador Habigzang, o adolescente, nesta fase da vida, busca uma maneira de se encaixar em algum grupo social, encontrando-se em plena construção de sua identidade, buscando alcançar uma maturidade psicológica. Com isso, estudos de (FERNANDES, 2015) apontam que os jogos online podem ser uma chave para a construção da identidade desses jovens, utilizando assim das suas competências sociais para conseguir interagir em ambientes socio-virtuais, ainda que seja por meio de um aparelho tecnológico. Assim, esse processo pode afetar as suas habilidades sociais que, são utilizadas com o lado comportamental do adolescente para que o mesmo obtenha alguma satisfação dessa interação (HABIGZANG et al., 2014).

Dentro deste panorama, analisa-se como a tecnologia impacta o crescimento mental e comportamental das crianças. Discutindo o significado das brincadeiras infantis e como as crianças se socializam hoje. Estudos mostram um acordo geral entre os especialistas sobre os danos potenciais que a tecnologia pode causar nestas áreas. A exposição precoce à tecnologia representa um problema crescente na sociedade, levando a vários inconvenientes, como um crescimento físico e sensorial mais lento e um desenvolvimento cerebral desequilibrado. Outro ponto fundamental é a necessidade de limitar o uso da tecnologia, especialmente para crianças menores de 2 anos. Existem preocupações sobre a vulnerabilidade das crianças a conteúdos impróprios e predadores online. Os autores também debatem o papel da tecnologia na educação, enfatizando a importância do uso supervisionado pelos pais como uma abordagem “melhor”(SILVA, 2020).

Com os avanços dos jogos na era digital, é evidente que os mesmos tenham uma influência generalizada em relação à civilizar em ambientes virtuais, considerando que uma vez que esses dispõe meios de comunicação e interação, é possível fazer com que as habilidades utilizadas para a socialização em tais ambientes sejam muito bem desenvolvidas. Segundo a pesquisa de (MENDES; BADARÓ, 2020), caso o desenvolvimento de tais aptidões seja realizada principalmente por adolescentes, é notável que irá ocorrer uma boa amplificação de aptidões psicossociais, qualidade de vida, melhor adequação social e também uma boa flexibilidade cognitiva que significa a capacidade do jovem em pensar fora da caixa, promovendo assim a criatividade. O estudo investiga o efeito dos videogames nas capacidades sociais dos adolescentes, reconhecendo sua popularidade e o aumento do tempo dedicado a essa atividade. É destacado a importância de compreender os efeitos, bons e ruins, que os videogames podem trazer no desenvolvimento social dos jovens.

1.0.1. Benefícios do uso moderado de jogos para aprimorar competências sociais:

1. Interpersonalidade: Colaboração e interação em jogos online.
2. Solução de desafios: Tomada de decisões e estratégias em ambientes sociais e virtuais.
3. Cooperação: Trabalho em equipe para alcançar metas em jogos.
4. Habilidade de negociação: Interação social e resolução de conflitos.
5. Capacidade de liderança: Assumir papéis de liderança e direção em jogos multiplayer.

1.0.2. Impactos negativos do uso excessivo de videogames:

1. Isolamento social: Redução da interação social e prejuízo no desenvolvimento de habilidades pessoais.
2. Comportamento disruptivo: Hostilidade e falta de simpatia devido à exposição a conteúdos violentos.
3. Dificuldades de comunicação: Questões com comunicação verbal e entendimento de linguagem não verbal.
4. Problemas de atenção e concentração: Dificuldade em focar em atividades que não sejam online e em jogos.
5. Dependência: Prejuízo no âmbito escolar, social e familiar devido à dependência em jogos.

