



DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Rita Naiane Casusa Louber ¹

Marileide Antunes de Oliveira ²

Bianca Wandscheer ³

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia nas últimas décadas, especialmente no que tange à informática e à eletrônica, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares (GRIFFITHS, 2005). Os usuários não pertencem a um segmento ou faixa etária específica, mostrando que jogos eletrônicos são utilizados por indivíduos de todos os níveis socioeconômicos, de todas as idades, e em todo o mundo (YOUNG, 1996).

Muitas pesquisas associam o emprego de jogos eletrônicos com o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, facilitação da socialização, melhora na aptidão quanto a orientação espacial e maior facilidade de aprendizado (HUBBARD, 1991). As vantagens de sua utilização têm sido comprovadas e testadas também em terapias médicas e, até mesmo, em psicoterapias (GRIFFITHS, 2004).

Para o autor Keepers (1990), entretanto, juntamente com o acréscimo na popularidade da utilização dos jogos eletrônicos, surgiram discussões acerca da dependência dos jogos eletrônicos. Vale observar que esta é uma das frequentes queixas em consultórios

¹ LOUBER, Rita Naiane Casusa: Acadêmica do Curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade do Vale do Juruena. Bolsista do Programa de Iniciação Científica da AJES, período 2020/1. Email: Rita.naiane62@gmail.com.

² OLIVEIRA, Marileide Antunes de: Professora e Coordenadora do Curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade do Vale do Juruena. Orientadora. Email: marileide.antunes@ajes.edu.br.

³ WANDSCHEER, Bianca: Acadêmica do Curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade do Vale do Juruena. Bolsista do Programa de Iniciação Científica da AJES, período 2020/1. Email: biancawand@hotmail.com.

psiquiátricos por parte dos pais que relatam uma piora no rendimento escolar e aumento do isolamento social em seus filhos.

Portanto, o objetivo da presente pesquisa é efetivar uma pesquisa bibliográfica na literatura disponível a respeito do tema, especialmente nos aspectos mais relevantes para com a prática clínica, como: neurobiologia, comorbidades, conceito e tratamento.

2 DESENVOLVIMENTO

Efetivou-se uma pesquisa bibliográfica nas bases de dados LILACS, SciELO, Google Acadêmico e Pubmed, utilizando-se de artigos com as palavras-chave: Transtorno de Jogos *Online*, Dependência em Jogos Eletrônicos e Vício em Jogos Eletrônicos.

Para tanto, foi efetivada uma busca das produções científicas por meio da inserção individual das palavras-chave no campo de busca do Google Acadêmico. Para os critérios de inclusão foram empregues artigos disponíveis na íntegra para *download*.

Ademais, o trabalho terá como abordagem metodológica a pesquisa qualitativa a respeito de temáticas pertinentes à dependência de jogos eletrônicos.

RESULTADOS

Os jogos eletrônicos são uma das principais práticas de entretenimento para todas as faixas etárias com a grande melhora da tecnologia nas últimas décadas. Nesse contexto, os problemas pertinentes ao seu uso abusivo evidenciam crescentemente a competência de profissionais da saúde para conter esse fenômeno.

Foi só a partir de 1980 que estudiosos começaram a notar as semelhanças entre a utilização excessiva de jogos eletrônicos (SOPER; MILLER, 1983). Quando surgiram a internet e os jogos *on-line*, aumentou exponencialmente a preocupação com esse tema, do mesmo modo que a quantidade e a qualidade de estudos acadêmicos a respeito do assunto (WINKLER et al., 2013).

À vista disso, a terminologia *Internet Gaming Disorder*, traduzida como “Transtorno do Jogo pela Internet”, surge na quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), na seção que menciona as “condições que merecem mais

estudos”, como uso persistente de jogos eletrônicos *on-line* relacionados ao sofrimento ou prejuízo expressivos (APA, 2014). A seguir o DSM-5 aponta os sintomas:

- 1) Preocupação com jogos pela internet. (O indivíduo pensa na partida anterior do jogo ou antecipa a próxima partida; o jogo pela internet torna-se a atividade dominante na vida diária);
- 2) Sintomas de abstinência quando os jogos pela internet são retirados. (Esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica);
- 3) Tolerância – a necessidade de passar quantidades crescentes de tempo envolvido nos jogos pela internet;
- 4) Tentativas fracassadas de controlar a participação nos jogos pela internet;
- 5) Perda de interesse por passatempos e divertimentos anteriores em consequência dos, e com a exceção dos, jogos pela internet;
- 6) Uso excessivo continuado de jogos pela internet apesar do conhecimento dos problemas psicossociais;
- 7) Enganou membros da família, terapeutas ou outros em relação à quantidade do jogo pela internet. 796 Condições para Estudos Posteriores;
- 8) Uso de jogos pela internet para evitar ou aliviar um humor negativo (p. ex., sentimentos de desamparo, culpa, ansiedade). 9. Colocou em risco ou perdeu um relacionamento, emprego ou oportunidade educacional ou de carreira significativa devido à participação em jogos pela internet. (APA, 2014, p. 795).

Apesar disso, ainda não existe um consenso a respeito de quais critérios necessitam ser universalmente empregues. Costuma-se valorizar a presença de danos significativos na vida da pessoa, como: conflitos familiares, isolamento social e piora do rendimento acadêmico/escolar como um dos principais apontadores desse transtorno (ABREU et al., 2008).

A dependência em jogos eletrônicos, fundamentalmente, começou a ser analisado e compreendido pela neurobiologia numa pesquisa do funcionamento cerebral, que comprovou que quando o indivíduo joga incita a liberação do neurotransmissor dopamina em quantidades análogas em relação a quem usa anfetaminas (KOEPP et al., 1998).

