

USO PROBLEMÁTICO E CONSEQUÊNCIAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NOS ADOLESCENTES

Ana Claudia da Rosa¹; Márcia Zampieri Grohmann²; Matheus Frohlich Marquetto³; Juliano Pereira Régis Garcia⁴; Maíra Nunes Piveta⁵; Jankel Dal'osto Nunes⁶

Resumo

A pesquisa objetivou adaptar e validar a Escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010) para o contexto nacional, compreender os problemas relacionados ao uso problemático de jogos eletrônicos pelos jovens e identificar como se relacionam as dimensões euforia, problemas de saúde, conflito, falta de autocontrole e preferência por relacionamentos virtuais. Para tanto, foi realizada uma pesquisa quantitativa e descritiva com estudantes do ensino médio, reaplicando o estudo de Kim and Kim (2010). Foi possível identificar que a maioria dos jovens não utilizam de forma abusiva os jogos, tem euforia enquanto jogam; possuem autocontrole; concordam levemente que seus trabalhos de escola são prejudicados e que algumas vezes jogar pode interferir no desempenho escolar; possuem leve concordância que jogar é sua prioridade; preferem relacionamentos reais do que virtuais; e discordam levemente que apresentam problemas de saúde devido aos jogos.

Palavras-chave: Jovens; Jogos Eletrônicos; Uso problemático.

Abstract

The aim of this research was to adapt and validate Kim and Kim's (2010) Problematic Online Game Use Scale for the national context, to understand the problems related to the problematic use of electronic games by young people and to identify how they relate the dimensions euphoria, health problems, conflict, lack of self-control and preference for virtual relationships. For that, a quantitative and descriptive research was carried out with high school students, reapplying the study of Kim and Kim (2010). It was possible to identify that most of the young people do not use the games in an abusive way, they are euphoric while they play; have self-control; lightly agree that their school work is impaired and that sometimes playing may interfere with school performance; have slight agreement that playing is their priority; prefer real rather than virtual relationships; and mildly disagree that they have health problems due to gambling.

Keywords: Young people; Electronic games; Problematic use.

¹ Doutoranda em Administração de Empresas pela Universidade Federal de Santa Maria-UFSM; professora do Curso de Administração e do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Comercial da Faculdade Integrada de Santa Maria-FISMA. E-mail: ana.claudiarosaa@gmail.com

² Doutora em Engenharia Produção e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC; professora associada da Universidade Federal de Santa Maria-UFSM. E-mail: marciazg@gmail.com.

³ Doutorando em Administração de Empresas pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM); pertencente ao Grupo de Pesquisas em Marketing da Universidade Federal de Santa Maria-UFSM. E-mail: matheusmarquetto@yahoo.com.br.

⁴ Graduado em Administração de Empresas pela Universidade Franciscana-UFN. E-mail: julianogarciamg@gmail.com.

⁵ Doutoranda em Administração de Empresas pela Universidade Federal de Santa Maria-UFSM; pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas em Internacionalização-GEPI/UFSM. E-mail: mairapivetasm@hotmail.com.

⁶ Mestrando em Administração de Empresas pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul-PUCRS. E-mail: jankeldn@hotmail.com

Introdução

Os jogos eletrônicos surgiram em meados da década de 1950, mas desde o último século eles têm feito sucesso entre os jovens e alcançam cada vez mais adeptos a esta modalidade de diversão. De acordo com notícia divulgada, no ano de 2018, 75,7 milhões de pessoas eram consideradas usuárias de jogos eletrônicos no Brasil (MEIONORTE, 2019). Assim, conforme a mesma notícia, este número de jogadores faz com que o Brasil ocupe o primeiro lugar nos países latino-americanos e o décimo terceiro lugar no ranking global do setor de jogos eletrônicos, movimentando no ano de 2017 em torno de US\$ 1,3 bilhão (MEIONORTE, 2019).

