

# JOVENS E VIDEO JOGOS: UM IMPACTO SOCIAL

Paulo Falcão Alves<sup>1</sup>

Beatriz Rosa

Margarida Guerreiro

Mariana Murteiro

**Resumo:** Os videojogos podem influenciar a vida social dos jovens sob diversas formas, desde a promoção da interação online até possíveis efeitos na comunicação face-a-face. Vários estudos sugerem uma complexa interação entre o mundo virtual e as relações sociais, destacando a importância de abordagens multidisciplinares para compreender este fenómeno. Pretendemos com este ensaio refletir sobre os efeitos que estas novas narrativas digitais estão a provocar na construção das relações afetivas, através de uma metodologia quantitativa com a aplicação de um questionário online a 83 indivíduos. Os dados parecem indicar que embora a maioria dos inquiridos jogue videojogos com frequência não parece abdicar de atividades sociais, da mesma forma que não sentem que os videojogos afetem negativamente as suas capacidades comunicativas e sociais.

**Palavras-chave:** Videojogos, jovens, relações sociais, comunicação

**Abstract:** Video games can influence young people's social lives in a variety of ways, from promoting online interaction to possible effects on face-to-face communication. Several studies suggest a complex interaction between the virtual world and social relationships, highlighting the importance of multidisciplinary approaches to understanding this phenomenon. With this essay, we intend to reflect on the effects that these new digital narratives are having on the construction of affective relationships, through a quantitative methodology with the application of an online questionnaire to 83 individuals. Data seems to indicate that although the majority of respondents play video games frequently, they do not seem to give up social activities, in the same way that they do not feel that video games negatively affect their communicative and social skills.

**Keywords:** Video games, young people, social relationships, communication.

---

<sup>1</sup> Paulo Falcão Alves, Universidade do Algarve, Portugal (pjaalves@ualg.pt)

Beatriz Rosa, Universidade do Algarve, Portugal (a80376@ualg.pt)

Margarida Guerreiro, Universidade do Algarve, Portugal (a80384@ualg.pt)

Mariana Murteiro, Universidade do Algarve, Portugal (a81562@ualg.pt)

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos os videojogos emergiram como uma forma de entretenimento dominante na vida dos jovens, moldando não apenas os seus momentos de lazer, mas influenciando significativamente as suas interações sociais. A ascensão da tecnologia proporcionou um cenário onde os videojogos se transformaram em plataformas interativas, conectando milhões de jogadores ao redor de todo o mundo, tornando-se uma parte significativa da cultura contemporânea, indo para além de uma simples diversão, proporcionando experiências imersivas e oportunidades de aprendizagem.

Segundo Huizinga (2007: 16), jogo consiste numa atividade livre, conscientemente tomada como *“não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material (...) praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras”*, representando um conjunto de atividades que envolvem um ou mais jogadores.

Com o advento do digital, os jogos têm evoluído de forma exponencial, oferecendo narrativas complexas, gráficos impressionantes e mecânicas de jogo cada vez mais sofisticadas, levando a que esta evolução trouxesse os jogos para o centro das discussões sobre entretenimento, educação e até mesmo saúde mental.

Embora existam benefícios associados aos videojogos, nomeadamente o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, tomada de decisões rápidas e a coordenação motora, os jogos educativos podem também ajudar no desenvolvimento das habilidades específicas, como matemática, ciência e até mesmo na aprendizagem de idiomas.

No entanto, existem preocupações em relação ao tempo excessivo gastos com os jogos, especialmente entre os jovens, o que pode levar ao isolamento social, sedentarismo e em última instância ao vício - poderá também ocorrer que a criança ou jovem não assuma a sua dependência pelos videojogos, omitindo o tempo que passa a jogar (Pereira, s/d). Além disso, existem debates sobre o conteúdo dos jogos e os seus impactos na agressividade e no comportamento, embora a relação direta entre os jogos violentos e o comportamento violento ainda seja um tema em discussão (Silva, 2022). Por outro lado, as crianças ou jovens quando passam muito tempo a jogar, dedicam menos tempo à família e amigos, levando à diminuição de relações interpessoais, potenciando o isolamento e solidão podendo vir a comprometer o desempenho/sucesso escolar destes jovens pois a escola deixa de ser uma prioridade.

