

CLÁUDIA GUIMARÃES GONÇALVES FREITAS

PSICOSSOMÁTICA E TECNOLOGIA:
STRESS EM JOGADORES DE LAN HOUSE

Psicologia Clínica

Núcleo de Psicossomática e Psicologia Hospitalar

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

São Paulo

2006

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

CLÁUDIA GUIMARÃES GONÇALVES FREITAS

PSICOSSOMÁTICA E TECNOLOGIA:

STRESS EM JOGADORES DE LAN HOUSE

Dissertação a ser apresentada à Banca Examinadora na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Psicologia Clínica, sob orientação do Prof. Dr. Esdras Guerreiro Vasconcellos.

SÃO PAULO

2006

CLÁUDIA GUIMARÃES GONÇALVES FREITAS

PSICOSSOMÁTICA E TECNOLOGIA:

STRESS EM JOGADORES DE LAN HOUSE

Banca Examinadora:

RESUMO

FREITAS, Cláudia G. Gonçalves. *Psicossomática e Tecnologia: Stress em Jogadores de Lan House*. 2006. (Mestrado em Psicologia Clínica) PUC-SP.

Esta dissertação buscou analisar o *stress* em jogadores a partir do uso prolongado dos jogos em rede nas Lan Houses.

Dedicou-se a traçar uma revisão da literatura sobre o assunto, percebendo a escassez bibliográfica em relação ao objeto estudado, bem como das referências que dão suporte ao conceito de jogo patológico. Este conceito, em geral relacionado com a aposta em dinheiro entre os jogadores, para caracterizar a perda, foi aqui ampliado. O dano psicossomático transpõe os limites que o relacionam diretamente ao ato da aposta, para se deter mais especificamente no uso contínuo e imoderado do objeto de prazer -- uso este que pode levar o jogador da Lan House a sofrer, ele também, em certa medida, os efeitos de uma patologia, tais como perda da noção de tempo, das responsabilidades sociais, dos seus próprios limites fisiológicos e até financeiros.

O objetivo proposto foi avaliar se o uso excessivo dos jogos em Lan Houses pode levar a esses danos. Para tanto, esta pesquisa adotou o método quantitativo, com entrevista aos freqüentadores de uma Lan House, bem como a aplicação de testes de *stress* ESST/VAS e CASIFS/VAS respectivamente, além da caracterização do espaço físico onde acontecem os jogos em rede.

A análise dos resultados deste estudo resgatou que o jogo é antes de tudo, um método de socialização por excelência, constitutivo do desenvolvimento do humano e pode conter em seus desdobramentos aspectos patologizantes, resultantes de sua interação com o homem e o meio no qual está inserido.

Palavras-chave: Internet, Jogo Patológico; Lan House, Psicossomática.

ABSTRACT

FREITAS, Cláudia G. Gonçalves. *Psicossomática e Tecnologia: Stress in Lan House Players*. 2006.(Mestrado em Psicologia Clínica) PUC-SP.

This dissertation intends to analyze the stress in players from the prolonged use of the network games in LAN HOUSES.

It dedicated to trace a revision of the literature about this subject, noticing the bibliographical shortage in relation of the studied object, as well as the references that give support to the concept of Pathological Game. This concept, in general related with the bet among pathological players to define the loss, was enlarged here. The psychosomatic loss transposes the limits that relate it directly with the act of the bet, to detain more specifically in the obstinate and immoderate use of the pleasure object--use that can take Lan House player to suffer himself, in certain measure, the effects of one pathology, such as loss of the time of notion, of the social responsibilities, of their own physiological till financial limits.

The objective proposed was to evaluate if the excessive use of the games in Lan Houses can take the player to such losses. For such evaluation, this research adopted the quantitative method by interviewing the visitors of a Lan House, as well as the application of stress tests ESST/VAS and CASIFS/VAS respectively, besides the characterization of the physical space where the network games happen.

The evaluation of the results of this study ransomed that the game is before all, a method of socialization by excellence, constituted of the human development and can contain in its unfolded aspects that can promote pathologies resulted from its interaction with the human and the environment it is inserted in.

Key-words: Internet, Pathological Game; Lan House, Psychosomatic.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 REVISÃO DA LITERATURA.....	9
1. 1 INTERFACES DO JOGO NA CULTURA E NA PSICOLOGIA.....	14
1. 2 O HOMEM PÓS-MODERNO E A CIBERCULTURA.....	21
1. 3 O AMBIENTE DA LAN HOUSE.....	25
2 OBJETIVOS.....	34
3 DESCRIÇÃO DO MÉTODO.....	35
3. 1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....	35
3. 2 CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO.....	36
3. 3 INSTRUMENTOS.....	37
3. 4 PROCEDIMENTO.....	39
3. 5 CUIDADOS ÉTICOS.....	40
4 RESULTADOS.....	41
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	75
6 CONCLUSÃO.....	82
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84
ANEXOS.....	87

INTRODUÇÃO

O desejo de iniciar uma pesquisa científica averiguando a relação da psicossomática com a tecnologia surgiu a partir do discurso de pacientes atendidos em consultório que traziam, em seus relatos, indagações acerca do que leva uma pessoa a passar muitos momentos em frente a um computador, jogando ininterruptamente. Estes pacientes ou freqüentam estabelecimentos conhecidos como Lan House ou convivem com freqüentadores dessas casas de *games*. Seus discursos, trazidos para as sessões, serviram de apoio ao levantamento de algumas questões que serão delineadas mais adiante.

Ao longo da história, o meio social sofreu modificações. O estilo de vida ocidental predominou e está na égide das relações sociais atualmente estabelecidas. A globalização e os produtos da era digital estão inseridos amplamente na cultura e no contexto social do homem pós-moderno, gerando facilidades e necessidades. O fenômeno da internet, a comunicação *on-line*, a linguagem virtual e seus códigos característicos, bem como os jogos virtuais, aparecem como símbolos típicos das relações humanas na era pós-moderna.

Os jogos virtuais, ou ciberjogos, são jogados em locais especificamente preparados e equipados para este fim, denominados Lan Houses. Elas são um aprimoramento dos cibercafés, que foram os precursores na atividade de jogos por computador e demais serviços disponíveis aos internautas, como acesso a e-mails, comunicação através de salas de bate-papo ou até mesmo a navegação em rede, sendo esta última a mais convencional dentre as atividades virtuais vigentes.

As Lan Houses tiveram seu embrião nas *lan parties*, eventos originados no início da década de 90 do século XX nos Estados Unidos, mais especificamente nos estados do Texas e da Califórnia. Nesses eventos muitos jogadores e afins reúnem-se após alugar um espaço que lhes possibilite levar seus computadores e organizar longos campeonatos de *games*. *Parties* é o plural de *party*, palavra inglesa que significa festa. Em uma festa com computadores, somam-se ao conjunto, principalmente, bebidas alcoólicas, fumo e música.

Lan é a abreviação inglesa de *Local Area Network*. Consiste em um espaço capaz de agrupar uma média de trinta a cinquenta computadores com *hardwares* e *softwares* de ponta (alta tecnologia), conectados à internet através da banda larga, o que viabiliza o acesso aos ciberjogos durante um período de conexão mais ampla, com maior velocidade e mais qualidade, principalmente na definição de cores, sons, movimentos e imagens, o que confere um certo “realismo” à atividade virtual do jogo.

As Lan Houses, portanto, são o resultado do cruzamento entre a infra-estrutura oferecida nos cibercafés com a proposta da atividade de jogo e o sentido de festa característicos das *lan parties*.

O assunto reveste-se de maior interesse se considerarmos a presença crescente e expressiva da população e suas jornadas de permanência em frente aos computadores.

Não existem, até o momento, pesquisas publicadas sobre a utilização que a população brasileira faz desse tipo de atividade no segmento específico da computação.

Tendo observado o crescente desenvolvimento e a rápida popularização dessa modalidade de entretenimento, pareceu-me relevante fazer um levantamento sobre a população de freqüentadores, bem como sobre as possíveis manifestações psicossomáticas percebidas durante e em virtude da atividade de jogo virtual. Desse modo, esta pesquisa pretende estudar este novo fenômeno pensando também a questão que se coloca a muitos pais e educadores, a saber, se a freqüência assídua às Lan Houses pode desencadear algum tipo de consequência nas funções físicas e psíquicas dos jogadores.

1. REVISÃO DA LITERATURA

O objetivo deste estudo é caracterizar os frequentadores de Lan House, as atividades por eles desenvolvidas durante sua permanência no local, além de obter o indicador de *stress* antes e após a atividade de jogo virtual.

A revisão da literatura empírica constou de uma busca via internet através do portal de pesquisas da BIREME, que viabilizou o acesso aos sistemas LILACS e MEDLINE. Deste levantamento, surgiram quatorze artigos com o uso combinado das seguintes palavras-chave: *internet, game, arcade, psychology, psychosomatic*.

Dos artigos selecionados, nove tratavam do uso da internet como veículo possível para realização de atendimento psicológico, ou seja, psicoterapia virtual. Estes artigos foram descartados, uma vez que não condiziam com o foco da pesquisa.

Dois artigos seguintes publicados pela APA (*American Psychiatry Association*) e pelo NIDA (*National Institute on Drug Abuse*) referem um estudo que objetivava verificar qual o tempo de permanência em conexão ininterrupta na internet que poderia ser considerado patológico. Eles se baseiam no conceito de PIU (*Pathological Internet Use*), publicado em outro artigo pela APA, que estabeleceu como período seguro até quatorze horas semanais de uso. (CUSTER, 1984)

Young, K. (1996) observou 496 usuários da Internet aplicando-lhes um questionário composto de dez perguntas. Aos que responderam sim a quatro ou mais itens percebidos durante doze meses ou mais, tiveram seus resultados comparados aos critérios clínicos adotados para a classificação de Jogador Patológico, conforme a classificação do DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders*), descrita mais adiante na revisão teórica da literatura.

Os itens comparados foram: episódios de perda de dinheiro, perda de noção do tempo, perda de compromissos sociais inclusive trabalho ou estudos, agressividade aumentada, alteração do sono, inapetência, perda ou ganho importante de peso, ações impulsivas e repetitivas, menos valia e introversão.

Dores de cabeça e lombares, diminuição da acuidade visual e dos estados de humor também foram observados.

O autor descreve que a permanência ininterrupta, acima de quatorze horas, em conexão com a internet, poderá acarretar dependência ou alterações prejudiciais ao estado de saúde do usuário.

Esse dado coincide com a versão brasileira adotada para o limite de horas de permanência em conexão, vigente até o momento como critério de referência para a classificação e a regulamentação das atividades de Lan Houses realizadas em todo o país.

Num substitutivo ao Projeto de Lei nº. 604/2002, que regulamenta a atividade de empresas de locação de máquinas e jogos de computador -- também conhecidos como cibercafés ou Lan Houses -- na cidade de São Paulo, temos:

A Câmara Municipal de São Paulo decreta em seu Art.3, parágrafo IV, item B:

Os estabelecimentos deverão afixar em frente, sobre ou debaixo dos monitores, avisos informando sobre os danos causados pela utilização ininterrupta do computador, com a seguinte redação:

A partir de 2 horas a utilização ininterrupta do computador e jogos poderá provocar: vertigem, vista alterada, estremeções de músculo oculares, perda de consciência e ou convulsões. PARE DE JOGAR AO PERCEBER O 1º SINTOMA.

Duas horas ininterruptas por dia totalizam 14 horas por semana, o que corrobora os achados da revisão da literatura quanto à variável permanência para fundamentar o conceito de PIU.

Holden (2001) estudou os resultados sobre o comportamento de vício cerebral a partir de imagens e reações bioquímicas do cérebro, sem que houvesse necessariamente a ingestão de substâncias químicas para a ocorrência do mesmo. Durante onze semanas consecutivas, estudaram 45 jogadores que quando expostos a vídeos com imagens de outros jogadores em atividade de jogo, mostraram mudanças da atividade cerebral predominantemente no sistema límbico e na região frontal. A ativação destas áreas do cérebro, mostrou serem as mesmas observadas em indivíduos viciados em cocaína quando expostos às imagens em vídeo de outras pessoas consumindo a droga. Estas imagens foram obtidas através de ressonância magnética funcional (*Functional magnetic resonance imaging-FMRI*) e por tomografia com emissão de pósitron.

Em outro artigo, a revisão de literatura apontou uma publicação no Jornal da Associação Médica Americana (JAMA). Mitka (2001), chamou a atenção para a possibilidade de expansão do comportamento de jogo patológico, percebido em apostadores, para os internautas jogadores. Associou um possível incremento nos quadros de adicção, especialmente entre os jovens, na expansão da rede mundial de computadores.

