

**Evento:** XXVII Seminário de Iniciação Científica

## **O DISTÚRPIO DE GAMES E O PONTO DE VISTA SOCIAL<sup>1</sup>** **THE GAMING DISORDER AND THE SOCIAL POINT OF VIEW**

**João Paulo Ames Pereira<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Projeto de pesquisa realizado no curso de Psicologia da Unijuí.

<sup>2</sup> Aluno do curso de Graduação em Psicologia da UNIJUI, jotapepereira92@outlook.com.

**Resumo:** Neste trabalho será apresentado um levantamento bibliográfico sobre o distúrbio em games e qual a visão social perante ao distúrbio, o trabalho realiza um breve comparativo entre os outros vícios culturalmente mais aceitos, trazendo uma breve observação psicanalítica como base neste problema contemporâneo associado a tecnologia.

**Palavras-Chaves:** Videogame, Vício, Social, Psicanálise.

### **Introdução**

De acordo com a psicanálise nós, os seres humanos, somos seres pulsionais, direcionados pelo determinismo do nosso inconsciente, buscando sempre a satisfação (FREUD, 1901). Freud diz em sua obra "O Mal-estar na civilização" (1930, p.93) que:

A vida, tal como a encontramos, é árdua demais para nós; proporciona-nos muitos sofrimentos, decepções e tarefas impossíveis. Afim de suportá-la, não podemos dispensar as medidas paliativas. 'Não podemos passar sem construções auxiliares'.

Freud traz como exemplos de medidas paliativas o uso de substâncias tóxicas.

As substâncias tóxicas, quando ingeridas, causam sensações prazerosas, nos impossibilitando de sentir desprazer (FREUD, 1930). A nicotina, por exemplo, quando ingerida, ativam os mecanismos de reforço cerebral, referente aos processos fisiológicos de recompensa responsáveis pelas sensações de prazer (SILVA, et al. 2009). Jogos de azar contém em seus derivados a mesma sensação de recompensa, porem os fatores que levam alguém a desenvolver o vício por jogos de azar são inúmeros, como a necessidade de aceitação social ou problemas familiares (OMAI, 2007). O mesmo ocorre com quem sofre pela extrema necessidade em jogar videogame. O que levanta a seguinte questão que este trabalho procura responder: "será que existe um reconhecimento social desta dependência?".

### **Metodologia**

Este trabalho usa o método de levantamento bibliográfico, fazendo uso de artigos científicos, reportagens e vídeos tratando sobre o assunto de vício em videogames, traçando um breve paralelo com a teoria psicanalítica de Freud, buscando compreender o contexto social que esse problema, na sociedade contemporânea, abrange. Sendo um dos mais recentes distúrbios

**Evento:** XXVII Seminário de Iniciação Científica

comportamentais que surgiu junto ao avanço tecnológico.

### **Resultado e Discussão**

Os jogos de azar já são vistos e reconhecidos, tanto socialmente quanto pelas organizações de saúde, como um problema patológico (WEINSTOCK *et al.*, 2008), pois as práticas dos jogos de azar já estão inseridas na nossa cultura a mais de um século, sendo uma atividade muito mais fácil de ser aceita socialmente e de reconhecer as suas dependências (TORCATO, 2011). Porém os jogos eletrônicos, mesmo sendo comprovado que a sua forma de atuação no psicológico humano age de forma semelhante ao de jogos de azar, ainda não retém o mesmo nível de atenção (MENESES, 2013).

Um dos fatores que fortificam essa falta de atenção é devido ao videogame ainda ser um elemento recente na cultura contemporânea desde quando começou a ser comercializado, seu conteúdo também foi amadurecendo junto com seus consumidores, expandindo o nicho de mercado de crianças para adultos (ESRB, 2006). A globalização tem tido uma rápida proliferação devido as ferramentas midiáticas atuais. Nascimento (2012) diz que para a legitimação de uma cultura depende do número de pessoas que aceitam as suas ideias. O videogame entra nesse meio midiático podendo gerar não apenas entretenimento, como também a comunicação social de forma direta entre seus consumidores. Alguns jogos de estilo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (World of War Craft [WoW], 2004) ou jogos cooperativos (PlayerUnknown's Battlegrounds [PUBG], 2017) demandam essa sociabilidade.