Ao nível da saúde, as consequências podem refletir-se no descuido da higiene pessoal, devido ao excesso de horas online, a hábitos de sono pouco saudáveis, uma alimentação negligenciada e à diminuição da prática de atividade física. Algumas das consequências físicas passam por dores de cabeça, dores nas costas e no pescoço, insónias e dificuldades em dormir (Pereira & Carvalho, 2005; Torres, 2020).

Outro aspeto importante que importa referir é a comunidade que se forma em torno dos videojogos, seja através de competições online, transmissões ao vivo ou simplesmente a partilhar experiências e dicas, criando um espaço social, virtual, onde os jogadores se conectam, colaboram e constroem amizades.

À medida que esta forma de entretenimento se foi tornando cada vez mais imersiva e onnipresente, surgiu a necessidade de compreender o impacto dos videojogos na vida social dos jovens, um fenómeno complexo que não apenas redefiniu as dinâmicas sociais, mas também gerou debates sobre os efeitos positivos e negativos dessa influência. Nesta análise, exploraremos como os videojogos moldam as relações sociais dos jovens, examinando os aspetos sociais, emocionais e cognitivos dessa interação, a fim de lançar luz sobre um tema que se tornou central na discussão contemporânea sobre a influência da tecnologia na sociedade, tentando perceber como os videojogos influenciam a forma como os jovens constroem e mantêm relacionamentos sociais, considerando a sua natureza colaborativa ou competitiva. Por outro lado, ao investigar os efeitos dos videojogos no desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais dos jovens, estaremos a abordar questões como a empatia, o trabalho em equipa, gestão de conflitos e autocontrolo que nos irão permitir avaliar o seu desenvolvimento social e emocional.

Tencionamos também explorar algumas consequências ligadas a estes hábitos como a exposição prolongada aos videojogos, incluindo aspetos como habilidades de resolução de problemas, tomada de decisões, concentração e aproveitamento escolar. Por fim, iremos investigar os fatores que podem moldar o impacto dos videojogos na vida social dos jovens, tais como o tempo de exposição, o tipo de jogo e a presença ou ausência de supervisão parental.

Para alcançar os objetivos propostos neste estudo optamos por uma metodologia quantitativa através da aplicação de um inquérito por questionário, distribuído de maneira ampla entre jovens de diversas faixas etárias e contextos socioculturais, garantindo uma amostra representativa para análise. A recolha de dados ocorreu de forma anónima, incentivando a sinceridade nas respostas. Ao adotar o inquérito por questionário, procuramos obter uma compreensão quantitativa sólida do impacto dos videojogos na vida social dos jovens,

contribuindo assim para a construção de uma base empírica que fundamenta as conclusões e recomendações deste estudo.

## DESENVOLVIMENTO

Tecnologia e sociedade estão intrinsecamente ligadas, moldando-se mutuamente, influenciando a forma como vivemos, comunicamos, trabalhamos e interagimos uns com os outros. A inteligência artificial e a robótica estão a transformar indústrias, o mercado de trabalho, levantando questões éticas e sociais sobre privacidade, desigualdade e emprego. Ao mesmo tempo, a sociedade também molda a direção da tecnologia, seja através de regulamentações, pedidos por inovações específicas ou por meio de discussões sobre impactos sociais e éticos das novas tecnologias. Por outro lado, a relação dos jovens com a tecnologia está profundamente integrada às suas vidas pois estes jovens, na sua maioria pertencentes à geração Z, cresceram num mundo onde a tecnologia está omnipresente, moldando as suas interações sociais, padrões de aprendizagem e até mesmo a forma como procuram informação, tendo um papel fundamental no desenvolvimento da identidade dos jovens, influenciando as suas preferências, opiniões e valores (Zambaldi & Setubal, 2023).

