

**“PARECE QUE A VIDA GIRA EM TORNO DO JOGO”: OS MODOS DE
MEDIAÇÃO DE PAIS SOBRE O USO DE JOGOS VIRTUAIS EM ADOLESCENTES
DE UM MUNICÍPIO DO INTERIOR DE MINAS GERAIS**

Daiana Cristina Silva Avelar*

Vanina Costa Dias**

RESUMO

O jogo se caracteriza como um elemento cultural que contribui para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos indivíduos. Os jogos virtuais, uma subdivisão dos jogos tradicionais, se caracterizam como um conteúdo interativo e lúdico presente no universo virtual e ganham um expressivo padrão de consumo, tendo os adolescentes como os principais usuários dessas ferramentas. Este artigo discute as consequências do uso excessivo dos jogos virtuais em adolescentes de 12 a 16 anos de Cachoeira da Prata, município do interior de Minas Gerais, a partir da percepção de seus pais. Buscou-se analisar o perfil de adolescentes que utilizam jogos virtuais, identificar quais as principais consequências do uso excessivo desses jogos na interação familiar e discutir os principais modos de mediação utilizados pelos pais e responsáveis para o controle do uso excessivo de jogos virtuais pelos seus filhos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e descritiva. A coleta de dados se deu a partir da entrevista semiestruturada com oito pais. A análise de dados seguiu as premissas da análise de conteúdo de Laurence Bardin (2016). Os relatos evidenciaram características próprias do consumo das tecnologias virtuais como o padrão excessivo e crônico de utilização e o teor de conteúdo dessas ferramentas. Apontou-se como consequências causadas pelo uso excessivo as alterações no aprendizado escolar, distúrbios no comportamento e alterações na sociabilidade com traços de isolamento social. A pesquisa aponta para a necessidade de proposição de mediação da importância do papel dos pais frente a essa realidade.

Palavras-chave: adolescência; jogos virtuais; mediação parental.

ABSTRACT

The game is characterized as a cultural element that contributes to the social, affective and cognitive development of individuals. Virtual games, a subdivision of traditional games, are characterized as an interactive and playful content present in the virtual universe and gain a significant consumption pattern. , with teenagers as the main users of these tools. This article discusses the consequences of the excessive use of virtual games in adolescents aged 12 to 16 years in a Cachoeira da Prata, city in the interior of Minas Gerais, from the perception of their parents. We sought to analyze the profile of adolescents who use virtual games, identify the main consequences of excessive use of these games in family interaction and discuss the main modes of mediation used by parents and guardians to control the excessive use of virtual games by their children. . It is a qualitative and descriptive research. Data collection was based on a semi-structured interview with eight parents. Data analysis followed the premises of Laurence Bardin's (2016) content analysis. The reports showed particular characteristics of the consumption of virtual technologies such as the excessive and chronic pattern of use and the content of these tools. As consequences caused by the excessive use were pointed out the alterations in the school learning, behavioral disturbances and alterations in the sociability with traces of social isolation

Keywords: adolescence; virtual games; parental mediation.

* Graduando em Psicologia pela Faculdade Ciências da Vida – FCV, Sete Lagoas. E-mail: daiana_avelar@hotmail.com

** Doutora em Psicologia, Coordenadora e Professora do Curso de Psicologia da Faculdade Ciências da Vida – FCV, Sete Lagoas. vaninadias@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A internet surgiu na década de 1960, como uma necessidade militar durante a Guerra Fria nos EUA com o objetivo de facilitar a troca de informações sobre possíveis ataques estrangeiros a esse país. O surgimento dessa ferramenta proporcionou uma maior interlocução no cotidiano dos indivíduos, viabilizando a interação com o mundo, a instantaneidade dos processos de comunicação, assim como a facilidade no acesso às informações e seu uso está cada vez mais presente de forma direta ou indireta no dia-a-dia dos indivíduos. Uma característica da internet é sua compatibilidade com todas as faixas etárias especialmente as crianças e adolescentes. Nessa perspectiva, o contato com a plataforma *Web*, pode se dar de inúmeras maneiras como no uso de aplicativos ou de redes sociais, o acesso a diversas informações de maneira rápida, assim como para o lazer, potencializando o uso dos jogos virtuais (OLIVEIRA *et al.*, 2017).

O jogo se caracteriza como um elemento cultural que contribui para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos indivíduos, se constituindo como uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. A presença dos jogos na humanidade tem início com a evolução do homem, antes mesmo de serem estabelecidas regras e normas de convivência, às quais os indivíduos se adaptam (ALVES *et al.*, 2017).

Os jogos virtuais salientam com um conteúdo interativo e lúdico presentes no universo virtual. Nesse universo virtual lúdico do jogo, milhares de jogadores, de diversas idades se reúnem para jogar, competir, interagir e socializar. Contudo o uso excessivo dos jogos virtuais, principalmente pelos adolescentes, podem ocasionar danos à saúde física e emocional desses indivíduos e assim contribuir para distúrbios na personalidade, sociabilidade e cognição desses jovens (LOBATO; FERREIRA, 2016).

