

Debate público sobre o vício em tecnologias, redes, sociais seu agravamento, incidência e consequências

Dr. Henrique Moura Leite Bottura

Médico Psiquiatra

Mestre em Pedagogia da Motricidade Humana

Membro por 17 anos do Ambulatório Integrado de Impulsividade , Jogo de Azar e dependências comportamentais do HC da FMUSP

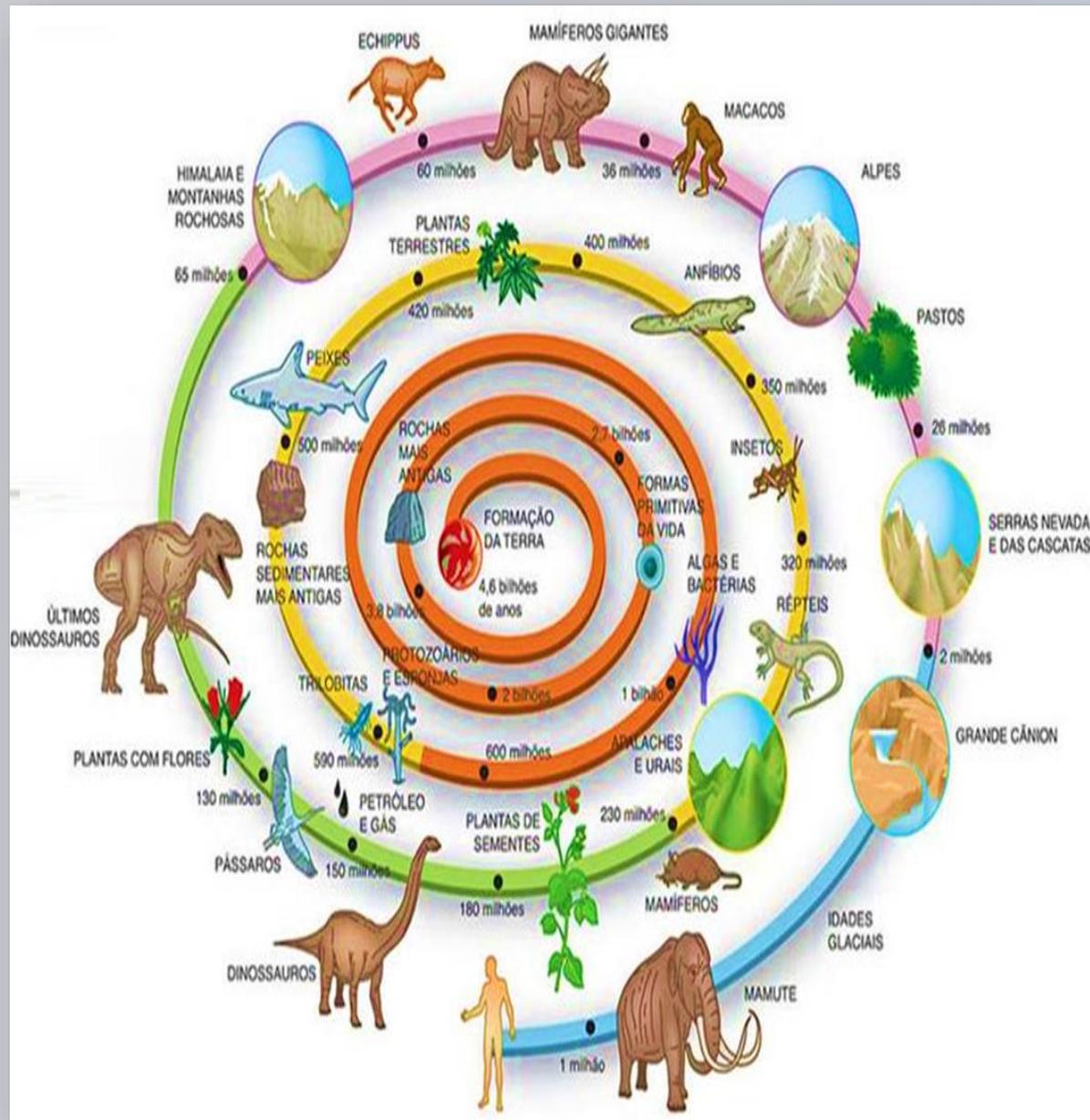
CEO e Diretor Clínico do Instituto de Psiquiatria Paulista

