



## TRANSTORNO DE JOGOS ELETRÔNICOS : PROBLEMA DE SAÚDE PÚBLICA DO NOVO SÉCULO

Marcelo Henrique Santos <sup>1</sup>  
Suzana Peixoto de Araújo <sup>2</sup>  
Júlia Cláudia Tenório <sup>3</sup>  
Betijane Soares de Barros <sup>4</sup>

### RESUMO

O Transtorno de Jogo pela Internet é um dos novos ‘males’ do Século XXI, tanto pelo poder oferecido pela internet, não apenas ferramenta de interação, mas também formador de opinião e/ou caráter de crianças e adolescentes. **OBJETIVO** Trazer à luz do conhecimento esse novo ‘mal’ do Século XXI, que acomete cada vez mais crianças e adolescentes no mundo. **METODOLOGIA** Este estudo desenvolveu-se de uma revisão de literatura de natureza qualitativa. Foram utilizadas como critérios de inclusão: artigos, monografias e teses na íntegra no idioma português; o cruzamento das palavras-chave, a data de publicação principalmente no período entre 2016 e 2020; e como critério de exclusão os trabalhos que não eram gratuitos, os repetidos e os que não atendiam ao objetivo da pesquisa. Foram pré-selecionados 99 trabalhos disponíveis em um total de 573, e utilizados 16 destes pré-selecionados. **DISCUSSÃO E RESULTADOS** Os jogos podem sim influenciar o padrão de

---

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de **Odontologia** da Universidade Federal Fluminense – UFF/RJ, [marcelojabour@yahoo.com.br](mailto:marcelojabour@yahoo.com.br); Especialista em Saúde Coletiva ( UNIGRANRIO/RJ ); Especialista Docência do ensino Superior ( CESMAC/AL ); Especialista em Saúde da Pessoa Idosa ( UFMA/MA ) Mestrando em **Saúde Pública** pela Absoulute Christian University – Orlando - FL

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de **Serviço Social** da Faculdade Integrada Tiradentes/Universidade Integrada Tiradentes – FITS/UNIT, [suzanapeixoto123@hotmail.com](mailto:suzanapeixoto123@hotmail.com); Mestranda em **Saúde Pública** pela Absoulute Christian University – Orlando - FL

<sup>3</sup> Graduada pelo Curso de **Farmácia** do Centro de Estudos Superiores de Maceió – CESMAC/AL, [juliaclaudiatenorio@yahoo.com.br](mailto:juliaclaudiatenorio@yahoo.com.br); Mestranda em **Saúde Pública** pela Absoulute Christian University – Orlando - FL

<sup>4</sup> Graduada em **Ciências Biológicas** (AESAs). Doutorado em Ciências da Educação (FACLE), Doutorado em Ciências da Saúde (ACU), Mestrado em Ciências da Saúde (UFAL), Especialista em Ciências Biológicas (AESAs), Especialista em Neuropedagogia (UNIP), [bj-sb@hotmail.com](mailto:bj-sb@hotmail.com)



comportamento de crianças e adolescentes, mas também estão quase sempre escondendo outro distúrbio comportamental que afeta o convívio social desses, que acabam por se ‘refugiar’ no mundo virtual. Considerando que cada sujeito tem sua singularidade, e capacidade de encarar as situações que lhe são propostas pelo decorrer da sua vida, é preciso sempre respeitar como cada indivíduo amadurece com o tempo. Pais e educadores devem entender que crianças e adolescentes estão em franco amadurecimento, a cada segundo de vida, mas sem nunca deixar de intervir ao notarem o desinteresse pelo saudável e o comportamento direcionado ao patológico.

**Palavras-chave:** Acesso à Internet; Relações Interpessoais; Crianças; Adolescentes.

## INTRODUÇÃO

O Transtorno de Jogo pela Internet ( Internet Gaming Disorder – IGD ) é um dos novos ‘males’ do Século XXI, muito devido pelo poder oferecido pela internet, não apenas como ferramenta de interação, mas também como formador de opinião e/ou de caráter de crianças e adolescentes(FERREIRA e SARTES, 2018). Em especial àqueles que já possuam outros distúrbios associados, que atrapalhem seu convívio social no mundo real, o que faz com que eles encontrem no jogo uma pseudo-sensação de poder e, até mesmo, uma ‘paz’ consigo mesmo.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) consoante com as demandas apresentadas pelo uso precoce, excessivo e prolongado das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), Internet, telefones celulares, redes sociais e jogos de *videogames*, *online* e *off-line*, vem produzindo alertas sobre a responsabilização de todos, em especial como tarefa primordial dos profissionais que cuidam da saúde de crianças e adolescentes, como os pediatras(SBP, 2020).

Vale sempre salientar que, embora a nomenclatura IGD faça menção à jogos on line, os que são jogados off line também podem causar modelações e/ou modificações nos padrões de comportamento em crianças e adolescentes.

É preciso conseguir estabelecer tanto a diferença quanto o limite entre o saudável e o patológico, para poder intervir antes que o IGD promova danos tanto irreparáveis quanto irreversíveis nesses indivíduos.



Brincar é a atividade predominante na infância, e parece ser, não só na espécie humana, a maneira mais divertida e segura de aprendizado para um cérebro em desenvolvimento. No jogo, as crianças interagem entre si, vivenciam situações e emoções, manifestam indagações, formulam estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, podem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações (BREDA et al, 2014). Essas interações podem ser consigo próprias, mas também com outras crianças, quando estão ‘disputando’ jogos on line.

