

SUPORTE PSICOLÓGICO E MÉDICO PARA COMPORTAMENTOS VICIANTES DE JOVENS NO SISTEMA EDUCACIONAL

APOYO PSICOLÓGICO Y MÉDICO PARA LOS COMPORTAMIENTOS ADICTIVOS DE LOS JÓVENES DEL SISTEMA EDUCATIVO

PSYCHOLOGICAL AND MEDICAL SUPPORT FOR ADDICTIVE BEHAVIORS OF YOUNG PEOPLE IN EDUCATIONAL SYSTEM

Muliat M. TKHUGO^{1*}
Victoria L. KARPENKO²
Alfia M. ISHMURADOVA³
Darya B. BELINSKAYA⁴
Alexey V. KIDINOV⁵
Alexandr L. MAKAROV⁶
Natalia V. BARKALOVA⁷

RESUMO: Na era predominante, o vício em jogos está se tornando cada vez mais comum na sociedade. Desde muito cedo, as crianças começam a se envolver com a cibercultura e os e-sports. O problema da dependência do jogo em adolescentes e jovens no mundo contemporâneo está se tornando cada vez mais atual e isso pode ser visto claramente entre os alunos do sistema educacional. Em conexão com a grande importância deste problema, os autores do artigo realizaram uma análise teórica e metodológica abrangente da dependência do jogo como um fenômeno social, bem como dos fatores e mecanismos de emergência e desenvolvimento da dependência do jogo entre crianças e adolescentes. Com base nos resultados do estudo, os autores do artigo propõem formas e métodos de prevenção e combate à dependência do jogo, em particular, o método de gamificação que é descrito como uma ferramenta para superar a dependência psicológica de crianças e adolescentes em jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Dependência do jogo. Comportamento viciante. Sistema educacional. E-sports. Cibercultura. Prevenção.

¹ Instituto de Aviação de Moscou (Universidade Nacional de Pesquisa, MAI), Moscou – Rússia. Doutor em Pedagogia, Professor Associado de Administração Pública e Tecnologia Social. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7565-8259>. E-mail: tkhugo@mail.ru

² Universidade Estatal do Pacífico, Khabarovsk – Rússia. Doutora em Pedagogia, Professora Associada do Departamento de Línguas Estrangeiras. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9620-7297>. E-mail: i-victori@mail.ru

³ Universidade Federal de Kazan, Kazan – Rússia. Doutora em Pedagogia, Professora Associada do Departamento de Línguas Estrangeiras. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3395-2919>. E-mail: alfiaishmuradova@mail.ru

⁴ Universidade Estatal de Engenharia Civil de Moscou, Moscou – Rússia. Doutora em Biologia, Professora Associada do Departamento de Comunicação Social, Psicológica e Jurídica. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7836-0629>. E-mail: docent.abrosimova@mail.ru

⁵ Universidade Social Estatal Russa, Moscou – Rússia. Doutor em Psicologia, Professor do Departamento de Gestão da Comunicação. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1826-208X>. E-mail: a080ak@gmail.com

⁶ Universidade Agrária Estadual de Ulyanovsk em homenagem a P.A. Stolypin, Ulyanovsk – Rússia. Professor Associado do Departamento de Educação Física. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6696-7260>. E-mail: makaroval73@mail.ru

⁷ Universidade Estadual de Gzhel, Gzhel – Rússia. Doutora em Filologia, Professora Associada do Departamento de Línguas Estrangeiras e Comunicação da Fala. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6647-1695>. E-mail: omsghpi@yandex.ru

RESUMEN: *En la era imperante, la adicción a los juegos se está volviendo cada vez más frecuente en la sociedad. Los niños desde muy pequeños comienzan a involucrarse en la cultura cibernética y los deportes electrónicos. El problema de la adicción al juego en adolescentes y jóvenes en el mundo contemporáneo se está volviendo cada vez más actual y esto se puede ver claramente entre los estudiantes del sistema educativo. En relación con la alta importancia de esta problemática, los autores del artículo realizaron un análisis teórico y metodológico integral de la adicción al juego como fenómeno social, así como de los factores y mecanismos de aparición y desarrollo de la adicción al juego en niños y adolescentes. A partir de los resultados del estudio, los autores del artículo proponen formas y métodos de prevención y lucha contra la adicción al juego, en particular, el método de gamificación descrito como una herramienta para superar la adicción psicológica de niños y adolescentes a los juegos.*

