

AVALIAÇÃO DO REPERTÓRIO DE HABILIDADES SOCIAIS EM JOGADORES DE JOGOS *ON-LINE* (APOIO UNIP)

Aluno: Lucas Gomes Noronha Canuto

Orientadora: Profa. Dra. Denise Dascanio Natividade

Curso: Psicologia

Campus: Bauru

Tendo em vista o crescente número de usuários de jogos *on-line*, surge um novo campo de estudo para Psicologia, uma vez que estes passam boa parte de seu tempo em um universo virtual, seja por fuga da realidade ou por falta de relações pessoais significativas, buscando no campo virtual preencher esse vazio. Considerando a interação virtual por meio de jogos *on-line*, é possível deduzir que jovens com relacionamento favorável teriam mais condições de lidar com adversidades proporcionadas pelo ambiente, seja ele virtual ou real, porque os jovens desenvolveram um “repertório de comportamentos” que favorece sua interação no dia a dia, estudado sob a denominação de “Habilidades sociais”. Sendo assim, esta pesquisa teve por objetivo avaliar e verificar o repertório de habilidades sociais de usuários do jogo *on-line League Of Legends*, descrevendo e comparando o repertório de habilidades sociais e suas subclasses nesses jogos. Para isto participaram deste estudo 30 usuários dos jogos *on-line* de ambos os sexos, residentes em cidades do interior de São Paulo. Os instrumentos utilizados foram: Inventário de Habilidades Sociais – IHS-Del Prette (2001), para avaliar as habilidades sociais dos participantes e um questionário de caracterização geral da amostra, englobando questões referentes à motivação para jogar, bem como a quantidade de horas gastas com jogos *on-line*. Considerando que o campo virtual é pouco explorado, o presente estudo contribuiu para a área de Habilidades Sociais, somando conhecimento para este enorme campo. Diante a análise dos dados, concluiu-se que há necessidade de Treinamento de Habilidades Sociais com os usuários de jogos *on-line*.