

VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS (*PLAY ADDICTION*) EM ADOLESCENTES

Beatriz Doerner de Souza¹

Micheli Boarolli²

Luciano Kurtz Jornada³

Karin Martins Gomes⁴

Resumo

O uso excessivo de jogos eletrônicos está vinculado à psicopatologia e é considerado um comportamento desadaptativo. Este estudo objetivou levantar o número de adolescentes de uma escola particular de Criciúma / SC propensos a desenvolver o vício em jogos eletrônicos. **Métodos:** Pesquisa descritiva, estudo de campo, abordagem quantitativa. Foi aplicado o questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young et al. (2011) em 47 adolescentes. **Resultados:** As idades variaram entre 12 e 14 anos com média de 12,98 anos, sendo 34 meninas e 13 meninos, as questões 2 e 3 do questionário apresentaram resultados estatisticamente significativos, quanto ao comprometimento nas 5 dimensões abordadas observou-se que dos 47 adolescentes, 6 apresentam comportamento dependente, sendo 13% a prevalência nesta amostra. **Discussão/Conclusão:** Os jogos eletrônicos são importantes no cotidiano dos adolescentes estudados, e parte desta amostra apresentou comportamento dependente.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Comportamento dependente. Adolescentes.

Abstract

The excessive use of electronic game is linked to psychopathology and is considered a maladaptive behavior. The objective of this study was to evaluate the number of students from a private school in Criciúma –SC to developed video game addiction . **Methods:** Descriptive, field study and quantitative research. A survey about addictive behavior based on Young et al (2011) game was applied in 47 teenagers. **Results:** The ages was between 12 and 14 years with an average of 12,98 years, 34 girls and 13 boys, questions 2 and 3 of the survey showed statistically significant, in the 5 dimensions addressed it was observed that of the 47 adolescents, 6 show addictive behavior, with 13% of prevalence in this sample. **Discussion / Conclusion:** Electronic games are important in daily lives of teenagers studied, and part of this sample showed addictive behavior.

Keywords: Electronic games. Dependent behavior. Adolescents.

¹ Acadêmica do Curso de Psicologia da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC.

² Psicóloga Residente do Programa de Residência Multiprofissional da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC.

³ Professor Doutor do curso de Medicina da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC.

⁴ Professora Doutora do curso de Psicologia da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC. Endereço para correspondência: R. Avenida Universitária, 1105. CEP: 88806-000. Universitário – Criciúma, SC. Email: karin@unes.net.

1 INTRODUÇÃO

Com a grande disseminação tecnológica das últimas décadas a internet e os jogos eletrônicos estão cada dia mais populares, o vídeo *game* 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 rodeados de artifícios tecnológicos desde tão cedo. Em resultado desta disseminação tecnológica estudos como o de Lemos et al. (2014a) assinalam que uma grande proporção da população pode apresentar sintomas de vícios em tecnologias.

Atualmente os jogos eletrônicos representam importante forma de entretenimento na sociedade, aumentando cada dia mais seu volume de vendas, sendo líder no segmento da indústria digital e de entretenimento interativo na Espanha, especialmente quando se tratam de adolescentes e jovens adultos, que tendem a dedicar uma parte importante do seu tempo para brincar com eles (MARCO; CHÓLIZ, 2014).

Abreu et al. (2013) contribuem relatando que os jogos estão cada vez mais interessantes, visto que a indústria dos jogos visa lucros cada vez maiores, e por conta disso desenvolve muitas pesquisas com o seu público-alvo, para que estes games se tornem cada vez mais envolventes e viciantes.

O vício em jogos eletrônicos é estudado através dos comportamentos de dependência pertencendo ao grupo de controle de impulsos, tal como o jogo patológico (LEMOs et al., 2014b; SUZUKI et al., 2009).

Devido à necessidade de mais estudos acerca do tema, o DSM-5 (APA, 2014) menciona um novo transtorno com a condição para estudos posteriores, chamado transtorno do jogo pela internet, que se assemelha ao transtorno do jogo patológico, porém, o vício em jogos eletrônicos, aqui mencionado, não especifica se o usuário joga *online* ou *offline*.

Crianças e adolescentes que são adeptas ao uso de jogos *online*, os percebem como inofensivos, divertidos, desafiadores e grandes facilitadores no quesito novas amizades, além de possibilitarem afastamento dos problemas reais quando estão envolvidos com o ato de jogar (HOFF; WECHSLER, 2002).

