

## Uso de jogos eletrônicos por adolescentes em Patos de Minas: Um retrato dos efeitos em estudantes do Ensino Médio

### Use of electronic games by adolescents in Patos de Minas: A portrait of the effects on high school students

DOI:10.34119/bjhrv4n2-142

Recebimento dos originais: 04/02/2021

Aceitação para publicação: 18/03/2021

#### **Priscila Ágape Pacheco Pereira Araújo**

Estudante de Medicina UNIPAM

Instituição: UNIPAM – Centro Universitário de Patos de Minas

Endereço: Rua Major Gote, número 808 – Bairro Caiçaras, Patos de Minas - MG, Brasil, CEP 38700-207

E-mail: priscila.agape@yahoo.com.br

#### **Wilson Salgado Junior**

Docente e Preceptor Médico Pediatra

Instituição: UNIPAM – Centro Universitário de Patos de Minas

Endereço: Rua Major Gote, número 808 – Bairro Caiçaras, Patos de Minas - MG, Brasil, CEP 38700-207

E-mail: wsj.rj@hotmail.com

#### **RESUMO**

**Objetivo:** Com o objetivo de identificar a prevalência e correlatos do uso abusivo de jogos eletrônicos em adolescentes foi realizada a pesquisa com alunos do ensino médio de escolas públicas selecionadas por sorteio na zona urbana do município de Patos de Minas, cidade de porte médio da região do Alto Paranaíba em Minas Gerais. **Metodologia:** Este trabalho caracteriza-se por ser analítico, quantitativo e transversal com a amostragem de 300 estudantes. Os jovens receberam um questionário de autopreenchimento, com questões que abordavam dados sociodemográficos, o uso de games e perguntas que compõem a escala PVP (Problem Videogame Playing) para medir o uso problemático de jogos eletrônicos. **Resultados:** Como resultados identificou-se uma prevalência elevada de uso abusivo de jogos eletrônicos (24%), com predominância no sexo masculino, associação com mal rendimento escolar e com interferência no tempo dedicado a relacionamentos afetivos. **Conclusão:** Tais resultados demonstram que o uso excessivo desses jogos pode alterar de forma nociva o cotidiano do usuário. Diante disso, a inclusão do uso abusivo dos games como um transtorno de saúde mental na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) é pertinente.

**Palavras-chave:** Adolescente, videojogos, CID-11.

#### **ABSTRACT**

**Objective:** In order to assess the prevalence of the abuse of electronic games and their possible consequences for adolescents, a survey was conducted with high school students from public schools selected by lot in the urban area of the city of Patos de Minas, a large city of the Alto Paranaíba region in Minas Gerais. **Methodology:** This work is

characterized by analytical, quantitative and transversal analysis with a sample of 300 students. The young people received a self-administered questionnaire, with questions that addressed sociodemographic data, the use of games and questions that make up the PVP (Problem Videogame Playing) scale to measure the problematic use of electronic games. Results: As a result, a significant prevalence of abusive use of electronic games was identified (24%), being more associated with male gender, poor school performance and with interference in the time dedicated to affective relationships. Such results demonstrate that the excessive use of these games can adversely alter the user's daily life. Conclusion: Given this, the inclusion of the abusive use of games as a mental health disorder in the 11th review of the International Classification of Diseases (ICD-11) is pertinent.

**Keywords:** Adolescent, videogames, CID-11.

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade se encontra hoje na chamada Era Digital. Com isso, as várias tecnologias e mídias disponíveis formam crianças e adolescentes familiarizados com o mundo digital cada vez mais cedo. Os jogos eletrônicos se tornaram uma das principais atividades de lazer para esse público.<sup>1</sup> Contudo, o uso excessivo deste meio eletrônico tem sido tema de várias discussões no campo científico, já que estudos associam essa prática ao surgimento de sintomas físicos e psicológicos no usuário (BREDA *et al.*, 2014; LEMOS *et al.*, 2014; LEMOS; SANTANA, 2012).

