

**INSTITUTO FEDERAL GOIANO – CAMPUS CERES  
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO  
FERNANDO MACIEL DA SILVA**

**JOGOS ELETRÔNICOS E OS SEUS IMPACTOS NA SOCIEDADE**

**CERES – GO  
2024**

**FERNANDO MACIEL DA SILVA**

**JOGOS ELETRÔNICOS E OS SEUS IMPACTOS NA SOCIEDADE**

Trabalho de curso apresentado ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Instituto Federal Goiano – Campus Ceres, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação, sob orientação do Prof. Tec. Isaac Mendes de Melo.

**CERES – GO  
2024**

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

### IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado)            | <input type="checkbox"/> Artigo científico              |
| <input type="checkbox"/> Dissertação (mestrado)      | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro              |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC (graduação)  | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Fernando Maciel da Silva

Matrícula:

2016103202030079

Título do trabalho:

JOGOS ELETRONICOS E OS SEUS IMPACTOS NA SOCIEDADE

### RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 21 / 12 / 2024

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

### DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Ceres

21 / 12 / 2024

Documento assinado digitalmente

Local

Data



FERNANDO MACIEL DA SILVA  
Data: 21/12/2024 14:20:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

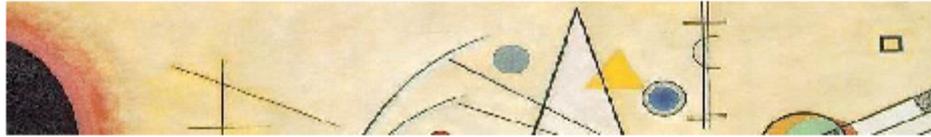
Ciente e de acordo:

Assinatura do(a) orientador(a)

Documento assinado digitalmente



ISAAC MENDES DE MELO  
Data: 21/12/2024 22:20:06-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



**Contemporânea**  
*Contemporary Journal*  
ISSN: 2447-0961

## **Carta de Aceite**

A Revista Contemporânea – Revista de Ética e Filosofia Política, ISSN 2447-0961, "**Jogos eletrônicos e os seus impactos na sociedade**" de autoria de Fernando Maciel da Silva, foi aceito para publicação.

Por ser a expressão da verdade, firmamos a presente declaração.

São José dos Pinhais/PR,  
13 de Dezembro de 2024.

Equipe Editorial  
Editora Contemporânea Ltda.

*Dedico este trabalho a todos os profissionais que investiram seu tempo a pesquisa nas áreas em questão, sem os quais não seria possível a criação deste artigo.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço ao apoio e incentivo do professor orientador Tec. Isaac Mendes de Melo, colegas, amigos e familiares, em especial a minha querida mãe Agenir Nascimento Maciel Rodrigues, que sempre me apoiou, para a realização deste trabalho.*

*“Deixe tudo acontecer com você: beleza e terror.  
Apenas continue. Nenhum sentimento é final”.*

*Rainer Maria Rilke*

## RESUMO

Este estudo teve como foco descobrir quais são as possíveis ações e reações do indivíduo e sociedade depois da inclusão dos jogos eletrônicos em nosso meio.

Utilizou-se uma abordagem qualitativa, com pesquisa em diversos artigos e meios de comunicação variados de forma a constatar nossa imersão nos jogos eletrônicos desde o seu surgimento até os dias de hoje. É observado diversos pontos desde a sua inserção nos lares, mudanças de rotina no dia a dia, seus efeitos neurológicos positivos causados com o uso controlado, podendo auxiliar em tratamentos de visão e os negativos como problemas sociais por uso excessivo prolongado, sua versatilidade em atender diversas áreas, por exemplo, as bélicas, facilitando testes com variadas táticas de guerra sem que os combatentes necessitem estar em campo, evitando custos de locomoção e possíveis problemas burocráticos como limites territoriais, tratados de não agressão, entre outros. Por último, seu impacto efetivo no aumento econômico das empresas tanto pelo público que consome seu produto por meio da compra de jogos e acessórios, quanto os que assistem e ajudam a propagar sua visibilidade, criando por consequência jogadores profissionais, comunidades, torcidas e adeptos fieis aos seus mais diversos títulos oferecidos.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; impacto social; indústria de jogos; e-sports; saúde mental.