Mitka fala ainda da existência de um site emitido pela APA (http://www.psych.org/news_stand/internetgamblingadvisory11601.pdf) que continha a seguinte notificação: “*A população jovem compõe um grupo com fator relevante de risco em comportamento aditivo e deveria ao menos ser conscientizada de que corre este risco*”.

Os outros dois artigos localizados foram acessados através do portal específico da USP, instituição mantenedora dessas pesquisas.

O sistema DEDALUS é o banco de dados bibliográficos da USP e foi consultado (<http://www.usp.br/sibi>) com o uso das seguintes palavras-chave combinadas entre si: *jogo, psicossomática, psicologia e comportamento compulsivo*. Para a população brasileira, somente dois estudos tinham sido publicados até o momento em que nossa consulta foi realizada.

Oliveira (2002), fez um estudo sistemático, sobre a validação da escala SOGS (*South Oaks Gambling Screen*). Foi feita a adaptação da escala norte-americana à população brasileira para avaliar e discriminar diferentes tipos de jogadores. O estudo revelou boa consistência interna e pertinência quanto ao uso da escala para a classificação dos jogadores brasileiros, quanto à sua compulsão e à possibilidade de desenvolverem quadro de jogo patológico.

A pesquisa consistiu em avaliar o comportamento de jogo nos freqüentadores de bingo, jôquei e videopôquer. O resultado revelou os seguintes dados sobre a população de jogadores pesquisada: a maioria se compõe de homens (87,7%), com 2º. grau ou nível superior de educação (82,3%), empregados em regime integral (71,6%), sendo a metade deles (50,7%) casados, com média de idade em torno dos 40 anos e renda mensal média de R\$ 4.000,00.

Esse trabalho possibilitou e fundamentou o segundo estudo brasileiro sobre o tratamento em jogadores classificados como patológicos, desenvolvido por Tavares e

Gentil em 1997. O estudo foi realizado no Ambulatório do Jogo Patológico e Outros Transtornos do Impulso (AMJO) do Laboratório de Psicofarmacologia Experimental e Terapêutica Psiquiátrica do Departamento de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (FMUSP).

Nos últimos 20 anos houve um aumento significativo da oferta de casas de jogos no mundo, o que fez com que alguns autores passassem a considerar o jogo patológico também como problema de saúde pública, principalmente diante de sua crescente legalização e popularização.(Tavares e Gentil, 1997).

Do ponto de vista científico, Tavares e Gentil apontam ainda que, ao se apresentar como dependência, prescindindo de substância psicoativa, o jogo patológico apresenta-se como um modelo particularmente propício a investigações dos fatores constitucionais e de personalidade que podem conferir vulnerabilidade e dependência ao jogador.

A revisão da literatura teórica apontou para a descrição de jogo patológico como um transtorno psiquiátrico classificado na seção de Transtorno de Controle dos Impulsos DSM- IV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*); e entre os Transtornos dos Hábitos e dos Impulsos no CID-10 (Código Internacional de Doenças), conforme o conjunto de critérios diagnósticos destas publicações. Esta categoria compreende certos transtornos do comportamento que não podem ser classificados sob outras rubricas. A indicação F63.0 do CID-10 descreve o transtorno como tendo episódios repetidos e freqüentes de jogo que dominam a vida do sujeito em detrimento dos valores e dos compromissos sociais, familiares, materiais e profissionais.

Contudo, de acordo com esses critérios de classificação e diagnóstico, definir um jogador como patológico, compulsivo e adito, ou qualquer uma destas manifestações, tanto isoladas quanto combinadas entre si, pressupõe que o sujeito faça apostas em dinheiro, em bens materiais ou pessoais. É necessário ainda que tenha acumulado perdas e prejuízos de quantias importantes, consequência do ato de jogar e perder seguidamente, além do histórico de episódios esporádicos de sucesso nas apostas, o que fomenta o hábito de jogar.

As atividades de jogo atualmente praticadas em *Lan Houses* não exigem apostas; entretanto, seus freqüentadores manifestam hábitos que sugerem certa similitude com os apresentados pelos jogadores da modalidade que envolve a aposta. Refletir sobre estes

hábitos, bem como sobre a concepção de ganho e perda envolvidos no jogo virtual, parece ser um oportuno objeto de estudo para esta pesquisa.

1.1 INTERFACES DO JOGO NA CULTURA E NA PSICOLOGIA

No início do século XII a.C., os Dórios invadiram a Grécia e unificaram as populações bem como a língua e a religião que se tornaram comuns aos dois povos. As populações se assemelharam e cultuavam uma família de Deuses chamados Olímpicos, os quais habitavam os palácios no Monte Olimpo. O culto compreendia a realização de festivais, disputas atléticas entre as cidades e cerimônias dedicadas ao Deus protetor de cada cidade. A mais conhecida dessas celebrações eram os jogos Olímpicos realizados a cada quatro anos em Olímpia em honra a Zeus e Hera. A primeira data registrada na história da Grécia Antiga foram as disputas realizadas no ano de 776 a.C. (GIORDANI, 1972).

Esta cronologia avança com o surgimento da civilização Maia que remonta do século V a.C., e durante o período denominado clássico foi posto em prática sacrifícios humanos sob forma de esquartejamento em homenagem aos Deuses, como forma de assegurar a existência dos mesmos, repondo seu consumo periódico de bioenergia. Estes sacrifícios ocorriam em uma situação de jogo de bola. Os times costumavam integrar sete jogadores cada um. As dimensões do campo não eram as mesmas em todas as cidades. A maior é a de Chichén Itzá, e media 140x35 metros. Dois muros inclinados de cada lado do campo fazia o limite. Os jogadores deviam acertar a bola em algum dos três discos de pedra distribuídos no campo, ou nos aros do mesmo material suspensos nas paredes, em forma perpendicular semelhante a um aro atual de basquete. Geralmente o jogo terminava quando alguma das equipes fazia o primeiro gol e o capitão do time vencedor alcançava honra e glória perante os Deuses. (DISCOVERY,2002)

Aristóteles, depois de ter determinado as virtudes que dizem respeito aos atos humanos sérios, estabelece uma certa virtude que diz respeito ao brincar.

E sobre três pontos incide sua análise:

I- Mostra que pode dar-se virtude e vício sobre o brincar.

II- Trata da virtude que versa sobre o brincar e dos vícios que lhe são opostos.

III- Mostra a diferença entre essa virtude e outras.

“ O brincar, porém, algum caráter de bem possui, na medida em que é útil para a vida humana. Pois, assim como o homem necessita, de vez em quando, interromper o trabalho e descansar da atividade física, assim também, de vez em quando, necessita subtrair-se à tensão de ânimo exigida pelas atividades sérias, para repouso da alma: e isso é o que se faz pelo brincar.”(AQUINO, livro IV:16)

E por isto Aristóteles diz que, ao proporcionar ao homem um certo repouso das preocupações - que nesta vida e no relacionamento humano não faltam -, o brincar tem caráter de bem, de bem útil. Daí que no brincar possa dar-se um harmonioso diálogo e comunicação entre os homens.

Aristóteles mostra, inicialmente, o que caracteriza o vício por excesso e diz que aqueles que exageram no brincar caem na irrisão e se chamam *bomolochi*, isto é, os que furtam no templo, à semelhança das aves de rapina, dos abutres que voavam ao redor do templo para roubar as vísceras dos animais imolados. Assim também estes espreitam a fim de que possam "roubar" algo para convertê-lo em irrisão .

Tornam-se assim inoportunos pois sempre querem fazer rir e aplicam-se mais a esse desejo do que ao de não dizer algo inconveniente ou imoral e que não agrida.

Em terceiro lugar, Aristóteles mostra o que é o termo médio da virtude no brincar. E diz que aqueles que se portam convenientemente no brincar são chamados *eutrapeli*, que significa "os que bem convertem", porque convertem em riso, de modo conveniente e versátil, as coisas que se dizem ou fazem.

Nota-se que o limiar que separa a virtude do vício, é uma antiga questão na história do brincar, portanto do jogo, que remonta desde o período aristotélico e que na atualidade se mantém nesta contradição. Há uma cisão no trajeto desta manifestação saudável do humano, que pode levar ao desenvolvimento do comportamento de vício ou da patologia.

Em outras etnias tais como China, Japão, Índia e Egito possuem em sua história registros de jogos milenares com estruturas e regras que servem como referência para muitos jogos na atualidade.

Construído em 72 d.C., sobre o lago da casa de Nero, a Domus Aurea, ficou conhecido como Colosseo porque ali foi achada a estátua gigante (colosso) do imperador que incendiou Roma. Para a inauguração, apenas oito anos depois do início

das obras, em 80 d.C., as festas e jogos duraram cem dias, durante os quais morreram 9 mil animais e 2 mil gladiadores.

Os jogos trazem uma grande bagagem cultural e podem representar o modo de vida de alguns povos, suas necessidades de sobrevivência e conquistas de território. Pode-se dizer que o jogo norteou numa certa medida o processo de criação e socialização do homem e permanece até hoje como uma das formas de expressão humana. Envolve percepção, aprendizagem, cognição, memória, inteligência, pensamento, raciocínio, linguagem, motivação e emoção.

Neste sentido, parece oportuno ser este tema presente na psicologia que se utiliza do recurso lúdico contido no jogo, como forma de expressão da psique, e que determinadas características da personalidade serão evidenciadas e percebidas à luz da linha teórica através da qual se observa o fenômeno.

O jogo é a reprodução de situações já vividas pelo indivíduo de imagens mentais (no jogo simbólico) a representação é nítida e o significante diferenciado pode ser um gesto imitativo, porém acompanhado de objeto que vai se tornando simbólico. (PIAGET e INHELDER, 1989:48)

Há, sem dúvida, muitos fenômenos distintos a que nos referimos com o termo “jogo”, desde as manipulações de um objeto qualquer por um bebê até os jogos “adultos” como xadrez ou o futebol.

A representação das relações entre as pessoas manifestas em um jogo podem aludir a cooperação, divisão de trabalho, solicitude, atenção; mas também pode ser de autoritarismo, hostilidade e rudeza, conforme as condições sociais concretas que permeiam o universo do indivíduo.

De acordo com VIGOTSKI (1998:428), o paradoxo do jogo consiste em:

A criança costuma acatar a regra, renunciando ao que deseja, e nesse caso, o acatamento da regra e a renúncia a atuar segundo o impulso direto é o caminho para a máxima satisfação (...) o jogo oferece à criança uma nova forma de desejo ou seja, com o papel do jogo e a sua regra, que no amanhã serão o seu nível médio real e a sua moral.

ELKONIN (1998), refere que a psicologia empírica estuda o jogo e outros tipos de atividades e a consciência em sua totalidade, preferencialmente do ponto de vista analítico-funcional, e conceitua o jogo como manifestação de uma psique madura.

Provém de um psicólogo e biólogo holandês BUYTENDIJK (1933), a análise etimológica da palavra jogo. Procurou investigar os traços característicos contido na palavra e encontrou o movimento de “vaivém” (*hind und her bewegung*) que significa espontaneidade e liberdade.

Na psiquiatria o jogo é descrito sob a ótica da patologia, quando o indivíduo passa de um hábito lúdico que gera prazer para a obrigação e a compulsão, experimentando uma sensação de desprazer.

O Jogo Patológico é um transtorno psiquiátrico classificado na seleção de Transtorno de Controle dos Impulsos DSM- IV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*); e entre os Transtornos de Hábitos e Impulsos na CID-10 (Código Internacional de Doenças).

A interpretação do hábito de jogar segue a orientação específica da corrente teórica e filosófica que o descreve.

Das principais linhas teóricas que citam o jogo temos: a Psicoterapia Comportamental e Cognitiva, a Psicanálise e a Psicologia Analítica.

Na visão comportamental, considera-se que jogar é um comportamento mantido por esquemas intermitentes de reforçamento positivo, contudo o dinheiro, denominado reforçador generalizado, apresenta um papel acessório no desenvolvimento do comportamento disfuncional. (ARAÚJO; BERNIK; WIELENSKA, 1998).

Em *Dostoiévski e o Parricídio*, Freud (1928) explica a paixão de Dostoiévski pelo jogo. Equipara o vício do jogo aos estados neuróticos e encontra suas raízes na infância. As características de controle excessivo, temperamento obsessivo, acúmulo e retenção correspondem à fixação da libido na fase anal do desenvolvimento.