PALABRAS CLAVE: *Adicción al juego. Comportamiento adictivo. Sistema educativo. E-sports. Cibercultura. Prevención.*

ABSTRACT: *In the prevailing era, Gaming addiction is becoming more often in society. Children from a very early age begin to get involved in cyber culture and e-sports. The problem of gambling addiction in teenagers and young people in the contemporary world is becoming increasingly current and this can be clearly seen between students in educational system. In connection with the high importance of this problem, the authors of the article conducted a comprehensive theoretical and methodological analysis of gambling addiction as a social phenomenon, as well as factors and mechanisms of emergence and development of gambling addiction among children and adolescents. Based on the results of the study, the authors of the article propose forms and methods of prevention and combating gambling addiction, in particular, the gamification method described as a tool to overcome the psychological addiction of children and adolescents in games.*

KEYWORDS: *Gambling addiction. Addictive behavior. Educational system. E-sports. Cyberculture. Prevention.*

Introdução

Desde os primeiros anos, muitos processos educativos começaram a ser transferidos online ou para uma plataforma de jogo: por um lado, tornou-se mais fácil para os pais realizar atividades educativas sobre os temas necessários, porque os processos de gamificação aumentam a qualidade da informação memorizada. Por outro lado, nem todo pai sabe como proporcionar a imersão de uma criança em um ambiente informacional de forma competente, o que acarreta relações desarmônicas das crianças com o espaço da Internet e comunidades de jogos (LYZHIN *et al.*, 2021; RYZHANOVA *et al.*, 2021).

Além disso, se o ambiente confortável correto para um adolescente não for fornecido, esse vício pode passar para a idade adulta, o que acarretará comportamento antissocial, perda de status social e outros problemas associados à esfera social da vida. Mas também, se

aumentarmos a alfabetização da população no espaço da Internet, comunidades de jogos, esse tipo de vício pode se transformar em uma atitude saudável em relação aos jogos, à Internet, o que acarretará uma mudança nos estereótipos da sociedade (DROZDIKOVA-ZARIPOVA, 2016; SIMATOVA, 2020; ASIEIEVA *et al.*, 2021).

Análise teórica

Conceito de vício em jogos. Abordagens para entender o vício

Primeiro, o vício em jogos é uma dependência psicológica de manifestações de jogos, jogos de computador e videogames. É importante fazer uma distinção imediatamente: existe o conceito de "vício em jogos", que é usado para denotar vícios na Rússia. A 11ª edição da Classificação Internacional de Doenças, que entrará em vigor a partir de janeiro de 2022, incluirá o conceito de "distúrbio do jogo" - um modelo de comportamento de jogo que se manifesta em uma interrupção da atividade e uma mudança vetorial para vícios em jogos, que destrói a vida social padrão de uma pessoa (SNODGRASS, 2018; SALAKHOVA *et al.*, 2019).

Em geral, o vício ou distúrbio do jogo ainda é objeto de controvérsia entre os psiquiatras profissionais, pois alguns especialistas realmente consideram necessário equiparar esse tipo de distúrbio ao vício em drogas, álcool e assim por diante. A outra metade dos especialistas duvida da forte influência do ciberespaço na personalidade do indivíduo e acredita que o vício em jogos é apenas parte de uma certa estrutura de personalidade e ocorre independentemente de transtornos de personalidade.

A própria compreensão do "vício" no ambiente dos jogos de computador surgiu exatamente na mesma época em que surgiram os sistemas de computador. Já em 1983, cientistas da Universidade Técnica do Estado da Louisiana descreveram as primeiras manifestações do vício cibernético: então era o vício do popular fliperama "Pac-Man" na época. Isso pode estar associado à mecânica do jogo que incentivou as pessoas a jogar e jogar novamente esse jogo de arcade.

Considerando os achados de várias associações psiquiátricas, podemos ver diferentes opiniões sobre este assunto (SERGEEVA *et al.*, 2020; KOSTYUNINA *et al.*, 2021).