Reconhecendo o crescente conjunto de evidências sobre o tema, a Organização Mundial de Saúde (OMS) incluiu o “transtorno por jogos eletrônicos” como um problema de saúde mental na 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID11) (ORGANIZATION, 2018). Esse transtorno é caracterizado como um padrão comportamental que interfere ao ponto de o jogo se tornar mais importante que outros interesses e atividades diárias, levando ao comprometimento significativo no âmbito pessoal, familiar, escolar, social, profissional ou outras áreas importantes de funcionamento do indivíduo (ORGANIZATION, 2018).

Estudos relatam que existe uma prevalência dessa dependência eletrônica ao redor do mundo de aproximadamente 3%, com predominância do sexo masculino.<sup>3</sup> Na maior parte da literatura, o horário considerado como sendo de uso exagerado é quando ultrapassa duas horas por dia (DE LUCENA *et al.*, 2015; DIAS *et al.*, 2014).

A associação de videogames e relações sociais é um tema importante de estudo. Grande parte da literatura defende que o uso de jogos eletrônicos propicia dificuldade de socialização, já que o jogador pode passar horas entretido e termina por se afastar da família e dos amigos (PEDIATRIA, 2016; VAN ROOIJ *et al.*, 2011) Alguns autores relatam também que o vício em videogames pode estar associado com a diminuição do

desempenho acadêmico (AWADALLA *et al.*, 2017; ORGANIZATION, 2018). Uma possível explicação seria a privação de sono pelo tempo gasto com jogos (ALVES; CARVALHO, 2011). Contudo há estudos que afirmam que os videogames podem melhorar a capacidade de aprendizagem e de raciocínio (ALVES; CARVALHO, 2011; PESSINI *et al.*, 2018; SILVA, 2016).

A literatura aborda diferentes medidas para combater o vício em dispositivos digitais. Oliveira destacou a necessidade de conscientização digital, principalmente para adolescentes em situação de vulnerabilidade social (OLIVEIRA *et al.*, 2017). A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), por meio do seu manual “Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital” enfatiza que regras e limites devem ser claros e concordantes quanto ao tempo de exposição aos jogos e outros meios digitais. Reforça ainda que tanto os pais como os professores precisam saber como exercer esta mediação (PEDIATRIA, 2016).

Portanto, a tecnologia dos jogos eletrônicos vem se firmando como polêmico objeto de pesquisa. O objetivo do presente estudo é identificar a prevalência e correlatos do uso abusivo de jogos eletrônicos em adolescentes na zona urbana do município de Patos de Minas – MG. Tais achados poderão ser importantes ferramentas na detecção de um comportamento compulsivo que gere prejuízos no cotidiano do usuário. Isso impulsionará o estabelecimento de medidas em saúde mental para esses jovens, além de impelir uma maior atenção e conscientização de pais, educadores e profissionais de saúde mental para este tema.

## 2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se por ser analítico, quantitativo e transversal, com alunos de ensino médio da rede pública da cidade de Patos de Minas, cidade de porte médio da região do Alto Paranaíba do estado de Minas Gerais, com idade entre 14 e 20 anos. O mesmo foi devidamente submetido e aprovado no Comitê de Ética em Pesquisa da instituição pelo parecer de número 3.696.761.

Com base na lista das dezenove escolas públicas com ensino médio na zona urbana da cidade de Patos de Minas, foi realizado sorteio para selecionar duas escolas para o estudo: uma escola da região central da cidade (EC) e outra de bairro mais afastado (EP). Para cada escola sorteada, foram selecionadas duas turmas de cada ano do ensino médio no período da manhã (de 1º, 2º e 3º anos), e duas turmas de ensino médio no período da noite, visando alcançar uma amostragem de 300 estudantes. Esta distribuição

amostral é representativa do número de alunos em cada turno. Considerando um erro amostral menor que 5%, nível de confiança de 95% e uma população de 4238 adolescentes do ensino médio da rede pública de Patos de Minas (dados de Superintendência Regional de Ensino de 2019), conclui-se que o tamanho amostral de 300 é estatisticamente significativo para validade da pesquisa, tendo sido mantida a representatividade proporcional das características da população de interesse entre os dois tipos de escola.

Os alunos das turmas selecionadas foram convidados a participar do estudo e, para manifestação de concordância com a pesquisa, receberam o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido). No caso de menores, receberam o TALE (Termo de Assentimento Livre e Esclarecido) e o TCLE para devida assinatura por pais e/ou responsáveis legais.