De acordo com a Teoria Psicanalítica a criança experimenta nesta fase a compulsão pela masturbação e sublima este impulso através das atividades de jogo por ela desenvolvidas.

A Psicologia Analítica contempla o jogo como a possibilidade de expressão do símbolo, e tem no *Sandplay* uma técnica de investigação clínica que possibilita a conscientização e interpretação de conteúdos que não podem ser totalmente expressos em palavras.

Ramos (1999) corroborou esta idéia, afirmando que pacientes psicossomáticos têm, em geral, estruturação psicológica muito regressiva e vivenciam graves conflitos em um nível muito profundo no qual a dor emocional seria insuportável. A doença orgânica seria, nesses casos, símbolo de uma disfunção maior, provavelmente na relação ego-self.

O *Sandplay* utilizado com esses pacientes permitiria o aparecimento simbólico desse sofrimento e, provavelmente, sua constelação corpórea, numa forma em que o paciente poderia sentir-se protegido para a integração consciente do símbolo, e, provável, resolução do conflito.

A decisão de citar estas três linhas teóricas, Comportamental e Cognitiva, Psicanálise e Psicologia Analítica Jungiana se justifica, na medida em que são estas as teorias que ilustram de modo mais significativo a trajetória do desenvolvimento do humano e do jogo como processo lúdico, socializante e reforçador. Portanto saudável em sua natureza e manifestação.

Compreender o organismo vivo em sua totalidade envolve a concepção de que quaisquer fenômenos que nele se produzam e se manifestem devem ser descritos a partir da inter-relação entre meio ambiente e corpo. Desta inter-relação, o organismo tem a percepção do *stress* inerente à sua condição de organismo vivo, reativo e como tal, ao partir do pressuposto da natureza saudável do jogo, pode fazer uso deste como um recurso a princípio saudável para lidar com o fenômeno *stress* ou ao contrário, o hábito de jogar intensifica esta sensação, não favorecendo a homeostase do organismo.

Para identificar estas manifestações, não há necessariamente que se fazer uma escolha de linha teórica psicológica para esta pesquisa, razão pela qual optou-se por um delineamento das principais abordagens que envolvem o fenômeno estudado.

Nesse sentido, para expressar esta interface da pesquisa, tornou-se necessário observar o jogador em franca atividade, bem como eventuais manifestações advindas desse processo denominado jogo virtual.

Após a aplicação do roteiro de entrevistas para frequentadores foi possível perceber que os jogadores passavam muitas horas em atividade de jogo virtual. A partir desta constatação, pareceu-me relevante verificar se tal exposição teria ou não conseqüências significativas nessa população, no que tange ao comportamento e aos níveis de *stress* – conforme descreverei mais adiante, no tópico referente aos objetivos.

A princípio, partindo do pressuposto que o jogar compõe a formação do humano, que atende às necessidades filogenéticas do desenvolvimento, da interação e da criatividade, para citar alguns itens e faz parte da constituição da subjetividade do sujeito, a atividade de jogo virtual pode se apresentar de duas maneiras, a saber: ou como sendo uma forma, um recurso de lidar com *stress* que está presente no viver, portanto um recurso favorável que pode promover o enfrentamento ou ao contrário, uma prática que eleva os níveis de *stress* presentes na vida dos jogadores.

VASCONCELLOS (1992), caracteriza o *stress* de uma forma mais precisa, considerando-o como:

(...) uma alteração fisiológica que se processa no organismo quando este se encontra em uma situação que requeira dele uma reação mais forte que aquela que corresponde à sua atividade orgânica normal.
(VASCONCELLOS,1992:28)

Para Vasconcellos, o *stress* pode ser desencadeado por inúmeros fatores (stressores) tanto positivos (paixão, férias, promoção no trabalho) quanto negativos (morte, separação, desemprego).

Compreender de que maneira, na vivência de uma emoção, o corpo sofre alterações fisiológicas que acionam mecanismos automáticos e reguladores dos sistemas endócrino, circulatório, imunológico, dentre outros, possibilita a educação e a prevenção da população potencialmente vulnerável e passível de ter seu equilíbrio homeostático alterado.

Segundo Damásio (1998), as emoções e os sentimentos decorrentes de uma determinada experiência atuam da seguinte maneira no circuito mente-cérebro-corpo: “(...) o cérebro aprende a forjar uma imagem simulada de um estado emocional do corpo sem ter de reconstituí-la no corpo propriamente dito.” (DAMÁSIO, 1998:186)

O mesmo autor denominou ainda esta atuação de “*circuito como se*”, no qual os mecanismos neurais nos fazem sentir “como se” estivéssemos passando por um estado emocional, como se o corpo estivesse mesmo sendo ativado e alterado. Esse mecanismo permite que o corpo seja contornado, poupado, o que evita que o processo consumidor e regulador de energia reaja adequadamente. Pode-se então auferir que o cérebro também encontrou espaço para um equilíbrio “virtual”. Traduzindo, é como se fosse evocado um sentimento de satisfação e saciedade que ocorre apenas no cérebro, mas é

sentido em todo o corpo como real, podendo adulterar os alarmes de fome, sede, sono, para citar os mais comuns.

Para Damásio (1998), tais mecanismos foram importantes durante o processo adaptativo do ser humano ao meio ambiente. Essas considerações apontam ainda para o uso da teoria evolucionista como pressuposto para seu embasamento teórico. Para que uma emoção específica desencadeie este mecanismo de contorno é necessário que o processo passe primeiramente pelo circuito do corpo e depois se associe a uma determinada imagem mental por várias vezes -- ou seja, é em função da repetição da associação de imagens mentais de determinadas situações que acabaram de ocorrer, em conjunto com as sensações experimentadas no corpo, que pode ser acionado o mecanismo do “*circuito como se*”.

A partir dessas considerações poderemos ainda formular a hipótese de que a vivência de uma emoção (surgida a partir do jogo) como raiva, euforia, culpa, quando ela não se torna um sentimento consciente, liga-se a pulsões inconscientes, como as pulsões sexuais, e constituem-se conjunto ideal para o aprisionamento do corpo num mecanismo de “*circuito como se*” (adição).

Finalmente, levando em consideração as reflexões anteriores, acredito que repensar detidamente o conceito de jogador patológico, mesmo para os que prescindem de apostas em dinheiro, pode vir a ser uma contribuição e uma atualização pertinente para o problema apresentado.

1.2 O HOMEM PÓS-MODERNO E A CIBERCULTURA

Os computadores tornaram-se cada vez mais acessíveis ao usuário comum a partir da década de 70 do século XX, no movimento social californiano denominado *Computer for the People* (LÉVY, 2003). Segundo o autor, o movimento propunha liberar tanto as máquinas quanto seus recursos da manipulação e da tutela dos informáticos e demais tecnólogos com esta formação acadêmica. Como resultado prático deste movimento, a partir da década de 1970 os preços dos computadores passaram ao alcance das pessoas físicas, bem como houve a ampliação das facilidades e dos serviços decorrentes dessa inserção. De ferramenta que segregava, o computador passou a ser uma ferramenta de união.

A emergência do ciberespaço é fruto de um movimento social que contém um grupo líder disseminador (a juventude metropolitana), com suas palavras de ordem e aspirações idealizadas, elitizadas e globalizadas.

Atualmente esta nova configuração integra o homem e a máquina e sugere a democratização do recurso e o estabelecimento de uma linguagem comum e universal.

(...) o homem se constitui historicamente enquanto homem porque se constitui em sociedade transformando a natureza para a produção de sua existência. Neste processo produz bens materiais e espirituais, ou seja, produz objetos e idéias. O conjunto de idéias produzidas inclui crenças, valores e conhecimento de toda ordem que refletem a realidade de um momento histórico, ou seja, o pressuposto é de que a origem das idéias produzidas socialmente está na base material da sociedade. (KAHHALE, 2002:13)

Lévy (2003), acrescenta ainda que o crescimento da comunicação baseada na informática teve seu apogeu nos anos 80 do século XX, com a expansão de uma multinacional norte-americana, a qual atingiu até mesmo os países do terceiro mundo.

Nesse sentido, podemos imaginar que o que fez crescer o ciberespaço foi a ação conjunta dos grandes líderes de governo, de grandes empresas multinacionais, e um conjunto de pessoas anônimas, muitas vezes amadoras, que exploravam cada vez mais uma ferramenta ao mesmo tempo massificada e individualizada.

O pressuposto da interconexão é o da comunicação entre as comunidades em um contínuo efetivo, sem os limites usuais das fronteiras geográficas, religiosas, étnicas e sociais, democratizando a informação e o direito de acesso a ela por todos e em menor tempo possível. A interconexão, apesar das distâncias geográficas e culturais, permite um meio de comunicação interativa.

As comunidades virtuais surgiram em decorrência da interconexão e foram se construindo com base em afinidades de interesses, conhecimentos, projetos mútuos e processos de cooperação e de troca.

Para DA COSTA (1998:50), *“O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. É um movimento universal sem a totalidade. Não há propriedade do objeto.”*

A cibercultura nasce em um momento social e histórico que prevê relações sociais em escala mundial, em que é possível redimensionar os conceitos de fronteira, limite, acesso e oportunidade, característicos da globalização.

A Globalização pode assim ser definida, como a intensificação das relações sociais em escala mundial, que ligam localidades distantes de tal maneira que acontecimentos locais são modelados por eventos ocorrendo a muitas milhas de distância e vice-versa. Este é um acontecimento dialético porque tais acontecimentos locais podem se deslocar numa direção inversa às relações muito distanciadas que os modelam. (GIDDENS, 1991:85)

É nessa atmosfera que a linguagem virtual encontra sua expressão máxima, a da universalização. O corpo assume a capacidade de circular no planeta.

(...) a realidade virtual dá a ilusão de um poder sobre a experiência semelhante ao poder que nós exercemos sobre nossa própria consciência. A realidade virtual é uma metáfora tecnológica da implosão do mundo técnico sobre o corpo físico. (KERCKHOVE, 1997:102).

No ambiente de uma *Lan House* pode-se perceber de que maneira a ocorrência desses fenômenos se dá de modo bem expressivo.

Lá existem grupos que se formam e se articulam conforme o interesse em comum a desenvolver por exemplo, uma estratégia de ataque, ou, ainda, quando se

criam os denominados clãs, além dos demais neologismos que incluí em um glossário, disposto em ordem alfabética, para maior facilidade e compreensão dos termos que permeiam o universo de *Lan House* e da cibercultura no geral. (Anexo F)

Na outra extremidade, que a democratização da realidade virtual propõe, pode-se confrontar a opulência comunicativa com a debilidade do público, a crescente disponibilidade da informação com a palpável deterioração da educação, a enorme saturação das imagens com o empobrecimento da experiência e, por fim, a proliferação dos signos com o déficit do sentido.

Esta situação contraditória, pode ainda assim ser enxergada como a oportunidade em ajudar a melhorar a experiência e acesso do público, ao disponibilizar recursos mais adequados na educação, com professores mais preparados para lidar com esta ferramenta bem como com os programas necessários para melhor aproveitamento e formação da base material da sociedade.

A cibercultura permitiria romper com as desigualdades, intelectuais e promoveria através da inclusão digital a oportunidade de ampliar signos e a criatividade. O Homem tem que ter direito ao melhor da produção do humano.

Um dos maiores denunciadores destes paradoxos é Brunner (1986), que em seu trabalho, denomina-os de mal-estar na modernidade.

O autor ressalta ainda:

A desordem cultural em que vivemos nos remete, primeiramente, ao descentramento que atravessa a modernidade; abstrair a modernização de seu contexto de origem implica reconhecer que os processos que a engendram perderam sua centralidade e fracionaram-se pelo mundo ao ritmo da formação dos capitais, da internacionalização dos mercados, da difusão dos conhecimentos e tecnologias, da globalização dos meios massivos, da extensão do ensino escolarizado, da vertiginosa circulação dos modismos e da universalização de certos padrões de consumo. (BRUNNER,1986:89)

Podemos refletir, a partir desta citação, que as novas práticas humanas relacionais não se reduzem ao fato tecnológico meramente, e sim à reestruturação de toda a existência humana, à ética, à memória, ao saber e às demais práticas socioculturais.

Existe uma nova maneira de perceber o próximo e o distante, assim como há uma nova maneira de escrever e simbolizar, as quais, acredito, são oriundas de uma nova maneira de perceber o mundo.

Contudo, não é a percepção do homogêneo, da igualdade de oportunidade, da linearidade. Talvez seja uma percepção anterior, a percepção do acesso mais tangível, que poderá ou não levar a um desses resultados.