Este trabalho tem por objetivo tentar trazer à luz do conhecimento esse novo ‘mal’ do Século XXI, que acomete cada vez mais crianças e adolescentes ao redor do mundo.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo se desenvolveu por meio de uma revisão de literatura de natureza qualitativa. Para a produção desta pesquisa inicialmente foi estabelecida identificação do tema; Em seguida, no que se refere à segregação das fontes adquiridas foram utilizadas bases de dados online. A fim de determinar as informações relevantes que seriam extraídas na revisão das fontes, foram utilizadas como critérios de inclusão: artigos, monografias e teses na íntegra no idioma português; o cruzamento das palavras-chave, a data de publicação (compreendida principalmente no período entre 2016 e 2020); e como critério de exclusão os trabalhos que não eram gratuitos, os repetidos e os que não atendiam ao objetivo da pesquisa. Foram pré-selecionados 99 (noventa e nove) trabalhos disponíveis em um total de 573 (quinhentos e setenta e três), e utilizados 16 (dezesseis) destes trabalhos pré-selecionados.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Brincar é a atividade predominante na infância, e parece ser, não só na espécie humana, a maneira mais divertida e segura de aprendizado para um cérebro em desenvolvimento. No jogo, as crianças interagem entre si, vivenciam situações e emoções, manifestam indagações, formulam estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, podem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações (BREDA et al, 2014). Essas interações podem ser consigo próprias, mas também com outras crianças, quando estão ‘disputando’ jogos on line.



A disseminação tecnológica repercutiu intensamente na dimensão individual e social, emergindo novas formas de pensar, sentir e agir na era da cibercultura. O mundo virtual passou a ser cada vez mais atrativo com a qualidade das informações e a alta resolução e miríade de cores vívidas que atraem os usuários. A utilização de som, imagem, grafismo e todas as potencialidades hipermídia cativam os jogadores, que facilmente se adaptam a estímulos irresistíveis à atenção involuntária e voluntária (LEMOS et al, 2014).

Com a evolução tecnológica das últimas décadas houve uma mudança na forma com que nos relacionamos com os aparelhos eletrônicos. Os jogos eletrônicos passaram a ser uma das principais atividades de lazer, especialmente entre crianças e jovens. Apesar de muitos estudos associarem o uso dos videogames com uma maior facilidade de aprendizado e com o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, consequências negativas de seu uso indiscriminado motivou a inclusão da condição como patológica, denominada ‘‘Distúrbio de games’’ pela nova Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID 11 (COUTINHO et al, 2019).

A contemporaneidade e frequência da problemática da dependência de internet ressalta a necessidade do entendimento científico do problema que se encontra em constante evolução. Considerado como a maneira mais confiável de se definir o transtorno de dependência de internet, a American Psychiatric Association incluiu a dependência de internet no apêndice do DSM-V. Sendo assim, este conceito passa a ser considerada como diagnóstico de um transtorno do espectro compulsivo-impulsivo que envolve o uso conectado e/ou desconectado do computador (SILVA, RODRIGUES e PICOLO, 2018).

As experiências virtuais mediadas pelo uso de jogos de videogames, oportunizam atividades como a interação com outros usuários por meio de avatares, que se faz importante para a constituição do adolescente. As experiências vividas em jogos virtuais refletem na realidade do jogador sendo capaz de trazer ao mesmo tempo consequências positivas ou negativas. E estas se encontram cada vez mais realistas e atenuando a linha que distingue o real e os eventos da mídia. Desta maneira, o meio virtual favorece o desenvolvimento das habilidades sociais que são comportamentos que viabilizam a comunicação entre os indivíduos (MENDES e BADARÓ, 2020).

Sabe-se que tanto o brincar como o brinquedo são influenciados pelas relações humanas e pelos padrões de uma sociedade. Com o grande avanço tecnológico das últimas décadas, principalmente no que tange à informática, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares, sendo uma das mais importantes atividades de lazer para crianças e



adolescentes. A indústria dos games é hoje mais lucrativa que a indústria do cinema, e só fica atrás, em termos de movimentação financeira, da indústria bélica e automobilística (BREDA et al, 2014).

Concomitantemente à ascensão eletrônica, é observado, na última década, o uso problemático de tecnologia, que aumentou drasticamente, causando impactos negativos na esfera biopsicossocial dos usuários. Dessa forma, tornou-se recorrente a queixa de isolamento social, associado ao uso problemático da internet e dos jogos eletrônicos, em consultórios psicológicos e psiquiátricos (LEMOS et al, 2014).

Comumente, observa-se o emprego dos termos “uso excessivo” e “dependência” de jogos eletrônicos para designar a mesma condição psiquiátrica, porém essas nomenclaturas não detêm o mesmo significado. Sugere-se que a dependência de jogos eletrônicos não seja restrita apenas ao uso excessivo. Os sintomas atualmente considerados para essa dependência são: saliência, tolerância, modificação do humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas na área social. No tocante à etiologia, considera-se que indivíduos impulsivos, com baixa autoestima e/ou dificuldades de relacionar-se com terceiros, possuam maior predisposição. A literatura científica sugere que a dependência de jogos eletrônicos seja estudada por um viés multidimensional, abrangendo os seguintes tópicos: anamnese em relação às questões familiares, culturais, neurobiológicas, de vulnerabilidade mental e comportamentos incorretos aprendidos ao longo da vida (LEMOS et al, 2014).

