Ao contrário do que o senso comum defende a prática dos jogos eletrônicos pode trazer benefícios para a vida dos sujeitos-jogadores. Conforme afirma Bally (1964), o jogo é o melhor veículo de comunicação entre pessoas de gerações, classes sociais e culturas diferentes. É certo que a autora se posiciona em relação ao jogo tradicional. Mas, corroborando a afirmação da autora e mencionando os jogos eletrônicos Mendes

(2006) defende que se o jogo for utilizado em uma perspectiva pedagógica cultural, atrelado às outras vertentes da educação formal podem contribuir na construção da bagagem de conhecimento dos indivíduos.

É importante salientar, no entanto, que ficou evidente que os jogos eletrônicos também podem influenciar de forma negativa para a vida dos sujeitos-jogadores. Isso se revela quando tais sujeitos passam noites “em claro” para jogar, ou quando deixam de se alimentar corretamente para a vivência do jogo, ou, mais grave ainda quando deixam à margem o convívio familiar para se dedicar com maior afinco aos jogos eletrônicos.

O próprio Mendes (2006) ressalta que os jogos eletrônicos também podem levar o jogador a condutas alienantes, violentas, e que fazem o indivíduo isolar-se do restante da sociedade.

É difícil saber quando alguém está a torna-se um jogador compulsivo, mas é ainda mais

difícil para essa pessoa o admitir. Quando o uso é excessivo, não existe nem diagnóstico nem tratamento padrão. A presença de ambivalência sobre a mudança de comportamento entre os jogadores é uma constante. Os primeiros sinais de alguém que começa a apresentar este tipo de comportamento poderão ser percebidos pela família. Neste sentido, não é de estranhar a posição predominantemente crítica por parte dos pais e mesmo dos amigos face o uso que os jovens fazem do jogo CS.

Neste estudo ficou evidente que os jogos eletrônicos têm conquistado espaço considerável no contexto social atual, sendo que isso é decorrente principalmente dos avanços tecnológicos que têm despontado nas duas últimas décadas. Constatou-se também que os jogos eletrônicos hoje atingem parcelas significativas da sociedade, sendo uma prática vivenciada tanto pela classe mais elevada como por aqueles que têm um menor poder aquisitivo.