Parte dos pais destas crianças e adolescentes passam a perceber a disfunção ali instalada. Abreu et al. (2008) e Lemos et al. (2014a) enfatizam que o vício em jogos eletrônicos é uma das queixas mais frequentes em consultórios psicológicos e psiquiátricos. Abreu et al. (2008) relatam pesquisas realizadas em diversos países, relatando que este é um fenômeno global.

O vício em jogos eletrônicos pode ser observado em indivíduos com traços impulsivos e com baixa autoestima (LEMOS et al., 2014a). Atingindo principalmente crianças, adolescentes e jovens adultos. Os índices de comorbidades são altos neste perfil de indivíduos, destacando-se a depressão, bipolaridade, ansiedade e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (ABREU et al., 2008).

O usufruto de jogos eletrônicos vinculado à psicopatologia pode ser considerado um comportamento desadaptativo, quando apresenta excesso na utilização de tais tecnologias, onde jogador se torna incapaz de controlar a frequência de tempo diante de um comportamento que anteriormente era considerado inofensivo (LEMOS; SANTANA, 2011).

O uso abusivo de tecnologias pode ainda acarretar em isolamento social e autoexclusão do convívio, como afirma Sá (2012). Enquanto o vício em jogos eletrônicos pode ocasionar transtornos comorbidos, como depressão e ansiedade, dentre outros, de acordo com Abreu et al. (2008).

Esta pesquisa vem ao encontro com a literatura, e mostra que adolescentes podem estar propensos a desenvolver o vício em jogos eletrônicos, devido ao uso indiscriminado de computadores e vídeo *games*. Portanto, este estudo teve como objetivo geral levantar o número de adolescentes de uma escola particular de Criciúma / SC propensos a desenvolver o vício em jogos eletrônicos. Já os objetivos específicos consistiram em analisar a importância dos jogos eletrônicos na vida destes adolescentes, além da sua influência no humor e possivelmente nos resultados acadêmicos, apontando se há tentativas de diminuição de tempo frente aos jogos eletrônicos.

2 MÉTODO E INSTRUMENTO

Participaram do estudo 89 adolescentes, regularmente matriculados no 7º, 8º e 9º ano, de uma escola particular de Criciúma / SC, sendo que a idade dos participantes variou entre 12 e 14 anos.

A escola foi convidada a participar da pesquisa, mediante a apresentação do projeto de pesquisa e carta de aceite, solicitando a sua autorização para a coleta de dados junto aos estudantes.

Todos os alunos regularmente matriculados nas séries indicadas foram convidados a participar da pesquisa, porém, tratando-se de indivíduos menores de idade, todos receberam um bilhete indicado aos pais, apresentando a pesquisa, tendo em anexo o Termo de

Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, para que participassem da pesquisa apenas os estudantes autorizados pelos pais.

Dos 89 adolescentes, 47 alunos entregaram o TCLE, sendo que o restante esqueceu-se de apresentar o bilhete aos pais ou não gostaria de participar da pesquisa.

A coleta dos dados foi realizada coletivamente em sala de aula, por meio de um questionário previamente validado por Young e Abreu et al. (2011), composto por 10 questões de múltipla escolha, sendo estas (1) nunca, (2) raramente, (3) frequentemente e (4) muito frequentemente, que visam avaliar o indivíduo em 5 dimensões em relação ao “jogar compulsivo”, sendo estas saliência, modificação do humor, tolerância, conflitos e restrição de tempo; a dimensão só está presente na vida do indivíduo caso seja assinaladas as respostas (3) frequentemente ou (4) muito frequentemente.

A saliência é quando a atividade passa a ser a coisa mais importante da vida da pessoa, podendo ser dividida em cognitiva (quando a pessoa pensa frequentemente sobre a atividade) e comportamental (quando ela negligencia necessidades básicas como sono, alimentação ou higiene para realizar a atividade), esta dimensão pode ser avaliada através das perguntas 1 e 2 do referido questionário. Modificação do humor refere-se às experiências subjetivas influenciadas pela atividade executada, a dimensão é avaliada através das questões 3 e 4. Tolerância está relacionada ao processo de precisar de “doses” cada vez maiores da atividade para obter as sensações iniciais, assim o jogador necessita jogar mais e mais, dimensão avaliada por meio das questões 5 e 6. Conflitos é entendido como conflito interpessoal (família, amigos) ou intrapessoal, provocado pela atividade executada, costumando ser acompanhado de deterioração dos resultados acadêmicos, ou profissionais, abandono de antigos passatempos e assim por diante, dimensão presente nas questões 7 e 8. Restrições de tempo são as tentativas de restrição de tempo, o que pode se associar com possíveis recaídas, dimensão aferida nas questões 9 e 10 (YOUNG et al., 2011).

