

JOGOS ELETRÔNICOS

Renata Figueiredo

Médica Psiquiatra

Conflitos de Interesses

- ▶ Conselheira do CRM/DF.
- ▶ Diretora da Associação Psiquiátrica de Brasília - APBr
- ▶ Médica Psiquiatra na Clinica EKIP
- ▶ Sem vínculos: políticos, ONGs e/ou indústria de álcool, drogas e jogos.

Resolução CFM nº 1.595/2000

Resolução ANVISA RDC nº 96/2008

Definições

Atleta:

► 1. aquele que combatia nos jogos solenes da Grécia e Roma antigas; lutador.

► 2.*substantivo de dois gêneros*

praticante de qualquer tipo de esporte; desportista, esportista.

praticante de exercícios atléticos (corridas, saltos, lançamentos etc.).

► 3.*substantivo de dois gêneros*

Indivíduo robusto, de sólida compleição; indivíduo dado aos exercícios do corpo e neles bem adestrado; Hércules.

► Origem ETIM lat. *athlēta,ae* 'lutador, o que combate nos jogos públicos, campeão, valentão', adj. do gr. *athlētēs,oû* 'lutador, atleta'

<https://www.google.com/search?q=atleta+defini%C3%A7%C3%A3o&oq=atleta+defini%C3%A7%C3%A3o&aqs=chrome.2.69i57j0l5.7643j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Esporte

substantivo masculino

- ▶ 1.prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto."praticar e. faz bem à saúde física e mental"

- ▶ 2.POR METONÍMIA

cada uma ou o conjunto dessas atividades; desporte, desporto.

"o vôlei é e. popular no Brasil"

- ▶ 3. POR EXTENSÃO

atividade lúdica ou amadora; *hobby*, passatempo.

"fazer jardinagem por (ou como) e."

Origem ETIM ing. *sport* 'id.'

https://www.google.com/search?ei=8nDXcH8Kr3W5OUPpayCqAM&q=esporte+defini%C3%A7%C3%A3o&oq=es+defini%C3%A7%C3%A3o&gs_l=psy-ab.1.0.0i7i30l10.445781.445965..449716...0.1..0.205.349.0j1j1.....0....1..gws-wiz.....0i71.ogESElsGqrk

Benefícios dos jogos eletrônicos

- ▶ Maior facilidade de aprendizado, desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, melhora na capacidade de orientação espacial e a facilitação da socialização em indivíduos mais tímidos e introvertidos
- ▶ As vantagens de seu uso têm sido testadas e comprovadas também em terapias médicas, incluindo psicoterapias
- ▶ Jogos educacionais servem de ferramentas de ensino por razões motivacionais e de aprendizado.

Malefícios dos jogos eletrônicos

- ▶ Aumento do isolamento social e piora nos rendimentos escolares e acadêmicos, sedentarismo, “estreitamento do repertório” ;
- ▶ Obesidade, aumento de agressividade decorrente do uso de jogos eletrônicos violentos, desencadeamento de crises convulsivas em indivíduos fotossensíveis, dores osteomusculares devido aos movimentos repetitivos ;
- ▶ O tempo despendido em jogos eletrônicos é inversamente proporcional à qualidade dos relacionamentos interpessoais e diretamente proporcional aos sintomas de ansiedade social;
- ▶ Dependência - Uso excessivo, uso compulsivo, uso problemático, alto envolvimento e dependência de jogos eletrônicos -;

Tabela 3 – Características centrais do uso excessivo de jogos eletrônicos

-
1. Saliência: quando o jogo se torna a atividade mais importante da vida do indivíduo, dominando seus pensamentos (saliência cognitiva) e comportamentos (saliência comportamental)
 2. Modificação de humor/euforia: experiência subjetiva de prazer, euforia ou mesmo alívio da ansiedade relatada pelo jogador
 3. Tolerância: necessidade de jogar por períodos cada vez maiores para atingir a mesma modificação de humor
 4. Abstinência: estados emocionais e físicos desconfortáveis quando ocorre descontinuação ou redução súbita do jogo (intencional ou forçada)
 5. Conflito: pode ser entre o jogador e as pessoas próximas (conflito interpessoal), conflito com outras atividades (trabalho, escola, vida social, prática de esportes etc) ou mesmo do indivíduo com ele mesmo relacionado ao fato de estar jogando excessivamente (conflito intrapsíquico)
 6. Recaída/restabelecimento: tendência de retornar rapidamente ao padrão anterior de jogo excessivo após períodos de abstinência ou controle
-

- ▶ Mesmo que a dependência de internet-jogos eletrônicos não cause lesão estrutural, a maioria dos efeitos prejudiciais se deve aos desequilíbrios criados pelo tempo excessivo gasto com a tecnologia (relacionamentos, trabalho, desempenho acadêmico, saúde, finanças ou situação legal)
- ▶ Períodos mais longos de jogos violentos de videogame entre estudantes do ensino médio previam um número um pouco maior desses incidentes ao longo do tempo (brigas no pátio da escola, por exemplo).

Jogos violentos

Projeto de lei na Câmara que criminaliza jogos violentos;

Estudos fornecem evidências convergentes de que a exposição à violência na mídia é um fator de risco significativo para comportamentos agressivos e violentos;

Imitar o comportamento dos personagens do jogo, o machismo, a raiva e a brutalidade – NEURÔNIOS-ESPELHO

DÚVIDAS

- ▶ Há população mais suscetível aos efeitos violentos de videogame do que outras?
- ▶ Crianças mais jovens são mais afetadas negativamente do que adolescentes ou adultos jovens?
- ▶ Homens são mais afetados que as mulheres?

CERTEZAS

- ▶ Mesmo indivíduos não agressivos são constantemente afetados por breves exposições;
- ▶ Não existe uma população considerada totalmente imune aos efeitos negativos da violência na mídia

Aumento da violência imediatamente à exposição

- ▶ Aumentam os pensamentos agressivos, que, por sua vez, aumentam a probabilidade de que uma provocação leve seja interpretada de maneira hostil.
- ▶ A excitação geral aumenta, o que tende a aumentar a tendência comportamental dominante.
- ▶ Imitação direta de comportamentos agressivos recentemente observados

- ▶ A violência caricatural e fantasiosa é frequentemente percebida pelos pais e formuladores de políticas públicas como segura, mesmo para as crianças, estudos com universitários descobriram consistentemente um aumento da agressão após a exposição a videogames claramente irrealistas e violentos classificados como adequados para todos

Conclusão

- ▶ A violência na mídia é apenas um dos muitos fatores que contribuem para a violência social e certamente não é o mais importante, mas a exposição intensa aumenta mais os custos sociais desse fator de risco;
- ▶ Não é possível associar as grandes tragédias aos jogos violentos, apesar do histórico de uso desses jogos;
- ▶ Necessidade de mais estudos de acompanhamento a longo prazo.

► Renatafigueiredo@clinicaekip.com.br