

## Videogames e jogos perigosos na adolescência

A interação entre adolescentes e as novas tecnologias de informação e comunicação através da Internet e jogos online/off-line atualmente representa um novo desafio para pais e profissionais de saúde e de educação. *Smartphones*, *notebooks*, computadores e tantos novos equipamentos e aplicativos fazem parte da rotina dos adolescentes e estão acessíveis como se fossem uma extensão de suas mãos. Estas novidades são atraentes como entretenimento e informações, mas trazem também situações de risco envoltas nos comportamentos e relacionamentos adolescentes, tanto com as famílias e amigos como nas escolas.

Os dados obtidos na pesquisa TIC KIDS ONLINE-Brasil de 2016, realizada pelo CETIC/CGI, demonstram 24,3 milhões de crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos de idade de todas as classes sociais são usuários de Internet, o que corresponde a 82% dessa população no Brasil. Desses, 40% jogam videogames *online* conectados com outros jogadores, e 47% jogam *online* não-conectados. Os jogos são de diversos tipos e os conteúdos são de esportes, aventura, mistério, quebra-cabeças, guerras, combates de violência e muitos outros de simulação com campeonatos, incluindo os MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). E de repente, adolescentes assumem novas identidades digitais e se tornam *gamers*, *avatares*, *streamers*, *youtubers* e querem as recompensas de serem celebridades com muitos *likes* no *Facebook*. Sentir-se aceito ou popular, ou rejeitado e isolado se torna uma rotina que perpassa a curiosidade e distração, e vai sendo incorporado aos hábitos durante os dias, noites e finais de semana até a dependência digital.

No mais recente CID-11, Classificação Internacional das Doenças da Organização Mundial de Saúde (2018), os transtornos dos jogos foram incluídos como critérios para classificar *gaming disorder*, uma doença mental e comportamental 6 C 71. Outras evidências científicas demonstram que várias regiões cerebrais são afetadas durante o desenvolvimento na adolescência, principalmente, a região límbica das emoções e o córtex pré-frontal do controle da impulsividade. Desafios perigosos, como as práticas de não-oxigenação (*choking games*) e "brincadeiras" em grupo como aspirar pó-de-canela, talco, passar camisinha entre o nariz e a boca, inalar desodorantes estão causando episódios de asfixia e sufocação, desmaios, acidentes fatais e inclusive aumentando as taxas de suicídio entre jovens. Aumento de comportamentos agressivos, mudanças súbitas de humor, e episódios de *cyberbullying* precisam ser diagnosticados e prevenidos durante a adolescência.

Cabe aos profissionais de saúde ficarem alertas, realizarem mais palestras nas escolas, incluir atividades de prevenção nas rotinas de atendimento e durante as intervenções comunitárias e saber que as tecnologias digitais precisam ser construídas como pontes sociais proativas para novos conhecimentos, e nunca como abismos mortais da exploração do sofrimento humano. O trabalho intersectorial de proteção social dos adolescentes e as novas políticas públicas, incluindo o Marco Civil da Internet (artigo 29) e a atualização da Classificação Indicativa pelo Ministério da Justiça são algumas iniciativas que a *Revista Adolescência & Saúde* atualmente apoia.

---

Evelyn Eisenstein  
Editora científica