Segundo a pesquisa Game Brasil (2018), o entretenimento dos jogos digitais é mais forte entre os jovens. Em 2015, a mesma pesquisa já apontava que 75,5% dos brasileiros jogavam, sendo 52,6% dos jogadores brasileiros eram do público feminino e 47,4% masculino, 31,5% tinham idade entre 16 a 24 anos e 34,8% possuíam idade entre 25 a 34 anos, o que mostra que o maior número de usuários são jovens adolescentes e jovens adultos. Existem diversas plataformas para se jogar os jogos eletrônicos, dentre elas o computador (PC), os videogames, tablets, smartphones e Smart TV, sendo que a maioria dos jovens joga mais no smartphone, computador e nos videogames.

Mas junto com esta evolução dos jogos eletrônicos, surgem também preocupações com relação ao uso excessivo e/ou abusivo de jogos entre os jovens, pois as pesquisas apontam que o número de adeptos aos jogos eletrônicos tem evoluído e o mercado de jogos tem crescido apesar do momento conturbado vivenciado pela economia (SUZUKI, et al. 2009; BLINKA; SMAHEL, 2011).

Diante disso, o atual estudo objetivou adaptar e validar a Escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010) para o contexto nacional, compreender melhor os problemas relacionados ao uso problemático de jogos eletrônicos pelos jovens e identificar como se relacionam as dimensões euforia, problemas de saúde, conflito, falta de autocontrole e preferência por relacionamentos virtuais. Para atingir aos objetivos, foi realizada uma pesquisa quantitativa e descritiva com jovens estudantes do ensino médio de uma escola estadual localizada em Santa Maria, estado do Rio Grande do Sul (RS), reaplicando em outra realidade o estudo de Kim and Kim (2010).

1 Referencial teórico

Os jogos eletrônicos tem se tornado cada vez mais frequentes na vida de crianças e adolescentes e o passar dos anos e a evolução da tecnologia fazem com que os seus usuários

fiquem cada vez mais imersos em jogos para entretenimento, mas as críticas quanto aos mesmos também evoluem, pois os jogos também possuem uma função social na vida dos usuários, podendo influenciar o seu comportamento junto a sociedade (LEMOS, 2011). Segundo Abreu et al. (2008), o uso excessivo, compulsivo, problemático ou alto envolvimento e dependência de jogos eletrônicos são os termos mais usados na literatura quando se pesquisa na literatura sobre jogos eletrônicos.

Para Mendes (2006), os jogos eletrônicos possuem uma função educadora nada inocente, em que os mesmos educam para a violência, consumo, papéis de gênero, entre outros. Além do papel pedagógico, os jogos também possuem uma função social, cultural e econômica, já que os mesmos estão atrelados ao desenvolvimento da informática, sendo artefatos que compõe a constituição de um sujeito denominado como sujeito-jogador. Carbonell et al. (2009) comentam que diversos países da América, Europa e Ásia tem incentivado pesquisas na área sobre o uso de jogos em que as mesmas relatam que uma parcela da população jovem apresenta características de uso problemáticas relacionadas aos jogos eletrônicos.

Outro problema relacionado ao uso excessivo dos jogos eletrônicos está ligado a dependência por parte dos usuários de se jogar constantemente. Lemos (2011) destaca que o uso de jogos aumenta a atividade cerebral em regiões do cérebro onde são semelhantes a fase de fissura de dependentes químicos, e que usuários de jogos eletrônicos dependentes podem sofrer alterações que causam uma reação em que as experiências de sensibilização, reações emocionais e de recompensa são alteradas.

Devido ao constante crescimento dos jogos eletrônicos e do aumento de seu público, também se iniciou uma transição em que os jogos deixaram de ser apenas lúdicos para se tornarem esportes, estimulando seu mercado de consumo. Abreu (2003) já afirmava que o aumento do número de praticantes e de lugares para se jogar fizeram com que os jogos deixassem de ser apenas lúdicos e se tornassem um esporte com dezenas de campeonatos espalhados pelo Brasil e pelo mundo. Ainda de acordo com o autor, os jogadores começam a se diferenciar entre amadores e profissionais, surgindo figuras de referência para os jogadores e fazendo com que o mercado tenha novos personagens e ídolos além dos jogos.