1. Associação Americana de Psiquiatria (APA). Esta associação não reconhece o vício em jogos de computador como uma doença. Foi apenas em 2013 que a associação introduziu o transtorno no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, mas apenas em uma categoria que requer estudos mais aprofundados (SNODGRASS, 2018). Apesar disso, essa associação possui alguns critérios que podem indicar vício em jogos de computador. Esses

critérios incluem 9 julgamentos, confirmando qual pessoa tem maior probabilidade de ter esse vício. Pesquisadores, por sua vez, criticam essa lista de todas as formas possíveis, chamando-a de pesquisa problemática, inválida e não confiável (VAN ROOIJ; KARDEFELT-WINTHER, 2017; KARPUKHIN, 2018; FROLOVA, 2020).

2. Organização Mundial da Saúde (OMS). No final de 2016, a OMS propôs duas definições para o vício em jogos:

1. Distúrbio de jogo;
2. Jogatina perigosa.

Como resultado, foi a primeira definição considerada para sua posterior promoção na CID-11, identificando certos critérios diagnósticos para vício: perda de controle sobre o processo do jogo, maior prioridade para os jogos do que para a vida real, continuação do jogo apesar da ocorrência de consequências negativas.

No entanto, a introdução do vício em jogos na classificação de doenças causou grande controvérsia sobre o assunto entre psicólogos e representantes da indústria de jogos. Muitos pesquisadores apontaram que o vício em jogos nem sempre é uma manifestação separada do vício - pode ser um estado de disforia durante outros transtornos de personalidade, como depressão ou ansiedade.

Existem vários fatores que influenciam o desenvolvimento do vício em jogos:

- Fator pessoal. Este fator inclui quaisquer problemas associados à instabilidade dos estados mentais, falta de formação da psique, falta de autocontrole de qualidade do indivíduo, alguns complexos associados à realização da pessoa na vida. O fator pessoal é um dos fatores preponderantes na formação do vício não só em jogos de computador ou offline, mas em geral, qualquer tipo de vício.
- Fator de transtornos mentais. Este fator, ao contrário do anterior, inclui desvios da norma do desenvolvimento da psique. Podemos incluir nela estados depressivos, manifestações de ansiedade e associabilidade (fobias, sociopatia etc.). A imersão no mundo do jogo permite que esses indivíduos se autorrealizem e encontrem seu lugar na vida sem interagir com áreas dolorosas: a sociedade, o mundo ao seu redor, reduzem a ansiedade durante os jogos. É por isso que raramente tais indivíduos saem do estado de dependência, pois com o passatempo constante no espaço do jogo, sobra pouco tempo para a ansiedade se manifestar e a pessoa entra em sua “zona de conforto”, não quer admitir o problema e resolva isso.
- Fator do sistema de recompensa. Muitos vícios são formados diretamente da produção do hormônio do "prazer" - dopamina no corpo humano. Esse fator no ciberespaço se manifesta por meio de sistemas de recompensa: brinquedos e sistemas dão bônus por completar certas etapas

do jogo, recompensas. É a expectativa de tal recompensa que faz o jogador querer continuar jogando sem parar. O fim de um jogo gera ansiedade pela falta de recompensas, e o jogador inicia um novo ciclo de jogos sem sair do estado de dependência. Mas se considerarmos esse fator sob o prisma de uma atitude neutra em relação aos jogos, podemos concluir que o próprio mecanismo dos jogos não se tornaria popular em todo o mundo se não tivesse seus próprios mecanismos específicos que atraíssem as pessoas para os jogos.

- Fator de vício em Internet. Este fator aplica-se aos jogos online multiplayer, decorre não tanto do prazer do jogo, mas da incapacidade de organizar e gerir o tempo de forma eficaz.

Tendo considerado os fatores do vício em jogos, também podemos ver que ele não se desenvolve de uma só vez. Com um componente saudável da personalidade do indivíduo, dificilmente conseguiremos diagnosticar um verdadeiro distúrbio do jogo, porque um jogo, em qualquer caso, é parte integrante da vida de cada pessoa, graças ao qual iniciamos o processo de socialização na infância, e em uma idade mais consciente, usamos isso como uma ferramenta para aprendizado eficaz, alívio do estresse ou criação de projetos.

