O Impacto dos Jogos Digitais no Comportamento de Adolescentes: Uma Análise Psicológica e Estatística.

Autor(res)

Leonardo Martins Vanini
Otavio Gonçalves Firme
Luara De Souza Rodrigues
Wemerson Rodrigues De Oliveira
Julia Da Cruz Dalmaso

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE LINHARES

Introdução

Este texto aborda elementos de um Projeto de Pesquisa, que já está concluído, que visa reforçar o conhecimento dos estudantes sobre O Impacto dos Jogos Digitais no Comportamento de Adolescentes. Notou-se, a partir dos estudos conduzidos pela USP, dos estudantes de escolas públicas, e em média, 28,1 percentual dos adolescentes que jogavam preenchiam os critérios para Transtorno de Jogos Pela Internet (TJI) que instrumentos de investigação possam instigar um grupo de estudante a explorar e desenvolver habilidades que os auxiliem nas soluções dos problemas que envolvam o Transtorno de Jogo Pela Internet.

Objetivo

Este texto tem por objetivo compreender sobre o impacto dos jogos digitais no comportamento de adolescentes.

Material e Métodos

O tipo de pesquisa realizada foi a pesquisa bibliográfica, com caráter qualitativo.

Foram apreciados livros, trabalhos científicos e acadêmicos, tanto no formato físico quanto no formato digital.

As pesquisas em meios digitais foram realizadas em repositórios públicos como o Google Acadêmico.

Utilizou-se como palavras-chaves: Psicologia, jogos digitais, adolescentes, TJI, vício, isolamento, cognição, foco, videogames, saúde mental, intervenção.

Resultados e Discussão

Dos 5.000 adolescentes entre 12 e 14 anos que participaram da pesquisa da doutora Luiza Chagas Brandão, 4.000 responderam que usam videogame de forma exagerada, revelando assim como o vício desses jovens traz malefícios para a saúde mental, a cognição e o comportamento dos mesmos. Também foi possível observar que

28,1% desses adolescentes apresentam o chamado TJI (Transtorno do Jogo pela Internet).
No livro The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains, de Nicholas Carr, é possível notar as consequências desse uso exagerado e o que elas podem se tornar futuramente, como a perda da memória e do foco prolongado, que fazem parte da cognição humana, além da perda da identidade, o que pode levar a pessoa a se tornar associal e mais viciada nos jogos.

Conclusão

Conclui-se que o uso excessivo de jogos digitais pode gerar danos cognitivos, emocionais e sociais em adolescentes, como impulsividade, isolamento e dificuldade de foco. Portanto, faz-se necessária a intervenção familiar, escolar e psicológica para promover o uso equilibrado das tecnologias e o bem-estar juvenil.

Referências

FINI, B. C. D. et al. Prevalence of internet gaming disorder and its psychological correlates. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 72, n. 2, p. 111-117, abr./jun. 2023. Disponível em: https://www.scielo.br/j/jbpsiq/a/bySvTrn6pXj8MVYqLnqG8Pb/?lang=en. Acesso em: 26 maio 2025.

CARR, Nicholas. A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros. Tradução de Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011. 312 p. ISBN 978-85-220-1005-9.

BRANDÃO, Luiza Chagas. Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. 2022. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.11606/T.47.2022.tde-15082022-133753. Acesso em: 26 maio 2025.