

**Núcleo de Avaliação:** Núcleo I

**Área temática:** Ciências da saúde

**Área do Conhecimento:** Saúde Coletiva

## **A influência dos jogos eletrônicos na saúde mental de estudantes da UFERSA**

Mariana Medeiros de Sousa, Jennifer do Vale e Silva

**INTRODUÇÃO** Há suspeitas empíricas e evidências científicas de que as novas tecnologias digitais influenciam a saúde mental de adolescentes e jovens. Como parte desse cenário, observa-se que os jogos eletrônicos estão presentes no cotidiano dessa população e parecem influenciar em seu comportamento, repercutindo na vida social e acadêmica em particular. Na literatura, há evidências de uso dessas tecnologias para a promoção, prevenção e tratamento da saúde mental e física de jovens, seja para mitigar problemas de saúde, como terapias psicomotoras, para aprimorar conhecimentos e habilidades voltadas para a vigília da própria saúde ou ainda para aumentar a interação social on-line e presencial. Outrossim, também existem evidências de deterioramento mental com o uso de jogos, como nos casos de vício. Vale ressaltar que a problemática parece não estar relacionada diretamente com o uso do jogo em si, mas com a perda do controle de sua utilização, que passa de divertimento à atividade de escape. Isso pode ser impulsionado, além do histórico psiquiátrico, por fatores contidos nos próprios jogos, tais como narrativa envolvente; lugar seguro e sem frustrações para os jogadores, o que pode dissociar da realidade; e valorização das conquistas dos jogadores, os quais são gratificados ao cumprirem tarefas e interação com outros jogadores em um ambiente tranquilo assegurado pela internet. **OBJETIVO** Nesse sentido, o estudo em questão tem por objetivo compreender as influências dos jogos eletrônicos na saúde mental de estudantes da Universidade Federal Rural do Semi-árido (UFERSA), de modo a refletir sobre como esses usuários os utilizam e como isso impacta em sua vida social e acadêmica. **MATERIAIS E MÉTODOS** Trata-se de um estudo qualitativo ancorado na produção de dados qualitativos, a partir de entrevistas individuais, sobre como os discentes utilizam os videogames e análise dos aspectos sociais e da vida acadêmica que possam estar relacionados ao uso de jogos eletrônicos. Ademais, verificar a linha entre uso saudável e patológico dos videogames a fim de auxiliar no suporte psicológico e educacional disponível na Universidade a esses estudantes, seja acompanhando possíveis transtornos gerados por vício em jogos eletrônicos, seja incentivando a prática dessa atividade para aprimorar sua saúde física e mental. O material empírico está sendo submetido a um processo de categorização temática, a luz das referências teóricas utilizados e dos objetivos da pesquisa **RESULTADOS PARCIAIS** Até o presente momento, as entrevistas realizadas nos mostram que a procura por jogos virtuais está atrelada a fortalecimento de laços sociais já existentes e a criação de novas relações, ao lazer a tentativa de escapar do estresse diário. Apesar disso, observa-se serem comuns nesses ambientes xingamentos e comentários desrespeitosos por parte dos jogadores, na tentativa de desestabilizar o adversário, o que reflete em desânimo, om efeito rebote na

---

procura por desestressar. Ademais, pouco se relatou a respeito da perda do interesse acadêmico devido aos jogos e não foram coletadas associações entre jogos digitais e violência. Espera-se contribuir, portanto, para a compreensão da saúde mental do jovem universitário a partir da identificação de necessidades de saúde e situações de vulnerabilidade presentes nesse contexto.

**Palavras-chave:** Saúde do adolescente, Direito à saúde, Dependência de Internet e de Jogos Eletrônicos.

**Agência financiadora:** PIVIC.

**Campus:** Mossoró.

---