O presente estudo traz como tema a percepção de pais e responsáveis sobre o uso excessivo de jogos virtuais em adolescentes de 12 a 16 anos de Cachoeira da Prata, um município do interior de Minas Gerais e tem como questão norteadora discutir as consequências do uso excessivo dos jogos virtuais em adolescentes de 12 a 16 anos a partir da percepção de seus pais. Como objetivo geral, o estudo busca, através de uma abordagem qualitativa, analisar os modos de mediação de pais e responsáveis sobre o uso excessivo de jogos virtuais em adolescentes de 12 a 16 anos de um município do interior de Minas Gerais. Entre os objetivos específicos do estudo estão: Analisar o perfil de adolescentes que utilizam jogos virtuais, identificar quais as principais consequências do uso excessivo dos jogos virtuais na interação

familiar dos adolescentes estudados e discutir os principais modos de mediação utilizados pelos pais e responsáveis para o controle do uso excessivo de jogos virtuais pelos seus filhos.

A 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID), incluiu em sua última versão publicada a condição denominada de "distúrbio de games". O manual descreve essa condição como um padrão de comportamento frequente e persistente ao vício em games, tão grave, ao ponto de levar o indivíduo a preferir os jogos a qualquer outro interesse em sua vida, ocasionando assim consequências na sociabilidade, afetividade e apego a outros interesses. (KELLES; LIMA, 2017; ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2018). Nessa perspectiva, o presente projeto se justifica na qualidade de demonstrar a relevância do assunto para a comunidade acadêmica na busca de se conhecer os potenciais danos do uso excessivo dos jogos virtuais na sociabilidade de adolescentes e assim buscar soluções com foco na minimização das consequências geradas.

Trata-se de uma pesquisa primária, qualitativa e descritiva realizada em Cachoeira da Prata, município do interior de Minas Gerais. Foram entrevistados oito pais acerca do tema estudado. A coleta de dados se deu a partir de uma entrevista com roteiro semiestruturado com perguntas que visam levantar questões relacionados ao uso dos jogos virtuais por esse público, assim como descrever por uma ótica paterna ou materna as consequências do uso excessivo de jogos virtuais. A análise de dados seguiu as premissas da análise de conteúdo de Laurence Bardin, desmembrando os discursos colhidos em categorias temáticas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A palavra adolescência é derivada do latim “*adolescere*” que significa “fazer-se homem ou mulher” ou “crescer e amadurecer”. É definida como o período de desenvolvimento situado entre a infância e a vida adulta. Tem início com os primeiros sinais físicos de maturidade corporal e sexual e se encerra com a chegada da maturidade social. Em relação ao período etário, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS,2018) a adolescência corresponde à época entre os 10 e os 18 anos. Algumas referências estendem esse valor etário até os 21 anos, ou até mesmo classificam como adolescente o indivíduo que possui mais de 12 anos. O período de transição da adolescência é cercado de inúmeras alterações, fatores de ordem biológica, cultural ou social podem interferir nesse processo e desta forma acentuar ou minimizar partes das transformações vivenciadas (ZAPPE; DEL ANGLIO, 2016).

Como afirma Dias (2016), adolescência apreendida como um conceito construído na Modernidade, vem sendo atravessada por fatores sociais, culturais e políticos, e hoje constitui sua subjetividade a partir desse contexto marcado pelas tecnologias da informação e nas relações virtuais. Essa relação dos adolescentes com o mundo virtual tem se configurado como uma discussão emergente que também necessita ser compreendida pela Psicologia, pois o uso da tecnologia e todos os seus produtos derivados, afeta de maneira expressiva a subjetividade dos adolescentes.

A sociabilidade é um fator de importância durante a adolescência e pode ser definida como a qualidade de ser sociável de um indivíduo em relação aos outros sujeitos ou a um grupo social. O ser humano em seu ciclo vital tende a ter uma sociabilidade inata, tal característica é mais acentuada na infância, e sua disseminação percorre todo o restante da vida desses sujeitos (ALVARENGA; WEBW; BOLSONI-SILVA, 2016). Quando compreendemos a adolescência através de suas características pessoais, históricas e sociais, torna-se necessário entender de que forma sua constituição subjetiva tem sido afetada por esse tempo marcado pela cultura digital. Nesse sentido, é preciso compreender o que vem a ser Cultura Digital.

O cenário digital e virtual contribui para uma individualização da comunicação e para a adaptação dos processos sociais para o meio digital, diminuindo assim pontos relacionados a sociabilidade. A comunicação nesses meios se caracteriza como horizontal e de dimensão bilateral. Deste modo cria-se um novo espaço, que para estudiosos da área é denominado de ciberespaço. O ciberespaço é um universo onde a comunicação digital e interativa ganha lugar na rede. Nesse contexto se originam novas relações sociais que tem influência de como os usuários nela inseridos percebem o mundo e de que forma uns se interagem com os outros.

Os jogos virtuais se caracterizam como uma ferramenta pertencente ao ciberespaço, contudo sua relação ainda parece ser muito ambígua, sendo que eles podem fortalecer a sociabilidade se usados na medida certa ou apresentar efeito oposto, fato que se deve ao seu uso massivo e excessivo (MUCELIN *et al.*, 2015; DA NAPOLLI *et al.*, 2018).

Com a interferência expressiva do mundo virtual no mundo real, se nota um enfraquecimento dos laços coletivos e sociais na era pós-moderna. Segundo Vianna (2016), existe um “excesso de comunidade”, de modo que os indivíduos pertençam a inúmeros grupos simultaneamente e que uso da internet ou das ferramentas digitais seja apenas para “aplar uma fome de relacionamentos”. Nesse contexto a sociabilidade juvenil merece destaque uma vez que os adolescentes são o público que mais utiliza esse tipo de ferramenta.