## ABSTRACT

This study aimed to discover the possible actions and reactions of individuals and society after the inclusion of video games in our environment.

A qualitative approach was used, with research in various articles and media outlets in order to verify our immersion in video games since their inception until today. Various points are observed, from their insertion into homes, changes in daily routines, their positive neurological effects caused by controlled use, which can assist in vision treatments, and the negative ones such as social problems due to prolonged excessive use, their versatility in serving various areas, for example, the military, facilitating tests with various war tactics without the need for combatants to be in the field, avoiding costs of locomotion and possible bureaucratic problems such as territorial limits, non-aggression treaties, among others. Finally, its effective impact on the economic growth of companies, both from the public that consumes its product through the purchase of games and accessories, and those who watch and help to spread its visibility, consequently creating professional players, communities, fans and loyal followers of its most diverse titles offered.

**Keywords:** electronic games; social impact; gaming industry; e-sports; mental health.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – 1977 - Atari 2600 Plus .....	<b>02</b>
<b>Figura 2</b> – 1988 - Mega Drive ou Sega Genesis.....	<b>02</b>
<b>Figura 3</b> – 1990 - Super Nintendo Entertainment System (SNES) .....	<b>02</b>
<b>Figura 4</b> – 2000 - Playstation 2.....	<b>03</b>

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>01</b>
<b>2. SOCIAIS.....</b>	<b>01</b>
<b>2.1 FAMILIAR.....</b>	<b>01</b>
<b>2.1.1 CONSOLES.....</b>	<b>01</b>
<b>2.2 COMPORTAMENTAL.....</b>	<b>03</b>
<b>2.3 NEUROLÓGICO.....</b>	<b>04</b>
<b>2.3.1 POSITIVO.....</b>	<b>04</b>
<b>2.3.2 NEGATIVO.....</b>	<b>04</b>
<b>3. BÉLICOS.....</b>	<b>05</b>
<b>4. EMPRESARIAL.....</b>	<b>06</b>
<b>4.1 ECONÔMICO.....</b>	<b>06</b>
<b>4.2 PUBLICIDADE.....</b>	<b>06</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>07</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos chegaram e se popularizaram rapidamente na sociedade, tornando-se um dos modos de lazer no cotidiano das pessoas, temos jogos em celulares, computadores, vídeo games, navegadores de internet, etc.

O seu início foi algo inovador e é um dos motores que o impulsiona até os dias de hoje, parte do seu público busca cada vez mais realismo, velocidade, rapidez e um enredo de certa forma diferente dos demais, que os prenda e façam gastar horas no processo de apreciar a obra.

Comunidades cada vez maiores surgem, grupos são criados, hábitos são modificados, a sociedade tem muito a dizer sobre os impactos de tudo que a rodeia, novas histórias e tecnologias são ovacionadas, seu público aumenta e todas as áreas pegam a sua fatia.

Não diferente de qualquer outra mudança/invenção que se torna popular, está trazendo uma metamorfose na sociedade, novas prioridades, forma de pensar e agir, uma concorrência de antigas e novas empresas em um mercado agitado.

## 2 SOCIAIS

### 2.1 FAMILIAR

É inegável o sucesso da indústria de jogos em sua iniciação com consoles (microcomputador que executa jogos) possíveis de se usar no conforto de casa e que também isso causaria mudanças na rotina do dia a dia de seus usuários.

A China por exemplo limitou o tempo de acesso de crianças e adolescentes menores de idade a jogos eletrônicos com horário predeterminado e período estabelecido de no máximo três horas semanais (Jornal USP, 2024), que é uma tentativa de coibir o uso excessivo dos mesmos.