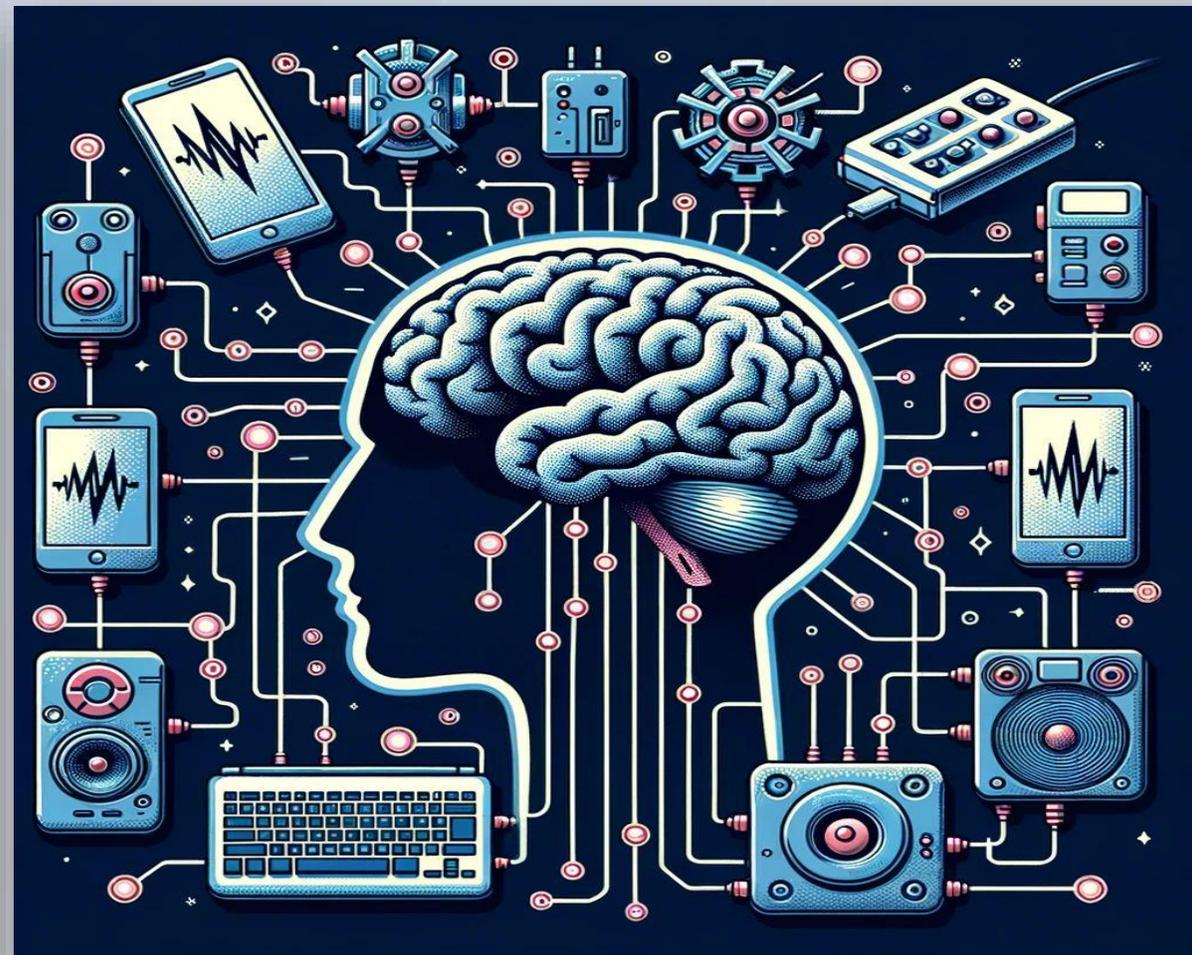
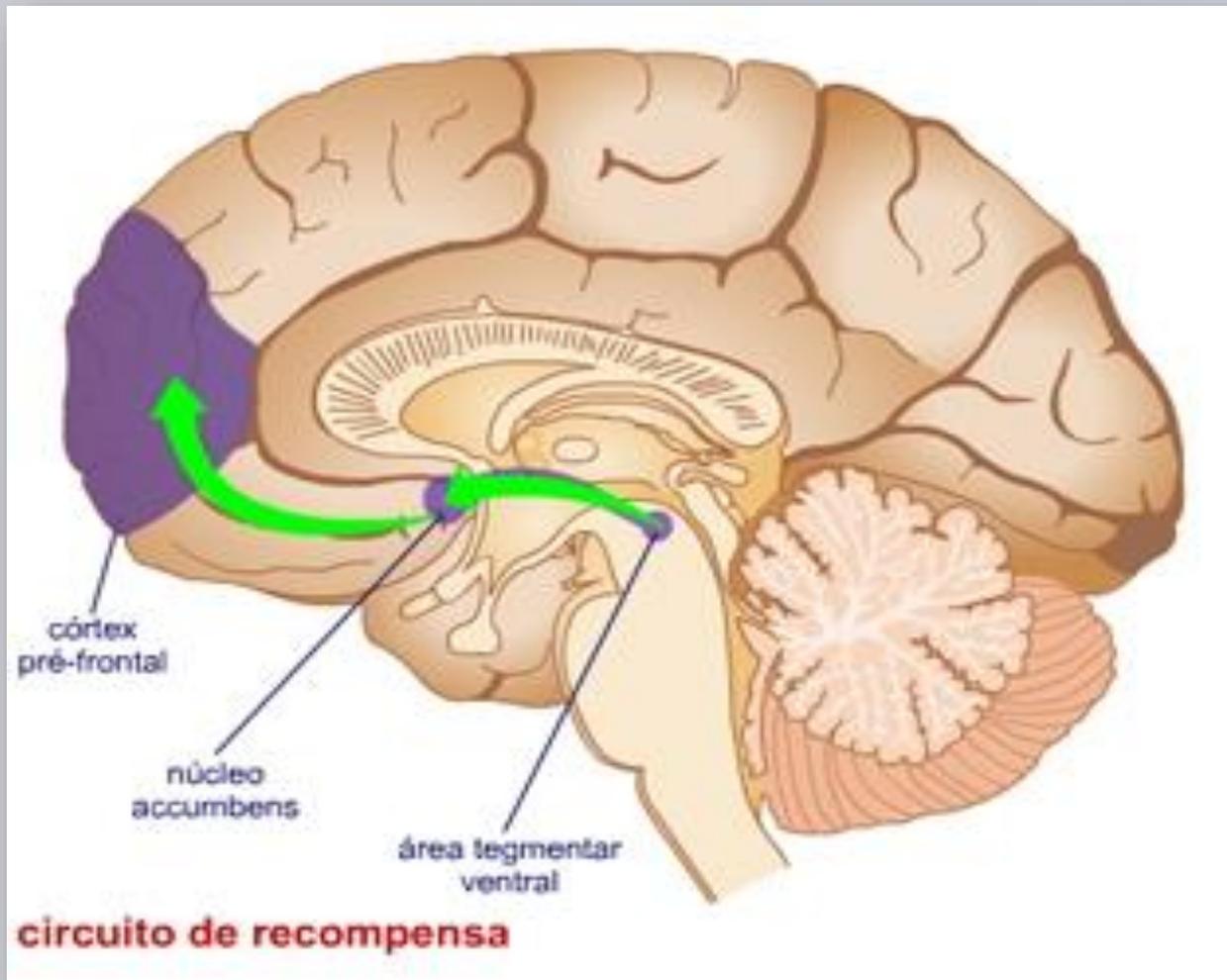
Michael E. Porter
Elizabeth Olmsted Teisberg