Segundo Lévy (1999), o surgimento das redes telemáticas e da internet assim como a acentuação da modernidade e das novas tecnologias propiciam um novo universo comunicacional que se baseia na circulação do saber, em uma “inteligência coletiva”, com profundas implicações nos laços comunitários estabelecidos entre os agentes sociais envolvidos. Os jogos virtuais, parte dessa produção tecnológica, deveriam contribuir de maneira positiva para a sociabilidade das crianças e adolescentes, contudo devido ao excesso de tempo dispensado nesse universo digital, o que vemos é um efeito oposto a essa contribuição.

O uso dos jogos virtuais vem se tornando uma prática cada vez mais preocupante, uma vez que o tempo gasto nos *games online* vem aumentando de forma expressiva principalmente entre os adolescentes. Diante dessa realidade, estudos científicos já descrevem o potencial nocivo dos games tanto para a saúde física, quanto para a saúde mental. Um dos reflexos desse uso é que os usuários que tendem a utilizar de forma massiva os jogos virtuais apresentam menor desempenho acadêmico e interferências nos relacionamentos afetivos (AMARAL; JUNQUEIRA, 2017).

O Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais (DSM-5) já inclui a categoria “*Internet Gaming Disorder*” em sua rede de diagnósticos, demonstrando que o uso excessivo dos jogos e *games online* já são uma preocupação para a saúde dos indivíduos. Em consonância ao citado, as taxas epidemiológicas apontam que exista uma prevalência de 0,3 a 38% para uma forma patológica de dependência aos jogos eletrônicos (PICON *et al.*, 2015).

Fatores como a falta de interação social e o uso exagerado de produtos derivados da tecnologia tem impactado na sociabilidade dos indivíduos. Os jogos virtuais já são descritos pela literatura como um fator que além de ocasionar danos a sociabilidade das crianças e adolescentes, exercem papel limitante no desenvolvimento cognitivo desses se usados de forma incorreta. A literatura aponta que, de maneira controlada e programada, os jogos virtuais e o uso das plataformas digitais podem trazer benefícios para a saúde mental e cognição dos indivíduos, contudo seu uso de maneira excessiva promove efeito oposto e assim ocasiona danos aos seus usuários (FERNANDES; CARDOSO; JÚNIOR, 2016).

A dependência aos jogos eletrônicos pode causar problemas a sociabilidade do indivíduo uma vez que essa se relaciona aos transtornos de mania e dependência. O uso excessivo de jogos virtuais estimula o sistema dopaminérgico mesolímbico, sistema esse que está relacionado com os estados de prazer, satisfação, emoção e vício. Desta forma, diversos estudos já demonstraram efeitos no Sistema Nervoso Central (SNC) de usuários que utilizam de maneira excessiva os jogos virtuais. Alterações no consumo de oxigênio, diferenças na

substância branca, mudanças nos padrões de conectividade neuronal e diferenças no funcionamento encefálico já foram descritas pela literatura em indivíduos que utilizam excessivamente os jogos virtuais quando comparados a indivíduos controlados (PICON *et al.*, 2015; ZAPPE; DEL ANGLIO, 2016).

Em relação aos estados psicológicos, nota-se que o uso dos jogos virtuais além de afetar a sociabilidade dos indivíduos, contribui para a maior incidência dos quadros de ansiedade e depressão. O adolescente que utiliza de maneira excessiva esse tipo de jogo tende a apresentar prejuízos sociais ao nível familiar e escolar, assim como estados de depressão acentuada e desatenção. O isolamento social pode ser outro ponto a ser levantado, uma vez que as horas gastas nos jogos contribui para o afastamento do jovem da família e dos amigos. Não obstante, estudos científicos já correlacionam o uso massivo dos jogos virtuais aos quadros de déficit de hiperatividade e obesidade, determinando que os prejuízos acarretados não se limitam a esfera psicológica (TERROSO; ARGIMAN; 2016; CORREA *et al.*, 2016).

Diante dessa realidade, essa investigação buscou entender de forma mais aprofundada, como os pais de adolescentes usuários de jogos virtuais percebem esse uso e quais mecanismos de mediação estão sendo utilizados para evitar respostas danosas à saúde física e psicológica desses jovens.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa, primário e descritivo, que permitiu a imersão de forma mais profunda nas relações, processos e fenômenos, o que corresponde ao estudo dos significados, sentidos, crenças, valores, atitudes presentes na temática abordada. Esse estudo foi desenvolvido de fevereiro a novembro de 2019, com oito pais ou responsáveis de adolescentes de 12 a 16 anos de Cachoeira da Prata, município do interior de Minas Gerais.

Como critério de inclusão foi estabelecido que os participantes do estudo: (I) Possuíssem filhos adolescentes (II) Os adolescentes deveriam estar dentro da faixa etária desejada, (II) E que no período de estudo tivessem contato com algum tipo de jogo virtual digital. A coleta de dados foi constituída de uma entrevista semiestruturada que objetivou levantar as percepções dos pais e responsáveis acerca da utilização dos jogos virtuais pelos adolescentes assim como os recursos de mediação utilizados por esses para o controle do uso dos jogos pelos filhos.

