

O Impacto da Pandemia sobre as Práticas do Jogo. A realidade escondida.

Cardoso¹, A.; Rodrigues¹, A.; Pires¹, C.; Pinto¹, C.; Oliveira¹, C. Amorim¹, I. Xavier¹, I.; Rocha¹, L.; Gomes², A.

1-Estudante de Enfermagem da Escola Superior de Saúde de Santa Maria

2- Docente da Escola Superior de Saúde de Santa Maria



INTRODUÇÃO :

A problemática do jogo surge pela primeira vez integrada na nomenclatura psiquiátrica a partir de 1980 (SICAD, 2017). A prática compulsiva do jogo é vista como um problema de saúde pública, uma vez que prejudica a qualidade de vida. A dependência do jogo é caracterizado pelo DSM-V (AP-2014), como uma perturbação não relacionada com substâncias, que consiste num comportamento persistente e recorrente, conduzindo ao mal-estar e a défices clinicamente significativos. Segundo o artigo 7.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, (DRE, 2015) as entidades exploradoras dos mesmos, devem criar um plano e adotar medidas que garantam a prática de jogo responsável e proporcionem aos jogadores, a necessária informação, promovendo atitudes de jogo moderado e não compulsivo.

OBJETIVO

Conhecer o impacto da pandemia sobre as práticas do jogo

MÉTODO :

Tipo de estudo: Revisão integrativa da literatura (Sousa et al., 2018).

Descritores: “game addiction”, “pandemic”, “covid-19”, “coronavírus”

Conectores booleanos: “AND” e “OR”;

Base de dados: MEDLINE (PubMed) e EBSCOHost

Frase booleana: (game addiction) AND (pandemic or covid-19 or coronavírus)

Crítérios de inclusão: artigos em inglês, português e espanhol; artigos entre 2019 e 2021.

Crítérios de exclusão: artigos com mais de três anos; artigos com outros idiomas; artigos associados a outras adições que não estejam relacionadas com o jogo.

“Qual o impacto da pandemia sobre as práticas de jogo?”

P → Adição pelo jogo

C → Uso do jogo

C → Pandemia; Coronavírus; COVID-19

RESULTADOS :

Número de artigos científicos encontrados n=93



Número de artigos científicos excluídos pelo título n=56



Número de artigos científicos excluídos pelo resumo n=10



Número de artigos científicos excluídos pelo texto integral n=8



Artigos incluídos da revisão: 19 artigos

Título	Autores	Ano Publicação	Principais Resultados
Impact of Lockdown Following COVID-19 on the Gaming Behavior of College Students. Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study	Yatan Pal Singh Balhara, Dheeraj Kattula, Swarndeep Singh, Surekha Chukkali, Rachna Bhargava. Shimin Zhu, Yanqiong Zhuang, Paul Lee, Jessica Chi-Mei Li, Paul WC Wong	Dezembro, 2021 Maio, 2021	Os participantes relataram que aumentaram os seus comportamentos associados aos jogos durante a pandemia. Para além disso, houve uma maior adesão por parte de estudantes do sexo masculino apresentando sintomas de vício relativamente ao sexo feminino.
Associations between gaming disorder, parent-child relationship, parental supervision, and discipline styles: Findings from a school-based survey during the COVID-19 pandemic in Vietnam Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children’s addiction to electronic games from a social work perspective. Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms	Vu Manh Cuong, Sawitri Assanangkornchai, Wit Wichaidit, Vu Thi Minh Hanh, Hoang Thi My Hanh Walaa Elsayed Maria Anna Donati, Cristiana Alessia Guido, Giuliano De Meo, Alberto Spalice, Francesco Sanson, Carola Beccari, Caterina Primi	Setembro, 2021 Dezembro, 2021 Junho, 2021	A não supervisão por parte dos pais e a ausência de disciplina, foram positivamente associados ao transtorno de jogo. No geral, os resultados indicam a importância de educar os pais para se comportarem de forma eficaz em relação aos videojogos e monitorizar os hábitos de videojogos dos seus educandos.
Online Gaming During the COVID-19 Pandemic in India: Strategies for Work-Life Balance Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak	Kritika Premnath Amin, Mark D. Griffiths, Deena Dimple Dsouza Sara Fazelia, Isa Mohammadi Zeidi, Chung-Ying Lin, Peyman Namdar, Mark D.Griffiths. Daniel Kwasi Ahorsu, Amir H.Pakpourb	Julho, 2020 Dezembro, 2020	Os jogos têm benefícios educacionais físicos e terapêuticos desenvolvendo capacidades cognitivas e resolução de problemas em situações de jogo moderado. No entanto, por longos períodos de tempo trazem malefícios à saúde física e psicológica. O sofrimento psicológico (ou seja, depressão, ansiedade e stress) serviu como um forte mediador na associação entre IGD, insónia e a qualidade de vida.
Changes in Self-Reported Web-Based Gambling Activity During the COVID-19 Pandemic: Cross-sectional Study	Emma Claesdotter-Knutsson, Anders Håkansson	novembro, 2021	A maioria dos entrevistados que jogavam não relataram mudanças nos seus hábitos de jogo durante a pandemia de COVID-19

DISCUSSÃO :

Kir alyetal (2020) reforça a ideia de que é importante equilibrar o tempo gasto a jogar para lidar com o equivalente COVID-19. Posteriormente, foram evidenciadas algumas preocupações sobre o incentivo à adesão dos videojogos, uma vez que induziu as pessoas, especialmente adolescentes, a jogar por um período de tempo excessivo (Donati et al, 2021). Durante a pandemia percebeu-se que, ao ficarem em casa e afastados da vida social, as crianças aumentaram os seus tempos de jogos online o que levou à sua dependência (Walaa Elsayed, 2021). Visto que todos os adolescentes e crianças tiveram a necessidade de utilizar um computador para assistir às aulas online potenciou a utilização do mesmo para jogos online e muitos deles jogavam ao invés de assistir às aulas (Dongil Kim & Junwon Lee, 2021).

O transtorno de jogos na Internet (IGD) é um transtorno mental e um problema comportamental que parece ter aumentado durante a pandemia de COVID-19, podendo evoluir para uma comorbidade comum de depressão. (Liu et al., 2018); (Dongil Kim & Junwon Lee, 2021). O uso excessivo de videojogos conduz ao sedentarismo, diminuição do rendimento escolar, diminuição da vida social, aumento de insónias entre os jovens, ansiedade, depressão e à diminuição da qualidade de vida. (Fazeli et al, 2021).

CONCLUSÃO :

A pandemia COVID-19 perturbou significativamente as atividades do quotidiano dos indivíduos. O distanciamento social levou ao aumento do consumo de entretenimento digital, particularmente de jogos online. Inicialmente, os jogos online foram vistos como uma estratégia adaptativa para a promoção do distanciamento físico. Consequentemente, o incentivo ao jogo, levou à sua dependência. Os períodos de confinamento, os consecutivos isolamentos e o teletrabalho são fatores de risco para o aumento das práticas de jogo. A investigação futura deverá centrar-se em estudos longitudinais prospetivos que ajudem a perceber os efeitos do confinamento sobre as práticas de jogo, bem como em estudos secundários de efetividade que permitam conhecer o efeito das intervenções dos enfermeiros para prevenir ou mitigar as consequências decorrentes do período pandémico..

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