Ainda de acordo com os autores citados acima, se considera que o indivíduo apresenta comportamento dependente, caso todas as 5 dimensões estejam presentes no questionário.

A presente pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Extremo Sul Catarinense (Número do parecer 1.086.078).

Em relação à análise estatística, os dados foram analisados com programa estatístico Statistical Package for Social Science (SPSS) versão 20.0. Os resultados são apresentados através de suas frequências percentuais (prevalências), exceto a idade que foi representada pela média e desvio-padrão (dp). Para comparação dos resultados do questionário entre os

gêneros foi realizado o teste Qui-quadrado de Pearson ou com correção de Fischer (quando pertinente), adotando-se erro $\alpha = 5\%$.

3 RESULTADOS

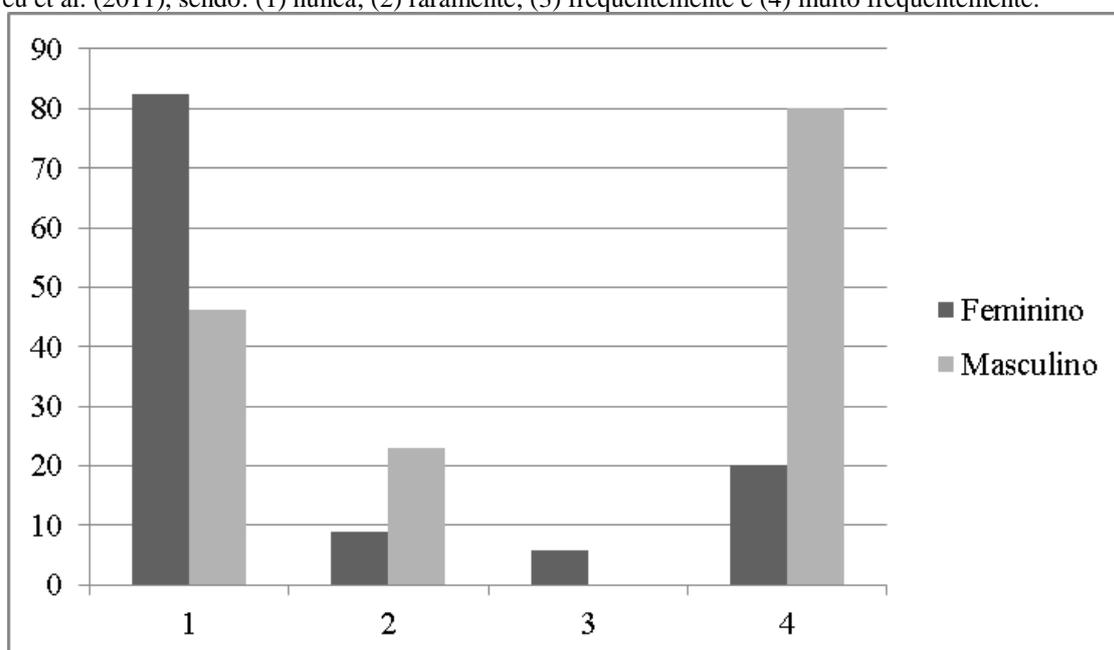
Os adolescentes que compõem a amostra apresentaram idades entre 12 e 14 anos, com média de 12,98 anos e desvio padrão de 0,96.

Quanto ao fator gênero, participaram da pesquisa 34 meninas e 13 meninos, totalizando uma amostra de 47 adolescentes.

Foi realizada a análise de cada questão do questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young et al. (2011), sendo que apenas as questões 2 e 3 obtiveram resultados estatisticamente significativos.

Na questão 2, “Você às vezes imagina que está no jogo quando não está?”, 83% das meninas responderam “nunca”, enquanto 80% dos meninos responderam “muito frequentemente”, sugerindo que a questão gênero é um fator determinante nesta pergunta (figura 1).