Para a análise das entrevistas foi utilizada a técnica de Análise de Conteúdo de Laurence Bardin, que consiste em um desmembramento dos relatos em categorias preestabelecidas de forma analógica. Essa opção de análise categorial é a melhor alternativa metodológica quando o estudo visa levantar valores, opiniões, crenças e atitudes, por meio de dados qualitativos. A análise se respaldou em transcrever e alocar os relatos em categorias iniciais, seguindo para as categorias intermediárias até se findar nas três categorias finais. (BARDIN, 2016).

Todos os participantes da pesquisa foram informados a respeito dos objetivos do estudo e concordaram em participar, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE. De modo a se preservar o anonimato dos participantes, serão usados pseudônimos que representarão os sujeitos durante a apresentação dos resultados, substituindo seus nomes reais por códigos alfanuméricos de P1 a P8.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

Nesse estudo foram entrevistados oito pais, acerca de seus relatos sobre o uso de jogos virtuais pelos seus filhos adolescentes. Algumas variáveis foram coletadas para demonstrar a caracterização da amostra, essas informações estão demonstradas na tabela 1. A média de idade dos filhos dos entrevistados foi de 14 anos, assim como a média da renda perfaz dois salários mínimos. Em relação ao gênero dos filhos dos participantes 87,5% possuíam filhos do gênero masculino e apenas 12,5% do feminino. Frente aos jogos utilizados, 87,5% da amostra relatou o jogo virtual *FreeFire* e apenas 12,5% o jogo *Fortnite*.

Tabela 1: Caracterização da Amostra

Participantes	Idade dos filhos	Gênero dos Filhos	Número de Filhos	Renda familiar	Principal jogo virtual utilizado
P1- 53 anos	16	M	1	1 salário e meio	<i>FreeFire</i>
P2- 34 anos	13 e 2 meses	F	2	1 salário e meio	<i>FreeFire</i>
P3- 46 anos	16	M	1	3 salários	<i>FreeFire</i>
P4- 40 anos	14	F	1	2 salários e meio	<i>FreeFire</i>
P5- 45 anos	15	M	1	3 salários	<i>FreeFire</i>

P6- 40 anos	12	M	1	1 salário	<i>FreeFire</i>
P7- 47 anos	13	M	1	2 salários	<i>FreeFire</i>
P8- 45 anos	13, 21 e 10	M e F	3	3 salários	<i>Fortnite</i>

Fonte: Dados da Pesquisa, 2019.

4.2 CATEGORIZAÇÃO

Após a análise dos dados, foi possível organizá-los em três categorias: I) Percepção dos pais sobre o conteúdo e o consumo dos jogos virtuais; II) Consequências acarretadas pelo uso excessivo dos jogos virtuais na perspectiva dos pais; e III) Mediação dos pais para o controle do uso excessivo de jogos virtuais pelos adolescentes.

4.2.1 PERCEPÇÃO DOS PAIS SOBRE O CONTEÚDO E O CONSUMO DOS JOGOS VIRTUAIS

Com o avanço das tecnologias da informação e comunicação, várias são as novas ferramentas que surgem no âmbito da conectividade virtual para o atendimento da população. Inúmeras plataformas vêm sendo criadas com o intuito de fornecer conteúdo virtual para o indivíduo, seja através da amplitude da comunicação e relacionamentos como as redes sociais ou como a interação de pessoas através de um denominador comum seja essa de cunho profissional ou de entretenimento (VIANA, 2018).

Nesse âmbito os jogos virtuais, se configuram como uma ferramenta de uso grupal ou individual que visa fornecer entretenimento acerca de um tema comum. Atualmente diferentes são os tipos de jogos virtuais, com os mais variados temas, cenários, desafios e propostas. Apesar dessa diversidade, os jogos virtuais com temas de violência vêm ganhando notoriedade no universo do público adolescente, fazendo com que cada vez mais as empresas criadoras invistam nesse material para esse público (PADRO, 2016).

Na percepção dos adultos, os jogos virtuais utilizados pelos adolescentes, muitas vezes são violentos e reforçam atitudes agressivas, sendo danosos para os filhos. Os relatos trazidos abaixo ilustram essa situação:

“Esse jogo é muito violento né, eu não gosto de ver não (...) Eu fico preocupada com relação a violência, pois em geral esses jogos são assim com tiro, violência e luta” (P2)

“A maioria dos jogos dele é de arma né (...). Tem um modo muito agressivo” (P5)

“Ele fica lá com uma arminha, atirando nas pessoas (...) tem muita matança, violência e briga” (P6)

“São jogos bem violentos né (...) você ganha pontos quando matas as pessoas” (P8)

Fica evidente nesses relatos o conhecimento dos pais e responsáveis acerca do conteúdo dos jogos utilizados pelos seus filhos. Contudo, eles não demonstram uma atitude repressora quanto a esse uso. Nesse cenário cabe ressaltar a força de disseminação que esses jogos têm no mundo contemporâneo. Com o advento da internet muitos jogos podem ser baixados com facilidade nos dispositivos móveis como celulares ou tablets e não requerem dessa forma nenhuma autorização nem oferecem nenhuma restrição. Nesse contexto jovens e adolescentes estão expostos a milhares de conteúdos sendo estes adequados ou não para sua faixa etária. Sem a mediação dos pais, fica cada vez mais potencializado o uso indiscriminado e excessivo desse tipo de jogo.