REPENSANDO A SAÚDE

ESTRATÉGIAS PARA MELHORAR
A QUALIDADE E REDUZIR OS CUSTOS







- Todo comportamento dependente cursa com liberação de neurotransmissores no sistema de gratificação cerebral
- Dependência :
 - 1 - Perda de controle
 - 2 - Alterações psicobiológicas (tolerância ; abstinência)
 - 3 - persistência no comportamento a despeito dos prejuízos
- * Presença de fissura pelo uso

- OMS Cid 11- dependência de jogos online e offline ou gaming disorder
- Dsm-5 TR – Internet Gaming (para futuros estudos)
- Levam se anos até décadas para as psicopatologias entrarem nos manuais diagnósticos
- Mas ainda: alterações de sono e rotina; privação de contato social; exposição a conteúdos inapropriados; sedentarismo, riscos quanto a exposição a situações e pessoas mal intencionadas...

Diversas associações trazem diretrizes quanto ao uso de tecnologia

- Academia Americana de Pediatria (AAP)
- Centros de Controle e Prevenção de Doenças (CDC)
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP)
- Organização Mundial da Saúde (OMS)
- American Academy of Ophthalmology
- Common Sense Media
- Center for Humane Technology
- Electronic Frontier Foundation (EFF):
- Center on Privacy and Technology at Georgetown Law
- Center for Digital Technology and Society (CDTS)
- The Center for Humane Society at Stanford University
- The Center for Internet and Society at Stanford Law School
- The Berkman Klein Center for Internet & Society at Harvard University
- Childnet International:
- European NGO Alliance for Child Safety Online (eNACSO):
- China Internet Network Information Center (CNNIC):
- Beijing Internet Addiction Recovery Center:
- Ministério da Ciência e TIC (Coreia do Sul):
- Internet & Smartphone Addiction Clinic (Coreia do Sul):

Tópicos comuns e essenciais

- Tempo de Tela (Regras por idade)
- Tempo Off Line (promoção de atividade física e atividades sociais)
- Monitoramento Paternal de conteúdos; perfil de mediação parental
- Modelagem Parental
- Promoção de sono de Qualidade
- Privacidade: Conscientização sobre segurança on line
- Intervenção em caso de problemas
- Curadoria de Apps e Jogos e Canais
- Proteção de Direitos Digitais e Civis.
- Legislação e Regulamentações de Privacidade

Objetivo

- Compor grupo de trabalho:
- envolvendo os principais atores de pesquisa e assistência em todas as sub áreas relacionadas a vícios em tecnologias e vícios comportamentais
- Envolver estudiosos da parentalidade
- Criação de código de ética dos jogos online (proibir apostas em games)
- Criação de código de ética das mídias sociais com sistematizações de freios ao uso excessivo.
- Jogo de azar responsável: Menores de idade não podem apostar
- Educação escola - alunos;
- Educação da escola aos Pais



Obrigado

Henrique.bottura@psiquiatriapaulista.com.br