As explicações sobre os motivos da pesquisa e procedimentos aconteceram em sala de aula. Os jovens receberam um questionário de autopreenchimento. No questionário foram incluídas questões que envolvem hábitos do cotidiano, o uso de games, e também as perguntas que compõem a escala PVP (Problem Videogame Playing) para medir o uso problemático de jogos eletrônicos.

A escala PVP é um instrumento que contém nove perguntas dicotômicas ("sim" ou "não") relacionadas ao uso de jogos eletrônicos (CARVALHO; GONÇALVES; DE BRITO; *et al.*, 2017). Cada pergunta aborda um dos nove fatores, a saber: ansiedade, perda de controle, dependência, agressão, fuga, persistência, ocultamento, perda de responsabilidade e compulsividade (numerados respectivamente de I a IX). De acordo com a escala, um escore de pelo menos cinco respostas positivas indica uso problemático desses jogos. Sendo assim, a escala PVP permite mensurar um comportamento compulsivo com o uso de games e auxilia no desenvolvimento de intervenções em jovens que apresentem esse comportamento.

Como desfecho primário foi classificado “uso abusivo de jogos eletrônicos”, agrupando os participantes que responderam positivamente a 5 ou mais itens da escala PVP e foram nomeados como “prováveis jogadores dependentes de videogame” (G1). Os demais entrevistados foram agrupados e nomeados como “jogadores sociais” (G2). Em seguida, foram estabelecidas variáveis para cada grupo: sexo, desempenho escolar (repetência escolar e notas abaixo da média), conteúdo dos jogos, tempo com família/amigos e influência do ambiente social, considerados os dois tipos de escolas: EC e EP. Os dados colhidos foram digitados em um banco de dados (software Excel) e

interpretados com a ajuda de gráficos e tabelas. A porcentagem foi calculada com base no universo de respostas de cada questão e em seguida executou-se a análise comparativa e descritiva das distribuições de frequências das variáveis.

### 3 RESULTADOS

A amostra de 300 adolescentes apresentou a média de idade de 17 anos. O grupo considerado de risco para uso abusivo de jogos eletrônicos (G1) constituiu 24% dos entrevistados. Os demais entrevistados agrupados como G2 corresponderam a 76% dos entrevistados. Verificou-se uma predominância significativa do sexo masculino numa proporção maior que 4:1 no grupo G1. Já no grupo de jogadores sociais houve leve predominância do sexo feminino na proporção 1,3:1.

Com relação à repetência escolar, no grupo G1 25% relataram alguma reprovação e 70,8% alegaram ter notas abaixo da média. No grupo G2 a incidência de alunos reprovados foi um pouco menor (17%), assim como a proporção dos que obtiveram notas abaixo da média (64%).

Quanto ao tipo de escola, divididos em EC e EP para avaliar se há influência do ambiente social, verificou-se que do grupo G1, 57% se encontravam em EP; e quanto ao grupo de jogadores sociais, 52% pertenciam à EC. Quanto à variante de turno escolar, dos 240 alunos que pertenciam ao turno da manhã (80% da amostra), 23% se encontraram no grupo G1, enquanto que dos 60 alunos que estudavam à noite (20% da amostra), 27% pertenciam ao G1.

Em relação aos aspectos afetivos o tempo de socialização em família maior que quatro dias por semana foi de 72% no G2 e de 63% no G1. Em relação ao tempo dedicado aos amigos apurou-se que 24% do G1 e 72% do G2 tem tempo maior que quatro dias por semana.

Quanto ao tempo despendido diariamente com jogos eletrônicos 68% do G1 usa mais que três horas por dia, enquanto 77% do G2 usa menos que 3 horas por dia. Com relação ao período do dia em que jogam, 73% do G2 não joga de madrugada. Já os do grupo G1, 59% alegaram jogar durante a madrugada.

No que se refere ao tipo de jogo, os games mais populares entre todos os entrevistados foram: ação (55,6%), estratégia (50%), online (45,6%), RPG (29,6%) e esportes (25,6%). Comparando os dois grupos de jogadores nota-se que no G1 os jogos mais praticados foram: ação (69%), estratégia (70%), online (72%), RPG (49%) e esporte

(43%). Já no G2 os jogos mais utilizados foram: raciocínio (72%), corridas (79%), simulador (74%) e cartas (83%).