Inserido em estudos sobre o uso de jogos eletrônicos, para o desenvolvimento da escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*), Kim and Kim (2010) adotaram inicialmente 25 itens fontes que foram modificados das seguintes escalas: (A) a Escala de Dependência do Jogo da Internet (Lee & Ahn, 2002); (B) os Questionários de Jogo Online (Charlton & Danforth, 2007); (C) a Escala de Dependência da Internet (Young,

1999); (D) a Escala de Problemas Relacionados à Internet (Armstrong, Phillips, & Saling, 2000); e (E) a Escala Generalizada de Problemas na Internet (Caplan, 2002).

Após um estudo piloto cinco itens foram abandonados, resultando na escala de 20 itens. Desse modo, os autores aplicaram a pesquisa junto a alunos do quinto, oitavo e décimo primeiro ano de escolas localizadas na Coréia do Sul. O primeiro fator foi formado por itens descrevendo um alto nível de facilidade de experiência de jogo online, assim os autores renomearam esse fator para euforia. O segundo fator foi caracterizado por itens que revelam os problemas físicos resultantes do jogo online, sendo denominado problemas de saúde. O terceiro fator inclui itens sobre jogos eletrônicos conflitantes com outras atividades e relacionamentos interpessoais, assim foi chamado de conflito. O quarto fator apresentou itens relativos à preocupação com jogos online (por exemplo, não pode controlar o tempo de jogo), como resultado, foi chamado de falta de autocontrole. Por fim, o quinto fator foi caracterizado por itens que descrevem a preferência por jogar jogos online em detrimento das relações “face a face”, sendo denominado preferência por relacionamento virtual.

2 Procedimentos metodológicos

O estudo realizado possui abordagem quantitativa e quanto aos objetivos caracteriza-se como uma pesquisa descritiva, utilizando uma adaptação da escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010). O objetivo da pesquisa foi adaptar e validar a Escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010) para o contexto nacional, compreender melhor os problemas relacionados ao uso abusivo de jogos eletrônicos pelos jovens e identificar como se relacionam as dimensões euforia, problemas de saúde, conflito, falta de autocontrole e preferência por relacionamentos virtuais.

Para coleta dos dados realizou-se uma pesquisa *survey*, com aplicação de questionários. A população da pesquisa formou-se por estudantes do ensino médio de uma escola estadual, sendo que o número de alunos matriculados no ano da pesquisa era de 1350. A pesquisa foi realizada em uma escola da cidade de Santa Maria/RS e para o cálculo de tamanho da amostra foi selecionado um grau de confiança de 95%, obtendo-se, assim, uma amostra de 300 alunos, e no final da coleta de dados foram obtidos 330 questionários.

O questionário utilizado era composto por duas etapas. Na primeira havia perguntas referentes ao perfil (sexo, idade, renda mensal familiar, onde joga, quanto tempo joga, quantos dias joga durante a semana e quantas horas joga por dia). A segunda parte do questionário foi estruturada com uma escala de concordância do tipo *Likert* de cinco pontos e foi formada pelas

quinze questões do modelo de Kim w Kim (2010) como mostra o Quadro 1. Por fim, para analisar os dados foram utilizados os softwares IBM SPSS Statistic21 e Amos.

Quadro 1 - Modelo utilizado na pesquisa

Fator	Variável
Euforia (E)	E1: Eu me sinto livre quando jogo jogos. E2: Eu me sinto bem e muito concentrado enquanto jogo jogos E3: Eu sinto muita empolgação ao jogar jogos. E4: O momento em que me sinto mais feliz é quando jogo jogos.
Problema de saúde (PS)	PS1: Minha saúde piorou a partir do momento em que comecei a jogar jogos. PS2: Eu tenho dor de cabeça por jogar muito. PS3: Minha visão piorou devido ao uso exagerado de jogos.
Conflito (C)	C1: Eu estou dando menos importância para minha família devido ao fato de jogar jogos. C2: Meus pais muitas vezes me dizem que eu gasto muito tempo jogando jogos. C3: Meus trabalhos da escola e outras atividades são prejudicados por eu jogar jogos. C4: Minha prioridade é jogar jogos. C5: Jogar jogos muitas vezes interfere no meu desempenho escolar.
Falta de autocontrole (F)	F1: Quando estou jogando jogos, eu tendo a jogar mais tempo do que estava inicialmente previsto. F2: Eu imagino estar jogando jogos mesmo quando eu não estou jogando. F3: Encontro-me dizendo " apenas mais alguns minutos" quando estou jogando. F4: Eu me esforço para reduzir o tempo com jogos, mas frequentemente falho. F5: Eu tendo a passar cada vez mais tempo jogando jogos.
Preferência por relacionamento virtual (PR)	PR1: Eu me sinto mais íntimo com pessoas que eu conheço no jogo, do que com as pessoas na realidade. PR2: Eu sinto que muitas pessoas que jogam, reconhecem mais as minhas habilidades do que as pessoas na vida real. PR3: Pessoas que eu conheci nos jogos são mais fáceis de entender do que as pessoas da vida real.