Contudo, embora a tecnologia proporcione o acesso a vastos recursos educacionais, oportunidades de conexão global e uma plataforma para expressão criativa, também pode criar dependência, isolamento e impactos na saúde mental quando usada de forma excessiva e inadequada.

A forma como os jovens constroem a sua identidade é hoje fortemente influenciada pelas relações que desenvolvem nas suas esferas digitais, moldando a sua identidade, valores e perspetivas sobre o mundo, onde estão constantemente a aprender, crescer e a construir a base para as relações futuras ao longo das suas vidas adultas.

Uma dessas formas de construção do *Eu* surge com a interação proporcionada pelos jogos online onde os jovens conseguem vivenciar um *second self* permitindo-lhes experimentar novas formas de se expressarem e onde a sensação de mau estar e desconforto é facilmente anulada com o desligar da *máquina*.

Em contrapartida, quando os jovens experimentam problemas de interação social, onde a necessidade de pertença que não é atendida na vida real, jogar pode ganhar um papel de atividade gratificante (Vorderer et al., 2024), aumentando o bem-estar social e psicológico, tornando-se no lugar ideal para a formação de amizades, socialização, proteção e combate ao stress (Kowert, 2014; Steinkuehler & Williams, 2006; Silva, 2022).

Ao sentirem ansiedade e angústia perante situações de conflito no mundo real, alguns jovens preferem que ocorram interações e relações sociais em ambiente virtual, onde o jogo acaba por proporcionar um sentimento de pertença e satisfação pessoal (Charlton & Danforth, 2007; Silva, 2022), podendo ser usados como uma forma de compensação pela falta de amigos na vida real - talvez a falta de afeto e atenção que sentimos no mundo real nos leve a procurar satisfazer as nossas carências no mundo virtual (Turkle, 2012), tornando-se essencial equilibrar o uso da tecnologia para que esta possa ser uma ferramenta para o crescimento pessoal, aprendizagem e conexão, sem comprometer o bem-estar e a saúde mental. De referir que a primeira morte conhecida no mundo que teve como causa direta a prática excessiva de jogar online, ocorreu em 2004 quando um jovem sul coreano de 24 anos morreu após jogar por 4 dias consecutivos, tendo tido como causa uma embolia pulmonar pelo facto de ter estado sentado ao computador por várias horas (Caldas & Reis, 2019).

Segundo Moreira (2022) os jovens dependentes de videojogos passam muitas horas a jogar, acabando por se afastarem da família e dos amigos, contribuindo para o seu isolamento social, diminuindo as horas de estudo, o que pode contribuir para piorar significativamente o rendimento escolar

Os videojogos podem ter impactos positivos e negativos na saúde mental, dependendo da frequência, contexto e equilíbrio no seu uso. Em boa verdade, os videojogos podem oferecer benefícios à saúde mental, servindo como uma forma de alívio do stress, proporcionando um escape momentâneo às pressões do *mundo real*. Além disso, certos tipos de jogos, como os que têm elementos terapêuticos, podem ser usados para ajudar no tratamento de distúrbios mentais, como ansiedade, depressão e até mesmo em casos de lesões cerebrais, fornecendo estímulos cognitivos e emocionais positivos.

Em compensação, o uso excessivo dedicado aos videojogos pode na verdade trazer problemas de saúde mental, resultando no isolamento social, negligência das responsabilidades diárias, insónias e até mesmo sintomas semelhantes aos de dependência de substâncias. Além disso, alguns estudos sugerem uma correlação entre o tempo excessivo gasto em jogos e problemas de saúde mental, como ansiedade, depressão e baixa autoestima.

A primeira vez que foi descrita uma perturbação associada aos videojogos foi em 2013, pela *American Psychiatric Association* (APA), através da 5ª edição do *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5). [...] Esta perturbação foi definida como o uso persistente e recorrente dos videojogos, levando a um prejuízo clinicamente significativo conforme indicado por alguns critérios como: sintomas de abstinência quando os jogos pela

internet são retirados; necessidade de passar longos períodos de tempo a jogar; perda de interesse por passatempos e divertimentos anteriores (Silva, 2022).