Agora veremos os estágios do vício em jogos para entender exatamente que o vício em jogos não é típico de todas as pessoas.

1. Fase preparatória. Esta etapa é caracterizada pela entrada inicial no espaço do jogo. Nesta fase, podemos perceber que indivíduos com determinados traços de personalidade têm maior propensão a mergulhar no ciberespaço. Nesta fase, não estamos falando especificamente do vício em jogos, após passar desta fase, a pessoa pode entrar em qualquer um dos vícios existentes, esta fase é comum e básica para muitas pessoas. Se esse comportamento for negligenciado, podemos ver que o vício continuará a ocorrer.

2. A fase de vencer. Nesta fase, vemos que um jogo faz parte da vida permanente de uma pessoa. Uma pessoa se sente importante e envolvida em uma determinada comunidade, que percebe suas necessidades e dá uma sensação de tranquilidade. Além disso, nesta fase, a pessoa começa a entender que o jogo é uma espécie de forma de se realizar, graças à qual se pode elevar o status e adquirir um novo papel social. Em geral, se neste estágio uma pessoa começar a perceber que esta é apenas uma das esferas de sua vida multifacetada, então poderemos ver uma pessoa sólida e multidimensional como resultado. Se o vetor da personalidade se concentrou apenas nas atividades de jogo com a negação da existência do resto do mundo, vemos a ilusão criada do sucesso do jogador, as críticas e discussões de parentes e amigos são percebidas como uma ameaça e invasão à própria pessoa.

3. Estágio de perda. A vontade de estar no jogo torna-se cada vez mais forte e a pessoa passa a investir não só com os próprios recursos físicos, mas também com os materiais. A falta

de dinheiro torna-se uma fonte de frustração nesta fase do vício. Esta etapa pode levar bastante tempo, pois tem uma natureza cíclica:

- Pegar dinheiro - gastá-lo no jogo - ter prazer.
- Então este ciclo faz um novo começo. O nível de ansiedade e propensão a episódios depressivos aumenta e se manifesta com mais frequência. Ocorrem mudanças bruscas de humor que estão diretamente associadas ao mundo do jogo.

Esta etapa é mais típica de jogos offline, como cassinos, cartas etc. Mas, apesar disso, em alguns jogos online, a conta do jogador também precisa ser recarregada para concluir o jogo com sucesso. Isso é o que é viciante.

4. Fase do desespero. Caracteriza-se pela inclusão de novos tipos de dependência nesta fase. Devido à falta de jogabilidade, uma pessoa pode começar a abusar de outras substâncias proibidas: álcool, drogas, substâncias psicoativas e assim por diante. Esses desejos tornam o vício ainda pior. As tentativas de controle não trazem mais resultados satisfatórios - a pessoa praticamente perdeu a capacidade de recuperar o autocontrole. As relações com os entes queridos e familiares têm uma natureza de pico - como eles continuam viciados em jogos, eles se mantêm distantes e não tentam mais ajudar na solução desse problema.

5. O estágio de desesperança. Nesta fase, o jogador viciado percebe que devido à sua doença, todas as alegrias habituais perderam as cores. Parentes e amigos perdem contato com o viciado. Percebe-se que é impossível ganhar "tudo", mas o jogador não tem mais oportunidade e recursos para sair da dependência de si mesmo. O jogo continua em prol de um objetivo - experimentar aquelas emoções primárias, por causa das quais o vício começou.

Combinando tudo o que consideramos acima, podemos dizer que o vício em jogos não é um produto tão inequívoco quanto pode parecer. Associações e comunidades de psiquiatras e psicólogos ainda não conseguem chegar a uma solução certa, o que indica a dificuldade em diferenciar o problema como significativo (AARSETH *et al.*, 2017; BRUN *et al.*, 2013; GRIFFITHS *et al.*, 2014; WOOD, 2008; SALAKHOVA, 2019; AGADZHANOVA, 2019; GOLOSHUMOVA *et al.*, 2019; KALININA *et al.*, 2018; BARTIENIEVA; NOZDROVA, 2021).

Gamificação como uma ferramenta para superar o vício em jogos

Antes de considerarmos a gamificação como um instrumento, vamos entender o que ela é em geral.