Fonte: Kim e Kim (2010).

3 Resultados e discussões

Na amostra pesquisada de 330 alunos, houve um equilíbrio em termos de gênero, apesar de uma leve predominância de mulheres, com 55,5% (n=183), e 44,5% de respondentes do sexo masculino (n=147). Em relação à faixa etária, a maioria dos respondentes, 92,3% (n=300), está na faixa de 15 a 16 anos; 18 pessoas (5,5%) na faixa de até 14 anos; 3 pessoas (0,9%) estão na faixa de 17 a 18 anos e apenas 4 pessoas (1,2%) têm mais que 18 anos.

Com relação a renda mensal familiar, a maior parte dos jovens (n=99, 30,2%) têm renda de R\$ 1500,00 à R\$ 2 500,00 e 86 estudantes (26,2%) apresentam renda entre R\$ 622,00 e R\$ 1 500,00. As maiores rendas apresentaram os menores percentuais, sendo que 18,3% (n=60) possuem renda de R\$ 2.501,00 à R\$ 3.500,00, a renda familiar de 10,1% (n= 33) dos estudantes é R\$ 3.501,00 a R\$ 4.500,00 e 15,2% (n=50) dos pesquisados indicaram que a renda familiar é superior á R\$ 4.500,00 por mês.

Assim, observa-se que mais da metade da amostra (56,4%) é composta por estudantes com renda familiar mensal inferior a R\$ 2.500,00, ocorrendo uma predominância de respondentes que pertencem às classes C e D. Segundo a pesquisa Game Brasil (2016) os

jogadores com classe social igual ou inferior a C correspondem por 71% dos jogadores do Brasil, formando um grupo de consumidores muito importante para a indústria de jogos.

Em relação à tecnologia utilizada para os jogos, a maioria dos estudantes (51,5%; n=170) jogam tanto em computadores como em videogames, já 33,9% (n=112) jogam somente em computador, 13% (n=43) jogam somente em videogames e 5 respondentes (1,5%) afirmaram que utilizam outros meios eletrônicos para jogar.

Em relação a quantos dias da semana os entrevistados jogam, houve predominância da opção entre 1 à 2 dias (41,6%; n=137), os alunos que jogam entre 2 à 4 dias representam 31% do total (n=102), e 27,4% (n=90) jogam entre 4 à 7 dias. Referente ao número de horas que jogam ao dia, a maioria dos estudantes (n=153) 46,5% afirmaram que jogam de 1 a 3 horas; 99 estudantes (30,1%) jogam menos de 1 hora; 52 (15,8%) jogam de 3 à 5 horas, e apenas 25 estudantes (7,6%) jogam mais do que 5 horas diariamente, sendo que houve uma não resposta. O percentual de estudantes que jogam mais de 3 horas por dia foi de 23,4%, o que é considerado um número elevado. Segundo pesquisa da Game Brasil (2018), os gamers revelaram que acreditam que gastam muito do seu tempo nos jogos eletrônicos.

Em virtude da Escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010) não ter sido utilizada no contexto nacional, o primeiro objetivo deste estudo foi adaptá-la e validá-la no contexto nacional. Para tanto, foram realizados os procedimentos de Análise Fatorial Exploratória e, posteriormente, a Análise Fatorial Confirmatória.