Outro ponto de relevância evidenciado nos relatos dos pais e responsáveis foi o tempo consumido nos jogos virtuais pelos seus filhos.

“Ele passa praticamente umas 3,4 horas no jogo (...) se a gente não falar nada ele corta a noite toda” (P1)

“Se deixar jogar, joga o dia inteiro, tem dia que nem almoça por causa do jogo” (P2)

“Vai até de madrugada 2,3,4 da manhã, e até dorme na sala de aula no outro dia” (P3)

Segundo autores consagrados no campo da Psicologia da Adolescência, como Knobel e Aberastury (1992), o adolescente toma o tempo como vivencial ou experimental, colocando em suas necessidades pessoais, algumas dificuldades para discriminar passado, presente e futuro, em “decidir” ser adulto ou criança. Para esses autores, essa dificuldade fica explícita nas dificuldades em lidar com as normas e limites, impostos principalmente por pais e educadores.

Outros estudiosos do âmbito da psicologia que vêm estudando as conexões entre os adolescentes e a tecnologias virtuais, apontam essa prática como algo volátil, contínuo, cíclico e geracional. Barra (2002), relata que os meios eletrônicos participam de grande parte da vida desses indivíduos, e são capazes de modular processos de construção de identidade e elaboração de saberes. Buckingham (2002), se refere às tecnologias virtuais como recursos que estão cada vez mais presentes na subjetividade do indivíduo, demonstrando dessa forma que o processo da adolescência nos dias atuais não pode ser considerado como um fator dissociável do uso das

tecnologias. Por fim Papert (1997), relata que a ligação entre a adolescência e as tecnologias invade a era industrial e econômica fazendo desse modo um mercado virtual, que possui alta e volátil influência do pensamento e da essência dos adolescentes.

Nesse aspecto é importante chamar atenção para a forma como os pais acompanham seus filhos no uso das tecnologias e como vêm dando a eles os devidos limites para essa utilização. E como expresso por eles, é necessário lembrá-los das outras atividades diárias como alimentação, estudo e convívio familiar, que está além dos jogos virtuais.

4.2.2 CONSEQUÊNCIAS ACARRETADAS PELO USO EXCESSIVO DOS JOGOS VIRTUAIS NA PERSPECTIVA DOS PAIS

O uso dos jogos virtuais vem se tornando uma prática cada vez mais preocupante, uma vez que o tempo gasto nos *games online* vem aumentando de forma expressiva principalmente entre os adolescentes. Deste modo estudos científicos já descrevem o potencial nocivo dos games para a saúde, tanto física quanto mental. Nota-se também que os usuários que tendem a utilizar de forma massiva os jogos virtuais apresentam menor desempenho acadêmico e interferências nos relacionamentos afetivos (AMARAL; JUNQUEIRA, 2017).

Frente ao excessivo uso dos jogos virtuais, determinadas funções podem ser comprometidas como o sono, a alimentação e o aprendizado escolar. Em relação ao âmbito escolar, estudos apontam que esse eixo tende a ser o mais afetado de todos, uma vez que para a consolidação do processo de aprendizagem é necessário evocar as informações obtidas e haver um sinergismo entre as funções físicas, psíquicas e cognitivas. Os relatos abaixo demonstram como os pais têm observado as consequências desse uso excessivo no âmbito escolar:

“Ele jogava mais antes, aí foi mal na escola, estava deixando de fazer as atividades da escola pra jogar” (P5).

“Fico muito preocupada, ele fica muito focado no jogo e na escola está péssimo” (P1).

“Ele caiu as notas na escola, não conversa com a gente e fica o dia inteiro no quarto” (P3).

“Acho que esses jogos interferem muito nos estudos sabe” (P4).

“Ele caiu muito na escola por causa do jogo (...), está muito dependente (...). Se ele fosse bem na escola, assim como ele é no jogo eu estaria muito mais satisfeita” (P2).

Como sabemos, o aprendizado escolar necessita de outras conexões para propiciar êxito ao indivíduo. Vygotsky (2015) já apontava que a interação tem um fator fundamental no aprendizado e que é necessário ao aprendiz a presença de alguém mais experiente para encaminhá-lo ao conhecimento. Contudo, é preciso que fisicamente a criança ou adolescente esteja apto para esse processo. A privação de fatores como o sono e alimentação combinada ao uso excessivo e crônico de tecnologias da informação podem ocasionar dessa forma consequências ao adolescente principalmente no que diz respeito ao seu desenvolvimento. Com isso consequências podem surgir de maneira pontual no ambiente escolar, como a desatenção na sala de aula, desinteresse na execução de atividades assim como queda do rendimento escolar.

Canovas (2015), descreve que o uso crônico e excessivo das tecnologias digitais pelos adolescentes afeta a cognição, devido ao fato das estimulações audiovisuais e emocionais estarem desempenhando sua atividade máxima. O grande volume de dados recebidos pode fazer com que a memória operacional fique saturada, ocasionando desta forma uma sobrecarga cognitiva, comprometendo assim de forma expressiva a memória de longo prazo e sua consolidação.

Outra consequência levantada pelos pais entrevistados foram as alterações de comportamento relacionadas ao uso excessivo de jogos virtuais, os relatos abaixo ilustram essa situação:

“Ele fica muito nervoso, muito agressivo (...) não conversa com a gente, a gente até tenta conversar, sabe, porém ele se esquia” (P7).