Ainda de acordo com Lemos et al (2014), “outros aspectos de risco incluem alguns traços de personalidade (principalmente neuroticismo e hostilidade), as motivações do usuário para jogar e as características estruturais dos jogos eletrônicos (trabalho em equipe, partida solo, on-line ou off-line)”.

O termo “plataforma” refere-se à máquina na qual o jogo é “executado”. Há 40 anos, os jogos eletrônicos popularizaram-se em grandes máquinas ativadas por moedas, chamadas fliperamas ou arcades. A evolução para os aparelhos de videogame domésticos ocorreu a partir da década de 1980. Os jogos para computadores de mesa e laptops também evoluíram a partir da década de 1970, e, mais recentemente, observamos o surgimento de jogos para smartphones e tablets (BREDA et al, 2014).

Com a grande disseminação tecnológicas das últimas décadas, a internet e os jogos eletrônicos estão cada dia mais populares, o videogame hoje é uma das principais atividades de lazer designada a crianças e adolescentes. Esta proximidade pode estar causando problemas, influenciando diretamente estes indivíduos, que estão cercados de artifícios



tecnológicos desde tão cedo. Em resultado desta disseminação tecnológica, uma grande proporção dessa população pode estar apresentando sinais de vício em tecnologias(SOUZA et al, 2016).

Breda et al (2014) ratifica essa linha de pensamento ao afirmar que:

“ a conexão com a Internet potencializa ainda mais a interatividade entre os jogadores, pois permite que estes participem ao mesmo tempo do jogo, ainda que estejam distantes geograficamente. Além disso, foi possível o desenvolvimento de alguns jogos que funcionam ininterruptamente, 24 horas por dia, num ambiente que permanece em andamento mesmo quando o jogador está ausente. Esse mundo persistente gera a necessidade de o sujeito se manter on-line pelo maior tempo possível, para que não seja superado pelos outros jogadores.”

No ambiente dos jogos, o mecanismo de identificação ocorre mediante a criação de alianças entre os jogadores, as guildas que compõem uma parte significativa da socialização dentro do ambiente de jogos. Neste sentido, os adolescentes fazem deste ambiente virtual pontes para encontrar o apoio e vínculos sociais, não percebidos na “vida real”. Por intermédio deste ambiente, aspectos do comportamento e funções cognitivas podem se desenvolver obtendo ganhos significativos. Diante deste panorama faz se importante a investigação científica sobre os impactos que o uso dos jogos eletrônicos pode trazer às habilidades sociais de adolescentes(MENDES e BADARÓ, 2020).

Os jogos eletrônicos podem contribuir positivamente para o desenvolvimento dos indivíduos em alguns aspectos como no raciocínio lógico, coordenação motora e até mesmo na educação, mas a sua prática excessiva pode ter um impacto negativo na vida do indivíduo, o que tem gerado preocupação nos profissionais da área da saúde. O uso excessivo dos jogos eletrônicos vem atraindo a atenção dos profissionais de saúde, pois estão comumente associados a problemas: a) psiquiátricos: como déficit de atenção, hiperatividade, depressão; b) físicos: problemas de postura e musculoesqueléticos, e c) sociais e acadêmicos(DIAS, 2019).

Mas um questionamento aparece com forte poder de levantar dúvidas sobre a real influência dos jogos eletrônicos nos adolescentes : como definir o limite entre saudável e patológico nesta situação? Meneses(2014) indaga a forma do como “quem determina que um jogador é viciado ( ou não ) nos jogos eletrônicos? A sua própria enunciação? Um teste científico? A fala daqueles que o cercam, como os pais, cônjuges, e demais familiares? ...”



Óbvio que a iniciativa deve vir da própria pessoa. Esta deveria ser a primeira a notar que o tempo passou rápido demais, que o dia acabou e o videogame consumiu suas horas sem perceber... Mas a realidade que os jogos eletrônicos oferecem permitem que o seus utilizadores ( ou usuários, se fizermos alusão ao vício por drogas ilícitas, por exemplo ) vivenciem e experimentem situações onde eles mesmo não conseguiriam dominar todas as possíveis consequências das escolhas no mundo real.

Os responsáveis pelo adolescente são normalmente os primeiros a observar algum comportamento indicativo de dependência e nestes casos eles devem procurar um profissional capacitado para a realização do devido diagnóstico. Eles podem se guiar através de características simples para identificar o problema, como o adolescente deixar de realizar tarefas de cunho social e programar a sua vida em função dos jogos eletrônicos, fazendo com que esta prática prejudique outros campos da sua vida, como humor e saúde física. A dependência em jogos eletrônicos acarreta em vários prejuízos para a vida do indivíduo. A compulsividade, diferentemente da dependência, não pode ser considerada patológica. O indivíduo compulsivo cultiva uma obstinação para realizar repetitivamente esta ação com muito envolvimento afetivo, mas ainda consegue desenvolver os outros campos da vida sem grandes prejuízos, como estudar, realizar atividades físicas e se socializar(DIAS, 2019).