Na Análise Fatorial Exploratória, para fatores mais significativos, utilizou-se o critério dos autovalores (*eigen values*), que representa a quantidade de variância nas variáveis originais, e que está associada a um fator, considerando-se apenas variáveis com valor de *eigen value* acima de 1,0; e a porcentagem da variância explicada pelos fatores de forma cumulativa, cujo nível satisfatório, de acordo com Malhotra (2001), fica em torno de 60%.

Utilizou-se como critérios de extração de variáveis os procedimentos sugeridos por Hair Jr. et al. (2005) de exclusão de variáveis com cargas e/ou comunalidades inferiores a 0,50. Assim, no construto euforia, a variável E4 foi extraída por motivo de carga fatorial inferior a 0,50 (carga de 0,409); em conflito, as variáveis C1 e C2 foram extraídas por apresentarem, respectivamente, cargas de 0,429 e 0,468; em autocontrole, as variáveis F1 e F2, com cargas fatoriais de 0,433 e 0,377, respectivamente. Na Tabela 1 são apresentados os resultados da Análise Fatorial Exploratória.

Tabela 1 - Análise fatorial exploratória

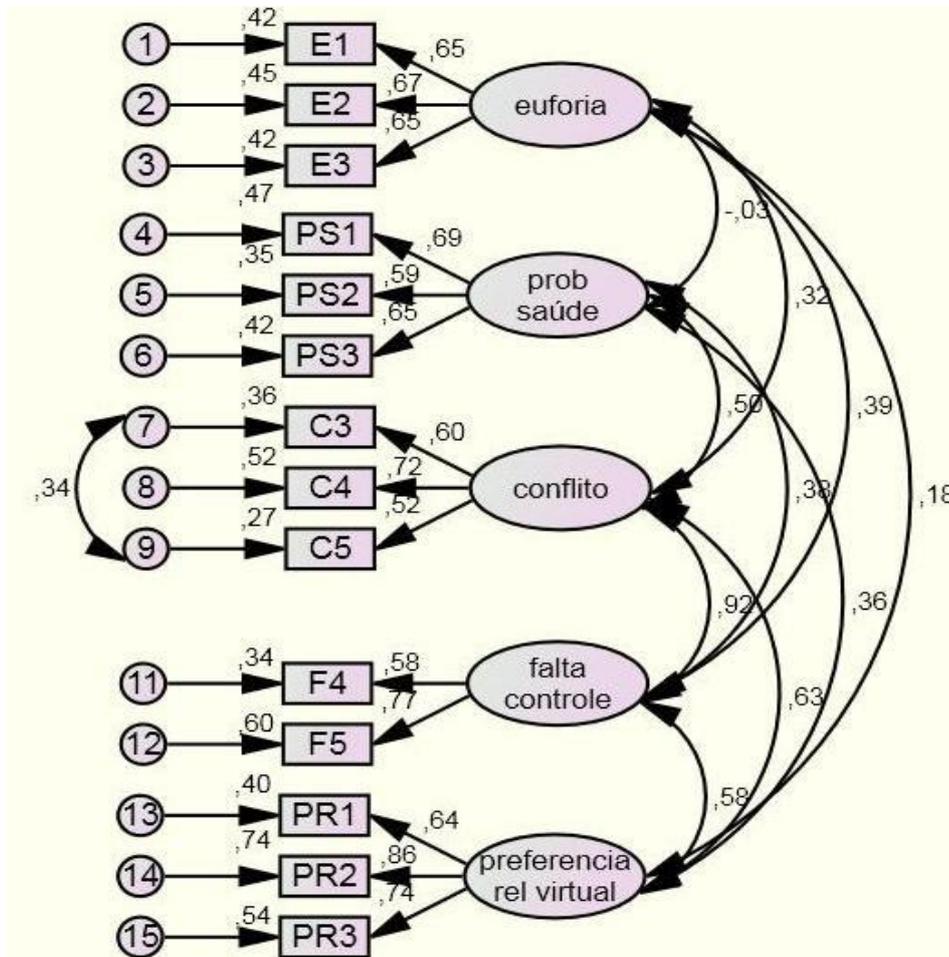
Variáveis	Carga	Com.	Variáveis	Carga	Com.
Euforia			Autocontrole		
E1	0,785	0,616	F3	0,725	0,525
E2	0,795	0,632	F4	0,809	0,654
E3	0,781	0,610	F5	0,771	0,595
Problemas de Saúde			Preferência por relacionamento virtual		
PS1	0,771	0,595	PR1	0,801	0,642
PS2	0,782	0,612	PR2	0,869	0,756
PS3	0,790	0,624	PR3	0,843	0,711
Conflito					
C3	0,845	0,713			
C4	0,735	0,541			
C5	0,806	0,650			