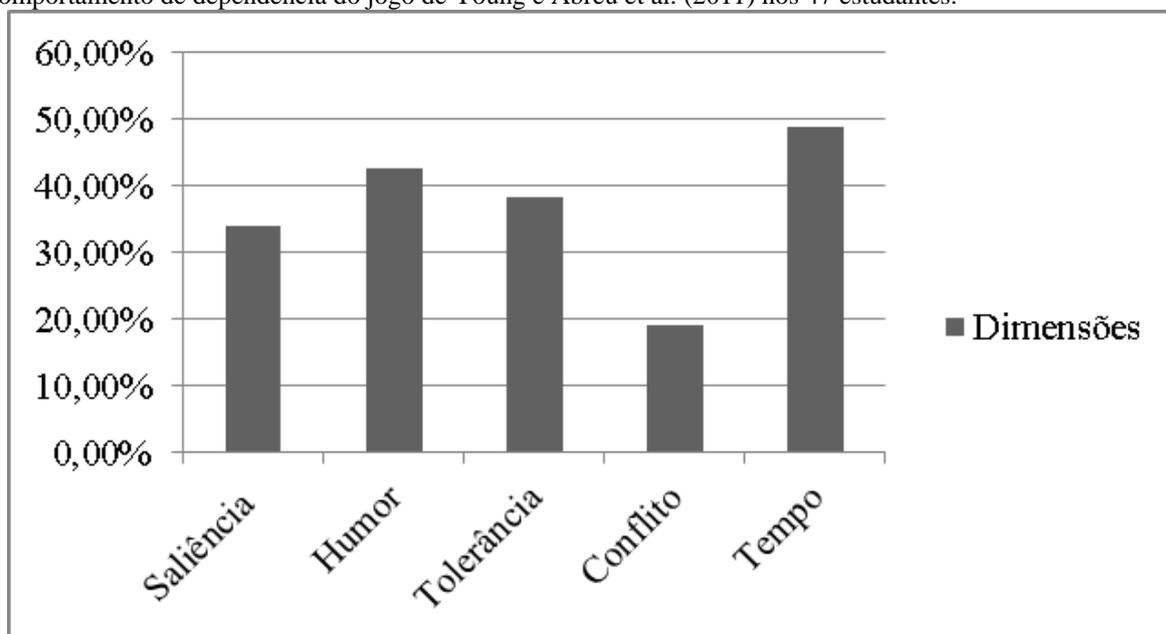
Figura 1. Resultado da questão 2 do questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young e Abreu et al. (2011), sendo: (1) nunca; (2) raramente; (3) frequentemente e (4) muito frequentemente.



Na questão 3, “Você já se sentiu irrequieto ou irritado quando não pode estar no jogo?”, foi assinalada por 75% das meninas a opção “nunca” e por 16% dos meninos a opção “muito frequentemente”.

Em relação ao comprometimento nas 5 dimensões abordadas pelo questionário, observa-se que 34% da amostra consideram o ato de jogar a atividade mais importante do dia; e 43% dos sujeitos apresentaram significativa mudança do humor por conta do jogo. A análise ainda indica que 39% da amostra necessita de cada vez mais tempo em frente ao computador / vídeo *game*, porém, apenas 19% pode ter apresentado algum tipo de conflito interpessoal motivado pelo ato de jogar, sendo que 49% dos participantes já tiveram tentativas de restrição de tempo frente aos jogos (figura 2).

Figura 2. Distribuição da porcentagem de comprometimento nas 5 dimensões do questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young e Abreu et al. (2011) nos 47 estudantes.



Pode-se observar que destes 47 adolescentes, 6 apresentam comportamento dependente, sendo de 13% a prevalência nesta amostra.

4 DISCUSSÃO

As novas tecnologias e sua notável disseminação acabam por atingir toda a sociedade, de forma direta ou indireta, principalmente quando se trata de crianças, adolescentes e jovens adultos (LEMOS; SANTANA, 2011). Uma proporção importante da população apresenta sintomas relacionados a possíveis novos vícios tecnológicos (LEMOS et al., 2014a).

Neste estudo a amostra foi um tanto restrita ao número de meninos, sendo de 34 meninas para 13 meninos, o que pode ter influenciado nos resultados. Estudos de Lemos et al. (2014a) apontam que o perfil do sujeito que apresenta comportamento dependente de jogos eletrônicos a nível mundial é predominantemente jovem e do sexo masculino.

Hoff e Wechsler (2002) já indicavam que meninos jogam mais que meninas, sendo que crianças e adolescentes têm como motivação para o ato de jogar a diversão, os desafios, além da companhia dos amigos que também jogam (GRIFFITHS, 1997 apud HOFF; WECHSLER, 2002).