A relação entre os processos históricos e o homem resulta na produção de idéias que obedecem ao momento histórico vivido.

Da mesma forma que a modernidade põe possibilidades diversas, como resultado das contradições históricas que engendram o conjunto de formulações que essa concepção encerra, a chamada “pós-modernidade” ou modernidade contemporânea apresenta-se como a manifestação histórica das idéias que representam o capitalismo na sua fase atual. (GONÇALVES, 2001:53)

A autora acrescenta ainda que: “*Estão presentes nas concepções pós-modernas idéias sobre o sujeito e a subjetividade que resultam de críticas e concepções desenvolvidas pela modernidade.*” (GONÇALVES, 2001:53)

As contradições, compõe a base material da sociedade e podem ser utilizadas em uma direção ou na outra, ou seja, podem colaborar para ampliação do conhecimento ou impactá-lo tornando-o relativo e portanto impossível de se atingir. Nestas contradições, estão inseridas as possibilidades tanto de integração como de alienação. A Lan House como produto da sociedade pós-moderna, está inserida nesta contradição.

1.3 O AMBIENTE DA LAN HOUSE

Chamam a atenção de quem entra numa *Lan House* a disposição simétrica dos computadores e a assepsia.

Na *Lan* utilizada para a realização desta pesquisa existem 40 monitores, sendo 20 de cada lado, dispostos de modo a permitir ao usuário total liberdade de movimentos, sem que seja tocado por outro que se sentou imediatamente ao lado.

O equipamento é de última geração, com fones de ouvido, alto padrão de definição de cores na tela e, em algumas máquinas, a base de apoio para os pés também se move, com o intuito de proporcionar maior vivacidade ao jogo virtual.

Os cuidados com a ergonomia também são observados.

Os móveis oferecem apoio para pés, braços, costas. As cadeiras são ortopédicas, giratórias com rodinhas, reclináveis e ajustáveis conforme o peso e altura do usuário.

A iluminação é cuidadosamente adaptada, conforme a claridade natural adentra a loja, através de um sistema de *dimmer*, bem como a temperatura, que é regulada por um condicionador de ar ajustado para mantê-la numa média de 20 graus centígrados, garantindo maior conforto dos usuários e o adequado funcionamento dos computadores.

A pintura interna da *Lan* é planejada para proporcionar maior conforto. São tintas especiais, anti-reflexo, de cores claras ou em tons pastéis, para não cansar a visão. Além disso, são pintados estrategicamente, atrás dos monitores, alguns ícones de jogos conhecidos, normalmente os mais jogados pelos usuários.

O consumo de bebidas não-alcoólicas e de comestíveis é permitido, desde que sejam comprados na própria *Lan*.

De hora em hora, um funcionário faz uma “ronda”, perguntando se os jogadores precisam de algo. Isso torna desnecessário interromper o jogo e levantar-se para ir até o balcão. Também é função desse mesmo funcionário averiguar, durante a ronda, se existem problemas, com o equipamento, que possam atrapalhar a continuidade da atividade.

Cigarro e bebidas alcoólicas são permitidos somente em eventos denominados “corujão”. Corujão é a denominação dos jogos que se iniciam a partir da meia-noite e atravessam a madrugada, encerrando-se pela manhã, entre 6 e 7 horas.

A loja funciona 24 horas, sete dias por semana, e aceita todas as formas de pagamento existentes no mercado.

Na recepção ficam expostos avisos de interesse da comunidade virtual, tais como *ranking* dos jogadores com as respectivas premiações; lideranças; recordes; datas dos próximos campeonatos; quais ciberatletas estão sob o patrocínio da *Lan* e, portanto, não pagam para jogar (sua permanência é considerada “treino”; os jogadores patrocinados devem representar a *Lan* em campeonatos).

Os prêmios vão desde quantias em dinheiro até ganhar horas livres (*free*) para jogos.

Um dos campeonatos contou com o patrocínio de uma famosa marca de bebida energética.

Na recepção, existem também avisos de promoções no mês de aniversário do frequentador, assim como para o caso de o jogador trazer um amigo novo, que poderá tornar-se um cliente potencial para a casa. Há também uma promoção sobre o tempo de permanência, que consiste em o primeiro colocado, ou seja, o jogador que passou mais tempo em jogo durante o mês, ter 10% do total de seu período gasto na *Lan* convertido em horas *free*, como um reconhecimento pelo investimento e pela fidelidade (uma vez que o jogador poderá optar por outras *Lans*), bem como um incentivo para que o jogador continue nesse ritmo.

A seguir transcrevo integralmente a entrevista realizada com o proprietário do estabelecimento, uma vez que a mesma não constará dos resultados, por não fazer parte do objetivo principal deste estudo. Contudo, mostra-se relevante para que o leitor tenha um panorama do ponto de vista que não enfoque a *Lan* como entretenimento mas também como negócio.

QUESTIONÁRIO (p)

(A letra (p) é adotada neste questionário com o propósito de indicar seu direcionamento ao proprietário.)

1) *O que é Lan House?*

A *Lan* é um negócio. Um espaço físico para reunir pessoas que desejam realizar atividades virtuais com o que tem de mais rápido e moderno em termos de tecnologia, e evidentemente isto tem um custo.

2) *Quando surgiram as Lans Houses?*

Nos anos 90 e no Brasil em 93, trazidas pelo chinês que desenvolveu a rede *Monkey*.

3) *Qual o público predominante?*

Sem dúvida a população jovem.

4) *Quais são as atividades mais procuradas na LAN?*

Os jogos.

5) *Qual a história do surgimento dos jogos virtuais?*

Os jogos virtuais surgiram como uma adaptação dos simuladores de guerra que a NASA e o exército americano utilizavam para treinar os oficiais, os soldados... Mostravam estratégias de combate, patrulhamento de espaço aéreo, essas coisas. Primeiramente jogos como Atari, Telejogo nas versões I, II, III, hoje o PS (*Play Station*) nas versões I, II, III; mas os jogos pela internet atingiram uma definição que hoje poucos conseguem ter em jogos portáteis.

6) *Como os jogadores elegendem o jogo preferido?*

Pelo efeito visual e a motivação em ser o melhor naquele jogo.

7) *O que faz um jogo ser preferido?*

Quanto mais estratégias e “macetes” o jogador precisa desenvolver para ser o bom, mais bem cotado é o jogo e por consequência o jogador, que passa a ser admirado pelos outros caras da *Lan* e criam até fama pelos resultados que ele obteve. “Olha, você viu o Zóio... ninguém avançou tanto quanto ele na pontuação.” Eles se sentem heróis.

8) *O freqüentador típico passa quanto tempo na Lan?*

Umaseis ou sete horas por dia.

9) *Você conhece algum freqüentador com problemas em relação a regras, limites ou dinheiro?*

Ah, conheço sim. Aqui tem um caso que me chamou muito a atenção e pra falar a verdade fiquei preocupado, pois ele roubava dinheiro da avó pra poder vir jogar. Ela me telefonou e falou o que tava acontecendo e daí eu pus o cara na parede: “Ô, meu... isto não é certo, se você não tem dinheiro, trabalhe”. Ele respondeu que não conseguia trabalho e queria jogar. Daí fiquei com dó e quis ajudá-lo. Hoje ele é tipo um faxineiro lá na *Lan* e, em troca, deixo ele jogar, se não fica moleza, né.

10) *Qual o horário de pico?*

Durante a semana, de manhã é mais fraco. Começa a aumentar depois das 15h ou 16h e daí vai até 23h ou meia-noite; quando o público muda e fazemos o corujão, até umas 6h ou 7h da manhã do dia seguinte. Já no final de semana é forte desde a hora que abre, quando o corujão anterior terminou. Acredita que ficam uns caras na porta esperando eu abrir? Pensei: puxa, esse povo não dorme, não?

11) *Descreva suas instalações. Por exemplo: acústica, iluminação, ergonomia, disposição dos micros, cores e decoração das paredes. E sobre o símbolo da Lan House?*

São muitas coisas que se pensa para proporcionar maior conforto durante o período em que se joga. Temos dois banheiros, um feminino e outro masculino, água e bebidas energéticas, isotônicas, refrigerantes e salgadinhos para aquela fominha, né. A acústica é fundamental pois é importante que o usuário tenha o som do jogo limpinho, sem interferência externa, barulho de carro, moto, buzina estressa quem tá

concentrado num jogo. Para isto, espuma no teto e embaixo das mesas e cadeiras são excelentes, pois absorvem o som. A iluminação é em tom âmbar para descansar a vista de quem joga e após às 18h todas as lâmpadas são trocadas para intensificar um pouco mais a luz em direção aos monitores e aos símbolos pintados nas paredes atrás de cada monitor. Tudo foi projetado com engenheiros para que esses resultados fossem alcançados. Não dá pra ser nada amador. Tudo é profissional e tem uma logística pensada minuciosamente. As cadeiras são giratórias com rodinhas e possuem apoios que servem para o descanso dos braços e um desenho especial para a lombar e pescoço não doerem. Do chão saem suportes que elevam a mais ou menos 45 graus os pés do chão. Imagine a pessoa passar mais de três horas com os pés retos no chão? No dia seguinte o cara tá travado e não volta. É importante até pra circulação sanguínea. A loja dispõe de ar condicionado individual para os equipamentos, com dutos direcionados e um outro com termostato que mantém a temperatura entre 21 e 23 graus. Os micros também respeitam uma distância de 60cm um do outro para que cada jogador tenha seu espaço preservado. As cores dentro da Lan são importantíssimas para que não fique conflitando com as cores dos jogos no vídeo. Ela não deve competir com o monitor em hipótese alguma. Os tons utilizados são sempre os pastéis. E com estes tons também tem alguns desenhos estrategicamente posicionados atrás de cada micro ou seja, indiretamente, atinge o campo visual do jogador com cenas reproduzidas dos games preferidos e com o símbolo da *Lan*. Pois é. Esse símbolo... é também para futuras franquias... mas daí é outra conversa. Queremos personalizar e até patentear alguns produtos específicos para games. No Brasil não existe ainda nada neste sentido mas é uma tendência mundial, em especial nos EUA. A letra “a” do game é o símbolo do arroba, para dizer que é um local em que funciona a internet. O ziguezague das linhas é para dar a noção de rede, de conectividade e tem uma cidade ao fundo num tom alaranjado que serve tanto para o nascer do sol quanto para o pôr-do-sol e quer indicar que a *Lan* funciona 24h e um alvo. Tem a pretensão de ser a cidade dos jogos, ou algo próximo disto e o alvo é sem dúvida para mostrar que temos games de guerra e o principal que é o *Counter Strike*.

12) *Existem regras para se freqüentar uma Lan? Existe um código de ética dos freqüentadores?*

Sim. Estas regras ou código de ética conforme você chama é estabelecido conforme o público. Por exemplo: via de regra, não se fuma dentro da loja. A maioria não concorda com o cigarro, então não tem cigarro. Mas, se é um corujão, daí o público mais velho tolera e até curte mais cigarro. Pode rolar uma cervejinha, pedir pizza. Mas durante o dia, por exemplo, não se consome bebidas alcoólicas na loja, até porque a maioria dos pais não deixariam seus filhos de 16 ou 17 anos que é o que vem no período vespertino freqüentar minha loja. Outra coisa é falar palavrões. Não tem como. Você ouviu. Mas quando eles percebem que tem mulheres, procuram manear e os próprios colegas advertem...Olha a boca!!!

13) *Existe uma linguagem particularmente desenvolvida a partir dos jogos?*

Sim. Fritar o cara é descarregar uma metralhadora em cima dele, sai até fumacinha. Operar o cara é esfaquear e expor suas vísceras. É bem real. E por aí vai.

