O USO PROBLEMÁTICO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO COM ADOLESCENTES DE DIFERENTES CONTEXTOS SOCIOECONÔMICOS

THE PROBLEMATIC USE OF VIDEO GAMES: A STUDY WITH ADOLESCENTS FROM DIFFERENT SOCIOECONOMIC BACKGROUNDS

Daniel Palma Pendon Fernandes Enciso, Jaime Togores,
Michelle Madureira Cardinale, Maria Valéria Freitas

Universidade Santa Cecília, Curso de Psicologia
E-mail para contato: jaimetog@gmail.com

RESUMO - A popularização dos jogos eletrônicos e seu uso excessivo tem causado uma epidemia invisível, principalmente entre os jovens. O objetivo é analisar o uso problemático de jogos eletrônicos entre os adolescentes. A amostra possui 66 (sessenta e seis) participantes, entre adolescentes da escola pública e privada e seus pais. Os adolescentes responderam a um questionário fechado sobre seu contexto sociodemográfico e uso de jogos eletrônicos e seus pais a um questionário socioeconômico. A análise de dados foi quantitativa, baseada a partir de uma perspectiva nosográfica do DSM-5, e as respostas transferidas em representação numérica para o presente trabalho. O resultado apontou o uso problemático de 6 (seis) adolescentes, demonstrando que independe do sexo, idade, classe social, frequência de uso e equipamento tecnológico para sua caracterização.

Palavras-chave: Adolescente; estudantes, dependência; jogos eletrônicos; DSM-5.

ABSTRACT – The popularization of electronic games and their excessive use has caused an invisible epidemic, especially among young people. The objective is to analyze problematic use of electronic games among teenagers. The sample has 66 (sixty-six) participants, including adolescents from public and private schools and their parents, who responded to a closed questionnaire about their sociodemographic context and use of electronic games. Data analysis was quantitative, based on the criteria described in DSM-5, and the responses transferred in numerical representation to the present work. The result pointed to the problematic use of 6 (six) teenagers, demonstrating that it does not depend on gender, age, social class, frequency of use and technological equipment for its characterization.

Keywords: Adolescent; students, dependency; electronic games; DSM-5.

Tipo do trabalho: (X) Iniciação científica ( ) Iniciação tecnológica ( ) Extensão

1. INTRODUÇÃO

Podemos conceituar os jogos eletrônicos como um tipo de divertimento interativo e de entretenimento, online ou offline, no qual o jogador maneja e controla o conteúdo exibido em telas de vídeo, seja através de consoles, computadores ou dispositivos portáteis. Por meio de narrativas complexas, os jogos permitem a criação de personagens e histórias, levando o jogador a uma imersão total na realidade do jogo [1]. Neste cenário no qual os jogos eletrônicos cruzam a fronteira do uso recreativo para um uso problemático, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) esclarece que o consumo dos jogos se tornou uma das vertentes estimuladoras para o sistema de recompensa cerebral, assim como a iniciação e o consumo de algumas substâncias químicas psicoativas, caracterizando-se como uma grande problemática contemporânea entre crianças e adolescentes [2]. Segundo a OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico), por meio de um documento intitulado Impacts of technology use on children: Exploring literature on the brain, cognition and well-being [3], jovens entre oito e 18 anos de idade passam, em média, sete horas e meia por dia envolvidos com conteúdo de mídia, fator que pode repercutir no neurodesenvolvimento pela suscetibilidade do cérebro em desenvolvimento, afetando também a plasticidade própria desta fase. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) [4], realizada no ano de 2023, 95% das crianças e adolescentes de todo o país, entre nove e 17 anos de idade, possuem acesso à internet, o que corresponde a 25,1 milhões de pessoas. Entretanto, elas não têm acesso sob as mesmas condições, devido à falta de variedade de dispositivos que as conecte a internet e/ou da ausência ou má-qualidade da conexão, devido as barreiras da desigualdade social. O transtorno do jogo pela Internet (IGD) foi introduzido provisoriamente como diagnóstico do DSM-5 em maio de 2013 [5], descrito na seção do manual de condições que exigem estudos posteriores. Segundo o DSM-5, o IGD “internet gaming disorder” ou o Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) é caracterizado pelo uso recorrente e persistente de jogos eletrônicos (online e offline), apoiado de pelo menos cinco dos nove critérios clínicos nos últimos 12 meses. Em 2019, após o seu reconhecimento pelo DSM-5, a problemática do uso excessivo de jogos eletrônicos foi oficialmente reconhecida como um transtorno relacionado ao uso abusivo de jogos eletrônicos (online e offline), ou distúrbio em jogos eletrônicos (gaming disorder), pela Organização Mundial da Saúde na 11ª revisão da Classificação Estatística Internacional de Doenças, o CID-11 (CID11: 6C51) [6].