Sobre essa percepção, Meneses(2014) nos apresenta um questionário com os possíveis componentes centrais da dependência de videogames, com perguntas norteadoras sobre cada componente, conforme exibido na tabela a seguir :

Fatores	Perguntas
Saliência	Você já negligenciou suas necessidades (como comer ou dormir) para ficar conectado à internet jogando? Você às vezes imagina que está no jogo quando não está?
Modificação do humor	Você já se sentiu irrequieto ou irritado quando não pode estar no jogo? Você se sente mais feliz e mais contente quando finalmente consegue jogar?
Tolerância	Você sente que está passando cada vez mais tempo no jogo online? Você se pega jogando sem estar realmente interessado?
Conflitos	Você às vezes briga com as pessoas mais próximas (família, amigos, parceira/o) por causa do tempo que passa jogando? Sua família, amigos, trabalho e/ou passatempos sofrem por causa do tempo que você passa jogando na internet?
Restrições de tempo	Você já fracassou ao tentar limitar o tempo que passa jogando? Acontece de você ficar no jogo mais tempo do que planejara originalmente?



Tabela 1 Fonte : MENESES, G. P. Controvérsias em torno das noções de dependência e vício em jogos eletrônicos 2014 Anais da IV Reunião de Antropologia da Ciência e Tecnologia, USP 2014, disponível em <https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/react/issue/view/66>, acessado em 30/07/2019 às 14h15

Souza et al (2016) afirma que “ o vício em jogos eletrônicos é estudado através dos comportamentos de dependência, pertencendo ao grupo de controle de impulsos, tal como jogo patológico.(...) porém, o vício em jogos eletrônicos, aqui mencionado, não especifica se o usuário joga online ou off-line. “

Os resultados encontrados nos estudos de neuroimagem auxiliam na compreensão da dependência de jogos eletrônicos como uma possibilidade psicopatológica, especialmente no que se refere às regiões cerebrais vinculadas ao estado de fissura, à dificuldade de controle dos impulsos e às alterações dopaminérgicas, sintomas esses verificados também em dependentes de substâncias. Os autores dos estudos de neuroimagem apontaram a associação dos seus resultados com o grupo dependente de substâncias, especialmente no que se refere ao estado de fissura. Sabe-se que uma das funções do lobo frontal seria a de impedir pensamentos negativos, distrações e sentimentos. É possível inferir, por exemplo, que usuários de jogos eletrônicos ou de drogas, que apresentem disfunção no córtex frontal medial, possam ter maior dificuldade em resistir às emoções e aos pensamentos que o induzam a repetir a experiência de dependência(LEMOS et al, 2014).

Tais resultados nos apresentam a hipótese de que a dependência de jogos eletrônicos pode ser comparada à dependência de substâncias químicas ilícitas, com imagens neurológicas detectadas por exames como ressonâncias, eletroencefalogramas, tomografias, dentre outros.

Vale salientar que o uso das tecnologias também tem seu viés positivo. Diversas são as linhas que defendem seu uso, como a citada por Oliveira et al (2017), ao afirmarem que:

“ a internet permite forma de comunicação e interação com o mundo até então inédita. Seu uso tornou-se popular em todas as faixas etárias, em especial crianças e adolescentes. Jogos eletrônicos e videogames passaram a ser a forma de entretenimento preferida por essa população. (...) Em população em situação de vulnerabilidade social, a internet pode ainda ser uma importante via de inserção social, educacional e no mercado de trabalho. (...) O mundo digital oferece novas formas de criatividade, aprendizagem, empreendimento e inovação, mas essas oportunidades exigem habilidades.”

Como indivíduos, organizações políticas e profissionais expressaram posições variadas em relação aos efeitos dos videogames. Em geral, a orientação inicial da maioria das organizações foi enquadrada pelo princípio da precaução - uma abordagem para atenuar o



dano social que coloca proteções no lugar quando existe um risco plausível. Os formuladores de políticas orientados por essa mentalidade têm o poder de tomar medidas nos casos em que o conhecimento científico sobre algo novo está faltando. Em consonância com este princípio, erram por precaução e alertam para limitar o tempo que os jovens passam a jogar videogames. À medida que emergiu uma compreensão empírica mais diferenciada dos efeitos da mídia, outras posições políticas, uma vez estritamente alinhadas com o jogo e o tempo de tela, suavizaram suas prescrições sobre mídia digital e desenvolvimento psicossocial (PRZYBISLKI e WEINSTEINN, 2019).

Essas mudanças foram refletidas na arena estatutária: em 2011, a Suprema Corte dos Estados Unidos julgou que não há provas suficientes de que os jogos causam danos para manter as leis que restringem a venda de jogos violentos a menores. Essas mudanças na lei e na política seguem de perto uma paisagem empírica em mutação (PRZYBISLKI e WEINSTEINN, 2019). Tal afirmação corrobora o pensamento coletivo que defende que, em sendo assim, se todos que usufruem de jogos violentos podem se tornar homicidas/terroristas, os que usufruem de jogos de esporte se tornarão atletas de alto nível, o que é algo que já se está mais do que visto não haver correlação, como afirma a Sociedade Brasileira de Pediatria (2020), no seu Manual de Orientação quanto ao uso excessivo e benefícios dos jogos eletrônicos, ao dizer que “é também importante aprofundar sobre o uso dos jogos eletrônicos de videogames e sobre tantas controvérsias que existem na literatura científica a respeito da associação com a dependência digital e a causalidade de atos de violência daí decorrentes.”