O uso excessivo de horas gastas no videogame pode indicar que algo está errado, como sendo esse tempo exagerado uma forma de demonstração que questões mais leves da vivência cotidiana não vão bem, logo o único conforto encontrado para esses elementos seja a manifestação destas frustrações dentro do videogame (ALVES, 2006).

Mesmo o videogame sendo um produto que traga benefícios, como a descarga da catarse, assim como qualquer outro produto de consumação, se usado em excesso pode resultar em tragédias. Já são inúmeros os casos de jovens que sofrem mortes por jogar de forma interrupta, sem realizar pausas para atender as necessidades básicas do corpo. Em 2012 um jovem de 18 anos, em Taiwan, morreu por passar mais de 40 horas jogando interruptamente (FIGUEIREDO, 2012).

Atualmente este cenário está mudando. Em 2018 a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018) junto com o *International Classification of Diseases* (ICD, 2019) já acrescentou na sua lista a compulsão por games, enumerando uma classificação para identificar a existência do distúrbio (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018), sendo elas:

- 1 - Controle prejudicado sobre os jogos: perder controle da frequência de uso, intensidade e duração;
- 2 - Prioridade crescente dada ao jogo em relação as outras atividades diárias;

**Evento:** XXVII Seminário de Iniciação Científica

3 - Continuar ou aumentar a escala de frequência em que joga videogame, mesmo após ter tido consequências negativas desse hábito.

O padrão de comportamento é de severidade suficiente para resultar em prejuízos significativos em áreas pessoais, familiares, sociais, educacionais, ocupacionais ou outras áreas importantes de funcionamento. O padrão de comportamento de jogo pode ser contínuo, episódico ou recorrente. O comportamento de jogo e outras características são normalmente evidentes durante um período de pelo menos 12 meses para que um diagnóstico seja atribuído, embora a duração necessária possa ser encurtada se todos os requisitos de diagnóstico forem cumpridos e os sintomas forem severos (ICD, 2019).

É importante frisar que a classificação do vício em videogames não é uma imposição estatal ou uma conspiração contra quem deseja jogar videogame, a demanda por tratamento de desintoxicação digital vem dos próprios jogadores que desejam largar o amplo vício no jogo digital e ter uma vida mais sociável e produtiva em outras áreas (POZNYAK, 2018). Um exemplo de como essa demanda por tratamento é real é a reportagem do domingo espetacular em que mostra como Filipe de 8 anos deseja ter uma vida mais sociável, mas não consegue (VERDELHO, 2018).

Não existe um grupo de pessoas dedicadas a tratar ou conversar abertamente sobre o assunto, como uma Associação de Alcoólatras Anônimos, mas por obra da internet, existem pessoas dispostas a falar diretamente sobre suas experiências dando palestras sobre de que maneira venceram o vício em videogames, como Cam Adair faz (TEDEX, 2013), expondo como foi possível para ele vencer o vício, dando dicas de como os familiares podem agir perante a situação.

### **Conclusão.**

Desde o surgimento e comercialização do videogame, a indústria cresceu na mesma proporção em que o seu público, ambos amadurecendo juntos. O reconhecimento do problema que o vício em videogame pode trazer mostra o amadurecimento da sociedade como um todo em relação a essa cultura que apenas aumenta a cada dia. Guareshi e Jovchelovitch (1995, p.44) dizem, de acordo com as considerações de Moscovici, que: "As sociedades modernas são caracterizadas por seu pluralismo e pela rapidez com que as mudanças econômicas, políticas e culturais ocorrem" ver a classificação do ICD (2019) reconhecer o vício em jogos e a demanda dos consumidores pelo tratamento é uma grande prova disso.