Importa igualmente referir o impacto que os conteúdos dos jogos online representam do dia-a-dia dos jovens. Jogos com conteúdos violentos e agressivos podem desencadear respostas emocionais negativas e até mesmo aumentar os níveis de agressividade, tornando por esse motivo crucial considerar a idade e maturidade emocional dos jogadores ao escolher os jogos que pretendem jogar.

Na verdade, os efeitos dos jogos violentos no comportamento agressivo dos jovens são certamente a área mais pesquisada de toda a literatura científica sobre videojogos. Vários estudos experimentais e observacionais (tanto transversais quanto longitudinais) confirmam que a violência de jogos eletrónicos pode aumentar significativamente comportamentos, pensamentos e sentimentos agressivos, para além de aumentar a excitação psicofisiológica e diminuir a empatia (Moreira, 2022).

Os jogos online têm de facto um impacto físico nos jogadores, onde a preocupação mais comum é que os jovens possam passar longos períodos em posições estáticas, trazendo problemas de saúde como obesidade, problemas posturais e até mesmo problemas cardiovasculares. No entanto, é importante ressaltar que muitos jogos incentivam a atividade física, como os jogos de realidade virtual, que requerem movimentos corporais promovendo desta forma o exercício físico.

O ponto da questão está no equilíbrio. O problema não está necessariamente nos videojogos em si, mas no tempo dedicado a eles e na falta de atividade física complementar. A moderação e a integração de pausas para se movimentar são essenciais para diminuir impactos negativos na saúde física e mental.

Torna-se por isso importante educar os jovens sobre a importância do equilíbrio entre atividades sedentárias e a prática regular de atividades físicas, onde pais, educadores e a indústria de videojogos têm um papel importante na promoção destes hábitos saudáveis. A solução pode passar pela moderação, na consciencialização sobre hábitos saudáveis e na integração de atividades físicas alternativas para garantir um equilíbrio saudável entre entretenimento digital e saúde física.

A obesidade é outro problema que está associado ao uso excessivo dos videojogos, pois para além de não reduzir a quantidade de calorias gastas, também promove o consumo excessivo de alimentos e o excesso de peso promovendo patologias como a depressão ou ansiedade social.

Ao mesmo tempo, modalidades de jogos como os *Exergames*<sup>2</sup>, a combinação de videogames com atividade física, podem servir como incentivo para um padrão de comportamento mais ativo, auxiliando o combate à obesidade infantil.

O tratamento da dependência de videogames, por norma, não tem o objetivo de abstinência plena, como se faz necessário no tratamento das dependências de álcool e outras drogas, no entanto, um estudo baseado na experiência clínica do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT), refere que um período de afastamento pode ser necessário, caso o prejuízo se mostre bastante intenso e o comportamento não possa ser evitado de outra forma.

Não obstante, o papel dos pais é fundamental no equilíbrio entre os videogames e as relações sociais saudáveis dos jovens. Enquanto os videogames podem proporcionar entretenimento, desafios cognitivos e até mesmo promover interações sociais, é importante que os pais desempenhem um papel ativo na orientação e no estabelecimento de limites saudáveis. Algumas das formas pelas quais os pais podem influenciar positivamente essa relação, passa por estabelecer limites e horários, conversando e comunicando de forma aberta, participando ativamente nos jogos com os filhos, modelando o seu comportamento.

Os pais são interlocutores muito importantes na prevenção da dependência de videogames pois conhecem a relação que os filhos têm com os videogames e com os dispositivos eletrônicos, através do estabelecimento de regras e da supervisão atenta e continua dos videogames que os seus filhos jogam. Compete aos pais definir regras para a utilização dos dispositivos eletrônicos, nomeadamente o local, as horas que podem utilizar, tentando equilibrar com outras atividades que a criança possa ter; definir consequências para o caso da criança não cumprir as regras estabelecidas e reforçar o comportamento da criança se cumprir o estipulado; ajudar a criança a definir prioridades, objetivos e tarefas a cumprir, por exemplo transitar de ano, não faltar a uma atividade extracurricular, ajudar nas tarefas domésticas; ter em conta a idade e os conteúdos dos jogos na compra dos jogos para as crianças; ter um local fixo para o computador e um horário para a criança estudar e jogar; não ter televisão ou o computador no quarto da criança e trabalhar as competências psicossociais (Torres, 2020).