A dependência em jogos eletrônicos se tornou oficialmente um transtorno mental há pouco tempo, sendo diagnosticada e classificada de acordo com manual elaborado pela American Psychiatric Association (APP). Antes disso, os profissionais da área da saúde mental identificavam este transtorno nos adolescentes apenas observando os prejuízos que a prática excessiva de jogos eletrônicos acarretava na vida do indivíduo, como a substituição de atividades sociais por jogos eletrônicos (DIAS, 2019).

O Manual Diagnóstico e Estatísticos de Transtornos Mentais (DSM-5), em sua última versão, incluiu o Transtorno do Jogo pela Internet (Internet Gaming Disorder, IGD, em inglês) na seção III em “Condições para Estudos Posteriores”. No entanto, o Manual revela a necessidade de que mais pesquisas sejam elaboradas para que esse fenômeno seja formalizado como um novo diagnóstico psiquiátrico. O referido Manual aponta que o Transtorno do Jogo pela Internet se refere majoritariamente a jogos on line, mas os jogos computadorizados que não são jogados por meio da internet não estão excluídos. Além disso,



sua classificação segue um continuum de gravidade, que inclui leve, moderado ou grave, dependendo do grau de comprometimento das atividades normais (FERREIRA e SARTES, 2018).

Logo, podemos inferir que nem todo jogo (violento ou não) tem poder de modelar a personalidade do jovem ou criança que o utiliza, mas sim um grande potencial de interferir na execução de suas atividades normais diárias, como tarefas escolares, tarefas domésticas, convívio social, dentre outras. Vale salientar que, ainda sobre a última afirmação, toda e qualquer mídia de conectividade (aí incluídas as redes sociais diversas, acessadas por celular, smart tv, notebook, tablete) podem sim interferir na vida regular do indivíduo, independente de faixa etária em que se encontra (FERREIRA e SARTES, 2018).

O progresso tecnológico na área da informação e da comunicação vem interferindo diretamente nas atividades comunicativas humanas. Se, antes da década de 90, de modo geral, a forma mais rápida de comunicação envolvendo tecnologia versava sobre o uso do telefone fixo, a partir de 1990, com o advento da Internet nos deparamos com um recurso inovador. Os usuários de Internet, porém, não incidem em uma faixa etária ou segmento mais específico, sendo esta utilizada amplamente por pessoas de todas as idades e diferentes estratos sócio-econômicos no mundo todo. Embora esses fenômenos ainda sejam pouco estudados, a maioria dos autores sugere que o uso excessivo do videogame e da Internet pode resultar em um novo transtorno psiquiátrico. Os impactos psicossociais correlacionados ao uso excessivo de Internet referem-se à depressão, problemas nas relações interpessoais, diminuição nas atividades e na comunicação social e solidão (SILVA e GOMES, 2018).

A praticidade de resolver diversos problemas com apenas um click é um dos fatores que prende as pessoas ao aparelho do mundo tecnológico, levando-as a passar horas e horas conectadas, e mesmo sem perceberem, à dependência dessa tecnologia. É inegável os benefícios da tecnologia em seus mais variados desdobramentos, porém o uso excessivo traz consequências a níveis psicológicos e podem interferir consideravelmente nos relacionamentos entre pessoas mais próximas em seu cotidiano, a começar pela família.

O avanço tecnológico oferece diversos meios práticos e atrativos que conecta os indivíduos em diferentes lugares do planeta ao mundo virtual. Com tantas facilidades que a tecnologia proporciona, pode-se, com apenas alguns clicks, acessar a internet, conteúdos, jogos eletrônicos, redes sociais, estabelecer vínculos em grupos virtuais e rotinizar diálogos através do Smartphone. As famílias da contemporaneidade apresentam hábitos um pouco diferente de suas gerações passadas. Uma das características forte dessa representatividade é a



adoção exagerada da tecnologia nos lares que vem gerando o distanciamento entre pessoas, abalando as relações saudáveis, trocando o convívio presente com os parentes e amigos por um convívio virtual e distante. Com a ausência de comunicação e compreensão, o entendimento e união tornam-se inexistentes resultando no comprometimento nas relações de pais e filhos(MELO et al, 2018).

A dependência de internet é classificada em dois tipos: a específica e a generalizada. A específica é caracterizada pelo uso de conteúdos específicos da internet (como jogos e pornografia); a generalizada é caracterizada pelo uso excessivo e multidimensional da internet em que os usuários preferem a relação virtual ao contato face a face(SILVA, RODRIGUES e PICOLO, 2018). Com a facilitação aumentada dos acessos pela Internet e dos jogos online, passa a existir ainda outra novidade, poder jogar e ter uma outra vida, fora da realidade, uma vida virtual. No universo criativo dos jogos eletrônicos, os confrontos e desafios das guerras, das lutas e do terror se tornam estratégias para provocar os movimentos de respostas dos jogadores e para assim, treinar suas reações ao estresse das circunstâncias, com o objetivo de aprender a controlar o cortisol e canalizar o medo e então, ganhar o jogo e ao mesmo tempo, vencer o inimigo(SBP, 2020).