Nas questões da escala PVP, os entrevistados enquadrados no G1 responderam positivamente com maior frequência às perguntas dos itens VI (93%), I (88,8%), v (87,5%) e IX (60%) que se referem aos fatores de persistência, ansiedade, compulsividade e fuga, respectivamente. Quanto aos jogadores do G2 os itens correspondentes à persistência e compulsividade também foram os mais prevalentes.

#### 4 DISCUSSÃO

A prática de jogos eletrônicos é bastante popular nos jovens analisados tendo sido encontrada uma prevalência de 24% de uso abusivo dos games. Isto é um fator relevante comparado à prevalência de dependência de jogos registrada em outros trabalhos (DE SOUZA *et al.*, 2016; GONÇALVES, 2017). Há motivos que podem explicar essa diferença de resultados. Um deles é o tipo de instrumento utilizado nas diversas pesquisas para definir o uso excessivo de jogos. Outro fator pode ser a diferença de contexto social onde os trabalhos foram realizados. Vale mencionar que o resultado da presente pesquisa é semelhante aos encontrados em outras publicações que se utilizaram da mesma ferramenta (escala PVP) para avaliar a prevalência do uso abusivo de games em uma amostra de jovens (LEMOS *et al.*, 2012; SUZUKI *et al.*, 2009). Importante ressaltar ainda que os níveis encontrados são alarmantes e justifica a iniciativa da OMS de incluir a dependência de jogos eletrônicos como distúrbio psiquiátrico (ORGANIZATION, 2018).

No achado quanto ao sexo, indivíduos do sexo masculino apresentaram maior tendência ao uso abusivo dos games, dado este que apresenta concordância com a literatura atualizada (CARVALHO; GONÇALVES; DE SOUZA; *et al.*, 2017; LEMOS *et al.*, 2012; LEMOS; SANTANA, 2012). É percebido que ser do sexo masculino é um fator de risco para o desenvolvimento de dependência pelo jogo, porém vale ressaltar que tem crescido o número de mulheres jogadoras de games, o que também sugere uma maior atenção para a educação consciente para todos os usuários (BRISTOT, 2016).

A análise da repetência escolar e de notas abaixo da média, traduzindo o rendimento acadêmico, revelou uma discreta relevância de mau desempenho escolar no G1 corroborando com outros estudos da literatura (AWADALLA *et al.*, 2017; ORGANIZATION, 2018). São vários os fatores que podem contribuir para que o uso de jogos possa prejudicar a situação escolar. Entre estes destaca-se o tempo exagerado dedicado aos jogos, visto que os alunos do G1 usam um tempo excessivo, com compulsão

para jogar, quando comparados aos jogadores sociais. Um critério educativo para tentar controlar esta situação pode ser o monitoramento do tempo pelos pais ou mesmo usando o timer do aparelho para desligar após 2 horas de uso. Pode-se ainda só permitir o uso de jogos éticos, que dão alertas sobre este tempo de uso.

Outro dado relevante foi a alta prevalência de jogadores do G1 que alegaram jogar de madrugada; isto, além de revelar a perda do controle do período de jogar, provavelmente afeta o rendimento durante o dia, interferindo nas atividades escolares e no convívio social. A compulsão pelo jogo acarreta prejuízo no desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Em contrapartida, os jogadores com uso moderado dos jogos mostraram, além de maior tempo com amigos, terem um contato familiar mais próximo. Pressupõe-se daí que a participação mais intensa da família possa ser um fator protetor contra o desenvolvimento de dependência dos jogos. Além de oportunizar o acesso dos jovens ao mundo digital, os pais também têm grande influência no estabelecimento de normas e restrições no uso desse meio, sendo um fato de extrema relevância para o uso moderado dos jogos pelo adolescente. Isso deve ser estabelecido desde o momento que se disponibiliza ao jovem o acesso aos meios eletrônicos: liberdade como resultado de responsabilidade e compromisso no tempo de uso e com as outras obrigações.