Assim, e após a nossa revisão da literatura formulamos as seguintes hipóteses:

---

<sup>2</sup> *Exergames* ou jogos de fitness são termos usados para videogames que também são uma forma de exercício. Os jogos de fitness contam com tecnologia que rastreia o movimento ou a reação do corpo. O género tem sido usado para desafiar o estereótipo dos jogos como uma atividade sedentária e para promover um estilo de vida ativo entre os jogadores. Os jogos de fitness são vistos como uma evolução da tecnologia que visa tornar o exercício mais divertido.

*H1: O equilíbrio adequado entre o uso de videojogos e as interações sociais offline é crucial para minimizar os possíveis impactos negativos dos jogos na vida social dos jovens.*

O jogo pode reduzir o círculo social offline e prejudicar a comunicação offline, pois apesar de os jogadores terem a aptidão de expressar e regular as suas emoções, estes acabam por ser menos capazes de se envolver (Kowert & Oldmeadow, 2013; Silva, 2022)

*H2: O aumento do tempo gasto pelos jovens em videojogos tem levado a uma diminuição significativa das interações sociais face-a-face.*

O facto de os jovens passarem muito tempo a jogar, faz com que o tempo gasto com a família e amigos diminua, prejudicando as suas relações interpessoais, potenciando o isolamento e solidão (Torres, 2020).

## **ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS**

Neste ensaio optamos pela aplicação de uma metodologia quantitativa através da aplicação de um inquérito por questionário a um universo de 83 indivíduos com uma média de idades de 25 anos, sendo que 40 indivíduos pertenciam do sexo masculino e 43 ao sexo feminino. A maioria dos inquiridos pertence à Região do Algarve (89,2%), existindo uma minoria que pertence às regiões do Alentejo (3,6%), Centro (2,4%) e Lisboa (4,8%).

As repostas foram produzidas através da escala de Likert obtidas de acordo com algum critério de importância, tendo como objetivo final a sua mensuração ou medida.

Analisando as respostas obtidas podemos aferir que, no que toca à prática dos videojogos, a maioria dos inquiridos parece jogar com alguma regularidade (56,6%) durante uma a duas horas ao dia (31,3%), sendo que na maioria das vezes jogam sozinhos (27,7%) – apenas 9% afirma jogar mais do que 4 horas por dia.

Os dados parecem também indicar que apenas 1% dos inquiridos afirma abdicar de certas atividades sociais em troca do jogo online.

Por fim, apesar dos videojogos poderem ser uma fonte de afastamento da vida social e de isolamento, são poucos os que acham que os jogos afetam negativamente as suas capacidades comunicativas e sociais (37,3%).

Analisando agora as hipóteses apresentadas neste ensaio podemos afirmar que, segundo os dados obtidos, podemos validar a hipótese 1 revelando que o equilíbrio adequado do uso de videojogos é crucial para as interações sociais offline, refutando a hipótese 2 pois os dados não

parecem indicar que o uso dos videojogos contribui significativamente para um declínio das relações sociais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os impactos dos videojogos na vida social dos jovens são multifacetados e não podem ser categorizados exclusivamente como positivos ou negativos. Em vez disso, é crucial considerar uma variedade de fatores que influenciam como os videojogos afetam os jovens e reconhecer que os efeitos variam de pessoa para pessoa.

A cognição e as habilidades mentais, o desenvolvimento social e emocional, a saúde mental, ferramentas educacionais, o conteúdo dos jogos, podem representar uma ferramenta de conexão social quanto um fator de risco para o isolamento, dependendo da maneira como são usados.

Uma das soluções passa pela moderação, equilíbrio e na consciência sobre como os videojogos estão a ser integrados na vida social dos jovens. Os pais, educadores e a própria indústria de jogos têm um papel crucial em garantir que os videojogos sejam uma fonte de entretenimento saudável e enriquecedor, enquanto utilizados de forma consciente e equilibrada promovendo desta forma o desenvolvimento holístico dos jogos.

