

Trabalhos Científicos

Título: Game Over: Consequências Do Transtorno Do Jogo Na Adolescência

Autores: SÂMEA MALUF CHAVES COSTA (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), BENITO LOURENÇO (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), CLAUDIA DE BRITO FONSECA (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), LIGIA BRUNI QUEIROZ (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), LUIZ EDUARDO VARGAS DA SILVA (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), FLAVIA COLUCCI E YARSHELL (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP)), NARA VASCONCELOS CAVALCANTI (INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (HC-FMUSP))

Resumo: Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) oficializou a inclusão do Transtorno do Jogo (Gaming Disorder) na Classificação Internacional de Doenças (CID-11). O transtorno é reconhecido como uma condição de saúde mental e definido como um padrão de comportamento de jogo, digital ou offline, caracterizado por perda de controle, priorização excessiva do jogo em detrimento de outras atividades e sua continuidade apesar das consequências negativas. Essa inclusão reflete a crescente preocupação global com os impactos do uso excessivo de jogos digitais, especialmente entre adolescentes e fornece um marco para o diagnóstico, estudo e desenvolvimento de intervenções clínicas e políticas de saúde pública voltadas ao manejo desse problema. Adolescente, sexo masculino, 13 anos e 7 meses, estudante do 7º ano do ensino fundamental iniciou seguimento ambulatorial por absenteísmo escolar e uso excessivo de videogames. O comportamento de jogar intensificou-se a partir de episódios de bullying sofridos no último ano. Desde então, passou a negligenciar suas atividades escolares, sociais e de autocuidado, mantendo uma média de 8 a 10 horas diárias de jogo, apresentando privação de sono, recusa em ir para escola, isolamento social, alterações no comportamento quando o jogo é interrompido, irritabilidade, agressividade e falhas nas rotinas de higiene e alimentação. Após realizada avaliação diagnóstica e escuta familiar, foi proposta uma abordagem terapêutica integrada, combinando avaliação psiquiátrica, psicoterapia para desenvolver autocontrole e substituir o uso excessivo por atividades saudáveis, com o envolvimento familiar para criar limites equilibrados e melhorar a comunicação. Este caso ilustra os impactos significativos do uso disfuncional de jogos digitais sobre o desenvolvimento psicossocial de adolescentes, especialmente quando associado a fatores de risco como bullying, isolamento social e ausência de suporte emocional e familiar. O comportamento aditivo funcionou como uma forma de regulação emocional frente ao sofrimento psíquico, gerando desorganização nas rotinas escolares, familiares e pessoais. A literatura é escassa e há carência de serviços especializados para adolescentes com dependência tecnológica na rede pública. Destaca-se a importância de ambientes escolares mais acolhedores e inclusivos, atentos a sinais de sofrimento emocional e atuantes na prevenção da evasão escolar e das consequências da dependência digital. Diante do crescimento exponencial do acesso a dispositivos digitais, é essencial que seja abordado de forma ética, sem estigmatização, priorizando o cuidado integral, o acolhimento e a escuta ativa. A atuação clínica sensível, o trabalho em rede e o investimento em práticas clínicas baseadas em evidências são caminhos promissores para o enfrentamento dessa condição, cuja prevalência tende a crescer nas próximas décadas.