1. Gamificação é a introdução de elementos de jogos em processos não relacionados a jogos. Esta definição nos é dada pela comunidade de jogadores "Why 42".
2. Gamificação é a introdução de regras de jogo adicionais em um contexto existente, Werbach, Hunter (2012) dá essa definição em seu livro "*Gamification and Game Thinking in Projects*" (Gamificação e Pensamento de jogo em Projetos),

Em geral, é importante entender a diferença entre jogos e gamificação. O jogo visa o passatempo do indivíduo, o seu descanso, ou, como dissemos acima, para reduzir a ansiedade e a depressão. A gamificação, por outro lado, tem uma distinção extremamente importante - deve ter um objetivo. Ao jogar qualquer videogame, não buscamos nenhum objetivo global, a menos que estejamos envolvidos em esportes eletrônicos profissionais. Os objetivos dentro do jogo são os componentes de um passatempo confortável durante o jogo. A gamificação deve atender às necessidades de cada um e ensinar algo (HOLLANDER, WONG, 1995; LESTER, 1994; PASTERNAK, 1997; ROSENTHAL, 1992; KOSTYUNINA *et al.*, 2021). Começaremos examinando os principais componentes da gamificação:

1. Diversão. Em russo, esse componente pode ser entendido como uma espécie de alegria, entusiasmo, empolgação com o processo do jogo. Este componente é necessário para que o processo do jogo não vire uma rotina e não perca a essência da gamificação.

Como exemplo, podemos considerar o processo de ensino da tabela periódica por alunos da 8ª série que acabaram de iniciar o estudo de química. Em geral, esse procedimento de treinamento é bastante desinteressante e não atende aos requisitos do modelo de gamificação. Ao adicionar o elemento Diversão ao processo de aprendizagem, por exemplo, "Todos os elementos químicos são os heróis do mundo da fantasia", podemos estimular os alunos que isso é algo interessante, não padrão e não trivial.

2. Conexão com a realidade. Qualquer gamificação, como mencionamos acima, deve ter um objetivo final. Considerando novamente o exemplo da tabela, nosso objetivo final é aprender a tabela periódica. É importante lembrar disso ao construir a gamificação nos processos de aprendizagem - a diversão sem objetivo se transforma em um jogo comum e pode novamente levar ao desenvolvimento de vícios.

3. 3. Disposição. Jogar ou não jogar é uma escolha voluntária daqueles para quem a gamificação foi criada. Se 10 dos 30 alunos do 8º ano querem aprender a tabela periódica "à

moda antiga" com o auxílio da simples memorização e repetição, não devemos interferir nesse processo, pois, voltando ao segundo ponto, o principal é atingir o objetivo definido, qual método usar é uma decisão de cada pessoa, só precisamos criar uma escolha para os alunos ou para quem a gamificação está sendo criada.

Então, como a gamificação pode ajudar com o vício em jogos? Na minha opinião, essa estrutura de criação de modelos para um treinamento eficaz ou para a execução de qualquer tarefa rotineira, por exemplo, limpar um apartamento, pode ser:

1. Uma fonte de atividades educativas. Graças à compreensão e disseminação da gamificação, deixamos claro para os adolescentes que, além dos jogos de computador, muitas vezes gamificamos toda a nossa vida: "Não pise na linha do ladrilho", "Chegue ao seu destino mais rápido do que da última vez", etc. Isso dará uma visão mais ampla da visão de mundo das crianças e ajudará a obter novas experiências, além de ficar sentado no computador por horas.
2. Um incentivo a novas atividades. A propósito, a criação de tecnologias de jogos e gamificação é uma profissão separada. Em uma empresa de desenvolvimento de jogos, as comunidades de treinamento geralmente exigem pessoas qualificadas para construir um modelo de aprendizado eficaz. Apesar da facilidade de apresentação, a própria criação da gamificação é um processo difícil que exige boa habilidade e aprendizado constante. Prevenindo o desenvolvimento do vício, os adolescentes podem desenvolver novos interesses ou passatempos que podem se transformar em um incrível trabalho diário. Assim, poderemos redirecionar os recursos e interesses dos adolescentes para uma atividade realmente estimulante e significativa.
3. Uma ferramenta de aprendizagem. Graças à gamificação, muitas crianças poderão olhar para o processo de aprendizagem na escola de uma maneira diferente. Problemas potenciais com seu aprendizado serão resolvidos apenas se eles começarem a aprender os tópicos mais difíceis de qualquer assunto de uma maneira nova.