Mas como trazer aquele sujeito de volta para suas próprias vontades? O que fazer para conseguir atenção e interesse de um ‘bitolado’ fora do mundo digital? Como resgatar a criança ou o adolescente de uma atividade condicionada que nada tem a ver com o propósito educacional dos dias atuais? Outra face que pode estar escondida no comportamento discordante do sujeito que busca o jogo eletrônico como única opção, é a presença de alguns desconfortos existenciais que envolvem dificuldades de relacionamento”. Diante do exposto, parece não ser outra senão a melhor solução estar sempre atento aos adolescentes, e também às crianças, visto que nesta fase se consolidam as bases de relacionamento com o mundo ao redor, e os indivíduos que o formam(SANTOS e SOUZA, 2016).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A realidade virtual atualmente em nada se compara com a que era outrora oferecida pelos primeiros videogames que chegaram ao Brasil, em meados da década de 80 (Odyssey e Atari), em que seus gráficos mostravam uma realidade ‘quadrada’, com personagens em diversos momentos lembrando pinturas de Salvador Dali ou Pablo Picasso durante o Cubismo. Isso se justificava devido os videogames daquela época serem providos de



processadores bastante simplórios, com baixa velocidade de interpretação dos dados emitidos por seus cartuchos, que eram os ‘receptáculos físicos’ das informações que cada jogo tinha em particular.

Hoje, a precisão gráfica alcança limites nunca imaginados naquele período, com realismo que perpassa desde o formato do corpo humano, chegando a imitar quase todos os movimentos e expressões que o ser humano consegue realizar (em jogos de esportes, isso é facilmente percebido; em alguns jogos com temática mais violenta, percebe-se muitas das vezes as expressões de sofrimentos nos rostos dos personagens). O grande responsável por toda essa mudança gráfica é, principalmente, o maior poderio de leitura dos processadores mais modernos, além de técnicas de captura de movimento cada vez mais precisas, que fornecem muito mais realismo aos jogos modernos.

A evolução tecnológica proporcionou um grau cada vez maior na qualidade de imagens e sons, aumentou de forma inimaginável a interatividade do indivíduo com o jogo e também a interatividade entre os jogadores. O realismo cada vez maior dos games intensifica os estímulos recebidos e exige uma maior habilidade/dedicação do jogador para que prossiga jogando. Com narrativas complexas e atrativas, os jogos permitem cada vez mais que o jogador crie e transforme seu personagem e sua história, levando a um alto grau de imersão na realidade do jogo (BREDA et al, 2014).

Algo que se consegue sentir de diferencial nos dias atuais, não apenas a realidade gráfica oferecida, é a facilidade em como tais jogos é oferecida. Na década de 80 citada, por exemplo, basicamente só se conseguia brincar de jogos eletrônicos quem tivesse oportunidade de comprar os videogames disponíveis à época, ou então conseguisse convencer os pais para permitirem idas aos fliperamas, locais onde existiam máquinas, numa escala um pouco maior que os videogames domésticos, para conseguir jogar tais jogos.



figura 1 : videogame odyssey; fonte :

internet



figura 2 : videogame atari; fonte :

internet



figura 3 : máquina de fliperama ; fonte : internet

Conforme Breda et al (2014) menciona, “ podemos dizer que todo jogo, por mais livre e não estruturado que seja, possui alguns princípios básicos. O primeiro deles, e talvez o mais importante, é que a participação deve ser voluntária. E quanto mais autonomia o jogador tem para entrar ou sair de um jogo, modificá-lo e estabelecer suas estratégias, mais ele vivencia essa atividade como prazerosa. Trata-se também de uma atividade segura, na qual não existem punições ou consequências negativas sérias ao jogador e o próprio nível de dificuldade é controlado (principalmente no caso dos jogos eletrônicos) para estimular a sensação de competência e evitar uma frustração excessiva que leve ao abandono do jogo. Além disso, o jogo possibilita a interação/conexão com outras pessoas e estabelece uma sintonia afetiva entre elas, cuja manutenção garante a continuidade do jogo e a sua diversão .”

Os jogos eletrônicos são uma mídia do entretenimento de grande sucesso na atualidade e seus produtos causam fascínio diante das possibilidades que são apresentadas. Por meio da



interação com imagens que são transmitidas em telas de dispositivos eletrônicos, os jogos buscam estabelecer uma relação de imersão com seus usuários através daquilo que é exibido pelos aparelhos. Esses processos são potencializados por efeitos audiovisuais que buscam promover sensações nos jogadores, a fim de aproximá-los do contexto apresentado e justificar suas ações realizadas nos ambientes virtuais. Tais aspectos, aliados a uma diversidade de conteúdos, não só contribuem para a captura da atenção de quem os utilizam, como também apontam para a sua crescente demanda mercadológica(DÓIA e RESENDE, 2020).

A produção dessa indústria é constante, e devido à disseminação em inúmeros dispositivos, as suas formas de consumo são diversificadas e não se limitam apenas a um determinado ambiente, o que possibilita um maior acesso a essa forma de lazer. Acompanhando os indivíduos desde os primeiros anos de vida, os jogos estão se tornando um elemento que participa da constituição dos mesmos, pois os jogadores ficam imersos em uma realidade virtual, consomem uma grande quantidade de estímulos e passam assimilar parte dos conteúdos que são veiculados nesses meios(DÓIA e RESENDE, 2020).

No fim do século XX, ocorreu o surgimento de novas tecnologias, sendo uma delas a internet, ferramenta de uso amplo que facilitou o relacionamento interpessoal e permitiu o acesso às informações através das redes de comunicação. Por meio disso, os relacionamentos se ampliaram não só na esfera física, mas também de forma virtual. São inegáveis os benefícios da internet para diversas esferas da vida do ser humano (área acadêmica e laborativa), entretanto, quando esta ferramenta passa a ser usada de forma irrestrita e abusiva gera severos impactos na vida cotidiana de seus usuários. A dependência de internet é caracterizada como o uso excessivo da internet em que o longo tempo de permanência on-line prejudica a noção de tempo e espaço do indivíduo, seus valores, subjetividade, criatividade, gerando prejuízos no humor, irritabilidade, ansiedade, sintomas de abstinência à internet, nervosismo, obesidade, insônia, isolamento social, entre outros sintomas(SILVA, RODRIGUES e PICOLO, 2018).