14) *Qual sua relação com os computadores? E com os jogos virtuais?*

Eu trabalho com computadores desde os quatorze anos. Tenho 37, então é um tempo, né. Sou apaixonado por microcomputadores e montei meu primeiro micro em 1979. Sempre tive habilidades na área eletrônica. Apaixonado por *videogames*. Fiz um curso no Senai de Lógica Eletrônica e passei a construir meus próprios micros, já que não tinha dinheiro para comprar. Sou engenheiro, mas civil e daí ficou confuso mas trabalhei nas principais empresas de computação. Meu primeiro emprego foi 1981, como programador de computadores e fiquei 5 anos nos EUA como *beta-tester* de um fabricante gigante de games apontando quais eram as falhas dos games e o que fazer para melhorá-los. Quando voltei para o Brasil, continuei este trabalho mas traduzindo os manuais dos jogos americanos em especial os jogos de combate. Montava micros especialmente para alguns amigos. Uma média de 5 ou 6 encomendas por mês e eu personalizava cada um. Tinha um pacote de jogos exclusivo pois ganhava dos fabricantes que eu auxiliava e montei uma pequena rede de jogos na minha própria casa e recebia amigos lá para jogar. Passei a dar algumas entrevistas para revistas especializadas em jogos e sou bem conceituado na parte de *hardware*, portanto abandonei total a área de programador. Presto consultoria para fabricantes de games de qual solução é mais adequada para se obter determinado

feito. Gosto muito de jogar jogos de combate. Sou capaz de ficar horas buscando um ruído de submarino para montar uma estratégia de combate. Jogo contra o próprio computador, mas a máquina é previsível e logo cansa. A vantagem de jogar pela internet é que tem por trás da máquina um ser humano que é imprevisível e daí o desafio se torna mais interessante. Sou fundador de um grupo chamado Esquadrão Brasil que já teve o posto de maior grupo de jogo de combate virtual do mundo, com 800 membros. Fui campeão do mundo neste jogo e contratado por uma empresa americana para melhorar a inteligência artificial deste jogo. Jogo até hoje. Acho que é um vício. Não consigo ficar sem jogar nenhum dia. Jogo pelo menos quatro horas por dia. Nas minhas últimas férias tive um problema porque na verdade sou viciado em internet e jogos. Em uma semana de férias, no quarto dia tive que ligar o *notebook* para acessar a Internet mas foi ruim porque não dava para acessar jogos. Senti falta.

15) *Você tem algum clã ou participa de competições?*

Tenho vários clãs, mas não participo mais de grandes competições desde que minha mãe ficou doente. Porque não dá para me concentrar. Ou eu faço bem feito ou não faço. Quanto aos clãs, cada um deles tem uma comunidade diferente e participo de várias. Daí é um estilo meu para querer conhecer mais pessoas. Sou diretor da liga brasileira de jogos virtuais que foi uma herança do Esquadrão Brasil. Esquadrão BR. Faço parte de um similar na Itália e um de *Counter Strike* chamado *Ex five*. Preciso de vários jogos. A maioria das pessoas se especializam em um só tipo de jogo. Eu não. Tenho vários e mudo de um para outro e sou bom em todos. Não consigo ficar com o mesmo grupo por muito tempo, eu canso muito fácil das pessoas.

16) *Fale-me sobre as competições existentes.*

Atualmente a mais conceituada, a de primeira linha é o *Counter Strike* com seletivas em diversos países, ligas oficiais internacionais que regulamentam os jogos e distribui Usd 50.000,00 para o vencedor, o campeão mundial, uma vez ao ano. Existe outro jogo o *Quake III* que nos EUA tem uma premiação de Usd 100.000,00. Isto tudo é patrocinado pela *Intel*, *And Microsoft*, *Eletronic Artisons* que são os poderosos do mundo digital.

17) *Você tem um apelido? Como surgiu?*

Tear Down. Demolir. Tem que ser um nome agressivo e que ninguém tem. Conheço muitos *Spider, killer, spy, falcon*, que pra mim não quer dizer absolutamente nada. O nome precisa conter ação. Conheci uma vez uma pessoa que adotou meu *nick* e cheguei nele: Você vai me desculpar mas este nome já é meu. Daí ele arrumou outro.

18) *Qual seu estado civil? Tem filhos?*

Sou casado. Eu diria que entre juntado e casado, lá se vão 12 ou 13 anos com a mesma pessoa . Eu diria que meus filhos são meus computadores.

19) *Alguma vez já recebeu críticas pela maneira com a qual lida com computadores ou jogos virtuais?*

Minha mulher às vezes me critica porque não dou atenção a ela e alguns amigos também, mas eles já diminuíram muito porque não dou bola mesmo e não adianta reclamar. É uma paixão, eu me tranco e pronto. Não jogo mais 48 horas como já fiz, mas hoje chego a 24 horas. Esse é o meu jeito e as pessoas que me cercam me aceitam desse jeito. De vez em quando minha mulher ainda reclama e uma vez falou: Ou eu ou eles. Respondi : Olha, não fala duas vezes que você vai dançar. Daí ela parou a brincadeira.

20) *Qual a sua religião?*

Sou espírita.

21) *Quanto sua crença religiosa interfere na sua vida?*

Nem um pouco.

22) *Qual seu grau de instrução?*

Sou técnico em eletrônica, técnico em processamento de dados, engenheiro civil, pós-graduado em finanças e pós-graduado em marketing.

23) *Qual sua profissão?*

Ah... minha profissão hoje? Sou vagabundo.

24) *Como você fica:*

a. Antes de jogar:

Pensando na estratégia de defesa, espancamento, ganhar mais bônus, seleciono o outro jogo, porque jogo no mínimo dois jogos diferentes por cada vez.

b. Durante o jogo:

Depende do jogo. Mas sinto prazer pois sei que estou usando 100% da minha capacidade cerebral. Às vezes fico irritado quando morro mas aos 37 anos tenho mais maturidade e não tenho os mesmos reflexos que um garoto de 16 anos, então busco jogar mais pelo prazer mesmo. Dou até risada quando eu morro. Em um jogo recente, tive que matar um colega e me deu pena. Tremi, suei frio, achei estranho porque era uma sensação que não experimentava já havia alguns anos. Uma reação estranha. Há cinco anos atrás eu ficava muito nervoso, quebrava equipamento, descontrolava total e não tinha mais forças nas mãos para mexer o mouse.

c. Depois de jogar:

Alguns jogos me dão cansaço físico. Dor no pulso. Seis horas sentado sem fazer xixi ou tomar água. Tenho só uma garrafinha para molhar a boca. Mas durante o jogo é possível criar algumas alternativas para burlar o cansaço. Mudar de mão, diminuir o ritmo por alguns minutos e recuperá-los no final, mexer o ombro. Tive LER (Lesão por Esforço Repetitivo) uma vez no ombro depois de 12 horas consecutivas de jogo. De vez em quando depois de jogar eu me pergunto por que passei tanto tempo jogando. Mas acho que contribui para o aspecto de socialização, para o cérebro, uma área inativa para matemática que posso acionar no jogo. Às vezes dá um pouquinho de peso na consciência. O ideal seria arrumar um trabalho onde posso jogar e trabalhar ao mesmo tempo. Daí surgiu a idéia da Lan.

2. OBJETIVOS

Este estudo objetiva caracterizar os frequentadores das Lan Houses, além de obter o indicador de *stress* antes e após a atividade de jogo virtual.

Pretende também descrever o espaço físico de uma Lan House e identificar eventuais preferências de jogo.

Dentre as possíveis conseqüências psicossomáticas decorrentes desta interação, avaliar se houve alterações expressivas nos níveis de *stress* da amostra antes e após a atividade de jogo virtual.

3. DESCRIÇÃO DO MÉTODO

O método escolhido para a realização desta dissertação é o método quantitativo de pesquisa. Esta opção deve-se ao fato de que os indicadores de *stress* citados na parte de objetivos deste trabalho podem ser quantificados através dos testes ESST/VAS e CASIFS/VAS.

Segundo LÈFREVE (2003), considera-se que esta orientação metodológica deve ser utilizada sempre que temos por objetivo verificar “...quanto ou em que proporção um determinado atributo está presente na população pesquisada”. (LEFRÈVE,F.,2003:9)

Neste sentido, o roteiro de entrevistas utilizado para esta pesquisa, também vem ao encontro deste método, e possibilita a análise quantitativa das respostas obtidas através do mesmo

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

Foram entrevistados 42 freqüentadores da Lan House no próprio local do jogo, durante sete visitas feitas a esse local, perfazendo seis entrevistas por dia, com utilização do roteiro semidirigido de entrevistas. O método de observação foi também utilizado para obtenção da descrição do espaço físico.

Os sujeitos foram convidados a participar de maneira voluntária e gratuita da pesquisa pela própria pesquisadora e posteriormente, ao final de cada entrevista, os próprios sujeitos divulgavam para os demais freqüentadores que o procedimento estava ocorrendo, e se desejariam participar da pesquisa.

O proprietário do estabelecimento também foi entrevistado para atender às especificações dos objetivos no que tange ao funcionamento administrativo e à logística de uma Lan House. Ele foi introdutor e divulgador do conceito de Lan no Brasil, além de ser ele próprio um jogador e de já ter passado 48 horas jogando sem parar num campeonato internacional, conforme consta de sua entrevista. Este foi seu recorde pessoal.

Possui ainda algumas equipes, participa de clãs, promove campeonatos e ocupa posição de destaque, nos cenários nacional e internacional, entre os denominados ciberatletas.

3.2 CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO

Dos 42 sujeitos inicialmente entrevistados, restaram 40. Este total populacional foi utilizado para a aplicação dos instrumentos na segunda etapa da pesquisa, e constituiu-se efetivamente na população amostral deste estudo.

Os dois sujeitos excluídos foram à Lan House para realizar outras atividades, não relacionadas a jogos; sendo assim, não se encaixavam no perfil das pessoas selecionadas para este estudo, e por este motivo foram postos à parte do tratamento estatístico. Os dois sujeitos excluídos pertenciam ao sexo feminino.

3.3 INSTRUMENTOS

Para a realização e o registro do protocolo de pesquisa, a pesquisadora valeu-se dos seguintes instrumentos:

- 1) roteiro de entrevista para o proprietário (anexo A);
- 2 a) dados demográficos (anexo B)
b) entrevista (anexo B);
- 3) formulário de autorização para o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para a participação na pesquisa (anexo C);
- 4) protocolo do teste ESST/VAS (anexo D);
- 5) protocolo do teste CASIFS/VAS (anexo E).

Para o registro das entrevistas foi utilizado um aparelho gravador e fita K-7, 60 minutos, ambos marca Panasonic, escutadas e transcritas pela pesquisadora em outra fase da pesquisa.

Após a coleta dos dados, foram selecionados dois instrumentos para dar continuidade ao levantamento e à descrição da população pesquisada, conforme citado nos objetivos específicos desta pesquisa.

Os instrumentos selecionados e adaptados à população brasileira para indicar o nível de *stress* e a caracterização dos fatores de *stress* dos jogadores foram respectivamente o ESST/VAS (Escala Subjetiva de Stress) e o CASIFS/VAS (Catálogo Sistematizado de Fatores de Stress) (anexos D e E).

Desenvolvido por Vasconcellos, (1992) adaptado à população brasileira, o ESST/VAS consiste em uma escala de cinco cores, progressiva, para medir a intensidade subjetiva de *stress*. As cores contidas na escala são: branca, azul, amarela, laranja e vermelha. O teste foi realizado em duas etapas, sendo a primeira aplicada antes e a segunda ao final do jogo.

O CASIFS/VAS, desenvolvido por Vasconcellos, (1991) através do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, no Departamento de Psicologia Social e do Trabalho, dispõe de duas escalas distintas: frequência e intensidade. O pesquisador deve assinalar o número de vezes que o comportamento ocorre e mencioná-lo na coluna frequência e para cada uma das ocorrências observadas pontuar na reta ao lado a intensidade com que o comportamento foi demonstrado. Para este segundo fator, existe um gráfico que indica o sentido crescente e decrescente da intensidade. Este teste foi realizado durante o jogo, pela observação dos jogadores feita pela própria pesquisadora.

Durante a atividade de jogo a pesquisadora sentava-se próxima ao jogador e preenchia o protocolo CASIFS/VAS, (anexo E) indicando qual o tipo de comportamento do usuário e a frequência com que ele ocorria.

Os tipos de comportamento estão classificados em:

A) MANIFESTAÇÕES PSICOMOTORAS. Comportamentos que indicam alterações da atividade motora natural.

B) INDICADORES FISIOLÓGICOS. Comportamentos que indicam alterações funcionais orgânicas e /ou neurovegetativas em virtude de estado excitatório.

C) INDICADORES COGNITIVOS. Comportamentos que indicam alterações nos processos psicológicos de avaliação, atribuições e fantasias.

D) INDICADORES EMOCIONAIS. Comportamentos ou sensações que indicam alterações no estado de humor e nos sentimentos relacionados a um evento.

E) INDICADORES SOCIAIS E BIOGRÁFICOS. Comportamentos que indicam alterações na relação do indivíduo com seu meio ambiente e seu meio social numa determinada situação e /ou no percurso de sua vida.

3.4 PROCEDIMENTO

A coleta de dados, a partir da aplicação do roteiro de entrevistas, consistiu em duas etapas: a primeira aplicada ao proprietário, denominado “questionário p” e a segunda aplicada aos freqüentadores, denominado “questionário f”. Ambos os questionários constam no anexo desta dissertação (anexos A e B).