Em geral, esses critérios são suficientes para obter alguma percepção no estágio inicial de como a gamificação pode aumentar a conscientização sobre o vício em jogos a um novo nível. Nesse caso, pode ser adequada a tese de que não é necessário erradicar todos os tipos de jogos e proibir o jogo totalmente, mas apenas dar a ele uma direção diferente de desenvolvimento e mostrar novas possibilidades desse processo (CARLTON; MANOWITZ, 1992; LESIEUR; BLUME, 1991; MURRAY, 1993; SPECKER *et al.*, 1995; STAROVEROVA; ZAKHAROVA, 2018).

Resultados e discussão

Primeiro, é necessário combater o vício em adolescentes de forma abrangente. Um simples diálogo único pode não ser suficiente para interromper as manifestações do vício. Claro, deve-se levar em consideração a personalidade específica de cada adolescente, para quem as atividades de combate ao vício estarão diretamente voltadas.

1. Atividades com os pais. Os primeiros passos de prevenção devem partir da instituição familiar, pois a maioria dos vícios, inclusive os jogos, começam a se manifestar quando o contato com os parentes mais próximos é rompido.

Os pais devem apoiar o filho, perguntar por que ele (ela) se sente tão atraído por jogos de computador, porque pode acontecer que na verdade o problema seja insignificante. Além disso, quando o apoio é dado, a criança começa a ter um contato mais positivo com os pais e a confiança pode ser restaurada.

Não se deve criticar definitivamente a criança por brincar, isso pode piorar a situação e se tornar um incentivo adicional para a construção do vício. A crítica pode ser entendida por um adolescente como uma falta de compreensão dos interesses dos pais, o que vai agravar o isolamento e a proximidade, podendo até provocar tendências comportamentais agressivas para com os pais.

Claro, a principal medida preventiva é a educação correta da criança desde o início, nos primeiros estágios. Ao mesmo tempo, é importante não impor proibições estritas, mas explicar de forma adulta os motivos da indesejabilidade de uma forte paixão por jogos de computador. Qualquer proibição leva ao desejo do adolescente de experimentar o que é inadmissível, e qualquer pergunta sobre isso da criança não será feita, pois o pai indicará uma posição tabu sobre o assunto.

É importante lembrar que os adolescentes são uma faixa etária em que querem se destacar com algo único, mas ao mesmo tempo não se diferenciar da equipe principal ou da comunidade em que estão inseridos. É possível que a criança precise ser teve a oportunidade de se expressar falando sobre a variedade de métodos e formas de autorrealização.

Os pais costumam ser um exemplo perfeito para seus próprios filhos, portanto, a introspecção e a autoanálise são uma importante medida preventiva. Considere suas próprias atividades diárias e pense se você é viciado em tabaco, álcool? Além disso, não tenha medo de aceitar seus erros e falar abertamente sobre isso com uma criança, principalmente um adolescente - a sinceridade com as crianças é a chave principal para criar relacionamentos de confiança e eliminar o vício em jogos.

2. Abordar o estado mental e fisiológico. Na prevenção do vício, é importante não esquecer o estado mental e fisiológico do adolescente. Incutir hábitos de vida saudáveis, higiene mental desde cedo, bem como mantê-los na adolescência, é uma boa forma de prevenir a probabilidade de dependência. No caso de sua manifestação, esses métodos ajudarão a reduzir a resistência psicológica durante a terapia.

Também é importante considerar que, na adolescência, o vício em jogos representa uma natureza de grupo. Isso ajuda o adolescente a se sentir pertencente ao grupo de referência, a mostrar qualidades de liderança. O caráter manipulador dos jogos pelos adolescentes ainda não é percebido, o que não permite que eles identifiquem o estado de dependência.

Ao realizar medidas preventivas do vício em jogos em adolescentes, é importante levar em consideração que, para sua ação eficaz, é melhor usar uma forma de apresentação de informações como contar histórias (histórias de vida com uma cadeia motivacional de desenvolvimento de pensamento) e uma ênfase na resposta emocional. Ao demonstrar as consequências negativas do vício em jogos, é melhor permanecer sem julgamento na apresentação (MILLS *et al.*, 2017).