Em relação às comorbidades psiquiátricas associadas, ansiedade social, transtornos de personalidade do grupamento A, TDAH, transtornos de humor e depressão, de maneira primária ou secundária, demonstraram relação com a nova patologia. Não foi encontrada associação com sintomas de hiperatividade e transtorno de oposição e desafio, assim como associação ao uso de tabaco, álcool ou outras drogas. Quanto aos exames de neuroimagem, tomografia computadorizada demonstrou uma concentração de dopamina extracelular no núcleo Accumbens duas vezes mais elevada após a atividade de jogo. Esse aumento foi



diretamente proporcional ao desempenho do jogador, sendo comparável em intensidade à liberação da dopamina após ingestão de metanfetamina, comprovando através de neuroimagem o potencial de dependência da atividade(COUTINHO et al, 2019; LEMOS et al, 2014).

O uso abusivo de videogames é passível de desencadear dependência em seus usuários, e deve ser tratada com seriedade pelo médico psiquiatra. Por ser uma patologia nova, é fundamental estudos acerca de fatores predisponentes e patologias associadas, a fim de criar um perfil e facilitar o diagnóstico, oferecendo a melhor terapia possível aos pacientes(COUTINHO et al, 2019).

Esses resultados dos exames de imagem reforçam e justificam o porquê do Transtorno de Jogos Eletrônicos ter entrado na lista de patologias comportamentais.



figura 4. fonte : facebook, página “O Mestre Charlie”, publicada em 09 de agosto de 2019, às 16h, e acessada em 13 de agosto de 2019, às 06h28. Na figura podemos notar a referência ao ‘conforto’ que os jogos eletrônicos oferecem frente aos desafios e agruras da vida ‘real’.

O sentimento de segurança proporcional pelo anonimato da Internet parece oferecer aos indivíduos probabilidades menos arriscadas de envolver-se em uma relação virtual. Essa estratégia pode parecer, inicialmente, um método bastante eficaz de socialização, mas com o decorrer do tempo e o uso excessivo da rede, essa forma de comunicação e de estabelecimento de amizades pode resultar em um declínio da vida social e tornar-se um terreno fértil para manifestação de outras patologias. Com a crescente popularidade da Internet, profissionais de saúde mental precisarão preparar-se para um aumento da procura de tratamento especificamente concebido para cuidar do paciente com dependência da Internet. As pessoas relutam para buscar tratamento. Insistem em entender o uso abusivo das



conbracis

IV Congresso  
Brasileiro de  
**CIÊNCIAS da**  
**SAÚDE**

Saúde Populacional:  
Metas e Desafios  
do Século XXI

ISSN 2525-6696

www.conbracis.com.br

tecnologias e dos jogos eletrônicos no campo da naturalização do comportamento. Diante desse contexto, torna-se imprescindível que o psicólogo aproprie-se de tal demanda e desenvolva ações de caráter individual e coletivo com a finalidade de contribuir para a minimização e erradicação do adoecimento em virtude das repercussões dessa demanda(SILVA e GOMES, 2018).

A internet pode ser caracterizada como uma fuga psicológica, pois indivíduos que estejam vivenciando situações difíceis como mudanças de vida, problemas pessoais, divórcio, luto, problemas profissionais, podem se voltar para o uso excessivo da internet, que lhes oferecem um mundo virtual cheio de fantasias e devaneios. O autor ainda ressalta que usuários de álcool e outras drogas podem vivenciar uma experiência de dependência de internet por acreditar ser a internet alternativa mais segura para sua tendência adictiva, sem perceber que continua camuflando suas dificuldades implícitas à dependência(SILVA, RODRIGUES e PICOLO, 2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que cada sujeito tem sua singularidade, e capacidade de encarar as situações que lhe são propostas pelo decorrer da sua vida, sempre advindas como consequências de suas escolhas e decisões, é preciso sempre respeitar como cada indivíduo amadurece com o tempo. Pais e educadores devem aceitar a idéia de que as crianças e adolescentes estão em franco amadurecimento, a cada segundo de vida, sempre com potencial de aprendizado a cada momento, mas sem nunca deixar de intervir ao notarem o desinteresse pelo saudável e o comportamento direcionado ao patológico. Não se pode nem privar, nem tentar limitar, muito menos tolher totalmente, as crianças e adolescentes do convívio de ferramenta tão poderosa como a internet, onde podemos não apenas encontrar jogos eletrônicos, mas muita informação valiosa para os estudos e formação de caráter desses indivíduos, como também uma vasta plataforma para trocas de experiências e resultados, permitindo uma maior – e inédita, quando comparada com gerações anteriores, como a de seus pais e avós – força de interação entre povos longínquos, e inimaginavelmente tão interativos há poucas décadas atrás.