Dada as pesquisas e análises. Ainda há escassez de pesquisas sobre as decisões de compra dos consumidores e a necessidade de mais investigações na área digital. O qual analisa-se a exploração de temas como multiculturalismo, subculturas de jogos, cocriação e o conceito de prosumidor. Análise de 45 artigos de plataformas científicas, destacando suas principais contribuições e a importância de mais pesquisas na América do Sul e no Brasil, discute-se fatores que mantêm os jogadores engajados, preferências de gênero, influência dos grupos de referência e experiências de jogo. Abordando o mercado de jogos no Brasil e no mundo, interação entre gamers e jogos, e relação entre empresas e comunidades de jogadores artigos (VARSORI; PEREIRA, 2020).

2. Fundamentação Teórica

2.1. Videojogos

De acordo com Gonçalves (2022), um videogame “é um conjunto de atividades que envolvem um ou mais jogadores (GONÇALVES, 2022). Tem metas, desafios e consequências. Além disso, têm regras o qual envolvem alguns aspectos de uma competição. A sua principal característica distintiva em relação aos outros, é o fato de serem bastante interativos, sendo que os jogadores já não ficam “presos” apenas ao próprio enredo do videogame, podendo jogar também online com outras pessoas”.

2.2. Vida digital

Com os avanços dos jogos na era digital, é evidente que os mesmos tenham uma influência em relação à socialização em ambientes virtuais, considerando que uma vez que esses dispõem meios de comunicação e interação é possível fazer com que as habilidades utilizadas para a socialização em tais ambientes sejam muito bem desenvolvidas. Segundo a pesquisa, caso o desenvolvimento de tais aptidões seja realizada principalmente por adolescentes, é notável que irá ocorrer uma boa amplificação de aptidões psicossociais, qualidade de vida, melhor adequação social e também uma boa flexibilidade cognitiva que significa a capacidade do jovem em pensar fora da caixa promovendo assim a criatividade (MENDES; BADARÓ, 2020).

2.3. Gamers

Constata-se que grande parte da população jovem está conectada as plataformas virtuais notadamente aos jogos online ou offline, deste modo é identificado que *gamers* são aqueles jogadores que independentemente do tempo o qual se dedicam aos jogos são *gamers*, sendo assim independente do tipo de jogo. Coexistem muitos estereótipos para estes jogadores, que são em parte marginalizados pela sociedade, o qual identificam em sua maioria como um homem ou rapaz, branco, heterossexual, notoriamente tende-se a identificação de um *gamer* a se limitar por horas jogadas ou por aparatos tecnológicos o qual possuem, tanto como por jogos jogados. Contudo, para a identificação de um *gamer* se torna a percepção de identidade, a qual se forma a partir de suas próprias percepções e interações com grupos de *gamers*. Neste sentido, se identificam três tipos de jogadores, casuais, ("*casual gamers*"), gostam de diferentes videogames, e não investem tempo significativo para tal, assim como o praticante regular ("*core gamer*"), aqueles que possuem um maior conhecimento e investem mais em jogos. Por último, o jogador "*hardcore*" conhecido como profissionais, o qual possui em seu tempo livre a dedicação aos jogos. Portanto, há muitas questões sobre os jogadores de videogames, os quais buscam identificar o verdadeiro *games*, dadas as pesquisas de (GONÇALVES, 2022).

2.4. Streamers

Os *streamers* são definidos como *gamers* os quais divulgam suas *gameplays* em lives reconhecidas como *streaming*. Existem muitas plataformas popularmente reconhecidas como *streaming*, como Youtube, a Twitch TV, Facebook Gaming e Cube TV. Estes jogadores, em sua maioria, ganham recompensas materiais ou dinheiro por suas transmissões ao vivo. Neste meio, os *streamers* que possuem muitas visualizações, normalmente estão sendo patrocinados por grandes marcas, ou são membros de times de *gamers*. Nestas *streaming* os jogadores interagem com o público que pode ser denominado como *viewers* possuem relações intimistas segundo (MOREIRA, 2023).