Para além das medidas direcionadas, importa realizar regularmente sessões de formação sociopsicológica e educativa para os adolescentes, nas quais, em formato de jogo, possam perceber a importância da vida sem dependência do espaço informático. Durante essas sessões de treinamento, desenvolva uma compreensão mais completa do mundo dos jogos e dê uma compreensão clara de que normalmente não há consequências terríveis nos jogos como tal - é importante que os adolescentes entendam que o vício não é um assunto tabu.

Não nos esqueçamos do aconselhamento individual, que pode ajudar a resolver os problemas específicos de indivíduos com dependência de jogos já desenvolvida.

Conclusões

Em poucas palavras, o objetivo principal do estudo foi analisar o suporte psicológico e pedagógico do comportamento aditivo de jovens no mundo contemporâneo. Para atender a esse objetivo, os autores utilizaram métodos descritivos e de coleta de dados.

Com base nos resultados obtidos, pode-se concluir que a prevenção da dependência do jogo é uma medida de grande complexidade que deve ser realizada não só em relação aos adolescentes, mas também em relação às crianças em idade escolar primária, adultos. Apesar da falta de estudo desse fenômeno e dos constantes debates sobre se isso é a norma ou um

desvio, não podemos excluir que o problema exista em qualquer caso - uma porcentagem crescente de adolescentes está se tornando excessivamente viciada em jogos.

É importante não esquecer que não há nada incorrigível e qualquer problema dessa natureza tem possibilidade de remissão, restauração da pessoa como personalidade e redirecionamento de energia para um canal de atividade socialmente aceitável.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. *et al.* Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. **Journal of behavioral addictions**, v. 6, n. 3, p. 267-270, 2017.

AGADZHANOVA, E. R. Deviant behavior of teenagers: reasons, forms, prevention. **Simbirsk Scientific Journal Vestnik**, v. 4, n. 38, p. 7-11, 2019.

ASIEIEVA, Y. *et al.* Cyber-addiction psychoprophylaxis program for young generation of Ukraine. **Amazonia Investiga**, v. 10, n. 40, p. 17-28, 2021.

BARTIENIEVA, I. A.; NOZDROVA, O. P. **Psychological and pedagogical aspects of the formation of the psychoemotional sphere of adolescents in conditions of the modern educational environment**. Publishing House "Baltija Publishing", 2021.

BRUN, E.A. *et al.* **Modern approaches in the organization of medical and social rehabilitation of narcological patients**. Guidelines. Moscow: «Typogra-phy PARADISE», 2013.

CARLTON, P.; MANOWITZ, P. Behavioral restraint and symptoms of attention deficit disorder in alcoholics and pathological gamblers. **Neuropsychobiology**, v. 25, p. 44-48, 1992.

DROZDIKOVA-ZARIPOVA, A. R. Pedagogical model of prevention and correction of teenage computer addiction in students of social institutions. **New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences**, v. 2, n. 11, p. 137-144, 2016.

FROLOVA, A. V. **Psychological and pedagogical technologies for the correction of social fears of participants in a subculture of role-playing games of live action**. 2020.

GOLOSHUMOVA, G. S. *et al.* Information and educational environment of higher school as a factor of the formation of coping strategies in the structure of students' personality (ecological and psychological aspect). **EurAsian Journal of BioSciences**, v. 13, n. 2, p. 1867-1874, 2019.

GRIFFITHS, M. D. *et al.* Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder. **Addiction** (Abingdon, England), v. 111, n. 1, p. 167-175, 2014.

HOLLANDER, E.; WONG, C. M. Body dysmorphic disorder, pathological gambling, and sexual compulsions. **Journal of Clinical Psychiatry**, v. 56, p. 7-12, 1995.

KALININA, N. V. *et al.* Psychological and pedagogical resources of security provision and prevention of internet risks and life threats among children and teenagers in the educational environment. **Modern Journal of Language Teaching Methods**, v. 8, n. 8, p. 118-129, 2018.