Estas são algumas das abordagens que podemos considerar de forma a garantir que os videojogos complementem e não substituam as interações sociais significativas na vida dos jovens.

Os dados recolhidos apontam para a necessidade de uma atenção contínua à saúde, não só mental, mas também física dos jovens, para que seja possível uma melhor e maior interação social entre eles, sendo possível criar-se estratégias de suporte e intervenção para enfrentar desafios emocionais futuros, destacando a importância de abordagens na promoção da interação social dos jovens e da sua consciencialização acerca dos efeitos menos positivos que uma prática excessiva pode representar.

## BIBLIOGRAFIA

- Charlton, P., & Danforth, W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5edição. São Paulo: Perspectiva.
- Caldas, I. & Reis, J. (2019). (2019). Uso problemático de videojogos na adolescência: da literatura à experiência da consulta no CHPL. [http://dspace.lis.ulsiada.pt/bitstream/11067/5559/1/rpca\\_v1\\_n2\\_2019\\_12.pdf](http://dspace.lis.ulsiada.pt/bitstream/11067/5559/1/rpca_v1_n2_2019_12.pdf)
- Moreira, S. (2022). A influencia dos jogos eletrônicos online no desenvolvimento do adolescente: uma revisão bibliográfica. [https://www.academia.edu/98040013/A\\_influencia\\_dos\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos\\_online\\_no\\_developmento\\_do\\_adolescente\\_uma\\_revis%C3%A3o\\_bibliogr%C3%A1fica](https://www.academia.edu/98040013/A_influencia_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos_online_no_developmento_do_adolescente_uma_revis%C3%A3o_bibliogr%C3%A1fica)
- Neut, D.; Peeters, M.; Boniel-Nissim, M & Eijinden, R. (2024). A cross-national comparison of problematic gaming behavior and well-being in adolescents. <https://www.researchgate.net/scientific-contributions/Margot-Peeters-2184435444>
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872–1878. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003>
- Kowert, R.; Domahidi, E & Quandt, T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. [https://www.researchgate.net/publication/261066479\\_The\\_Relationship\\_Between\\_Online\\_Video\\_Game\\_Involvement\\_and\\_Gaming-Related\\_Friendships\\_Among\\_Emotionally\\_Sensitive\\_Individuals](https://www.researchgate.net/publication/261066479_The_Relationship_Between_Online_Video_Game_Involvement_and_Gaming-Related_Friendships_Among_Emotionally_Sensitive_Individuals)
- Pereira, L. & Carvalho, A. (2005). Os videojogos: potencialidades comunicativas e de desenvolvimento da consciência crítica. <http://bocc.ufp.pt/pag/pereira-carvalho-videojogos-potencialidades-comunicativas-desenvolvimento-consciencia-critica.pdf>
- Silva, P.F.S. (2022) - O impacto dos videojogos na saúde mental: qual a importância de jogar com amigos e do suporte social online? [https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/26224/1/master\\_pedro\\_sousa\\_silva.pdf](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/26224/1/master_pedro_sousa_silva.pdf)
- Steinkuehler, A. & William, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Torres, M. (2020), A nova dependência do século XXI – Os videojogos: um estudo em contexto escolar. <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/7453/1/Tese%20Final%20Final.pdf>
- Turkle, S. (2012). *Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Vorderer, P., Hartmann, T. & Klimmt, C. (2024). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. [https://www.researchgate.net/publication/220851167\\_Explaining\\_the\\_enjoyment\\_of\\_playing\\_video\\_games\\_The\\_role\\_of\\_competition](https://www.researchgate.net/publication/220851167_Explaining_the_enjoyment_of_playing_video_games_The_role_of_competition)
- Zambaldi, I. & Setubal, F (2024). Comportamento do consumidor de jogos eletrônicos das gerações X, Y e Z. <https://doi.org/10.22484/2318-5694.2024v12id5538>