Neste sentido os *Streamers* como novos influenciadores digitais são vistos como *Hop Labor*, dentre o contexto de trabalho onde estes influenciadores o qual nasceram de uma escassez de postos de trabalhos tradicionais ao redor do mundo em princípio entre os anos de 2007, o qual inclui os criadores de conteúdo sendo eles também precarizados dentre o mercado e com esperanças de desta forma esta performance o, qual tentam transparecer para entretenimento do público. Visto que os influenciadores são aqueles que têm algum poder no processo de decisão de compra de um sujeito, no mesmo sentido, poder de colocar discussões em circulação, este indivíduo traz a sensação de intimidade e proximidade com os usuários (NASCIMENTO, 2021).

2.5. Ciberespaço

A expressão *Ciberespaço* surgiu com William Guibson no seu livro “Neuromancer” (GIBSON, 1997), quando foi usado para descrever um ambiente virtual onde trafegam dados e relações sociais. Neste sentido, *ciberespaço* é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” Incluem-se nesta definição os sistemas de comunicação cujas funções são a transferência dados e troca de mensagens, permitindo “uma combinação de vários modos de comunicação” (LÉVY, 2010).

2.6. Cibercultura

A cibercultura é um fenômeno cultural novo que surge com as tecnologias digitais e a internet. Ela muda como as pessoas se comunicam, interagem e compartilham informações. Um dos aspectos marcantes da cibercultura é a democratização da informação. Isso significa que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, pode acessar e compartilhar conteúdos de forma rápida e eficiente. Isso também possibilita novas formas de expressão e identidade, já que as pessoas podem interagir de maneiras únicas que não seriam possíveis no mundo físico. Outra característica importante é a interatividade. Ao contrário dos meios tradicionais como TV e rádio, na internet os usuários não apenas consomem conteúdo, mas também o criam. A cibercultura também está mudando as estruturas sociais e econômicas. Por exemplo, o comércio eletrônico alterou a maneira como as pessoas compram e vendem produtos, enquanto as redes sociais transformaram as dinâmicas de comunicação pessoal e profissional. No entanto, a cibercultura enfrenta desafios significativos. A privacidade e a segurança dos dados são preocupações constantes, pois a digitalização aumenta os riscos de exposição e crimes cibernéticos (MILLER, 2007).

2.7. E-Sports

E-Sports são competições de jogos eletrônicos onde jogadores profissionais competem individualmente ou em equipe. Esses eventos são organizados em torno de diferentes gêneros de jogos, como arenas online, jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de estratégia, entre outros. Os *E-Sports* se tornaram uma modalidade popular e lucrativa, com prêmios em dinheiro e acordos de patrocínio. O crescimento dos *E-Sports* foi impulsionado pela expansão da Internet, que permitiu a criação de redes globais de jogadores e espectadores. (GODTSFRIEDT; CARDOSO, 2021) No decorrer dos anos a audiência de *livestream* e *e-sports* vem tendo uma ascensão, de 2020 para 2021 teve um aumento de 22%, e de 2021 para 2022 houve crescimento de 16,3% de espectadores. Por isso estima-se que em 2025 essa audiência cresça para 1412,6 milhões de espectadores, tendo um aumento de mais de 50 em relação a 2022 (Newzoo, 2021).

2.8. Pirataria digital

A chamada pirataria digital constitui atualmente uma prática na internet desenvolvida à escala global e de forma quotidiana. Sendo enquadrada como um comportamento desviante, ilegal e com impactos negativos nas indústrias assentes em direitos autorais. Enraizado numa sociologia da mediação e nas ciências da comunicação. Encara-se a pirataria com um importante meio informal de mediação e circulação de cultura, ao permitir o acesso não autorizado a uma gigante biblioteca de conteúdos de mídia e recursos digitais informacionais (BALDISSERA; FORTES, 2019; VIEIRA et al., 2020).

3. Desenvolvimento

Constata-se que a tecnologia vem a se tornar cada vez mais usual e progressiva desde épocas conflituosas e de revoluções como a revolução francesa e as constantes mudanças arbitrárias na qualidade de vida e contexto sociocultural. Nesta perspectiva, analisa-se quais os impactos remanescentes, dentre o qual analisa-se se existe uma relação entre o uso de jogos e a vida digital na saúde mental dos jovens, quais seriam os impactos negativos e positivos para a realidade dos jovens contemporâneos.