## REFERÊNCIAS

PRZYBISLKI, Andrew. K. ; WEINSTEINN, Netta. VIOLENT VIDEO GAME ENGAGEMENT IS NOT ASSOCIATE WITH ADOLESCENT'S AGGRESSIVE BEHAVIOUR: EVIDENCE FROM A REGISTERED REPORT **R. Soc. Open sci.** **6**, JANEIRO 2019.

SANTOS, Nádía Maria Gomes dos; SOUZA, Gleicione Aparecida Dias Bagne de. INFLUÊNCIA NEGATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO **Rev. Da Univ. do Vale do Rio Verde, Três Corações**, v.14, n. 1, p. 458 – 463, jan. / jul. 2016.

SOUZA, Beatriz Doerner de; BOAROLLI, Micheli; JORNADA, Luciano Kurtz; GOMES, Karin Martins VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS ( PLAY ADDICTION ) EM ADOLESCENTES **Rev. Inic. Cient., Criciúma**, v.14, n. 1, 2016.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de; CINTRA, Letícia Antunes Dias; BEDOIAN, Graziela; Nascimento, Rosimeire do; FERRÉ, Rodrigo Rodrigues; SILVA, Maria Teresa Araújo USO DE INTERNET E JOGOS ELETRÔNICOS ENTRE ADOLESCENTES EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE SOCIAL **Trends in psychology - Temas em psicologia – setembro 2017** , v. 25, n. 3, 1167 – 1183.

MENESES, Gilmar Pinho CONTROVÉRSIAS EM TORNO DAS NOÇÕES DE DEPENDÊNCIA E VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS **Anais da IV Reunião de Antropologia da Ciência e Tecnologia, USP 2014**.

LEMOS, Igor Lins; DINIZ, Paula Rejane Beserra; PERES, Julio Fernando Prieto; SOUGEY, Everton Botelho NEUROIMAGEM NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA **J Bras Psiquiatr.** 2014;**63(1):57-71**.

BREDA, Vitor Carlos Thumé; PICON, Felipe Almeida; MOREIRA, Laura Magalhães; SPRITZER, Daniel Tornaim DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES **REVISTA BRASILEIRA DE PSICOTERAPIA** 2014;**16(1):53-67**.

FERREIRA, Monique Bernardes de Oliveira ; SARTES, Laisa Marcorela Andreoli UMA ABORDAGEM COGNITIVO-COMPORTAMENTAL DO USO PREJUDICIAL DE JOGOS ELETRÔNICOS **Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia**, 11(2), 2018, 306-326.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA Manual de Orientação Grupo de Trabalho Saúde na Era D i g i t a l (2019-2021) **Dependência virtual – um problema crescente #MENOS VÍDEOS #MAIS SAÚDE 2020**.

SILVA, Cristiana Maria da; GOMES, Larissa Isaura O USO ABUSIVO DE INTERNET E JOGOS ELETRÔNICOS: REFLEXÕES PARA A SAÚDE MENTAL **Revista Saúde e Educação, Coromandel**, v. 3, supl., nov. 2018.



conbracis

**IV Congresso  
Brasileiro de  
CIÊNCIAS da  
SAÚDE**

Saúde Populacional:  
Metas e Desafios  
do Século XXI

ISSN 2525-6696

www.conbracis.com.br

SILVA, Adriana Aparecida da; RODRIGUES, Michelle de Lima; PICOLO, Daniela  
DEPENDÊNCIA VIRTUAL: CONSEQUÊNCIAS PSICOSSOCIAIS E INTERVENÇÕES  
PSICOLÓGICAS **Revista Funec Científica – Multidisciplinar, Santa Fé do Sul (SP), v.7,  
n.9, jan./dez., 2018.**

COUTINHO, GC; DELGADO, ME; THOMÉ, LC; AMARAL, GHF REPERCUSSÕES  
PSIQUIÁTRICAS QUE INCLUÍRAM O VÍCIO EM JOGOS NA CLASSIFICAÇÃO  
INTERNACIONAL DE DOENÇAS **ANAIS DA II JORNADA DE PSIQUIATRIA DE  
JUIZ DE FORA, 2019; pág. 38-39.**

MENDES, Rosiany Luzia Vieira; BADARÓ, Auxiliatrice Caneschi OS IMPACTOS DOS  
JOGOS ELETRÔNICOS NAS HABILIDADES SOCIAIS EM ADOLESCENTES  
**CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 2 , n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020.**

DIAS, Junio Araujo O IMPACTO DA PRÁTICA DE JOGOS ELETRÔNICOS NA SAÚDE  
DOS ADOLESCENTES Curso de Enfermagem Trabalho de Conclusão de Curso Centro  
Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – UNICEPLAC Brasília – DF, 2019.

MELO, Diego Gomes da Silva; RODRIGUES, Elaine Lopes Ferreira; SILVA, Gizélia de  
Matos da; ABREU, Mayara Lúcia Oliveira Faustino de; RIBEIRO, Stevem; BERNARDINO,  
Suzana DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA: A DOENÇA DA CONTEMPORANEIDADE  
NO CONTEXTO FAMILIAR **Psicologia.pt – O Portal dos psicólogos 2019.**

DÓIA, Alexandre Crispim Pires; RESENDE, Maria do Rosário Silva A FORMAÇÃO DO  
INDIVÍDUO NA ERA DO ENTRETENIMENTO VIRTUAL: UMA REFLEXÃO SOBRE  
OS JOGOS ELETRÔNICOS **Educación e inclusión: reflexiones de Brasil y Argentina -  
1a ed. 2020 Pág. 81-97.**