O ambiente social neste estudo foi estimado pela localização das escolas públicas. Diferentes pesquisas têm revelado diferenciais relevantes entre escolas públicas situadas em áreas centrais e periféricas (DA GAMA TORRES *et al.*, 2008; RIBEIRO; VÓVIO, 2017). Parte da literatura alega que o baixo nível de educação dos pais e a pior qualidade socioeconômica dos alunos são fatores mais vistos em escolas de região periférica (DA GAMA TORRES *et al.*, 2008; RIBEIRO; VÓVIO, 2017). Na pesquisa de Torres, ao abordar a influência da vulnerabilidade social na desigualdade escolar, o autor verificou um maior nível de estresse e desestímulo dos profissionais da educação atuantes em escolas da periferia, assim como um maior pedido de transferência para escolas de localização central (DA GAMA TORRES *et al.*, 2008). Essa condição pode afetar de forma profunda a qualidade do serviço educacional na periferia, o que, de certa forma, pode interferir na conscientização e no conhecimento dos jovens sobre a relevância de um uso adequado das tecnologias. Nesta pesquisa em Patos de Minas-MG verificou-se que a maior parte (57%) dos alunos do G1 são de EP enquanto que 54% do G2 são de EC. Logo, o resultado da pesquisa se alinha com a argumentação dos outros estudos.

No achado quanto ao tipo de jogo, os jogos mais populares de todos os entrevistados foram de ação, de estratégia, RPG, esportes e online, o que confirma o

evidenciado por grande parte da literatura (OLIVEIRA *et al.*, 2017; SUZUKI *et al.*, 2009). Estes jogos tendem a “prender a atenção” do jogador de forma mais intensa e prolongada por serem altamente dinâmicos e gerarem grande empolgação no desafio de superar etapas. Isso acarreta a prática de jogar compulsivamente. Além disso, a Internet potencializa ainda mais o contato excessivo com os jogos, com o crescimento cada vez maior dos jogos online. Isto permite que vários jogadores participem ao mesmo tempo de um jogo e gera a “necessidade” do usuário se manter conectado o maior tempo possível a fim de que não seja superado pelos outros competidores (competitividade compulsiva).

Separando os dois grupos de usuários, identificou-se que os jogos de ação, estratégia, RPG, esportes e online foram mais frequentes no G1 e julga-se que os mesmos possuem alto potencial de causar dependência entre os usuários. Em contrapartida, verificou-se que jogos de raciocínio, corridas, simulador e cartas foram mais frequentes no G2. Jogos de raciocínio e cartas, por exemplo, apesar de estimularem planejamento de estratégias no usuário, tendem a um menor dinamismo, com um ritmo mais lento e ser restrito às regras impostas pelo jogo. Estes fatores podem contribuir para a menor tendência de compulsão e dependência que esses jogos promovem.

Quanto aos pontos referentes à escala PVP, os participantes G1 assinalaram positivamente com maior frequência os itens VI, I, V e IX relativos respectivamente à insistência em progredir no jogo após um resultado frustrante; à ansiedade junto à inquietação provocadas pela prática de jogos; ao uso dos jogos como fuga para extravasar sentimentos negativos; e à perda de controle do período de jogo interferindo nos afazeres diários. Esse conjunto de respostas prevalentes se assemelha ao encontrado em outros estudos (CARVALHO; GONÇALVES; DE SOUZA; *et al.*, 2017; LEMOS *et al.*, 2012). Portanto, jogadores com tais comportamentos tendem a maior risco de desenvolver distúrbios quanto ao uso abusivo dos jogos. Vale mencionar que os jogadores do G2 tiveram como itens mais frequentes, ainda que em menor proporção, VI e IX, revelando um grau de ansiedade e possibilidade de evoluir para compulsividade. Ou seja, mesmo tendo hábitos de jogo com maior controle, esses usuários do G2 possuem atitudes que tendem a torná-los possíveis jogadores dependentes no futuro. Logo, são passíveis de muita atenção e alerta para não evoluírem de forma patológica.