3.1. Impactos negativos das telas

Nos tempos modernos, a presença constante de telas em nossas vidas tornou-se quase inevitável. Seja por meio de celulares, computadores, tablets ou televisões, ficamos horas diante desses dispositivos. Juntamente com isso o impacto do uso excessivo das telas vem se tornando um assunto cada vez mais relevante em nossa sociedade. À medida que nos tornamos mais dependentes de dispositivos eletrônicos, é essencial compreender os impactos do uso excessivo das telas em nossa saúde. Em seus estudos (MENDES; BADARÓ, 2020) revela os impactos que o uso excessivo das telas podem causar em nossa saúde:

3.1.1. Impactos Físicos

- Problemas de visão: fadiga ocular, visão turva, olhos secos e dores de cabeça, principalmente devido à luz azul emitida pelas telas.
- Estilo de vida sedentário e obesidade: O aumento do tempo sentado e a falta de atividade física podem levar ao sobrepeso e à obesidade, especialmente em crianças e adolescentes.
- Distúrbios do sono: A luz azul emitida pelas telas pode interferir na produção do hormônio do sono melatonina, causando dificuldade para dormir e má qualidade do sono.

3.1.2. Impactos Psicológicos e Sociais

- Ansiedade, depressão e irritabilidade: O uso excessivo da tela pode aumentar os sintomas de estresse, ansiedade e depressão, além de causar irritabilidade e alterações de humor.
- Isolamento social e dificuldade de interação: A imersão excessiva nas telas pode levar ao isolamento social, dificuldade de interação face a face e negligência de outras atividades importantes.
- Cyberbullying e exposição a conteúdos impróprios: Crianças e adolescentes podem tornar-se vítimas de cyberbullying ou encontrar conteúdos impróprios e violentos nos ecrãs, o que pode ter um impacto negativo na sua saúde mental e no seu desenvolvimento.
- Dependência e vício: O uso excessivo da tela pode levar à dependência e ao vício, resultando em comportamentos compulsivos e dificuldade de controlar o tempo gasto em frente à tela.

- Dificuldades de aprendizagem: O uso de telas durante a aprendizagem pode prejudicar a concentração, a retenção de informações e a aprendizagem, principalmente em crianças e adolescentes.
- Comparação Social e Baixa Autoestima: A exposição constante a imagens perfeitas e idealizadas nas redes sociais pode levar à comparação social, à insatisfação com a própria imagem e à baixa autoestima
- Problemas posturais e dores musculares: Ficar sentado em frente a uma tela por longos períodos de tempo pode causar problemas de postura, dores musculares e no pescoço e outros problemas ergonômicos.

3.1.3. Impactos no Desenvolvimento

- Atraso no desenvolvimento da linguagem e das habilidades sociais: O uso excessivo da tela em crianças pequenas pode atrasar o desenvolvimento da linguagem, da fala e das habilidades sociais.
- Dificuldades de comunicação e interação: A falta de interação presencial pode prejudicar o desenvolvimento das habilidades de comunicação e interação social, principalmente em crianças e adolescentes
- Diminuição da criatividade e imaginação: O uso excessivo da tela pode limitar o tempo para brincadeiras livres, atividades criativas e desenvolvimento da imaginação, especialmente em crianças.

Diante disto torna-se evidente que o uso excessivo das telas exige uma abordagem cuidadosa e equilibrada, é essencial estabelecer limites de tempo do uso das telas além de realizar atividades físicas regulares e incentivar interações sociais. A adoção de práticas saudáveis podem ajudar a aproveitar os benefícios da tecnologia sem comprometer a saúde e o bem-estar.