Em entrevista feita pelo Jornal USP ao professor Valdemar Setzer, professor titular sênior do Departamento de Ciência da Computação do Instituto de Matemática e Estatística (IME) da USP, a proibição não seria a melhor opção nesses casos. 'Em princípio, eu sou contra proibições, pois elas vão contra a liberdade das pessoas. A gente deveria conscientizá-las' (Jornal USP, 2024), afirma.

“A sociedade atual não nos dá a instrução mítica adequada, dessa espécie, e por isso os jovens têm dificuldade de encontrar o seu caminho” (O poder do mito, 1990, p.152). Essa medida foi tomada com foco nos jovens que são os mais propensos a desenvolver certos vícios nessa etapa da vida, eles estão sempre em busca de algo que os preencha e os jogos eletrônicos são um prato cheio com a sua vastidão de opções e nichos. Controlar isso, realmente, não é um trabalho simples para os pais.

#### 2.1.1 CONSOLES

Atualmente, estamos na nona geração desses aparelhos, iniciando em 1972 com o Magnavox Odyssey da empresa Magnavox e tendo como último lançamento

no ano de 2024 o Playstation 5 Pro da empresa Sony. No decorrer desse tempo houve alguns outliers (valores muito acima de média), com número de vendas e sucesso além do esperado, cujo os nomes serão mencionados abaixo:

Figura 1: 1977 - Atari 2600 Plus, Atari, 30 milhões  
(modelo semelhante, versão 2024).



Fonte: [https://atari.com/products/atari-2600-plus?\\_pos=1&\\_sid=1ac139e54&\\_ss=r](https://atari.com/products/atari-2600-plus?_pos=1&_sid=1ac139e54&_ss=r)

Figura 2: 1988 - Mega Drive ou Sega Genesis, Sega, 40 milhões.



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88357-conheca-15-video-games-vendidos-historia-video.htm>

Figura 3: 1990 - Super Nintendo Entertainment System (SNES), Nintendo, 49,10 milhões (modelo da imagem de 1993, versão americana).



Fonte: <https://www.amazon.com/Super-Nintendo-Console-SNES-System/dp/B000035Y6D?th=1>

Figura 4: 2000 - Playstation 2, Sony, mais de 155 milhões.



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_2\\_models](https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2_models)

Os modelos citados não foram os mais vendidos de todos os tempos, mas cada um teve grande impacto nas gerações em que foram lançados, trazendo novas tecnologias, imersão e criatividade. Se fizéssemos a união do top cinco, chegaria a 700 milhões de consoles adquiridos (O Globo, 2024). Reunindo todas as plataformas, aproximadamente 3,3 bilhões de pessoas jogam algo em todo o mundo (Correio Braziliense, 2024), dividindo isso em uma população de 8,2 bilhões (ONU, 2024), podemos considerar que uma pessoa a cada três é um gamer (jogador de jogos eletrônicos).

## 2.2 COMPORTAMENTAL

Levando em conta a jornada de trabalho mais comum no Brasil, 8h às 18h e a pesquisa Sonar-Brasil, desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa Cronus da Faculdade de Nutrição da Universidade Federal de Alagoas, que constatou que os brasileiros “em média acordam às 7h06 e dormem 23h20” (Fanut/Ufal, 2023), nos entregando um intervalo noturno de 5h20 de tempo livre.

O tempo gasto em e-sports (esporte eletrônico competitivo), que vem sendo o estilo de jogo com muitos adeptos, 38% jogam todos os dias e 36,6 % de três a seis dias da semana, de acordo com a Pesquisa Games Brasil (Paronama dos e-sports, 2024, p.15), desenvolvida pelo Sioux Group e Go Gamers, em parceria com Blend New Research e ESPM, realizada desde 2013, cujo os dados apontados são da última edição de 2024. Dos entrevistados 50,8% tem sessões de jogos de 1h à 3h, se pegarmos a máxima menos o tempo livre calculado anteriormente, durante a noite, o

indivíduo teria 2h20 para as demais atividades, como: trânsito, alimentação, comunicação familiar e demais lazeres.