Fonte: Resultados da pesquisa.

Com as informações resultantes da Análise Fatorial Exploratória foi construído o modelo estrutural inicial e realizada a Modelagem de Equações Estruturais para Análise Fatorial Confirmatória, através do software Amos. O modelo inicial apresentou índices de ajuste do modelo satisfatórios, sendo eles: CMIN/DF= 1,782; RMSEA= 0,049; RMR= 0,075; GFI= 0,942; NFI= 0,896; RFI= 0,864; IFI= 0,952; TLI= 0,935; CFI= 0,951. A literatura (Hair Jr. et al., 2005) indica que os índices RMR e RMSEA devem ser inferiores a 0,10, o CMIN/DF deve estar num intervalo ideal entre 1 e 5, e que todos os demais índices devem ser superiores a 0,900. Dessa forma, constatou-se que apesar de satisfatório, o ajuste do modelo poderia ser melhorado, visto que o NFI e o RFI ficaram um pouco abaixo de 0,90.

Seguindo os procedimentos sugeridos pelo software Amos, para melhoria do modelo, procedeu-se a exclusão da variável F3 que apresentou carga fatorial inferior a 0,500 (carga= 0,469) e acrescentou-se uma correlação entre 7↔9, indicando que as variáveis C3 e C5 foram percebidas de forma semelhante pelos respondentes e que apresentam uma correlação significativa de 34%. Após as alterações os índices de ajuste do modelo final (Figura 1) melhoraram, cumprindo os valores mínimos pela literatura, e foram de: chi-quadrado de 95,773 com 66 graus de liberdade; CMIN/DF= 1,451; RMSEA= 0,037; RMR= 0,065; GFI= 0,959; NFI= 0,926; RFI= 0,899; IFI= 0,976; TLI= 0,966; CFI= 0,975.

Figura 1 - Resultado da modelagem de equações estruturais



Fonte: Resultados da pesquisa

A confiabilidade dos construtos foi realizada pelo cálculo do Alpha de Cronbach, sendo que o valor considerado como satisfatório é de 0,60, segundo Malhotra (2001). Os valores obtidos variaram de 0,619 (falta de autocontrole) a 0,790 (preferência por relacionamento virtual) e mostraram-se adequados (Tabela 2).

A unidimensionalidade e a validade convergente do modelo foram comprovadas com as informações apresentadas na Tabela 2. O maior erro encontrado foi de 0,144 (F5), assim, todos os resíduos padronizados (erro) foram inferiores a 2,58 ($p < 0,05$) e a unidimensionalidade foi comprovada. A validade convergente é analisada através das cargas fatoriais padronizadas que, além de serem superiores a 0,50, para um nível de confiança de 0,01, devem apresentar t-valor igual ou superior a 2,33. A menor carga fatorial foi de 0,521 (para a variável C5) e o menor t-valor foi de 6,711, para a variável PS1, portanto, a validade convergente do modelo também foi comprovada.