3.2. Impactos positivos das telas

3.2.1. Impactos Psicológicos e Sociais

Crescentes são o uso exponencial de tecnologias informativas e sites públicos abertos a novidades onde o público se torna singular e aberto a novos temas, dentre isto observa-se que muitos são impactos positivos do uso de aparatos tecnológicos evoluídos e constituintes da vida cotidiana, dentre isso repercute-se os benefícios destes ofícios, dentre eles:

Acesso à Informação: Com acesso a estas tecnologias, podemos descobrir um mundo vasto de informações. Elas ajudam a democratizar o conhecimento, permitindo que todos aprendam e se informem, não importa onde estejam, acessando sites educacionais, bibliotecas digitais e enciclopédias online. Permitem conversar com pessoas do mundo todo por meio de chamadas de vídeo, mensagens de texto e redes sociais.

Educação: A internet é uma ferramenta útil para o ensino, tanto em salas de aula quanto online. Há vários tipos de vídeos, aplicativos e cursos que podem ser adaptados ao ritmo de cada aluno, tornando o aprendizado mais interativo e acessível, aumentando a participação e a performance.

Entretenimento: Diversas formas de entretenimento estão disponíveis nas telas, como plataformas de streaming, programas de TV, jogos, música e livros online. Podemos

escolher como queremos nos divertir, seja assistindo a um filme relaxante ou jogando algo divertido.

Produtividade: As telas são essenciais no trabalho, ajudando-nos a ser mais eficientes. Aplicativos de gestão de projetos, planilhas e editores de texto facilitam a colaboração e a organização, permitindo trabalhar de qualquer lugar e aumentando a produtividade.

Facilidade de Acesso a vários tipos de serviços: Com a internet, podemos facilmente fazer compras, reservar viagens e usar bancos online, economizando tempo e esforço. Isso é especialmente útil para quem tem agendas cheias, permitindo gerenciar fundos e planejar atividades do conforto de casa.

Acesso à Saúde e Bem-Estar: As telas também ajudam no bem-estar. Aplicativos podem rastrear nossa dieta, atividades físicas e lembrar-nos de tomar medicamentos. Além disso, consultas médicas online facilitam obter conselhos e tratamentos, especialmente para quem vive em locais remotos ou tem mobilidade reduzida.

Inovações Tecnológicas: Tecnologias como realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) estão mudando muitos setores, como educação, saúde e entretenimento. Essas tecnologias nos permitem novas formas de interação e experiências imersivas, abrindo novos horizontes.

Sustentabilidade: O uso de telas pode ajudar a implementar práticas mais sustentáveis, pois reduz a necessidade de papel e outros materiais físicos. A digitalização de documentos e processos ajuda a preservar o meio ambiente e reduz a produção de papel.

Inclusão Digital: As telas são essenciais para a inclusão digital, proporcionando acesso à tecnologia para pessoas de várias origens socioeconômicas. Programas que distribuem dispositivos e promovem a alfabetização digital ajudam a diminuir a disparidade digital e aumentam as oportunidades de educação e emprego.

Segurança: As telas e tecnologias relacionadas protegem nossos dados pessoais. Na era digital, temos uma sensação maior de segurança com ferramentas como sistemas de vigilância, autenticação biométrica e softwares de segurança cibernética. Mendes e Badaró (2020).

Dados os indícios, todo benefício traz por si algo a contrapor em seu sentido. Por conseguinte analisa-se as medidas e impactos das influências midiáticas em relação as geração residentes em vigência.

3.3. Influência das celebridades e influenciadores digitais nas relações sociais dos jovens.

Indubitavelmente, nota-se que os artifícios tecnológicos estão hodiernamente presentes na sociedade contemporânea, especificamente nos jovens que já estão imersos nestes ambientes, vezes hostis, vezes benéficos. Esta construção da identidade dos indivíduos se permite pelas relações implicados sobre eles, neste ponto as influências são discutíveis tanto intrafamiliares quanto extra familiares, neste contexto social são analisados os cenários abertos ao qual diversas organizações como o comércio, produção, gestão e marketing, em foco digitalmente mediante plataformas de *streamer*. Sob o mesmo ponto discute-se como os influenciadores tomaram tanta visibilidade, no Brasil especificamente, este

panorama de abertura no vocabulário do cidadão Brasileiro em 2015 com o surgimento de novas plataformas e aplicativos, desta foram na vigência destacam-se as micro celebridades e os influenciadores com diferenças em seus marketing's e produção de conteúdos. Estas influências midiáticas sobre os usuários são visíveis como uma relação até certo ponto de amizade e uma construção de concordância da influência ocasionada por estas sociedades (NASCIMENTO, 2021).