Além disso, outras modificações neurobiológicas foram analisadas em pesquisas com jovens que jogavam excessivamente. Foram comprovadas maior reatividade em áreas corticais evidenciadas por eletroencefalograma em indivíduos que jogam abusivamente em comparação aos jogadores que jogam de forma moderada (THALEMANN; WÖLFLING; GRÜSSER, 2007); mudanças de integridade de feixes de axônios (substância branca) em córtex e tálamo posterior do cíngulo em jogadores excessivos quando comparado com outros que não jogam (DONG et al., 2012); mudanças de conectividade cerebral entre várias regiões cerebrais em dependentes em comparação com jogadores saudáveis (DONG; HUANG; DUS, 2012); e mudanças na função do cérebro em indivíduos que apresentam fissura e ativação de áreas cerebrais conexas com relatos de lembrança da experiência do jogo (KO et al., 2009).

Já as comorbidades que são encontradas mais frequentemente são: fobia social, transtorno de déficit de hiperatividade e depressão (GENTILE et al., 2011). Tais pacientes se relacionam tão-somente com os conhecidos do seu mundo virtual, têm prejuízo nas relações pessoais e no trabalho, não saem de casa, acabam perdendo o ciclo do sono, não mais se alimentam regularmente, etc.

Nesse contexto, referente ao tratamento para pacientes que têm dependência para com os jogos eletrônicos, não há a finalidade de ser aplicado uma abstinência plena, como é o caso quando o tratamento é referente a dependências de outras drogas. Logo, uma pesquisa do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT), contudo, aponta que se afastar do jogo pode ser uma ação fundamental (SHEK; TANG; LO, 2009).

Os jogos eletrônicos compõem uma das atividades de entretenimento principais e sua relevância tende a crescer junto com o avanço de novas tecnologias. Enquanto a maior parte dos indivíduos tem capacidade de jogar saudavelmente, logo, uma pequena parcela evidencia significativo prejuízo em consequência a essa atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, conclui-se que para o indivíduo dependente de jogos eletrônicos aconselha-se um estilo de vida mais saudável. Sendo a dependência uma perda de liberdade, uma limitação, o antídoto é a autodeterminação, a liberdade. Deve-se prevenir o indivíduo a ter uma vida cheia de interesses, rica e ampla.

Ademais, é relevante ressaltar que, por se abordar de um campo de pesquisa considerado relativamente recente, acaba limitando as inferências pertinentes à causalidade, e novas pesquisas epistemológicas são necessárias para elucidar aspectos pouco compreendidos quanto a esse transtorno, oportunizando um melhor tratamento, identificação e prevenção.

REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. de; KARAM, R. G.; GÓES, D. S.; SPRITZER, D. T. Internet and videogame addiction: a review. **Rev Bras Psiquiatr.** 2008.

APA. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5.** Tradução: NASCIMENTO, M. I. C. et al., 5ª edição, Porto Alegre, Artmed, 2013. Disponível em:

<http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2018/06/Manual-Diagnostico-e-Estatistico-de-Transtornos-Mentais-DSM-5-1-pdf.pdf>. Acesso em: 22 abril de 2020.

BREDA, V. C. T.; PICON, F. A.; MOREIRA, L. M.; SPRITZER, D. T. **Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. 2014.** Disponível em: <https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/publisher.gn1.com.br/rbp.celg.org.br/pdf/v16n1a06.pdf>. Acesso em: 22 abril de 2020.

DONG, G.; DEVITO, E.; HUANG, J.; DU, X. Diffusion tensor imaging reveals thalamus and posterior cingulate cortex abnormalities in internet gaming addicts. **J Psychiatr Res.** 2012.

DONG, G.; HUANG, J.; DU, X. Alterations in regional homogeneity of resting-state brain activity in internet gaming addicts. **Behavioral and Brain Functions.** 2012.

GENTILE, D. A.; CHOO, H.; LIAU, A.; et al. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. **Pediatrics.** 2011.

GRIFFITHS, M. Can videogames be good for your health? **J Health Psychol.** v. 9, n. 3, p. 339-44, 2004.

_____. Video games and health. **BMJ.** v. 331, n. 7509, p. 122-3, 2005.

HUBBARD, P. Evaluating computer games for language learning. **Simulation & Gaming.** v. 22, n. 2, p. 220-3, 1991.

KEEPERS GA. Pathological preoccupation with video games. **J Am Acad Child Adolesc Psychiatry.** 1990.

KO, C-H.; LIU, G-C.; HSIAO, S. et al. Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. **J Psychiatr Res.** 2009.

KOEPP, M. J.; GUNN, R. N.; LAWRENCE, A. D. et al. Evidence for striatal dopamine release during a video game. **Nature.** 1998.

SHEK, D. T. L.; TANG, V. M. Y.; LO, C. Y. Evaluation of an internet addiction treatment program for chinese adolescents in Hong Kong. **Adolescence.** 2009.

SOPER, W. B.; MILLER, M. J. Junk-time junkies: an emerging addiction among students. **School Counselor.** 1983.

THALEMANN, R.; WÖLFLING, K.; GRÜSSER, S. M. Specific cue reactivity on computer game-related cues in excessive gamers. **Behav Neurosci.** 2007.

WINKLER, A.; DÖRSING, B.; RIEF, W.; SHEN, Y.; GLOMBIEWSKI, J. A. Treatment of internet addiction: a meta-analysis. **Clinical Psychology Review.** 2013.

YOUNG, K. S. Psychology of computer use: XL. Addictive use of Internet: a case that breaks the stereotype. **Psychol Rep.** v. 79, p. 899-902, 1996.