“Às vezes eu desligo o Wifi, porem ele fica nervoso e agressivo, xinga palavrão e dá soco na parede” (P6).

“o jogo é desafiador, quando ele perde ele não gosta, fica muito nervoso e agitado” (P4)

“É uma gritaria a noite toda (...) dá murro na parede, fica xingando só aqueles nomes feios sabe” (P3)

A utilização dos jogos virtuais de forma indiscriminada e excessiva pelos adolescentes é capaz de acarretar consequências afetivas e emocionais para o indivíduo, além da influência em seu processo cognitivo e nas relações familiares (PAIVA; COSTA, 2015). Nesse contexto episódios de nervosismo e agitação podem surgir durante e após a utilização dos jogos, uma vez que o ato de jogar além de recrutar eixos como a cognição e atenção, estimulam valores

relacionados à afetividade como a compreensão, liderança, avaliação de risco, aceitação e companheirismo mútuo. Frente às consequências vislumbradas nesta categoria, cabe aos pais realizar as mediações necessárias com o intuito de controlar o impacto desse uso excessivo além de minimizar as consequências já instaladas e essa temática será abordada na próxima categoria.

4.2.3 MEDIAÇÃO DOS PAIS NO USO EXCESSIVO DE JOGOS VIRTUAIS PELOS ADOLESCENTES.

O advento da globalização e dos fenômenos da modernidade contribuiu para que os adolescentes busquem de forma mais intensa o uso das tecnologias da informação e comunicação como forma de lazer e comunicação e dentre os recursos trazidos pelas TIC estão os jogos virtuais. Morris (2000) relata que esse fenômeno contribui para o aumento de conflitos afetivos e o distanciamento, a falta de intimidade e contato com os familiares, uma vez que essa lacuna existente pode ser atribuída ao tempo excessivo que é gasto pelo adolescente nas tecnologias digitais. Lévy (1999), retrata que os adolescentes estão trocando as conversas pessoais pelo mundo virtual. Entretanto, essas conversas geram uma falsa intimidade e os contatos estabelecidos são de caráter superficial e ressalta que os adolescentes não detêm o controle sobre o próprio acesso ao mundo digital em suas vidas, e isso os afeta, isolando-os do convívio social real/presencial. Os relatos abaixo corroboram esses fatos:

“Eles esquecem que tem vida, o que é uma conversa com a família, uma brincadeira com os amigos” (P4)

“A minha relação com ele é boa só que ele anda muito fechado (...) não quer sair de casa, só fica dentro de casa na internet (...) ele fica muito no mundo virtual (...) Pra sair com a família é um custo tem que ficar insistindo” (P1)

“Parece que a vida gira em torno do jogo (...) Prefere ficar trancada no quarto e no celular que sair com a gente (...) Passa mais tempo no jogo que com a família” (P2)

“Quando está no jogo não escuta nada (...) quando está no jogo, está so no jogo” (P3).

Sem dúvida as TIC impulsionaram avanços grandiosos na contemporaneidade, contudo seu uso deve exigir parcimônia assim como autocrítica e regulação. Nesse contexto o ambiente familiar deve fornecer suporte psicológico e emocional de forma integral aos adolescentes, uma vez que essa fase do ciclo vital é repleta de mudanças e transformações e que a busca pelo novo é constante. Cabe aos pais de certa maneira, buscar e aplicar uma postura

altruísta frente a essa realidade, no entanto sem deter a autonomia desse adolescente que esta em constante construção. Caso não seja de total controle dos pais essa situação, a busca por terapias ou auxílio deve ser levada em consideração, podendo dessa maneira contar com a atuação do profissional da psicologia que irá auxiliar no processo de mediação entre a relação pais/adolescentes.

Sobre as estratégias de mediação parental pesquisas desenvolvidas pelo CETIC.br - Centro Regional de Estudo para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação - revelaram que há um crescimento em relação à preocupação dos pais devido ao uso da internet por parte de seus filhos. Nos dados dessas pesquisas mais da metade dos pais afirmam falar com seus filhos sobre o que eles fazem na internet, estando por perto quando estão *on-line*, monitorando o uso de sites, orientando e criando regras para o acesso a determinado tipo de site.

Mesmo que haja atitudes mediadoras, ainda é necessário que pais e responsáveis acompanhem a prática de seus filhos na internet, mesmo que os filhos afirmem que a mediação limita o que fazem na internet e ignorem o que os pais dizem sobre o que devem ou não fazer para se proteger na internet (DIAS, 2016).

Fazendo uso de uma mediação instrutiva, na qual os pais devem conversar, explicar, exprimir juízos de valor, com atenção ao processamento de emoções, à compreensão da informação e avaliação por parte dos filhos (PONTE, 2011) muitos prejuízos e danos poderão ser prevenidos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação teve seu início a proposição da discussão sobre as consequências do uso excessivo dos jogos virtuais em adolescentes de 12 a 16 anos de um município do interior de Minas Gerais, a partir da percepção de seus pais. Os dados coletados, tanto na revisão bibliográfica quanto no estudo de outras pesquisas que foram confirmados através dos relatos dos pais, possibilitou compreender como tem se dado a percepção dos mesmos acerca das consequências dessa prática.

