O ESTADO DE S.PAULO

Publicado em 06/08/2023 - 06:00

Seis a cada dez crianças de 9 a 10 anos jogam online; vício preocupa

Vício de crianças em jogos online preocupa pais e motiva alerta

_ Quatro em cada dez se conectam diariamente, e hábito avança conforme a idade; dependência pode levar ao quadro chamado de gaming disorder



VICTORIA LACERDA

Tambo e acordo com o estudo TIC Kids Online, de 2022, 42% das crianças e adolescentes de 9 a diranos relataram participar de jogos na internet concetados a outros jogadores todos os dias. Na fabate e atria de 10 per a positivo de outros pagadores todos os dias. Na fabate e atria dos 9 aos to anos, 59% contaram usar a internet para jogar online. Dos 15 aos 17 anos, esse porcentual é de 59%. Os dados mostram, portanto, que o hábito começa cedo es mantém até o início da vida adulta.

Supervisionar o consumo dos jogos online e avaliar a maturidade da criança e do adolescente durante o acesso são práticas indispensáveis que jas e responsáveis preciam adotar para extrair o potencia positivo do universo dos games. Essa é a recomendação expressa pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) em undocumento publicado recentem ente sobre o assunto.

SINAIS DE ALERTA. Caso não adolescente durante o acesso são práticas indispensáveis que a destro de internet para igual de de transtormo (vga nesta página).

SINAIS DE ALERTA. Caso não adolescente que uso de games pasou do limite. Na 1.1 revisão da Classificação Estatistica Internacional de Doenças (CID-11), a Organização Mundial da Saúde (CMS) reconheceu o ga

importante não julgar nem tentar diminuir valor do jogo para a pessoa

Segundo o documento da Sociedade, além dos aspectos positivos, "não há evidências de que os games, quando utili-zados de forma adequada, afezados de forma adequada, afe-tem negativamente a proximi-dade familiar e o engajamento escolar". "Os games permitem aprender a ganhar e a perder, refazer quantas vezes for ne-cessário, persistir e perseve-rar. Dão oportunidade para o conhecimento de novas cultu-ras, história e língua estrangei-

ksaś a recomendação expela Sociedade BrasileiPediatria (SBP) em umento publicado recentesobre o assunto.

Conselho aos país

Para especialistas, é
trante não julgar nemEn ficul de conselho aos país

La ficul de composição de sude mental.

En ficul estabelecido que dá

En ficul estabelecido que d

bio de saúde mental.

E ficou estabelecido que dá
para caracterizar o problema
quando há, obrigatoriamente,
a presença de três comportamentos centrais por pelo menos 12 meses, em um padrão
persistente. O primeiro comportamento éo adolescentejogar por mais tempo do que tinha planejado e não conseguirparar na hora estabelecida,
configurando perda de controdade, quando o jogar se sobrepõe a outros interesses e
atividades, como sono, alimentação, estudo e relacionamentos. Por fim, há a manutenção

e fine de resultado de saúde de São
logia da Universidade de São
logia da Universidade de São
logia da Universidade de São
logia fa Universidade de São
logia fa Universidade de São
logia fa Universidade de São
logia for incentrai-los a proPodemos incentria-los a prorourar por novos jogos sempre,



Teste para adolescentes

e Perguntas a responder Você se sente preocupado com o set comportame on relação aos jogos eletrôni-cos? (Algums exemplos: Você fica pensando na partida ante-rior, ou no que irá fazer na próxima partida? Acha que o jogo se tornou a principal ati-didade em sua vida diária?)

Você sente mais irritação, ansiedade ou mesmo tristeza quando tenta jogar menos ou parar de jogar?

Sente necessidade de passar cada vez mais tempo jogando para satisfação ou prazer? Falha quando tenta controlar

sua participação em jogos ou parar de jogar?

Continuou a jogar, mesmo

sabendo que estava causando problemas entre você e ou-tras pessoas? Você já escondeu dos seus fa-

miliares, terapeutas ou de ou-tras pessoas a quantidade de tempo que estava jogando?

Você joga para temporaria-mente escapar, ou aliviar al-gum sentimento negativo (co-mo culpa, ansiedade)?

Você colocou em risco ou per-deu um relacionamento importante, um emprego, uma oportunidade de estudo ou de carreira por causa do jogo?

Use para cada resposta: nun-ca, raramente, algumas ve-zes, frequentemente, muito frequentemente. O resulta-do está em estadão.com.br.

FONTE: Adaptado de severo rb, barbosa appn, fouchy dre, et al. development and psycho-metric validation of internet gaming disorder scale-short-form (igdsp-sf) in a brazilian sample. addict behav 2020;103:10619.

mas é preciso avaliar as esco-lhas com cuidado", afirma. Além disso, ela aconselha que os adultos estabelçam regras, como um limite de tempo dian-te das telas. Segundo os especialistas do Departamento de Medicina do Adolescente da SBP, responsá-veis pela publicação, é funda-mental entender que os instru-mentos tecnológicos são, em princípio, "neutros"; e adqui-rem significado "positivo ou negativo" conforme seu uso. "Esse conceito alerta para que não se assuma uma postura maniqueista, apresentando jo-

gos eletrônicos, mídias sociais e outros dispositivos eletrônicos sempre como vilões", relacta o texto.

Se os pais notarem um abuso claro e impactos em vários setores da vida, é fundamental buscar o apoio de um pediatra para avaliar corretamente. Esso porque, a despeito das queixas frequentes de muitos pais sobre o tempo dedicado aos sgames, na maioria das vezes a familia não vivencia consequêrcias negativas. De acordo com odocumento da SBP, ao considerar estudos mais rigorosos, a prevalência mundial de gaming disorder de de 1,9%. Por isso, Qustódio acredita que o maior conhecimento sobre o tema contribui para capacitar pais, escolas e profassionais de satide na prevenção e na identificação do problema.

CAUTELA. Entre suas orienta CAUTELA. Entre suas orienta-cões, a sociedade de pediatras destaca que jogar não é perda de tempo; allás, pode ser um tempo precisos, divertido e prazeroso. Além disso, os ga-mes podem ser usados de for-ma educativa. Para os especia-listas, uma atividade como es-so- poda moverimor, receptora de propirar programa de como es-

ilistas, uma stridiade como essa pode aproximar gerações,
sendo que o adolescente será o
protagonista do saber diante
de um familiar ou adulto que
não é um nativo digital.

Diante de alguiém que pode
estar fazendo um uso problemático de jogos, é importante
não julgar nem tentar diminuir a importância do jogo para a pessoa. É necessário atentar para a classificação indicativa e o conteúdo dos jogos, pois
mem tudo é adequado para
crianças e adolescentes de tocas as i adades. Por fim, classificação indicativa não substitui
o cuidado dos pais/cuidadocação indicativa não substitui o cuidado dos pais/cuidado-res: conversar é o caminho.

Veículo: Impresso -> Jornal -> Jornal O Estado de S. Paulo

Seção: Metrópole Caderno: A Pagina: 16