De acordo com Lemos e Santana (2011), em um estudo realizado nos Estados Unidos, os meninos apresentaram maior comportamento dependente, sendo de 5,8% dos meninos para 3,0% das meninas. Lemos et al. (2014b) também colaboram neste sentido, apontando que adolescentes do sexo masculino estão mais vulneráveis a desenvolver hábitos problemáticos na prática de jogos eletrônicos.

O questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young et al. (2011) foi baseado nos componentes de dependência do DSM-IV (APA, 2000) e critérios diagnósticos do transtorno do jogo, que quando comparado ao DSM-5 (APA, 2014) não houve mudanças significativas.

Contudo, o DSM-5 (APA, 2014) retrata um novo transtorno psiquiátrico, sendo este o transtorno do jogo pela internet, satisfazendo também os critérios para as 5 dimensões aqui estudadas.

Para esta pesquisa foram utilizadas as dimensões saliência, modificação do humor, tolerância, conflitos e restrições de tempo, para definir o comportamento dependente. Há outros autores, como Abreu et al. (2008), Lemos e Santana (2011), Lemos et al. (2014a) e Lemos et al. (2014b), que utilizaram estas mesmas dimensões, porém com algumas diferenciações. Como no caso da pesquisa realizada pelos primeiros autores citados, que incluíram tolerância, abstinência e recaída/estabelecimento.

Esta pesquisa apontou resultados estatisticamente significativos nas questões 2 e 3, onde a primeira, “Você às vezes imagina que está no jogo quando não está?”, foi assinalada por 80% dos meninos como “muito frequentemente”, estando em consonância também com os estudos de Phillips e Griffiths (1995 apud SUZUKI et al., 2009), que observaram uma diferença significativa de gênero, onde meninos eram 1,4 vezes mais propensos a admitir que jogavam do que as meninas, além de jogar por mais tempo por partidas, assim como nos estudos de Hoff e Wechsler (2002), onde pode se perceber que a maioria dos meninos gosta muito mais de jogos e investe muito mais tempo semanal neles do que as meninas.

Na questão 3, “Você já se sentiu irrequieto ou irritado quando não pode estar no jogo?”, foi indicada por 16% dos meninos a opção “muito frequentemente”, indicando mudança no humor quando não está jogando, o que gera preocupação em diversos autores por conta das possíveis comorbidades acometidas através do vício em jogos eletrônicos, como a depressão, que se interliga com problemas nas relações sociais, na diminuição das atividades e na comunicação social, conforme afirmam Abreu et al. (2008).

Partindo ainda deste dado é importante prestar atenção a questões como o desenvolvimento de comportamentos agressivos, que autores como Lemos e Santana (2011) citam que de forma geral surgem naqueles que jogam excessivamente, podendo caracterizar aspectos de dependência.

De acordo com Lemos et al. (2014a) e Lemos e Santana (2011), atualmente o inventário de melhor aceitação para a dependência de jogos eletrônicos envolve os tópicos saliência, tolerância, modificação do humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas na área social, nos quais o jogador dependente apresenta dificuldades significativas.

Nossos resultados apontam que 34% da amostra têm no ato de jogar a atividade mais importante do dia e 43% dos sujeitos possivelmente mudam seu estado de humor por conta do jogo, sendo que 39% da amostra necessita de cada vez mais tempo em frente ao computador / vídeo *game*, porém, apenas 19% pode ter vivenciado algum tipo de conflito interpessoal motivado pelo ato de jogar, sendo que 49% dos participantes já tiveram tentativas de restrição de tempo frente aos jogos, não havendo diferença estatisticamente significativa entre gênero.

Os estudos de Lemos e Santana (2011) confirmam que pesquisas ao redor do mundo têm apresentado resultados que variam conforme a localidade em relação ao número de usuários dependentes de artefatos tecnológicos, sendo que uma das possibilidades destas significativas diferenciações pode se referir a diferentes metodologias e instrumentos que definem o que é o comportamento dependente.

Esta pesquisa apresentou uma prevalência de 13% dos adolescentes com comportamento dependente para a amostra de 47 adolescentes, onde podemos ter como hipótese de que em uma sala de aula com 47 adolescentes, 6 irão apresentar dependência em jogos eletrônicos. Para o comportamento dependente, não houve diferença estatisticamente significativa entre os gêneros. Abreu et al. (2008) apresentam um estudo em 1.890 adolescentes, sendo 1.064 meninos e 826 meninas, onde 17,9% da amostra eram dependentes de internet, em sua maioria do sexo masculino.