O estudo levantou questões pertinentes em relação às consequências observadas no ambiente escolar, no comportamento emocional e no ambiente social e familiar. Os relatos trazidos evidenciaram que as características próprias do consumo das tecnologias virtuais como o padrão excessivo e crônico de utilização assim como o teor de conteúdo dessas ferramentas estão presentes em praticamente todos os adolescentes.

Ficou evidenciado também que as consequências causadas por esse uso excessivo estão relacionadas às alterações no aprendizado escolar, distúrbios no comportamento e alterações na sociabilidade com traços de isolamento social. Tais características não trazem uma novidade para essa investigação, apenas confirmando o que já vem sendo discutido por outros pesquisadores e especialistas na área. Entretanto é importante chamar atenção para a proposição de políticas de apoio e intervenção juntos aos pais que, mesmo demonstrando estarem atentos ao que seus filhos fazem na internet e aos conteúdos dos jogos virtuais, não conseguem ainda se utilizar de estratégias de mediação efetivas que façam com que os adolescentes aprendam a ter um controle sobre o tempo de uso desses recursos bem como a fazer escolhas por jogos que impactem de forma menos danosas em suas reações emocionais, sociais e escolares. Este estudo visa contribuir para a disseminação do tema na esfera científica, principalmente no âmbito da Psicologia assim como trazer contribuições nos estudos das relações familiares mostrando o papel dos pais na mediação de escolhas e conflitos nas práticas de socialização e lazer, que também tem se dado através das tecnologias.

Mesmo que o estudo se limitou a oito pais de adolescentes de 12 a 16 anos de um único município do interior de Minas Gerais, pôde-se perceber que essa amostra foi representativa uma vez que refletiu estudos desenvolvidos em outras pesquisas maiores. Como sugestão para futuros estudos sugere-se uma abordagem mais ampla do problema estudado podendo a partir de um aprofundamento maior, propor intervenções que busquem auxiliar na resolutividade dos problemas acarretados pelo uso excessivo dos jogos virtuais tanto para os usuários neste caso os adolescentes, quanto para os mediadores (os pais ou responsáveis).

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda; KNOBEL, Maurício. Adolescência normal. 7. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

AGATI, S. S.; HOUNSELL, M. S. Jogos Digitais para Obesidade na Adolescência: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, São Paulo (SP). SBGames**, p. 377-386, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157314.pdf>> Acesso em: 19 abr. 2019.

ALVARENGA, P. A.; WEBER, L. N. D.; BOLSONI-SILVA, A. T. Cuidados parentais e desenvolvimento socioemocional na infância e na adolescência: uma perspectiva analítico-comportamental. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. 18, n. 1, p. 4-21, 2016. Disponível em: <<http://www.usp.br/rbtcc/index.php/RBTCC/article/viewFile/827/456>> Acesso em: 12 abr. 2019.

ALVES, T. R.; ASSIS, S. M. B.; LOPES, P.B.; ROMANO, R. G.; PRADO, V. A.; CYMROT, R. Jogos Virtuais: Desempenho de jovens com síndrome de down. **Licere (Online)**, v. 20, n. 2, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/320024513_Jogos_Virtuais_Desempenho_de_Jovens_com_Sindrome_de_Down/download> Acesso em: 05 mai. 2019.

AMARAL, O. B.; JUNQUEIRA, Lara S. A construção do cérebro dependente: uma análise da mídia brasileira e da literatura científica sobre adição a tecnologias. **Revista da Biologia**, v. 15, n. 1, p. 19-29, 2016. Disponível em: ><http://www.ib.usp.br/revista/node/209>> Acesso em: 20 abr. 2019.

BARRA, Marlene. Infância e internet: interações na rede. **Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia**, 2017. Disponível em < https://aps.pt/wp-content/uploads/2017/08/DPR4628eddb83d72_1.pdf > Acesso em 12 ago. 2019.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo: exemplo de aplicação da técnica para análise de dados qualitativos. **Dados em Big Data**, v. 1, n. 1, p. 23-42, 2016. Disponível em:< <http://revista.uepb.edu.br/index.php/qualitas/article/view/2113/1403>> Acesso em: 05 mai. 2019.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo:Loyola, 2002.

BUENO, G. R.; LUCENA, T. F. R. Geração cabeça-baixa: saúde e comportamento dos jovens no uso das tecnologias móveis. **Simpósio Nacional ABCiber**, v. 9, p. 573-578, 2016. Disponível em: < http://abciber.org.br/anaiselétronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/geracao_cabeca-baixa_saude_e_comportamento_dos_jovens_no_uso_das_tecnologias_moveis_glaukus_regiani_bueno.pdf > Acesso em: 02 set. 2019.

CANOVAS, F.; JEAGER, M.; COUTURE, A.; SULTAN, C. Carpal bone maturation during childhood and adolescence: Assessment by quantitative computed tomography. **Surgical and Radiologic Anatomy**, v. 19, n. 6, p. 395-398, 1997. Disponível em: < <https://link.springer.com/article/10.1007/BF01628507>> Acesso em: 16 ago. 2019.

CARVALHO, H. S.; GONÇALVES, F. S.; VALLE, R. G. S.; BRITO, V. S.; SOUZA, E. Identificação do uso problemático de jogos eletrônicos em estudantes em uma escola do Rio de Janeiro, Brasil. **Journal of Health Connections**, v. 1, n. 1, 2017. Disponível em: < <http://periodicos.estacio.br/index.php/journalhc/article/viewArticle/3431>> Acesso em: 28 abr. 2019.