Ademais, nestas situações trata-se do desenvolvimento tecnológico que afeta muitos em comportamento, dada a realidade atual e os efeitos da internet principalmente depois da revolução industrial e a globalização onde os modos de interação mudaram e se tornaram mais amplos dado uma maior comunicação. Principalmente com celebridades, popularmente conhecidos como os influenciadores digitais e *streamers*, que se destacam com certos públicos, um maior fluxo de pessoas e interação com estes grupos, eventualmente os influenciando em decisões, estes usuários gradualmente se tornando mais conectados. Comumente, estes usuários vêm a se tornar hiperconectados às redes digitais e aos jogos offline e online (PEREIRA et al., 2019).

Similarmente, os antes criadores de conteúdo, anteriormente amadores, tomaram um teor profissional, deste modo estes influenciadores ou os *streamers* se tornaram conhecidos, tais como cellbit, alanzoka, QSMP*, gaules e casimiro como exemplos. Os quais se expõem divulgando em lives, suas experiências em jogos, vezes os experimentando para mostrar ao público se realmente são bons ou ruins em suas experiências. Deste modo os criadores destes conteúdos se desenvolvem num meio de interação com um certo público interessado numa identidade em específico deste *streamer*, em plataformas como youtube e Twitch, normalmente estas questões são tratadas em ambientes digitais, em foco desde a criação do Youtube em 2010 que abriu diversos caminhos entre lazer e profissionalismo, dentro disto, posteriormente tratou-se dos *streaming* ao vivo, ou até os pré-gravados. Ademais foram alimentados a cultura profissional destes criadores de conteúdos, assim como a percepção da criação de conteúdo de vídeo como uma nova forma de trabalho criativo ganhou popularidade significativa nos últimos anos, deste modo uma relação entre influenciadores e usuários o qual se tornou diário e facilmente consumível, destacando-se o que os usuários utilizam a partir destes artifícios apresentados (TÖRHÖNEN et al., 2021) .

3.4. Impacto das comunidades virtuais para a socialização.

As comunidades virtuais têm um impacto significativo na socialização contemporânea, influenciando a maneira como as pessoas interagem de diversas formas. Com isso, há vários pontos a ser analisados, pontos que ajudam na comunicação dos jovens e alguns que podem causar problemas de comunicação e saúde mental. Em seus aspectos positivos temos em mente que as comunidades virtuais permitem que indivíduos se conectem com outras pessoas que compartilham interesses e valores semelhantes, criando um espaço muitas vezes acolhedor e gerando o sentimento de pertencimento ao ambiente. Isso é particularmente importante para pessoas que podem se sentir isoladas em suas comunidades físicas. Essas plataformas oferecem a oportunidade de interagir com pessoas de diferentes culturas e origens, promovendo uma maior compreensão e tolerância global. Em outros aspectos as interações online podem ser menos profundas e significativas comparadas às relações presenciais. Além disso, o anonimato oferecido pelas plataformas virtuais pode levar ao cyberbullying e a comportamentos negativos, onde pessoas podem

se sentir mais à vontade para agir de maneira cruel ou insensível online, sabendo que há menos consequências diretas para suas ações, o que ocasiona em um ambiente tóxico e prejudicar o bem-estar emocional dos indivíduos envolvidos. É importante também analisar que o uso excessivo de comunidades virtuais pode levar ao isolamento social no mundo físico. Ao todo, as comunidades virtuais oferecem muitas oportunidades para a socialização e a criação de conexões significativas, mas também apresentam desafios que precisam ser gerenciados para evitar impactos negativos na saúde mental e no bem-estar social (TOLEDO; NALINI, 2013).