É um número realmente expressivo, porém, quando os entrevistados foram questionados sobre como preferem torcer para seu time competitivo favorito, 65,4% responderam ser importante/muito importante que essa torcida fosse em conjunto com amigos e/ou familiares (Paronama dos e-sports, 2024, p.30), algo bem semelhante ao nosso conhecido futebol, que não necessariamente afasta o convívio, mas cria até mesmo laços improváveis, sentimento de pertencimento, gostos em comum compartilhados de indivíduo para indivíduo, comunidade para indivíduo, herança familiar, como um clube de coração repassado de pai/mãe para filho(s). ‘Em nenhum lugar aprendi tanto de mim e de meus semelhantes como em um campo de futebol’ disse Jorge Valdano, campeão mundial pela seleção Argentina em 1986 (Gazeta Bragantina, 2023).

## 2.3 NEUROLÓGICO

### 2.3.1 POSITIVO

Contrariando o pensamento difundido de que jogos violentos tornam players (jogadores) agressivos, os pesquisadores da Royal Society Open Science por meio dos dados coletados de 21 mil jovens, chegaram à conclusão que "Overall, longitudinal studies do not appear to support substantive long-term links between aggressive game content and youth aggression" (DRUMMOND, SAUER & FERGUSO, 2020, p.1), ou seja, que a conduta violenta não tem ligações substanciais à jogos violentos, logo, podemos concluir que essa agressividade é influenciada por outros fatores internos e externos que pouco tem a ver com a temática da jogatina em si.

Em estudos laboratoriais realizados pela equipe da neurocientista cognitiva Daphne Bavelier usando jogos com o teor de ação, de fato, jogar esses tipos de jogos trazem inúmeros benefícios como “melhorias na visão de baixo nível, atenção visual, velocidade de processamento e inferência estatística, entre outros” (Brains on vídeo games, 2011, p.763), ela continua dizendo que pode até mesmo ser usado para “a reabilitação das habilidades visuais do indivíduo” (p.763).

### 2.3.2 NEGATIVO

Em um artigo apresentado pela Mestre e Doutora em Psicologia Clínica (USP), com formação em Clínica Analítico-Comportamental Infantil, Orientação de Pais e

Terapias Contextuais pelo Paradigma, Luiza Chagas Brandão, em uma pesquisa dividida em dois estudos, sendo a segunda com uma amostra de 3.658, onde 57% dos adolescentes fazem uso do jogos como esquivas experienciais, uma fuga da realidade (Brandão, 2022, p.12), de certa forma esse movimento se assemelha bastante ao que os adultos fazem com consumo/uso excessivo de bebida, cigarro e drogas, todavia, quanto mais precoce esses “hábitos”, também serão os prejuízos causados.

O trabalho apresenta demais estudos realizados em diferentes locais como Ásia, Europa, América do Norte e Oceania, que apontaram os principais/comuns problemas encontrados em jogar problemático (termo utilizado para o uso excessivo/demasiado de jogos), no âmbito acadêmico, “menores conquistas educacionais e de carreira, incluindo notas menores e maior frequência de faltar às aulas” (p.31), psiquiátrico e de saúde mental, “maior impulsividade e neuroticismo, maior tendência agressiva, solidão, baixa autoestima, baixa autoeficácia e baixa satisfação com a vida “ (p.31), além de “Déficit de Atenção e Hiperatividade, Depressão, Ansiedade, problemas de sono e uso de substâncias “ (p.31).

### **3 BÉLICOS**

O jogo com o nome de “Command”, desenvolvido pelo estúdio grego Warface Sims, publicado pela empresa Matrix Games e distribuído pela plataforma de jogos Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (STEAM), é um simulador da segunda guerra mundial com foco em estratégia naval e aérea.

Os desenvolvedores então criaram uma versão “Command Professional Edition”, com o objetivo de cobrir as brechas de segurança que existiam no modelo padrão, para que então o exército norte americano (Estados Unidos da América) pudesse fazer uso do jogo em treinamentos e táticas de guerra (Veja, 2024).