Tabela 2 - Resultado da análise fatorial confirmatória

Construto	Item	Carga pad.	Erro	T-valor	KMO	AVE	Alpha
Euforia	E3	0,647	0,135	7,647	0,671	61,95	0,693
	E2	0,668	0,127	7,647			
	E1	0,651	0,144	7,545			
Problemas de saúde	PS3	0,648	0,125	7,665	0,666	61,01	0,671
	PS2	0,589	0,136	7,665			
	PS1	0,686	0,135	6,711			
Conflito	C5	0,521	0,120	7,769	0,650	63,47	0,711
	C4	0,721	0,138	7,769			
	C3	0,599	0,127	9,146			
Falta de autocontrole	F5	0,775	0,144	8,648	0,643	59,14	0,619
	F4	0,580	0,093	8,648			
Preferência por relacionamentos virtuais	PR3	0,736	0,070	11,675	0,691	70,31	0,790
	PR2	0,859	0,105	11,675			
	PR1	0,635	0,073	10,495			

Fonte: Resultados da pesquisa

O último critério que foi analisado para a validação do modelo foi o da validade discriminante. Observa-se, na Tabela 3, que quase todas as correlações entre as dimensões do modelo foram significativas. Apenas não ocorreu significância entre euforia e problemas de saúde (correlação de -0,014). As correlações significativas foram inferiores a 0,90, critério apontados por Hair Jr et al. (2005) para que haja validade discriminante. A maior correlação encontrada foi entre as dimensões autocontrole e conflito, com valor de 0,579, cumprindo-se também esta etapa da comprovação da validade discriminante do modelo.

A última análise da validade discriminante refere-se aos valores da parte superior da Tabela 3, o quadrado do valor das correlações, que não deve ser superior à variância extraída pelo fator. Observa-se que a maior correlação ao quadrado é 0,335 (correlação entre conflito e falta de controle) e que a menor variância explicada é de 0,591 (para a dimensão falta de controle). Dessa forma, a validade discriminante foi comprovada pelo critério do quadrado das correlações serem inferior à variância extraída.

Tabela 3 - Correlações entre os construtos

	Média	Desvio	E	OS	C	F	PR
Euforia (E)	3,92	0,885	1	0,000	0,041	0,060	0,012
Problema saúde (PS)	1,74	0,904	-0,014	1	0,105	0,063	0,066
Conflito (C)	1,99	1,017	0,202**	0,324**	1	0,335	0,145
Autocontrole (F)	2,11	1,121	0,245**	0,251**	0,579**	1	0,151
Relacion. virtual (PR)	1,95	1,126	0,111*	0,256**	0,381**	0,388**	1

** Correlações significantes ao nível de 0,01 (2-tailed).

Fonte: Resultados da pesquisa

Apenas o construto euforia apresentou média superior a 2,5, sendo a maior média dentre os fatores (média 3,92), demonstrando que de modo geral os jovens sentem-se bem, livres,

concentrados e empolgados ao jogarem jogos eletrônicos. Essa dimensão também obteve o menor desvio-padrão (0,885), expondo maior concordância entre as respostas.

Com base nesses resultados, referentes a compreensão dos problemas relacionados ao uso de jogos eletrônicos, os jovens participantes da pesquisa revelaram ter euforia enquanto jogam; possuem autocontrole; concordam levemente que seus trabalhos de escola e atividades são prejudicados e que algumas vezes jogar jogos pode interferir no seu desempenho escolar; possuem leve concordância que jogar jogos é sua prioridade; preferem relacionamentos reais do que relacionamentos virtuais; e discordam levemente que apresentam problemas de saúde devido aos jogos eletrônicos.

4 Considerações finais

O atual estudo objetivou adaptar e validar a Escala de Uso Problemático de Jogos Eletrônicos (*Problematic Online Game Use Scale*) de Kim and Kim (2010) para o contexto nacional, compreender os problemas relacionados ao uso problemático de jogos eletrônicos pelos jovens e identificar como se relacionam as dimensões euforia, problemas de saúde, conflito, falta de autocontrole e preferência por relacionamentos virtuais. Para tanto, foi realizada uma pesquisa descritiva com 330 jovens estudantes do ensino médio, reaplicando em outra realidade o estudo realizado por Kim and Kim (2010).

Segundo uma pesquisa realizada pelo site InsideComm (2016) e divulgada pelo Portal G1 (2016), o brasileiro joga, em média, 2 horas por dia, dado que vai de encontro com os resultados dessa pesquisa, onde quase metade da amostra afirmou jogar de 1 a 3 horas por dia. Cabe ressaltar que quase 25% dos jovens afirmaram jogar mais de 3 horas diárias, o que é um alto número.