As comunidades virtuais têm um impacto significativo na socialização contemporânea, influenciando a maneira como as pessoas interagem de diversas formas. Com isso, há vários pontos a serem analisados, incluindo aqueles que auxiliam na comunicação dos jovens e aqueles que podem causar problemas de comunicação e saúde mental. As comunidades virtuais permitem que indivíduos se conectem com outras pessoas que compartilham interesses e valores semelhantes, criando um espaço muitas vezes acolhedor e gerando um sentimento de pertencimento ao ambiente. Esse sentimento de comunidade é particularmente importante para pessoas que podem se sentir isoladas em suas comunidades físicas. Jovens que têm interesses específicos ou que pertencem a minorias podem encontrar online um grupo de apoio e compreensão que talvez não existam em seu entorno imediato. Além disso, essas plataformas oferecem a oportunidade de interagir com pessoas de diferentes culturas e origens, promovendo uma maior compreensão e tolerância global. Essa interação multicultural pode enriquecer a visão de mundo dos indivíduos, expandindo seus horizontes e promovendo valores como a empatia e o respeito pelas diferenças. Participar de discussões e atividades com pessoas de outras partes do mundo pode quebrar preconceitos e estereótipos, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva (KOHN; MORAES, 2007).

Por outro lado, as interações online podem ser menos profundas e significativas comparadas às relações presenciais. A falta de contato físico e de comunicação não-verbal pode dificultar a construção de laços emocionais fortes. Muitas vezes, as conversas online podem ser breves e desprovidas da profundidade que caracteriza as interações face a face, levando a uma sensação de superficialidade nas relações mantidas no ambiente virtual. O anonimato oferecido pelas plataformas virtuais pode levar ao cyberbullying e a comportamentos negativos, onde pessoas podem se sentir mais à vontade para agir de maneira cruel ou insensível online, sabendo que há menos consequências diretas para suas ações. Esse ambiente tóxico pode prejudicar o bem-estar emocional dos indivíduos envolvidos, resultando em sentimentos de ansiedade, depressão e baixa autoestima. Casos de cyberbullying podem ter impactos duradouros na vida das vítimas, afetando sua saúde mental e suas relações sociais. Além disso, o uso excessivo de comunidades virtuais pode levar ao isolamento social no mundo físico. Indivíduos podem passar tanto tempo online que negligenciam suas interações e responsabilidades no mundo real. A dependência das redes sociais e das plataformas de comunicação virtual pode reduzir o tempo dedicado a atividades físicas e ao convívio social face a face, essenciais para uma vida equilibrada e saudável. Esse isolamento pode agravar problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão, e comprometer o desenvolvimento de habilidades sociais importantes. Ao todo, as comunidades virtuais oferecem muitas oportunidades para a socialização e a criação de conexões significativas, mas também apresentam desafios que precisam ser gerenciados para evitar impactos negativos na saúde mental e no bem-estar social. Para maximizar os

benefícios dessas plataformas, é crucial promover um uso equilibrado e consciente, incentivando interações positivas e significativas enquanto se combate comportamentos tóxicos e o excesso de dependência digital. Assim, as comunidades virtuais podem continuar a ser uma ferramenta valiosa para a socialização na era contemporânea (TIRADENTES, 2020).

References

BALDISSERA, W. A.; FORTES, V. B. Pirataria digital e plataformas de streaming de vídeo: Problema ou solução na tutela de direitos autorais? **Revista Argumentum-Argumentum Journal of Law**, v. 20, n. 3, p. 889–913, 2019. Acessado em 11 de junho de 2024.

FERNANDES, L. C. B. E. Palfrey, jonh; gasser, urs. nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. porto alegre: Artmed, 2011. **Educação & Tecnologia**, v. 18, n. 3, 2015. Acessado em: 26 de março de 2024.