Após o convite à participação, a pesquisadora solicitava a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (anexo C) após a qual, iniciava-se a gravação da entrevista com cada um dos freqüentadores, que respondia-a no local do jogo, antes de iniciar a atividade de jogar.

Nesta fase, 42 sujeitos foram ouvidos durante o período de uma semana. A rotina de entrevistas não ultrapassou seis sujeitos entrevistados por dia, de modo que fosse possível contemplar os sete dias da semana. Foi adotado o critério de entrevistar dois sujeitos por período, ou seja: duas entrevistas ocorreram pela manhã, duas à tarde e duas à noite. A duração de cada entrevista foi, em média, de 30 minutos.

Como já foi dito, perfez-se um total de seis sujeitos entrevistados por dia e, ao longo de uma semana, 42 sujeitos haviam sido entrevistados. Esse procedimento foi adotado no intuito de preservar ao máximo a neutralidade da seleção da amostra, garantindo uma abrangência homogênea.

Antes ainda de iniciar a atividade de jogo, a pesquisadora pedia para que o entrevistado, sentado diante do monitor que ia ser utilizado, indicasse uma das cinco cores contidas no protocolo do ESST/VAS (anexo D) que melhor representasse seu estado geral de *stress* no momento, a saber: branco, azul, amarelo, laranja e vermelho.

Durante a aplicação do primeiro teste, o ESST/VAS, a pesquisadora sentava-se ao lado do jogador, que, olhando para o monitor, era orientado a indicar, dentre as cores dispostas na tela, qual a que melhor o representava naquele momento.

Em seguida, utilizando o outro instrumento, ainda ao lado do jogador, a pesquisadora passou a observá-lo e a fazer os registros indicativos do CASIFS/VAS (anexo E). Ao final do período de permanência em jogo, o jogador, ainda na tela, indicava mais uma vez qual a cor que melhor o representava naquele momento.

3.5 CUIDADOS ÉTICOS

1) O sujeito teve acesso à pesquisadora a qualquer momento via telefone e/ou e-mail, impressos no Consentimento Livre e Esclarecido, cuja cópia ficou em seu poder.

2) O sujeito teve acesso, a qualquer tempo, às informações sobre procedimentos e benefícios relacionados à pesquisa, inclusive para esclarecer eventuais dúvidas.

3) O sujeito teve liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e de deixar de participar do estudo sem que isso trouxesse prejuízo à continuidade da assistência.

4) O sujeito esteve salvaguardado da confidencialidade, sigilo e privacidade.

5) Através do Termo de Consentimento, ele foi informado que os resultados da pesquisa serão utilizados como parte dos requisitos para que a pesquisadora obtenha o título de Mestre em Psicologia e para futura publicação. Mas que não haverá, no entanto, a identificação individual dos sujeitos, sendo apenas mencionados os dados e o local onde a pesquisa foi realizada.

6) Esta pesquisa foi submetida à apreciação do Subcomitê de Ética da PUC-SP, o qual não apresentou nenhuma restrição quanto à continuidade da mesma.

4. RESULTADOS

- PARTE A – Dados Demográficos

Tabela I - Idade

A tabela a seguir indica que o grupo que compreende de 16 a 20 anos corresponde a 57,50% da amostra, seguido de 25% com idades entre 21 a 25 anos e 17,50% acima de 25 anos.

Idade	N	Porcentagem
16 até 20	23	57,50%
21 até 25	10	25,00%
acima de 25	7	17,50%
Total	40	100,00%

Gráfico I

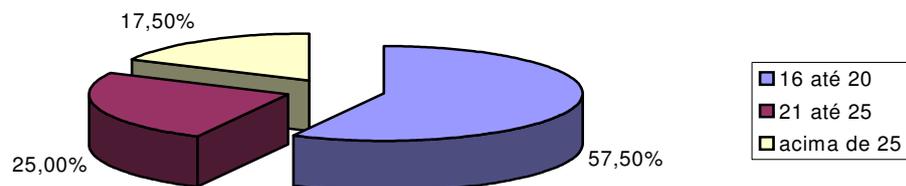


Tabela II – Sexo

A tabela a seguir indica que 100 % da amostra corresponde ao sexo masculino.

Sexo	N	Porcentagem
Masculino	40	100,00%
Feminino	0	0,00%
Total	40	100,00%

Gráfico II

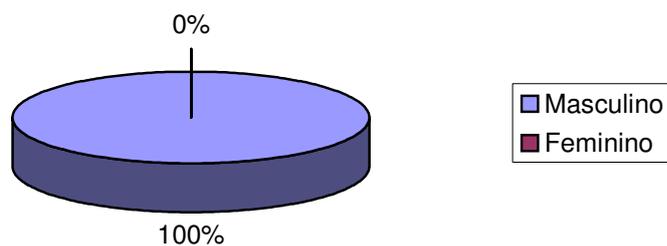


Tabela III - Escolaridade

A tabela a seguir aponta para 62,50% da amostra com ensino fundamental, seguido de 32,50% com ensino médio e 5% dos sujeitos com escolaridade de nível superior.

Escolaridade	N	Porcentagem
Fundamental	25	62,50%
Médio	13	32,50%
Superior	2	5,00%
Total	40	100,00%

Gráfico III

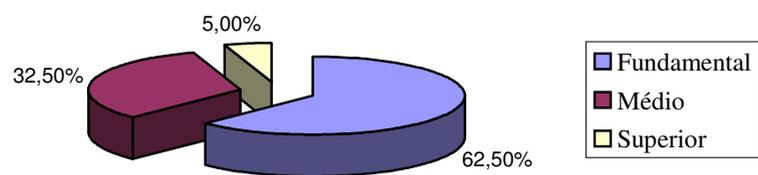


Tabela IV - Profissão

A tabela a seguir indica que 30% dos sujeitos da amostra trabalham e que 70% não trabalham.

Dos que não trabalham, todos disseram ser estudantes. Dos que trabalham, as profissões citadas foram: vendedores, motoboy, auxiliar administrativo, frentista, garçom e advogado.

Profissão	N	Porcentagem
Trabalham	12	30,00%
Não trabalham	28	70,00%
Total	40	100,00%

Gráfico IV

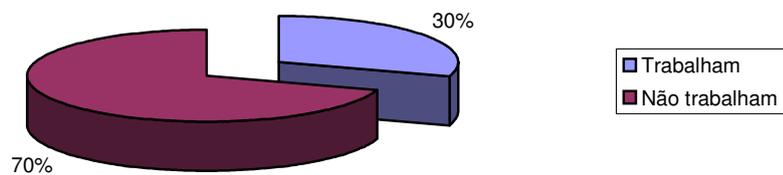


Tabela V- Estado Civil

A tabela a seguir mostra que 90% dos sujeitos são solteiros e 10% casados.

Estado civil	N	Porcentagem
Solteiros	36	90,00%
Casados	4	10,00%
Total	40	100,00%

Gráfico V

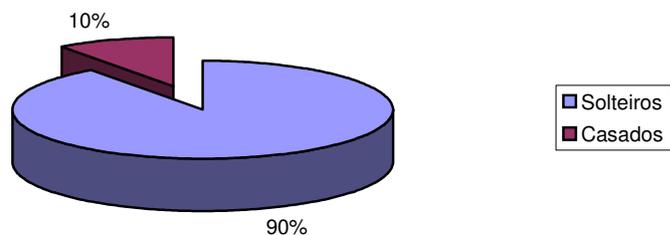


Tabela VI - Renda Familiar Mensal

A tabela a seguir mostra que 20% dos sujeitos têm renda familiar mensal de até 5 salários mínimos, 67,50% possuem renda familiar entre 5 e 10 salários mínimos e 12,50% somam mais do que 10 salários mínimos em sua renda familiar mensal.

Renda familiar	N	Porcentagem
até 5 salários mínimos	8	20,00%
entre 5 e 10 salários mínimos	27	67,50%
acima de 10 salários mínimos	5	12,50%
Total	40	100,00%

Gráfico VI

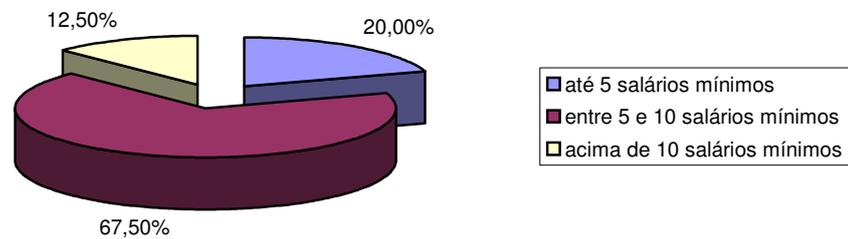
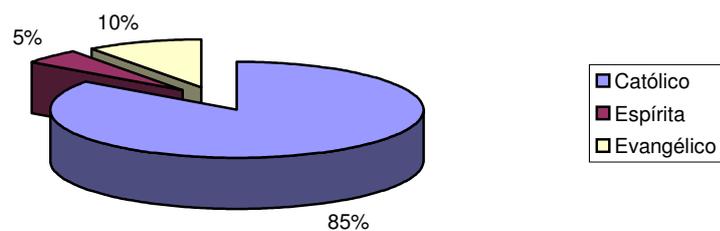


Tabela VII - Religião

A tabela a seguir mostra que 85% dos sujeitos são católicos, 5% são da religião espírita e 10% evangélicos.

Religião	N	Porcentagem
Católico	34	85,00%
Espírita	2	5,00%
Evangélico	4	10,00%
Total	40	100,00%

Gráfico VII



RESULTADOS

- PARTE B - Entrevista com os jogadores

Tabela VIII – Indivíduos jogadores quanto à frequência de jogo

A tabela a seguir indica que o menor tempo de jogo encontrado na amostra foi de 4 meses e o maior tempo de jogo foi de 36 meses com uma mediana de 24 meses.

Questão 1

Joga há quanto tempo	Meses
Menor tempo de jogo	4
Maior tempo de jogo	36
Mediana	24

Gráfico VIII

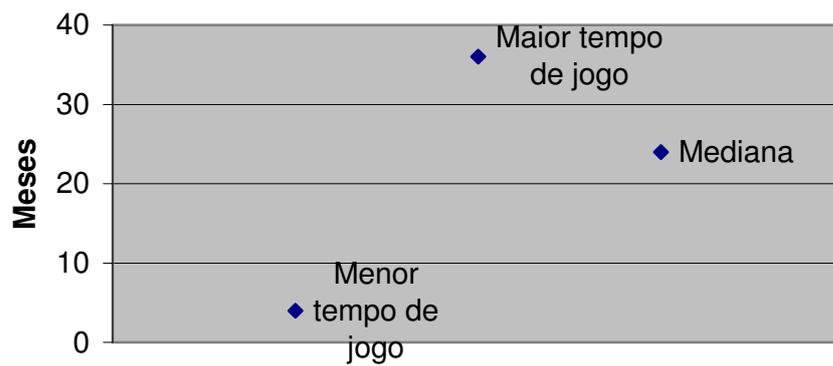


Tabela IX – Permanência no jogo

A tabela a seguir indica que quanto à variável permanência em jogo, o menor tempo encontrado na amostra foi de 3 horas, o maior tempo foi de 15 horas e a mediana foi de 5,5 horas de permanência no jogo por dia.

Questão 2

Permanência no jogo	Horas
Menor tempo de permanência	3
Maior tempo de permanência	15
Mediana	5,5

Gráfico IX

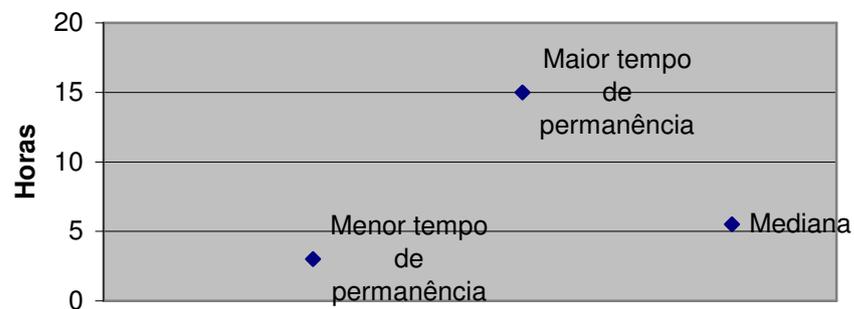


Tabela X – Horas de jogo por semana

A tabela a seguir indica que em relação a variável horas de jogo por semana, o menor número de horas foi de 15 horas, o maior foi de 45 horas com uma mediana de 30 horas .