Este trabalho consegue responder à pergunta inicialmente proposta, mas acaba se deparando com outra incógnita: O que mais a psicanálise pode revelar sobre o comportamento de um indivíduo que está disposto a depositar tanto tempo imerso no videogame? O que pode ser brevemente especulado é levantar um breve paralelo com a transferência clínica que um terapeuta constrói em relação a um paciente (FREUD, 1912), levando em consideração outros pontos da teoria psicanalítica, aonde pode ser interpretado que o laço transferencial que um jogador estabelece com um videogame contém elementos de uma catexia narcísica idealizando o próprio ego ideal dentro do jogo (FREUD, 1914). Porém é necessária uma revisão bibliográfica comparativa mais

**Evento:** XXVII Seminário de Iniciação Científica

aprofundada.

### **Referências bibliográficas.**

ADAIR, C. **Escaping video game addiction:** Cam Adair at TEDx Boulder. TEDx, 2013. 7 min. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

ALVES, L. Jogos Eletrônicos e Violência - Delineando Novos Espaços de Catarse. **Psicologia & Informática**, São Paulo, SP, v. 1, p. 72-80.

BRASIL, U. N. **OMS inclui vício em videogames em classificação internacional de doenças.** jun. 2018. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (EUA). Hearing on State Regulation of Violent Video Games & the First Amendment. U.S. Senate Committee on the Judiciary; VANCE, E. W. 2006.

FIGUEIREDO, A. Jovem morre após jogar diablo durante 40 horas seguidas. jul. 2012. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud:** Volume VI (1901) Sobre a Psicopatologia da Vida Cotidiana. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, S. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud: Volume XII (1911-1913) O Caso de Schreber, Artigos Sobre Técnica e Outros Trabalhos. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, S. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud: Volume XIV (1914-1916) A História do Movimento Psicanalítico, Artigos sobre a Metapsicologia e outros trabalhos. 3. ed. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud:** Volume XXI (1927-1931) O Futuro de uma Ilusão, O Mal-estar na Civilização e outros trabalhos. 1. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

GUARESCHI, P. A.; JOVCHELOVITCH, S. (orgs.). **Textos em Representações Sociais.** 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

ICD-11. Mortality and Morbidity Statistics. Mai. 2019. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

MENESES, P.G; Videogame é Droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos. XII SBGames, São Paulo, SP, p. 18-23, outubro. 2013.

NASCIMENTO, O. M. As Novas Representações Familiar Através do Seriado Modern Family. IJ 4-

**Evento:** XXVII Seminário de Iniciação Científica

Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Vitória da Conquista, BA, p. 8, junho. 2012.

OMAS, S. **Jogos de Azar:** análise do impacto psíquico e sócio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador. 2007. 177 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Católica Dom Bosco - UCDB, Campo Grande, 2007.

ORGANIZATION, H. W. Word Health Statistics 2018. Genebra, 2018.

PLAYERSUNKNOWN'S BATTLEFIELDS. Desenvolvedores: PUBG Corporation. Editora: PUBG Corporation. Diretores: Brendan Greene; Tae-seok Jang. Produtor: Chang-han Kim. Designer(s): Brendan Greene. Lançamento: 20, dez. 2017.

POZNYAK, Dr Vladimir. WHO: Gaming disorder: questions and answers (Q&A). [jan. 2018]. Entrevistador: World Health Organization (WHO). 4 min. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

SILVA, B. T. M. et al. Álcool e nicotina: mecanismos de dependência. Rev Neurocienc, Fortaleza, CE, p. 531-536, dezembro. 2010.

TORCATO, M. E. C. **A Repressão Oficial ao Jogo do Bicho:** uma história dos jogos de azar em porto alegre. 2011. 159 f. Dissertação (Mestrado em história)-Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre, 2011.

VERDELHO, M. **Vício em videogame é considerado um distúrbio pela OMS.** Domingo Espetacular, 2018. 13 min. Disponível em: . Acesso em: 3 mai. 2019.

WEINSTOCK, Jeremiah et al. Ludomania: avaliação transcultural do jogo de azar por dinheiro e seu tratamento. Rev. Bras. Psiquiatr., São Paulo, v. 30, supl. 1, p. S3-S10, Maio. 2008.

WORLD OF WARCRAFT. Desenvolvedores: Blizzard Entertainment. Editora: Blizzard Entertainment. Designer(s): Rob Pardo, Jeff Kaplan & Tom Chilton. Compositores: Jason Hayes. Lançamento: 23, nov. 2004.