O ambiente virtual acaba por se tornar um meio de abranger situações que não poderiam ser testadas no real (sem haver consequências é claro), como invasões territoriais, combate e até mesmo as dimensões de um impacto nuclear em determinado local. Além dos americanos, faz parte do cotidiano militar em Taiwan e do Strategic Command do Reino Unido (Veja, 2024).

A temática de guerra também está longe de ser estranha ao público civil, é uma das diversas com mais fãs e jogadores ativos. De acordo com o Banco de Dados STEAM (SteamDB), a franquia Call of Duty, que conta com diferentes modalidades de combate (todas envolvendo o tema bélico), teve nos últimos dois anos (2022-2024) um pico de 491,670 jogadores simultâneos (SteamDB, 2024).

## 4 EMPRESARIAL

### 4.1 ECONÔMICO

Segundo a Adrenaline, portal especializado em games e tecnologia, em pesquisa divulgada pela Newzoo, empresa especializada em pesquisas de mercado para PCs e Consoles, a indústria dos jogos estima um crescimento de 2,7% se comparado ao ano anterior (2023), é esperado entre acessórios, consoles e jogos uma arrecadação de \$187,7 bilhões até o final do ano (Adrenaline, 2024).

Para se ter ideia, o famoso título Black Myth Wukong (Wukong), lançado em 19 de agosto de 2024, com números fornecidos da VG Insights, responsável pela visão geral do mercado da STEAM, com apenas três meses de seu lançamento, somente na plataforma, ele já faturou em valor bruto \$1,1 bilhão, com 22,3 milhões de unidades vendidas (VG Insights, 2024).

Parte dos recursos arrecadados em algumas empresas são transferidos para o nível competitivo, sendo de certa forma um retorno do valor investido pelo público, são criados mega eventos que não ficam devendo em nada comparado a grandes competições já consagradas, no ano de 2021 tivemos o torneio chamado The International 10, do famoso jogo Dota 2, um jogo de batalha e estratégia entre dois times de cinco jogadores, que ofereceu ao primeiro lugar uma premiação de \$18,2 milhões (GoGamers, 2022), se pegarmos a última edição da copa do mundo, que aconteceu no Catar, tivemos uma premiação ao primeiro colocado de \$42 milhões (Globo Esporte, 2022), considerando que a primeira copa do mundo foi em 1930 (FIFA, 2023) e as primeiras versões do Defense of the Ancients (DotA) em meados de 2000 (RedBull, 2019), são valores razoáveis.

### 4.2 PUBLICIDADE

O público de jogos tem crescido ao redor do mundo exponencialmente, uma prova disso é o jogo mencionado anteriormente Wukong, que teve 2.415,714 milhões (SteamDB, 2024) de pessoas jogando simultaneamente, isso levando em conta que é um jogo single player (apenas um jogador por vez em cada jogo). Esses números se tornam mais impressionantes se pegarmos em geral, depois da popularização de plataformas de divulgação “gamers” como a Twitch, que fornecem serviços de transmissão online de forma “gratuita”, as visualizações e engajamento do público gamer rivalizam por com até mesmo finais de Champions League (competição futebolística europeia, masculina), que em 2024 teve um público de 380 milhões (Lance, 2024) enquanto em 2021 já estimava-se que cerca de 500 milhões de pessoas ao redor do mundo acompanhavam competições de e-sports (AgenciaCH, 2023). O YouTube outra famosa plataforma que suporta lives e vídeos de diversos conteúdos (incluindo jogos), ultrapassou a audiência da tv aberta no brasil pela primeira vez com 75 milhões contra 73 milhões de espectadores (Olhar Digital, 2024).