KARPUKHIN, A. A. Computer gambling addiction among adolescents: a historical and theoretical aspect. **Magistracy Bulletin**, v. 12-2, n. 87, p. 67-68, 2018.

KOSTYUNINA, N. Y. *et al.* **Students' physical and mental disorders**: How to avoid victim behavior through exercise and sport. 2021.

LESIEUR, H.; BLUME, S. When Lady Luck loses: the female pathological gambler. In: **Feminist Perspectives on Treating Addictions**. New York: Springer-Verlag, 1991.

LESTER, D. Access to gambling opportunities and compulsive gambling. **International Journal of Addictions**, v. 29, p. 1611–1616, 1994.

LYZHIN, A. I. *et al.* Modern problems of youth extremism: Social and psychological components. **Journal of community psychology**. 2021.

MILLS, D. J. *et al.* Gaming Motivation and Problematic Video Gaming: The Role of Needs Frustration. **European Journal of Social Psychology**, 2017. DOI: 10.1002/ejsp.2343.

MURRAY, J. Review of research on pathological gambling. **Psychological Reports**, v. 72, p. 791-810, 1993.

PASTERNAK, A. V. Pathological gambling: America's newest addiction? **American Family Physician**, v. 56, p. 1293-1296, 1997.

ROSENTHAL, R. J. Pathological gambling. **Psychiatric Annals**, v. 22, p. 72-78, 1992.

RYZHANOVA, A. O.; POTOMKINA, N. Z.; POLYANICHKO, A. O. High School Students' Dependence on Virtual Social Networks: Approaches to Socio-Pedagogical Prevention in Ukraine. **Journal of Educational and Social Research**, v. 11, n. 4, p. 154-154, 2021.

SALAKHOVA, V. B. *et al.* Deviant behavior formation factors among students: aggressive behavior and internet risks. **Práxis Educacional**, v. 15, n. 14, p. 683-694, 2019.

SALAKHOVA, V. B. *et al.* Informational and psychological safety of the educational environment in forming a person's personality: current challenges and risks (ecological and psychological approach). **Eurasian journal of biosciences**, v. 13, n. 2, p. 1797-1803, 2019.

SERGEEVA, M. *et al.* Psychological and Pedagogical Support for Deviant Behavior Prevention in Professional Education Organizations. **Revista Inclusiones**, p. 157-166, 2020.

SIMATOVA, O. B. Analysis of topical problems of psychological and pedagogical education. **MCU Journal of Pedagogy and Psychology**, v. 4, n. 54, p. 8-23, 2020.

SNODGRASS, J. G. *et al.* Social genomics of healthy and disordered internet gaming. **American journal of human biology: the official journal of the Human Biology Council**, v. 30, n. 5, e23146, 2018.

SPECKER, S. M. *et al.* Impulse control disorders and attention deficit disorders in pathological gamblers. **Annals of Clinical Psychiatry**, v. 7, p. 175-179, 1995.

STAROVEROVA, M. S.; ZAKHAROVA, A.V. A systematic approach to the correction of children neurotic disorders. **MCU Journal of Pedagogy and Psychology**, v. 4, n. 46, p. 01-111, 2018.

VAN ROOIJ, A. J.; KARDEFELT-WINTHER, D. Lost in the chaos: Flawed literature should not generate new disorders: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field (Kuss *et al.*). **Journal of Behavioral Addictions**, v. 6, n. 2, p. 128-132, 2017.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WOOD, R. T. A. Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. **Int J Ment Health Addiction**, v. 6, p. 169–178, 2008.

Como referenciar este artigo

TKHUGO, M. M.; KARPENKO, V. L.; ISHMURADOVA, A. M.; BELINSKAYA, D. B.; KIDINOV, A. V.; MAKAROV, A. L.; BARKALOVA, N. V. Suporte psicológico e médico para comportamentos viciantes de jovens no sistema educacional. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 25, n. esp. 7, p. 4317-4330, dez. 2021. e-ISSN:1519-9029. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.7.16187>

Submetido em: 13/03/2021

Revisões requeridas em: 26/07/2021

Aprovado em: 28/11/2021

Publicado em: 31/12/2021

Processamento e edição: Editora Ibero-Americana de Educação.
Revisão, formatação, normalização e tradução.