## 5 CONCLUSÃO

É bem estabelecido que o uso de jogos eletrônicos tem se tornado cada vez mais frequente entre todos. Este estudo sustenta a hipótese de que o uso excessivo dos jogos

pode alterar de forma nociva o cotidiano dos usuários, sendo esta uma grande preocupação relatada na literatura atual. Diante disso, a inclusão do uso abusivo dos games como um transtorno de saúde mental na 11<sup>a</sup> revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) é pertinente.

Mais estudos devem ser estimulados e instrumentos educativos para responsáveis e educadores devem ser desenvolvidos. O debate por toda a sociedade é necessário e em uma iniciativa idealizada pela Sociedade de Pediatria do Rio Grande do Sul, a Assembleia Legislativa deste estado aprovou o projeto de Lei nº 440/2019, que torna obrigatória a inclusão de etiqueta de advertência em equipamentos com telas eletrônicas (computadores, tablets e smartphones) sobre o risco de uso abusivo.

Espera-se que gradualmente o tema atinja as devidas proporções da sua importância para nortear adequadamente os rumos para a sociedade moderna.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em estudo*, 16, n. 2, p. 251-258, 2011.
- AWADALLA, N. *et al.* Association of video gaming with some risky behaviors of secondary school adolescents in Abha, Southwestern Saudi Arabia. *Journal of Egyptian Public Health Association*, 92, n. 1, p. 18-28, 2017.
- BREDA, V. C. T. *et al.* Dependência de jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, 16, n. 1, p. 53-67, 2014.
- BRISTOT, P. C. A representação das personagens femininas nos games. 2016.
- CARVALHO, H. S. *et al.* Validação da escala pvp para avaliar o uso problemático de videojogos em adolescentes. *Revista Eletrônica Estácio Saúde*, 7, n. 1, p. 2-6, 2017.
- CARVALHO, H. S. *et al.* Identificação do uso problemático de jogos eletrônicos em estudantes em uma escola do Rio de Janeiro, Brasil. *Journal of Health Connections*, 1, n. 1, 2017.
- DA GAMA TORRES, H. *et al.* Educação na periferia de São Paulo: ou como pensar as desigualdades educacionais? *A cidade contra a escola*, p. 59, 2008.
- DE LUCENA, J. M. S. *et al.* Prevalência de tempo excessivo de tela e fatores associados em adolescentes. *Revista Paulista de Pediatria*, 33, n. 4, p. 407-414, 2015.
- DE SOUZA, B. D. *et al.* VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS (PLAY ADDICTION) EM ADO. *Revista de Iniciação Científica*, 14, n. 1, 2016.
- DIAS, P. J. P. *et al.* Prevalência e fatores associados aos comportamentos sedentários em adolescentes. *Revista de Saúde Pública*, 48, p. 266-274, 2014.
- GONÇALVES, S. G. O uso de jogos eletrônicos em adolescentes do ensino médio em Pelotas. 2017.
- LEMOS, I. *et al.* Uso problemático de jogos eletrônicos em estudantes da Universidade Federal de Pernambuco. *Neurobiologia*, 75, n. 1-2, p. 91-100, 2012.
- LEMOS, I. L. *et al.* Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 63, n. 1, p. 57-71, 2014.
- LEMOS, I. L.; SANTANA, S. d. M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, 39, n. 1, p. 28-33, 2012.
- OLIVEIRA, M. P. M. T. d. *et al.* Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. *Trends in Psychology*, 25, n. 3, p. 1167-1183, 2017.

ORGANIZATION, W. H. ICD-11 for mortality and morbidity statistics. Retrieved June, 22, p. 2018, 2018.

PEDIATRIA, S. B. d. Saúde de crianças e adolescentes na era Digital. : Sociedade Brasileira de Pediatria São Paulo 2016.

PESSINI, R. A. *et al.* Análise da plasticidade neuronal com o uso de jogos eletrônicos. Journal of Health Informatics, 10, n. 1, 2018.

RIBEIRO, V. M.; VÓVIO, C. L. Desigualdade escolar e vulnerabilidade social no território. Educar em revista, n. SPE. 2, p. 71-87, 2017.

SILVA, S. S. d. Jogos eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem. 2016.

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. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

VAN ROOIJ, A. J. *et al.* Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. addiction, 106, n. 1, p. 205-212, 2011.