Questão 3

Horas de jogo por semana	Horas
Menor número de horas	15
Maior número de horas	45
Mediana	30

Gráfico X

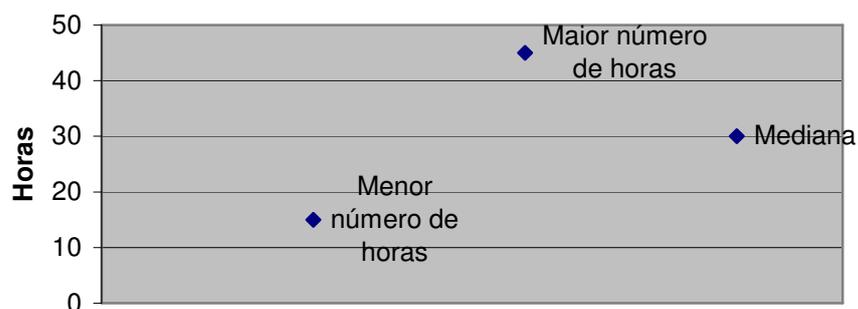


Tabela XI- Jogo Preferido

A tabela a seguir indica que 90% da amostra apontaram o *Counter Strike* como o jogo preferido e 10% preferem outros tipos de jogo. Em outros tipos de jogo, o mais citado foi o Super Mário Bross.

Questão 4

Jogo preferido	N	Porcentagem
Counter strike	36	90,00%
Outros	4	10,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XI

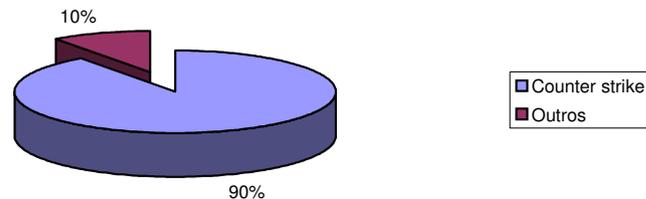


Tabela XII- Por quê prefere o jogo

A tabela a seguir mostra que 80% dos sujeitos preferem o jogo que possibilita a escolha de armas. Seguido de 10% que envolva luta ou duelo e de 10% com escolha motivada pelas cores.

Questão 5

Por quê prefere este jogo	N	Porcentagem
Escolha de armas	32	80,00%
Luta ou duelo	4	10,00%
Cores	4	10,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XII

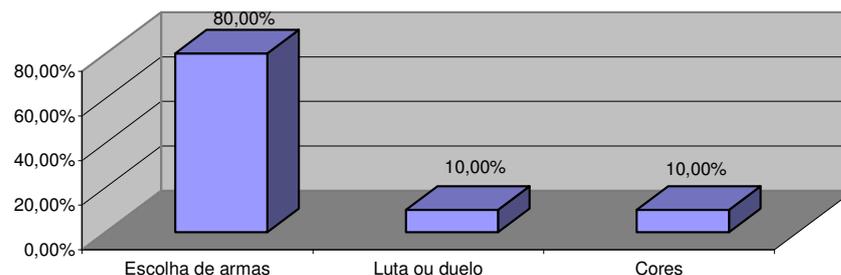


Tabela XIII- Indivíduos quanto ao apelido

A tabela a seguir mostra que 100% da amostra têm apelido (*nick*), que é adotado dentro e fora do jogo.

Questão 6

Tem apelido	N	Porcentagem
Sim	40	100,00%
Não	0	0,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XIII

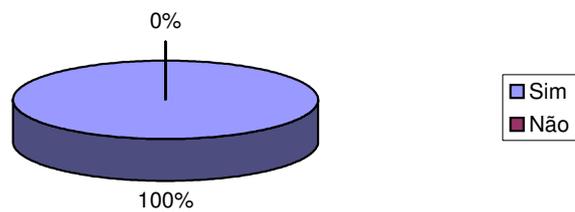


Tabela XIV- Pertence a clã

A tabela a seguir mostra que 100% dos sujeitos pertencem a algum clã.

Questão 7

Pertence a Clã	N	Porcentagem
Sim	40	100,00%
Não	0	0,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XIV

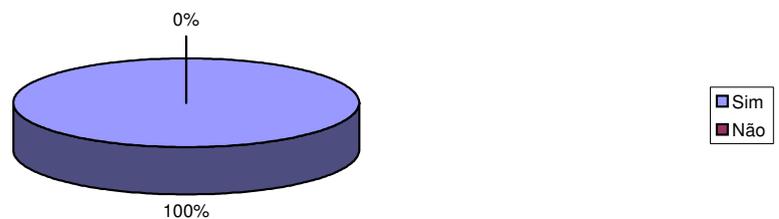


Tabela XV – Preferência por arma

A tabela a seguir mostra a preferência de 85% da amostra por armas de fogo para o *game* seguido de 15% por armas brancas.

Questão 8

Preferência por arma	N	Porcentagem
De fogo	34	85,00%
Brancas	6	15,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XV

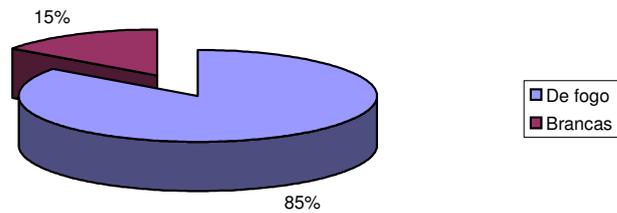


Tabela XVI – Preferência por personagem

A tabela a seguir mostra que, das personagens, 52,50% dos jogadores preferem ser policiais, seguidos de 25% que preferem ser terroristas. Em outros, foram citados armadores, batedores e monstros mutantes que correspondem a 22,50% da amostra.

Questão 9

Preferência por personagem	N	Porcentagem
Policia	21	52,50%
Terrorista	10	25,00%
Outros	9	22,50%
Total	40	100,00%

Gráfico XVI

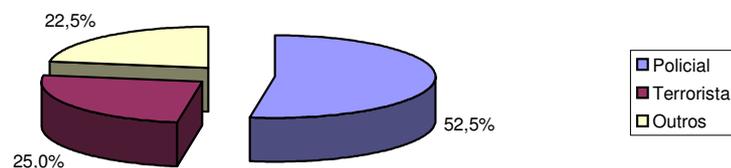


Tabela XVII – Opinião familiar

A tabela a seguir mostra que a família desaprovou o jogo em 80% do total dos sujeitos pesquisados e 20% dos familiares aprovam o hábito de jogar.

Questão 10

Opnião familiar	N	Porcentagem
Aprovam	8	20,00%
Desaprovam	32	80,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XVII

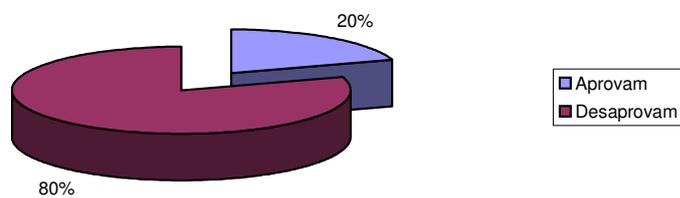


Tabela XVIII – Indivíduos quanto a noção de tempo

A tabela a seguir mostra que 100% da amostra já perdeu a noção do tempo ao jogar.

Questão 11

Noção do tempo durante o jogo	N	Porcentagem
Perderam	40	100,00%
Não perderam	0	0,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XVIII

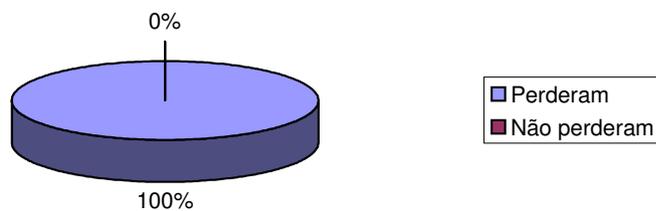


Tabela XIX – Sensação antes e durante o jogo

A tabela a seguir mostra que 29 sujeitos (73%) sentem-se nervosos antes do jogo, e 38 (95%) dos sujeitos passam a sentir-se assim durante o jogo. Para a sensação ansioso, 8 sujeitos (20%) apontaram este indicador antes do jogo e 2 sujeitos (5%) durante o jogo. Dois sujeitos (5%) indicaram o estado feliz antes de jogar e nenhum sujeito indicou este estado durante o jogo. Finalmente, 1 sujeito (3%) da amostra referiu sentir-se realizado antes do jogo e nenhum sujeito indicou este estado durante o jogo.

Questão 12

Sensação frente ao jogo	Nervoso	Ansioso	Feliz	Realizado	Total
Antes	29	8	2	1	40
Durante	38	2	0	0	40

Gráfico XIX

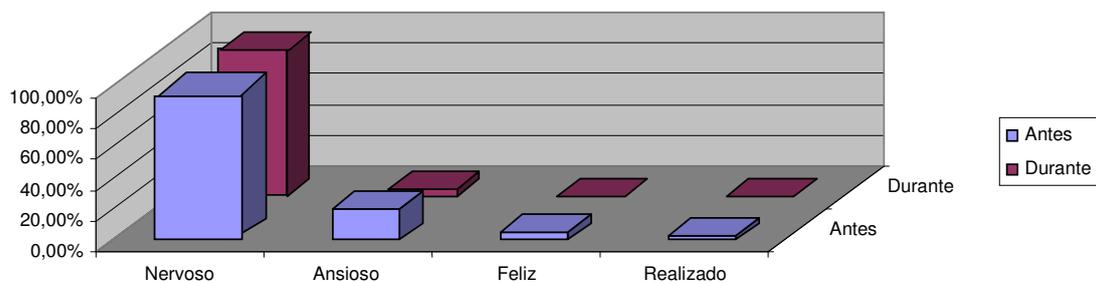


Tabela XX – Sensação depois do jogo

A tabela a seguir mostra que depois do jogo, quando perdem, 100% da amostra referem o estado de nervoso. Quando ganham 100% apontaram para o indicador feliz. Os indicadores ansioso e realizado não foram mencionados na fase depois do jogo.

Sensação frente ao jogo depois	Nervoso	Feliz	Total
Ganha	0	40	40
Perde	40	0	40

Gráfico XX

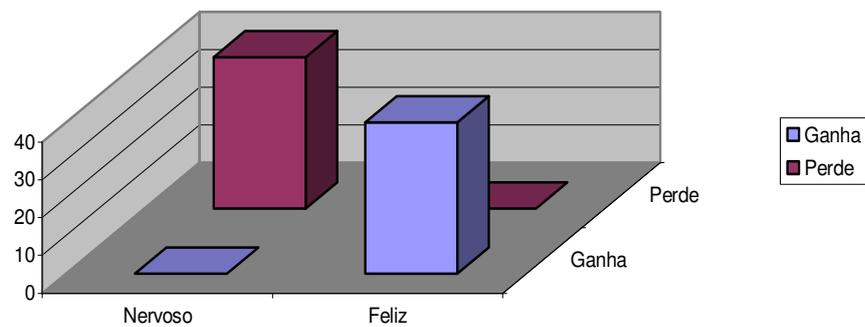


Tabela XXI- O que mais gosta no jogo

A tabela a seguir mostra que 100% dos sujeitos gostam mais de ganhar.

Questão 13

O que mais gosta no jogo	N	Porcentagem
Ganhar	40	100,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXI

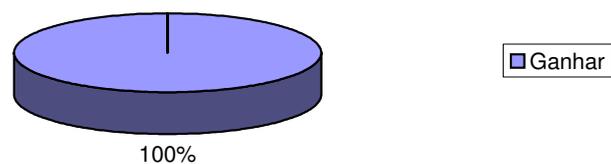


Tabela XXII – O que menos gosta no jogo

A tabela a seguir mostra o que eles menos gostam no jogo: perder, que corresponde a 100% da amostra.

Questão 14

O que menos gosta no jogo	N	Porcentagem
Perder	40	100,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXII

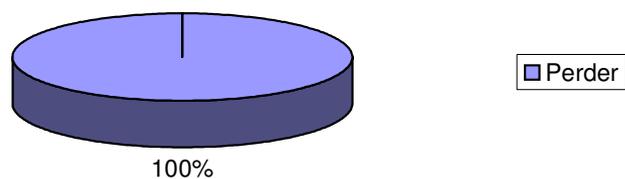


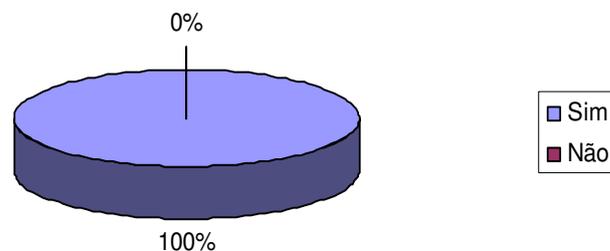
Tabela XXIII – Indivíduos quanto ao tempo planejado de jogo

A tabela a seguir mostra que todos os sujeitos entrevistados (100%) já jogaram mais tempo do que haviam planejado antes de começarem a jogar.