GIBSON, W. **Neuromancer**. [S.l.]: Penguin Putnam, 1997.

GODTSFRIEDT, J.; CARDOSO, F. L. E-sports: uma prática esportiva atual. **Motrivivência**, Universidade Federal de Santa Catarina, v. 33, n. 64, 2021.

GONÇALVES, T. d. O. **As representações dos gamers sobre os videojogos**. Dissertação (Mestrado), 2022. Acessado em: 12 de março de 2023. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/26648>.

HABIGZANG, L. F.; DINIZ, E.; KOLLER, S. H. **Trabalhando com adolescentes: Teoria e intervenção psicológica**. [S.l.]: AMGH Editora, 2014. Acessado em: 26 de março de 2024.

KOHN, K.; MORAES, C. d. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da sociedade da informação e da sociedade digital. In: SN. **XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. [S.l.], 2007. v. 30, n. 3, p. 1–13. Acessado em 12 de junho de 2024.

LÉVY, P. **Cibercultura**. [S.l.]: Editora 34, 2010.

MENDES, R. L. V.; BADARÓ, A. C. Os impactos dos jogos eletrônicos nas habilidades sociais em adolescentes. **Cadernos de Psicologia**, v. 2, n. 3, 2020. Acessado em: 26 de março de 2024.

MILLER, V. Understanding digital culture. **Sage Journals**, 2007. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444809342738>.

MOREIRA, F. M. Mulheres gamers e streamers: um estudo exploratório de como é ser mulher na cultura gamer. 2023.

NASCIMENTO, Y. Streamers como influenciadores digitais: um olhar a partir da twitch1. In: **Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação–44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–VIRTUAL–4 a.** [S.l.: s.n.], 2021. v. 9, n. 10. Acessado em 11 de junho de 2024.

Newzoo. **Global Esports & Live Streaming Market Report 2021**. [S.l.]: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-livestreaming-market-report-2021-free-version>, 2021.

PEREIRA, G. E. et al. Geração ze influenciadores digitais: Relações e interações entre as duas temáticas. **Anais do Seminário Científico do UNIFACIG**, n. 5, 2019. Acessado em 12 de abril de 2024.

SALES, S. S.; COSTA, T. M. da; GAI, M. J. P. Adolescentes na era digital: Impactos na saúde mental. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 9, p. e15110917800–e15110917800, 2021. Acessado em: 19 de março de 2024. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/17800>.

SILVA, F. W. C. d. O uso excessivo da tecnologia na infância e seus impactos psicológicos e sociais. 2020. 27 de março de 2024.

SILVA, T. d. O.; SILVA, L. T. G. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. **Revista Psicopedagogia**, scieloepsic, v. 34, p. 87 – 97, 00 2017. ISSN 0103-8486. Acessado em: 26 de março de 2024. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009&nrm=iso.

SOUSA, M. F. d. et al. **O refúgio lúdico: jogos como meio de socialização e apoio a saúde mental no período pandêmico**. Dissertação (B.S. thesis), 2022. Acessado em: 19 de março de 2024.

TIRADENTES, E. **Processos de Comunicação na Cibercultura**. 2020. Acessado em 12 de junho de 2024. Disponível em: <https://editoratiradentes.com.br/e-book/processos.pdf>.

TOLEDO, A. C.; NALINI, L. E. G. Mídias sociais e as transformações na relação de consumo. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, v. 3, n. 1, p. 51–69, 2013. Acessado em 12 de junho de 2024.

TÖRHÖNEN, M. et al. Streamers: The new wave of digital entrepreneurship? extant corpus and research agenda. **Electronic Commerce Research and Applications**, Elsevier, v. 46, p. 101027, 2021. Acessado em 12 de abril de 2024.

VARSORI, E.; PEREIRA, S. Vida digital: relações entre jovens e tecnologias. Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2020.

VIEIRA, J. et al. Ensaio sobre a pirataria digital. 2020.