CORRÊA, E. N.; ALVES, F. S.; SILVA, J. M.; MORESCO, K. M.; PEREIRA, A. T. C. Ambiente Virtual de Aprendizagem destinado a adolescentes e jovens: um modelo utilizado na Universidade Federal de Santa Catarina. 2016. Disponível em:

<http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2009/cd_conahpa2009/papers/final95.pdf>
Acesso em: 07 mai. 2019.

DIAS, Vanina C. “**Morando na rede**” **Novos modos de constituição de subjetividades de adolescentes nas redes sociais** Curitiba Editora CRV. 2016.

FERNANDES, F. G.; CARDOSO, A.; LOPES, R. A. Uso de realidade virtual e do dispositivo vestível myo para adaptação de jogos sérios. **Proc. CEEL**, 2016. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/77360340-Uso-de-realidade-virtual-e-do-dispositivo-vestivel-myo-para-adaptacao-de-jogos-serios.html>> Acesso em : 25 mai. 2019.

KELLES, N. F.; LIMA, N. L. Adolescentes no ciberespaço: uma reflexão psicanalítica. *Tempo psicanalítico*, v. 49, n. 2, p. 202-233, 2017. Disponível em:
< http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-48382017000200010>
Acesso em: 28 mai. 2019.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOBATO, B. C.; LOBATO, D. F. M. L.; FERREIRA, A. A. F. A realidade virtual como recurso inovador na reabilitação de crianças e adolescentes com deficiência. **Pedagogia em Ação**, v. 8, n. 2, 2016. Disponível em:
<<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/12842?knglngdbaimohdje>> Acesso em: 04 mai. 2019.

MUCELIN, M.; CARRAPATOSO, B. C.; SOUZA, P. C. S.; ORSINI, M. Realidade virtual como possibilidade terapêutica para adolescentes com encefalopatia crônica não progressiva da infância. **Revista Brasileira de Neurologia**, v. 51, n. 2, 2015. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/rbn/article/view/3095>> Acesso em: 11 mai. 2019.

NAPOLI, F. D.; GOMES, F. G. C. Jogos Virtuais violentos e influências no psiquismo humano. **REVISTA UNINGÁ REVIEW**, v. 29, n. 1, 2018. Disponível em:
< <http://revista.uninga.br/index.php/uningareviews/article/view/1908>> Acesso em: 1 jun. 2019.

OLIVEIRA, M. P. M. T.; CINTRA, L. A. D.; BEDOIAN, G.; NASCIMENTO, R.; FERRÉ, R. R.; SILVA, M. T. A. Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 3, p. 1167-1183, 2017. Disponível em:
< http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2358-18832017000301167&script=sci_abstract&tlng=pt> Acesso em: 15 mai. 2019.

PAPERT, Seymour M. **A Família em Rede**. Lisboa, Relógio D`Água Editores. 1997.

PICON, F.; KARAN, R.; BREDÁ, V.; RESTANO, A.; SILVEIRA, A.; SPRITZER, D. Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. **Revista brasileira de psicoterapia**, v. 17, n. 2, p. 44-60, 2015. Disponível em:
<http://rbp.celg.org.br/detalhe_artigo.asp?id=177> Acesso em: 02 jun. 2019.

PINTO, A. C. S.; SCOPACASA, L. F.; BEZERRA, L. L. A. L.; PEDROSA, J. V.; PINHEIRO, P. N. C. Uso de tecnologias da informação e comunicação na educação em saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Rev. enferm. UFPE on line**, v. 11, n. 2, p. 634-644, 2017.

Disponível em:
<<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/download/11983/14540>>
Acesso em: 02 jun. 2019.

PONTE, Cristina. Uma geração digital? A influência familiar na experiência mediática de adolescentes In.: **Sociologia, problemas e práticas**, n.º 65, p. 31-50, 2011. Disponível em:
<<http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/pdf/spp/n65/n65a02.pdf>> Acesso em: 02 Ago. 2019.

TERROSO, L. B.; ARGIMON, I. I. L. Dependência de internet e habilidades sociais em adolescentes. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 16, n. 1, p. 200-219, 2016. Disponível em:
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812016000100012> Acesso em: 22 mai. 2019.

ZAPPE, J. G.; DELL'AGLIO, D. D. Risco e proteção no desenvolvimento de adolescentes que vivem em diferentes contextos: Família e institucionalização. **Revista Colombiana de Psicologia**, v. 25, n. 2, p. 289-305, 2016. Disponível em: <
<http://www.scielo.org.co/pdf/rcps/v25n2/v25n2a07.pdf>> Acesso em: 1 jun. 2019.

ZAPPE, J. G.; DELL'AGLIO, D. D. Adolescência em diferentes contextos de desenvolvimento: risco e proteção em uma perspectiva longitudinal. **Psico**, v. 47, n. 2, p. 99-110, 2016. Disponível em: <
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psico/v47n2/02.pdf>> Acesso em: 2 jun. 2019.

TIC KIDS ONLINE BRASIL 2017 [livro eletrônico]: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes coordenação executiva e editorial Alexandre F. Barbosa. São Paulo: CETIC.br 2018.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes. 2015