Fallout, uma das diversas franquias de jogos que teve seu universo adaptado para streaming (forma de distribuição digital), alcançando cerca de 65 milhões de telespectadores em 16 dias, tornou-se a segunda série mais assistida na Prime Vídeo (IGN Brasil, 2024), pertencente a Amazon, números esses que tornam o sucesso dos jogos algo inegável.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos constatar que os jogos eletrônicos antes considerados apenas uma forma de entretenimento, transformaram-se em um fenômeno cultural e econômico de grandes proporções. Sua influência alcançou muito mais do que apenas algumas casas, mudou a forma como produzimos e consumimos conteúdo.

Os jogos trouxeram consigo vários benefícios individuais como o desenvolvimento cognitivo e sociais, com a criação de suas diversas comunidades, todavia, não devemos ignorar os malefícios de seu uso prolongado, podendo criar vícios, ocasionando impactos sociais e mentais, negativos.

Diante desse cenário caótico, se tratando dos jovens, os pais devem encontrar um equilíbrio entre benefícios e riscos da exposição dos jogos aos filhos, já em relação aos adultos, a indústria, responsáveis e educadores, devem trabalhar juntos para que essa junção seja benéfica, procurando meios, fazendo pesquisas, testes e modificações necessárias para que esse fenômeno não se torne prejudicial à sociedade.

O futuro dos jogos certamente é promissor, com novas tecnologias surgindo a todo momento, como é de costume na humanidade, uma evolução sempre impulsiona outra, começamos de trens a vapor para carros elétricos, da lua a marte, porém é necessário que essa transformação seja acompanhada de perto.

Este trabalho foi de certo modo limitado, o ideal seria um estudo de campo, que envolveria especialistas diversificados e questionários mais específicos. Uma adição relevante para esse artigo seria em quais os mecanismos de gatilhos que nos prendem aos jogos e o fenômeno dos jogos de azar digitais no Brasil, as famosas BETs (casa de apostas virtuais).

## REFERÊNCIAS

A história de Dota. Red Bull, 2019. Disponível em <<https://www.redbull.com/pt-pt/a-historia-de-dota>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Bavelier, D., Green, C., Han, D. *et al.* Brains on video games. *Nat Rev Neurosci* 12, pag. 763–768, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1038/nrn3135>.

Black Myth: Wukong – Steam Stats. VG Insights, 2024. Disponível em <<https://vginsights.com/game/black-myth-wukong>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Black Myth: Wukong. SteamDB, 2024. Disponível em <<https://steamdb.info/app/2358720/charts/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Call of Duty. SteamDB, 2024. Disponível em <<https://steamdb.info/app/1938090/charts/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. O poder do mito. 33 ed. São Paulo: Palas Athena, 2010.

CARLOS, Silva. Conheça a maior premiação dos esports em torneios e. Go Gamers, 2022. Disponível em <<https://gogamers.gg/gamepedia/maior-premiacao-dos-esports/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

CASTRO, Bárbara e BAILEY, Kat. Sucesso! Fallout é a segunda série mais assistida do Prime Video e a maior desde a estreia de Anéis de Poder. IGN Brasil, atualizado 2024. Disponível em <<https://br.ign.com/fallout-serie/123207/news/sucesso-fallout-e-a-segunda-serie-mais-assistida-do-prime-video-e-a-maior-desde-a-estreia-de-aneis-d>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Cerca de 700 milhões: conheça os cinco videogames mais vendidos da História. O Globo, 2024. Disponível em <<https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2024/09/10/cerca-de-700-milhoes-conheca-os-cinco-videogames-mais-vendidos-da-historia.ghtml>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

CHAGAS BRANDÃO, Luiza. Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. Instituto de Psicologia USP, São Paulo, 115 páginas, junho de 2022. DOI: <https://doi.org/10.11606/T.47.2022.tde-15082022-133753>. Disponível em <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47133/tde-15082022-133753/pt-br.php>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Chute na canela. Gazeta Bragantina, 2023. Disponível em <<https://gazetabragantina.com.br/2023/09/02/chute-na-canela-163/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Command: Modern Operations. STEAM, 2019. Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/1076160/Command\\_Modern\\_Operations/](https://store.steampowered.com/app/1076160/Command_Modern_Operations/)>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

