

QUANDO O JOGO ONLINE SE TORNOU A MELHOR OPÇÃO: REFLEXÕES DURANTE A PANDEMIA

A humanidade enfrenta uma de suas piores crises globais, decorrente da pandemia de Covid-19, observa-se diversas mudanças nos comportamentos e nas interações entre as pessoas. Tais mudanças são provocadas pelas principais estratégias de enfrentamento a pandemia. O isolamento social e as restrições a diversas atividades, geram numerosos desconfortos a população mundial. Nesse sentido, o ser humano encontra-se em uma situação de maior vulnerabilidade, no qual os transtornos mentais, como ansiedade, estresse e depressão, podem ser suscitados (PEREIRA et al., 2020).

Dessa forma, para enfrentar está nova conformação no ecossistema, a sociedade se direciona a ressignificação dos hábitos. Isto é, com maior tempo em casa e a impossibilidade de se encontrar com outras pessoas, as conexões se fortalecem por meios das plataformas virtuais. Assim, ao decorrer da pandemia, verifica-se uma acentuação no processo de virtualização que já vinha crescendo em algumas áreas, para todos os contextos sociais.

Nessa perspectiva, um dos contextos que mais se modificaram foi o do entretenimento. As restrições para eventos, esportes, encontros, e as mais diversas atividades em grupos, proporcionaram a urgência na produção de conteúdo online, afim de promover um isolamento social mais concebível. Em tempos de pandemia, somos impossibilitados de se agrupar para nos entretermos por meio de jogos e outras atividades que percorrem todas as faixas etárias. Ou seja, da mesma forma que a criança não pode brincar na rua, o adulto não pode sair para jogar cartas.

Deste modo, os videogames e jogos online se constituem como umas das principais alternativas de entretenimento para a sociedade. O isolamento social gerou um aumento de 75% na quantidade de jogadores por todo mundo, além de frequentemente quebrar recordes em acessos simultâneos em diversos videogames (CANTAGESSO, 2020; WAKKA, 2020). Assim sendo, observa-se que os jogos online são possibilidades para quem já era praticante, como também para pessoas que não viviam este contexto. Grande parte dessa expansão podem ser creditadas ao fato de que o ambiente virtual já está em sintonia a mais de 10 anos com os videogames.

Além disso, a prática de jogos online como apenas uma forma de escapismo da realidade vem sendo desmistificada durante a pandemia. Para interagirmos com outras pessoas, existem diversas tecnologias e aplicativos que possibilitam, ligações, chamadas de vídeo, e conexões desterritorializadas. Tais tecnologias são essenciais para a socialização nesse período de reclusão.

Entretanto, os jogos online apresentam uma forma mais complexa de conexão, em que o contato vai além da conversa e visualização de outras pessoas, para uma interação mais proximal. No jogo online, os indivíduos são capazes de interagir e socializar com maior profundidade, por meio de personagens e ambientes. Ou seja, as pessoas podem passar um tempo com amigos, familiares, possíveis novas amizades e realizar atividades em conjunto.

Por conseguinte, os jogos online são capazes de oferecer muito mais que um meio de entretenimento, mas também uma estratégia de enfrentamento as condições impostas pela pandemia, especialmente as desordens mentais, tais como a ansiedade e angústia pelas incertezas do mundo (VIANA; LIRA, 2020). Assim, os preconceitos ainda existentes relacionados aos jogos online, podem ser dissolvidos e ressignificados como uma possibilidade positiva para esse momento adverso.

Prof. Me. Joacks de Paula Lemos Filho

REFERÊNCIAS

CANTAGESSO, N. **Quarentena aumenta usuários online nos videogames em 75%**. 2020. Disponível em:

<https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/quarentena-aumenta-usuarios-online-nos-videogames-em-75>. Acesso em: 18 mar. 2020.

PEREIRA, M. D; Oliveira, L. C; Costa, C. F. T; Bezerra, C. M. O; Pereira, M. D; Santos, C. K. A; Dantas, E. H. M. A pandemia de COVID-19, o isolamento social, consequências na saúde mental e estratégias de enfrentamento: uma revisão integrativa. **Research, Society And Development**, Vargem Grande Paulista, v. 9, n. 7, p. 1-35, 2020.

VIANA, R. B; LIRA, C. A. B. de. Exergames as Coping Strategies for Anxiety Disorders During the COVID-19 Quarantine Period. **Games For Health Journal: Research, Development, And Clinical Applications**, New York, v. 9, n. 3, p. 147-149, 2020.

WAKKA, W. **Steam registra recorde de jogadores em meio à quarentena do coronavírus**. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/steam-registra-recorde-de-jogadores-em-meio-a-quarentena-do-coronavirus-161930/>. Acesso em: 17 mar. 2020.

REPORTAGEM

<https://canaltech.com.br/games/como-os-videogames-podem-ajudar-depressivos-e-ansiosos-durante-a-pandemia-164914/>

ARTIGO

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3566245