Com base nos dados coletados, foi possível identificar que a maioria dos jovens estudantes pesquisados não utilizam de forma abusiva os jogos eletrônicos. Além disso, referente a compreensão dos problemas relacionados ao uso de jogos eletrônicos, os jovens participantes da pesquisa revelaram ter euforia enquanto jogam; possuem autocontrole; concordam levemente que seus trabalhos de escola e atividades são prejudicados e que algumas vezes jogar jogos pode interferir no seu desempenho escolar; possuem leve concordância que jogar jogos é sua prioridade; preferem relacionamentos reais do que relacionamentos virtuais; e discordam levemente que apresentam problemas de saúde devido aos jogos eletrônicos.

O estudo apresenta limitações quanto à amostra ser formada apenas por jovens estudantes. Neste sentido, sugere-se ampliação de estudos em outras faixas etárias, bem como, verificar a influência da diferença de gênero. Além disso, também é sugerido a realização de estudos

qualitativos e exploratórios, a fim de elencar novos aspectos para serem estudados sobre o uso problemático de videogames e suas consequências.

O estudo de jogos eletrônicos é relevante para as organizações e demais atores envolvidos, ao passo que o mercado de jogos movimenta a economia nacional, conforme aponta a revista E-Commerce Brasil (2016). No entanto, cabe salientar que o entendimento do uso problemático e suas consequências aos jovens consumidores pode contribuir para a elevação de níveis de bem-estar, sem prejudicar a qualidade de vida e relacionamentos interpessoais.

Referências

A INDÚSTRIA de jogos eletrônicos, um setor em ascensão no Brasil. 15 ago. 2016. Revista e-commerce Brasil. Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>> Acesso em: 12 dez. 2016.

ABREU, A. **Videogame: um bem ou um mal?** Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003. Disponível em: <http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf> Acesso em: 10 dez. 2018.

ABREU, C. N. de. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria, v. 30, n. 2, 156-167, 2008.

ARMSTRONG, L.; PHILLIPS, J. G.; SALING, L. L. Potential determinants of heavier internet usage. **International Journal of Human-Computer Studies**, v. 53, p. 537-550, 2000.

BLINKA, L.; SMAHEL, D. Dependência virtual de role-playing games. In: YOUNG; ABREU (Orgs.), **Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BRASILEIRO passa 2 horas por dia em frente a um videogame, diz pesquisa. 05 dez. 2016. Portal G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html>> Acesso em: 18 jan. 2017.

CAPLAN, S. E. Problematic internet use and psychological well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. **Computers in Human Behavior**, 18, 553-575, 2002.

CARBONELL, X. et al. A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. **The Journal of the Medical Library Association**, v. 97, n. 2, p. 102-107, 2009.

CHARLTON, J. P.; DANFORTH, I. D. W. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. **Computers in Human Behavior**, v. 23, n. 3, p. 1531-1548, 2007.

HAIR JR., J. F. et al. **Fundamentos de Métodos de Pesquisa em Administração**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

- KIM, M. G.; KIM, J. Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. **Computers in Human Behavior**, v. 26, p. 389–398, 2010.
- LEE, H. C.; AHN, C. Y. Development of the internet game addiction diagnostic scale. **The Korean Journal of Health Psychology**, v. 7, n. 2, p. 211–239, 2002.
- LEMOS, I. L. **Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos**. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PB, 2011.
- MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de Marketing: uma orientação aplicada**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- MENDES, C. L. **Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Editora Papirus: Campinas, 2006.
- NO BRASIL há 75,7 milhões de usuários de jogos eletrônicos. 18 jan. 2019. **Meio Norte.com**. Disponível em: <<https://www.meionorte.com/noticias/no-brasil-ha-75-7-milhoes-de-usuarios-de-jogos-eletronicos-352836>> Acesso em: 22 jan. 2019.
- SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2016. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.
- SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2018.
- SUZUKI, F. T. I. et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **J. Brasileiro de Psiquiatria**, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.
- YOUNG, K. S. Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. In: L. VANDECREEK; T. JACKSON (Eds.), **Innovations in clinical practice: A source book**. Sarasota, FL: Professional Resource Press, p. 19–31, 1999.