CORUMBA, Diego. Indústria gaming terá um crescimento de 2,7% em 2024. Adrenaline, 2024. Disponível em <<https://www.adrenaline.com.br/games/industria-gaming-crescimento-de-2-7-porcento-em-2024/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

DI LORENZO, Alessandro e SOARES, Lucas. YouTube tem mais audiência que a TV aberta pela primeira vez no Brasil, diz pesquisa. Olhar Digital, 2024. Disponível em <<https://olhardigital.com.br/2024/10/11/internet-e-redes-sociais/youtube-tem-mais-audiencia-que-a-tv-aberta-pela-primeira-vez-no-brasil-diz-pesquisa/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

DRUMMOND, A., SAUER, J. D. & FERGUSO, C. J. Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive

behaviour? A meta-analytic examination. R. Soc. Open Sci., The Royal Society, volume 7, 13 páginas, julho de 2020. Disponível em <<https://royalsocietypublishing.org/doi/epdf/10.1098/rsos.200373>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Esportes Eletrônicos: O Crescimento Exponencial no Brasil e no Mundo. Agencia CH, 2023. Disponível em <<https://agenciach.com.br/esportes-eletronicos-o-crescimento-exponencial-no-brasil-e-no-mundo/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Final da Champions x Super Bowl: qual evento tem maior audiência? Veja ranking. Lance!, atualizado 2024. Disponível em <<https://www.lance.com.br/lancebiz/mercado-do-esporte/final-da-champions-x-super-bowl-qual-evento-esportivo-tem-maior-audiencia-veja-ranking.html>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Força Aérea dos EUA adota popular videogame de guerra como parte do treinamento. Veja, 2024. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/mundo/forca-aerea-dos-eua-adota-popular-videogame-de-guerra-como-parte-do-treinamento>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

FREIRE, Jacqueline. Brasileiro está acima do peso, com doença crônica e dorme pouco, diz pesquisa. Universidade Federal de Alagoas, atualizado 2024. Disponível em <<https://noticias.ufal.br/ufal/noticias/2023/5/brasileiro-esta-acima-do-peso-com-doenca-cronica-e-dorme-pouco-diz-pesquisa>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

JORDÃO, Fabio. Conheça os 15 video games mais vendidos da História. Tecmundo, 2015. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88357-conheca-15-video-games-vendidos-historia-video.htm>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

População mundial atingirá 10,3 bilhões em meados da década de 2080. ONU News, 2024. Disponível em <<https://news.un.org/pt/story/2024/07/1834411>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Premiação da Copa do Mundo 2022: veja valores pagos pela Fifa. Globo Esporte, 2022. Disponível em <<https://ge.globo.com/futebol/copa-do-mundo/noticia/2022/11/23/premiacao-da-copa-do-mundo-2022-veja-valores-que-serao-pagos-pela-fifa.ghtml>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

Relembre os campeões da Copa do Mundo da FIFA™ de 1930 a 78. FIFA, 2023. Disponível em <<https://www.fifa.com/pt/tournaments/mens/worldcup/articles/veja-todos-campeoes-copa-do-mundo-de-1930-1978-uruguai-italia-brasil-alemanha-argentina>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

TAMMARO, Rodrigo e FUENTES, Patrick. Jogos eletrônicos podem desenvolver dependência e prejudicar desenvolvimento infantil. Jornal da USP, atualizado 2024. Disponível em <<https://jornal.usp.br/atualidades/jogos-eletronicos-podem-desenvolver-dependencia-e-prejudicar-desenvolvimento-infantil/>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.

VINÍCIUS PEREIRA, André. Jogo mobile tem ganhado preferência do público e é aposta do mercado. Correio Braziliense, 2024. Disponível em <<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/04/6840471-jogo-mobile-tem-ganhado-preferencia-do-publico-e-e-aposta-do-mercado.html>>. Acesso em: 26, novembro de 2024.