Em um estudo na Alemanha com adolescentes do nono ano, Rehbein et al. (2010) identificaram que 3% do sexo masculino e 0,3% das estudantes do sexo feminino apresentam o vício em jogos eletrônicos.

Para Abreu et al. (2013), os jogos eletrônicos são o principal motivo pelo qual os adolescentes do sexo masculino se tornem dependentes da internet, sendo por isso fonte de intensa preocupação.

Pesquisas de Lemos e Santana (2011) apontam um estudo realizado nos Estados Unidos com 4.028 adolescentes, onde seus resultados foram de 4,9% da amostra com jogo excessivo, apresentando sintomas como dificuldades para diminuir o uso ou interromper uma partida de jogo, aumento da tensão no momento do jogo, sensações irresistíveis relacionadas à necessidade de jogar; aqui os meninos também apresentaram maior ênfase no comportamento dependente, sendo 5,8% de meninos para 3% das meninas.

Pode-se afirmar que o uso excessivo de tecnologias acarreta em problemas sociais, como o isolamento do convívio social. Sá (2012) relata que a reclusão e a perda gradativa do convívio sadio com os amigos e familiares também são facilmente encontradas nos indivíduos que apresentam comportamento dependente de jogos eletrônicos.

Atualmente, como já mencionado anteriormente, o transtorno do jogo pela internet já pode ser diagnosticado através do DSM-5 (APA, 2014), onde pode-se atrelar a possíveis formas de tratamento. Estudos abordam a Terapia Cognitivo-Comportamental como uma considerável linha terapêutica para o tratamento de dependentes de jogos eletrônicos.

A Terapia Cognitivo-Comportamental costuma ser a primeira escolha para o tratamento de diversos distúrbios de controle dos impulsos, e por isso é atualmente a mais recomendada para o tratamento do comportamento dependente de jogos eletrônicos (LEMOS et al., 2014a; MARCO; CHÓLIZ, 2014). De acordo com Lemos e Santana (2011), já existe um protocolo de terapia em grupo de 18 sessões para esses usuários, seguindo o modelo da Terapia Cognitivo-Comportamental.

Considera-se, então, que a promoção da dependência é silenciosa, adquirida gradualmente, imperceptivelmente, o isolamento é causa resultante deste processo, quando o indivíduo se percebe já está submerso a este mundo tecnológico, e é a submersão que gera a dependência (SÁ, 2012).

Contudo, este é um campo que ainda necessita de muitos estudos, por se tratar de uma grande demanda de usuários que se utilizam destes artifícios tecnológicos de forma patológica, além de ser considerado um novo transtorno psiquiátrico.

REFERÊNCIAS

- ABREU, C. N. et al. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013.
- ABREU, C. N. et al. Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Rev Bras Psiquiatr.**, v. 30, n. 2, p. 156-167, 2008.
- ALVES, L; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em estudo**, v. 16, n. 2, p. 251-258, 2011.
- APA, DSM-IV. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- APA, DSM-5. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- GENTILE, D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. **Psychological Science**, v. 20, n. 1, p. 594-602, 2009.
- HOFF, M. S; WECHSLER, S. M. A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes. **Rev. Estudos de Psicologia**, v. 19, n. 2, p. 59-77, 2002.
- KIM, E. J. et al. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. **Eur Psychiatry.**, v. 23, n. 3, p. 212-218, 2008.
- LEMOS, I. L. et al. Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. **Rev Psiq Clín.**, v. 41, n. 3, p. 82-88, 2014a.
- LEMOS, I. L. et al. Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática. **J Bras Psiquiatr.**, v. 63, n. 1, p. 57-71, 2014b.
- LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Rev Psiq Clín.**, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2011.
- MARCO, C.; CHÓLIZ, M. Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. **Anales de psicología**, v. 30, n. 1, p. 46-55, 2014.
- PHILIP, A. C.; TERRY, R. A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. **Ann Gen Psychiatry**, v. 5, n. 16, 2006.
- REHBEIN, F. et al. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. **Cyberpsychol Behav Soc Netw.**, v. 13, n. 3, p. 269-277, 2010.
- SÁ, G. M. À frente do computador: a internet enquanto produtora de dependência e isolamento. **Revista da faculdade de letras da Universidade do Porto**, v. 24, n. 1, p. 133-147, 2012.
- SKORIC, M. M. et al. Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. **Cyberpsychol Behav.**, v. 12, n. 5, p. 567-572, 2009.
- SUZUKI, F. T. I. et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **J Bras Psiquiatr.**, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.
- YOUNG, K. S. et al. **Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011.