O presente trabalho teve como objetivo analisar o uso de jogos eletrônicos entre adolescentes de diferentes níveis socioeconômicos, identificando o uso problemático de jogos eletrônicos entre esse público, a partir de uma perspectiva nosográfica do DSM-5 e o contexto socioeconômico no qual esses jovens estão inseridos, a fim de compreender a extensão do fenômeno nos diferentes níveis sociais e se há incidência maior em determinados perfis de usuários.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A amostra contou com 66 (sessenta e seis) participantes, constituindo-se de 33 adolescentes, sendo 18 (dezoito) estudantes da rede pública de ensino e de 15 (quinze) estudantes da rede privada de Santos/SP, entre 15 e 17 anos de idade, de ambos os sexos, residentes nesta mesma cidade, bem como 33 (trinta e três) responsáveis legais. Aproximadamente, 320 adolescentes da rede pública de ensino e 336 pais da rede particular de ensino foram informados sobre a realização da pesquisa, sua natureza e importância para mapearmos o assunto. A pesquisa ocorreu por meio de questionário fechado, constituído de 15 (quinze) perguntas, bem como uma pesquisa complementar, a ser realizada com um dos pais dos adolescentes, instrumento constituído de 1 (uma) questão sobre a renda familiar. O questionário direcionado aos adolescentes é composto por perguntas sociodemográficas, com base no questionário utilizado no Exame Nacional do Ensino Médio [7], por perguntas que investigam o uso de jogos eletrônicos baseadas no questionário utilizado pelas clínicas de pediatria geral e saúde do adolescente de um hospital universitário do Distrito Federal [8] e o uso abusivo destes jogos por meio da adaptação dos indicadores de dependência descritos no DSM-5 e formuladas por Brandão [9], consistentes em nove subquestões, cuja respostas são sim ou não, as quais analisaram aspectos como a preocupação, tolerância, persistência, esquiva, problemas decorrentes, mentiras, inadequações e conflitos. A metodologia utilizada para a análise de dados foi quantitativa e os resultados transferidos em representação numérica.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da presente pesquisa demonstraram que 100% participantes jogam jogos eletrônicos (33 participantes adolescentes) e 18,18% da amostra joga de maneira problemática (6 participantes), conforme os critérios do DSM-5. Destes seis, três participantes são da rede pública de ensino (um participante masculino e dois femininos) e os outros três da rede

particular (três participantes masculinos). O uso problemático foi prevalente entre os adolescentes do sexo masculino, quatro participantes (66,67%) e, do sexo feminino, duas participantes (33,33%). Em relação a idade, dois participantes têm 15 anos (33,33%) e quatro tem 17 anos (66,67%). No que tange as classes sociais, o uso problemático foi mais frequente na classe E D (renda familiar até R$ 2.824 e entre R$ 2.824 a R$ 7.060, respectivamente), compreendido, igualmente, por dois participantes em cada classe social (Classe E 33,33% e D 33,33%). Em seguida, as classes C e B (renda familiar entre R$ 7.060 a R$ 14.120 e mais de R$ 14.120 a R$ 28.240, respectivamente), compreendidos, igualmente, por um participante em cada classe social (Classe C 16,67% e B 16,67%).

Dentre as raças dos participantes compreendidos pelo uso problemático dos jogos eletrônicos, um é branco (16,67%), três são pardos (50%) e dois são negros (33,33%). Com relação a experiencia com o trabalho, quatro participantes nunca trabalharam (66,67%) e dois já trabalharam (33,33%). Quanto ao acesso de tecnologia e internet (itens que podiam ser marcados mais de uma opção), seis participantes possuem smartphones (100%), quatro tem notebooks (66,67%), três possuem consoles/videogames (50%), dois possuem PC/tablet (33,33%), seis possuem acesso à internet residencial e a internet móvel (100%) e dois acessam internet em outros locais (33,33%).

Quanto a frequência de jogos e horas jogadas por dia, quatro participantes jogam todos os dias (66,67%) e dois jogam de duas a quatro vezes por semana (33,33%). Dentre eles, os que jogam todos os dias: um joga até duas horas por dia, um joga de duas a quatro horas por dia, um joga de seis a oito horas por dia e um joga mais de oito horas por dia. Dentre os participantes que jogam de duas ou mais vezes na semana, um joga de duas a quatro horas por dia e um joga de quatro a seis horas por dia. Ou seja, o tempo gasto varia bastante, não possuindo um padrão.

