



## ADOLESCÊNCIA E A DEPENDÊNCIA CIBERNÉTICA

Eduardo Collaço Felipe

### Resumo

A brincadeira sempre fez parte do cotidiano tanto de uma criança quanto de um adolescente, mas com o avanço das ciências e suas tecnologias temos atualmente uma gama muito maior de jogos e suas variedades. Um dos modelos desses jogos pode ser entendido como os jogos eletrônicos com conexão via internet (on-line) ou sem o uso de internet (off-line), sendo este um grande motivador da pesquisa e dos impactos sociais que a tecnologia pode ter na contemporaneidade, em específico, com os adolescentes. Com base neste avanço tecnológico e como estes aparelhos estão presentes na vida cotidiana de um adolescente, este trabalho visa entender as intercorrências causadas durante a adolescência em uma possível dependência cibernética na questão de jogos, para tanto a questão que orienta a pesquisa é a seguinte: “É possível que os jogos on-line, causem dependência cibernética?”. A pesquisa contou com uma revisão bibliográfica sobre o conteúdo e com uma pesquisa empírica quantitativa aplicada em adolescentes de 12 a 19 anos estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental de uma e do Curso Técnico em Teatro de uma escola pública do município de Curitiba- PR. Além de o questionário ter sido aplicado em uma turma do 1º período de Psicologia, de uma instituição de Ensino Superior do referido município, sendo o método utilizado um questionário aplicado por pesquisadores com duração média de 15 minutos. O resultado desta pesquisa apontou que muitos destes adolescentes utilizam o jogo como uma válvula de escape para a conturbada entrada na adolescência, não apresentam comportamento agressivo, mas pontuam que possuem problemas com a família. O estudo também revelou que a dependência cibernética por parte dos adolescentes e jovens é um problema que envolve questões da esfera familiar e social, ainda nesse aspecto, o instrumento de pesquisa utilizado, questionário, embora não nos tenha permitido analisar estes casos com maior intensidade, precisaria de um estudo mais aprofundado para analisar o contexto familiar em que eles vivem e como os pais contribuem para que eles procurem os jogos como auxílio para resolução de problemas.

**Palavras-chave:** adolescência; jogos eletrônicos; dependência;