Em relação ao preenchimento dos critérios nosológicos do DSM-5, quatro participantes preencheram cinco critérios (66,67%), um participante preencheu seis critérios (16,67%) e um participante preencheu oito critérios (16,67%). Dentre os critérios mais preenchidos foram: continuou jogando, mesmo sabendo que traria problemas (seis participantes - 100%); tentativa de reduzir o tempo de jogo sem sucesso (cinco participantes - 83,33%); jogou para esquecer ou aliviar problemas (cinco participantes - 83,33%); mentiu sobre o tempo de jogo (quatro participantes - 66,67%); a preocupação diária com os jogos (quatro participantes - 66,67%); aumento do tempo de jogo (quatro participantes - 66,67%); jogar trouxe prejuízo na escola ou relacionamentos (três participantes - 50%) e tristeza, ansiedade ou irritação ao não jogar: (dois participantes - 33,33%).

Alguns pontos são interessantes:

- As únicas duas meninas possuem como única tecnologia, o smartphone.

- Os três participantes da rede particular alcançaram o mínimo exigido para caracterização de uso problemático de jogos eletrônicos (cinco critérios). Apesar de estarem em igual número, os três participantes da rede pública preencheram igualmente ou a mais os critérios nosológicos, qual seja: 5, 6 e 8 critérios. O caso com maior preenchimento de critérios (8 de 9) é de uma participante do sexo feminino, 17 anos de idade, parda, solteira, nunca trabalhou, com renda familiar de até R$ 2.824,00, joga duas ou mais vezes na semana, de 4 a 6 horas por dia e possui como única tecnologia, o smartphone.

- As horas jogadas pelos perfis são diversos, englobando desde aqueles que jogam até 2 horas, de 2-4 horas, 4-6 horas e mais de 8 horas.

- Não desconsiderando os critérios nosológicos, é importante pontuar que o presente trabalho também busca trazer elementos que demonstre as vicissitudes e complexidade do ser humano, de forma a enxergá-lo em sua integralidade. Portanto, verificamos que dos 34 participantes da pesquisa, cerca de 24 colocaram SIM para "já jogou para esquecer ou aliviar problemas da vida real".

4. CONCLUSÃO

Concluímos com o presente trabalho que o uso problemático está inserido nos diversos contextos sociais, englobando desde aqueles que estudam em escolas privadas e públicas, que possuem rendas familiares variadas (B, C, D e, essas duas últimas com maior frequência), mulheres e homens (apesar das mulheres serem em menor parcela), diversas raças (incluindo os dois únicos participantes negros) e tipos de equipamento tecnológico utilizado. Entretanto, é necessário pontuar que os participantes da rede pública de ensino preencheram maior número de critérios. O que nos surpreendeu é que o caso com maior preenchimento de critérios nosológicos é de uma participante do sexo feminino que possui como único equipamento de tecnologia, um smartphone. Os seis adolescentes com uso problemático mereceriam uma avaliação psicológica e ações de esclarecimento que abordem o uso de jogos eletrônicos deveriam ser implementadas nas escolas, evitando a escalada para o uso problemático e prejuízos possivelmente derivados, inclusive a migração para jogos de apostas. A pesquisa foi apresentada a mais de 650 adolescentes e responsáveis e apenas 33 adolescentes e 33 pais

participaram do estudo. Novas pesquisas devem ser realizadas e poderão revelar um uso problemático ainda maior do que o apurado neste estudo.

5. REFERÊNCIAS

1. Chou, T-J., Tting, C-C. The role of flow experience in cyber-game addiction. Cyberpsychol Behav. 2003;6(6):663-675.
2. SBP - Sociedade Brasileira de Pediatria (2020). Dependência virtual – um problema crescente #MENOS VÍDEOS #MAIS SAÚDE.
3. Gottschalk, F. Impacts of technology use on children: exploring literature on the brain, cognition and well-being. OECD Education Working Papers, n. 195, 2019.
4. TIC DOMICILIOS 2022. Acesso às tecnologias de informação e comunicação no domicílio.
5. APA-American Psychiatric Association. DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. 5a ed. Porto Alegre. Artmed. 2014. 992p.
6. OMS - Organização Mundial da Saúde. Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde: CID-11. Décima primeira revisão. 2019.
7. ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio. Manual do Inscrito e Questionário Socioeconômico. Ano 2008.
8. Cavalcante IO, Picanço MRA, Duart AG, Diniz BD, Bezerra IC, Matos LF, et al. Dependência de jogos eletrônicos em adolescentes na unidade pediátrica de um Hospital Universitário no Distrito Federal. Resid Pediatr. 2023;13(2): DOI: 10.25060/residpediatr-2023.v13n2-708
9. Brandão, L C. Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. 2022. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. doi:10.11606/T.47.2022.tde-15082022-133753