Questão 15

Já jogou mais tempo do que planejou	N	Porcentagem
Sim	40	100,00%
Não	0	0,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXIII



1.As questões 16, 17, 18, 19 e 20 pertencem aos Dados Demográficos

Tabela XXIV – Interferência religiosa

A tabela a seguir apresenta que 70% da amostra refere que a religião interfere pouco no hábito de jogar e que 30% da amostra indica que a religião interfere muito no seu hábito de jogar.

Questão 21

Interferência religiosa	N	Porcentagem
Muito	12	30,00%
Pouco	28	70,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXIV

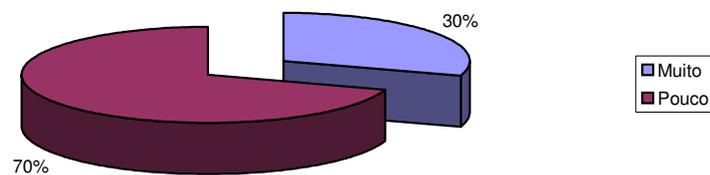


Tabela XXV – Pais de jogadores quanto a bebida e ao jogo

A tabela a seguir apresenta que 35% dos pais dos jogadores bebem ou jogam e 65% não mantêm estes hábitos.

Questão 22

Pais que bebem ou jogam	N	Porcentagem
Sim	14	35,00%
Não	26	65,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXV

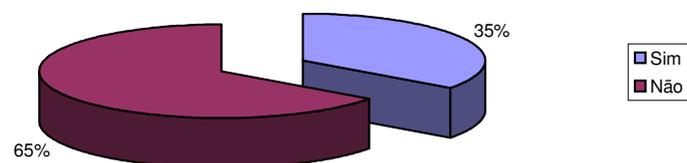


Tabela XXVI – Jogadores que pediram dinheiro emprestado

A tabela a seguir aponta para 82,50% da amostra como já tendo pedido dinheiro emprestado para jogar e 17,50% nunca pediu dinheiro emprestado para jogar.

Questão 23

Pediu dinheiro emprestado para jogar	N	Porcentagem
Sim	33	82,50%
Não	7	17,50%
Total	40	100,00%

Gráfico XXVI

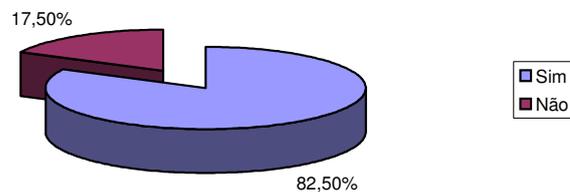


Tabela XXVII – Perda de dia de trabalho ou escola

A tabela a seguir mostra que 72,50% dos sujeitos já perderam dia de trabalho ou escola pelo jogo e 27,50% nunca perderam estes compromissos.

Questão 24

Perdeu dia de trabalho ou escola	N	Porcentagem
Sim	29	72,50%
Não	11	27,50%
Total	40	100,00%

Gráfico XXVII

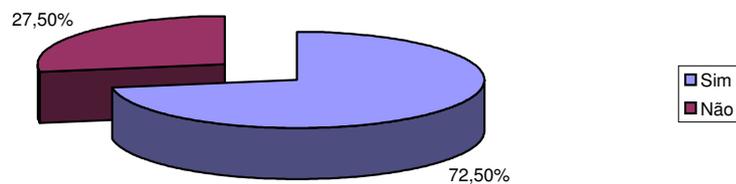


Tabela XXVIII – Indivíduos jogadores quanto à frequência

A tabela a seguir mostra que nenhum dos sujeitos pesquisados (100% da amostra) deixou de frequentar a Lan House desde que iniciaram o hábito de jogar.

Questão 25

Já deixou de frequentar a Lan House	N	Porcentagem
Sim	0	0,00%
Não	40	100,00%
Total	40	100,00%

Gráfico XXVIII

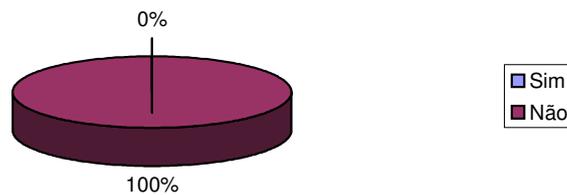


Tabela XXIX – Crítica em relação ao hábito de jogar

A tabela a seguir apresenta que 32,50% dos sujeitos pesquisados não receberam críticas pelo seu hábito de jogar. Em seguida, mostra que 27 sujeitos, perfazendo 67,50% da amostra, já receberam críticas pelo seu hábito de jogar e que, desse total, 77,78% das críticas são provenientes da própria família do jogador, conforme apresenta a tabela XXX adiante, seguidos de 22,22% que correspondem às críticas recebidas de amigos ou da namorada.

Questão 26

Críticas pelo fato de jogar	N	Porcentagem
Sim	27	67,50%
Não	13	32,50%
Total	40	100,00%

Gráfico XXIX

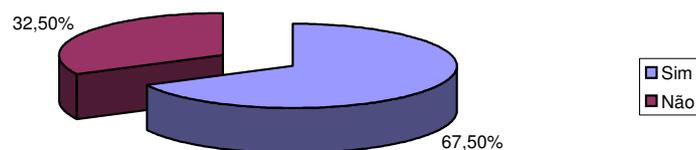
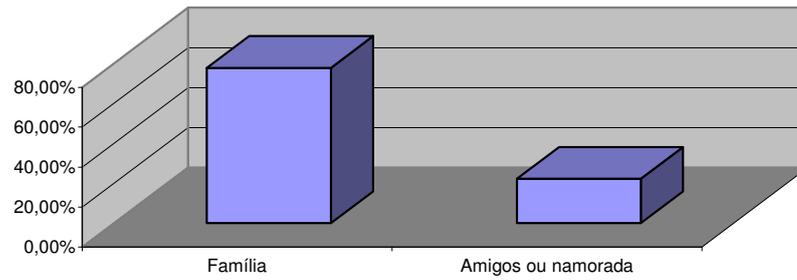


Tabela XXX – Origem das críticas

Em caso afirmativo, de quem?	N	Porcentagem
Família	21	77,78%
Amigos ou namorada	6	22,22%
Total	27	100,00%

Gráfico XXX



RESULTADOS

- PARTE C – ESST/VAS

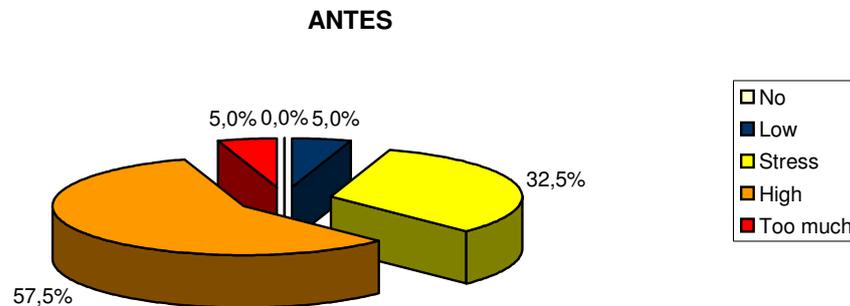
Tabela XXXI – Indicador de *stress* – Antes do Jogo

A tabela a seguir apresenta os resultados dos indicadores de *stress* obtidos dos sujeitos antes de iniciarem as atividades de jogo. Os scores obtidos foram: 2 sujeitos para a cor vermelha, 23 sujeitos para a cor laranja, 13 sujeitos para a cor amarela, 2 sujeitos para a cor azul e nenhum para a cor branca.

ESST/VAS

Escala progressiva de cores	No	Low	Stress	High	Too much	Total
	1	2	3	4	5	
Antes	0	2	13	23	2	40

Gráfico XXXI



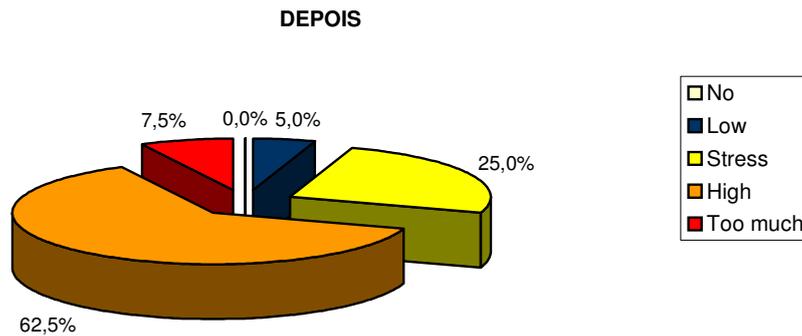
O gráfico anterior mostrou que 57,5% dos sujeitos obtiveram antes do jogo um indicador de *stress*, considerado alto (high) representado pela cor laranja, seguidos de 32,50% com o indicador *stress*, representado pela cor amarela, 5% com indicador baixo (low) representado pela cor azul e 5% com indicador muito elevado de *stress*, representado pela cor vermelha. Para o indicador sem *stress* (no) indicado pela cor branca, não houve indicador.

Tabela XXXII - Indicador de *stress* – Depois do Jogo

A tabela a seguir apresenta os resultados dos indicadores de *stress* obtidos dos sujeitos depois de iniciarem as atividades de jogo. Os scores obtidos foram: 3 sujeitos para a cor vermelha, 25 sujeitos para a cor laranja, 10 sujeitos para a cor amarela, 2 sujeitos para a cor azul e nenhum para a cor branca.

ESST/VAS						
Escala progressiva de cores	No	Low	Stress	High	Too much	Total
	1	2	3	4	5	
Depois	0	2	10	25	3	40

Gráfico XXXII



O gráfico anterior mostrou um índice de 62,5% para o nível alto (high) de *stress*, representado pela cor laranja, depois do jogo. Em seguida, 25% indicaram o nível *stress* representado pela cor amarela, 7,5 % da amostra no indicador muito elevado de *stress*, representado pela cor vermelha. A seguir, 5% apontaram para o nível baixo (low) de *stress*, representado pela cor azul e nenhuma referência quanto ao indicador sem *stress* (no) representado pela cor branca.

Tabela XXXIII – Sensação Antes e Depois

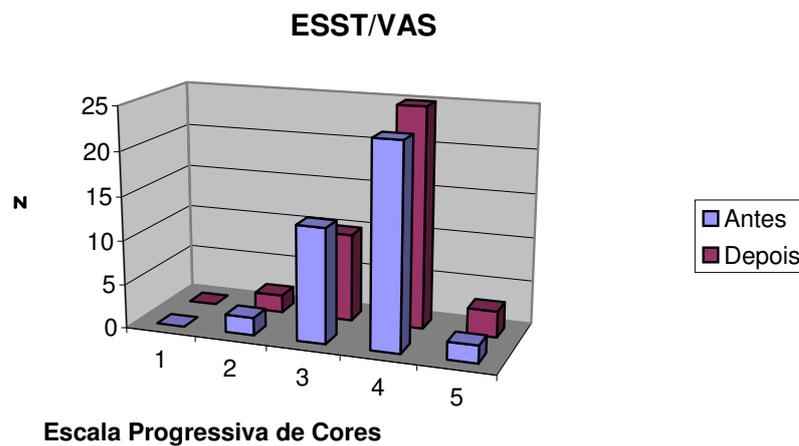
A tabela a seguir aponta como os sujeitos da amostra comportaram-se em ambos momentos (Antes e Depois) na escala progressiva de cores.

Os scores obtidos foram: 2 sujeitos para a cor vermelha, 23 sujeitos para a cor laranja, 13 sujeitos para a cor amarela, 2 sujeitos para a cor azul e nenhum para a cor branca para Antes do Jogo.

Os scores obtidos para Depois do Jogo foram: 3 sujeitos para a cor vermelha, 25 sujeitos para a cor laranja, 10 sujeitos para a cor amarela, 2 sujeitos para a cor azul e nenhum para a cor branca.

ESST/VAS						
Escala progressiva de cores	No	Low	Stress	High	Too much	Total
	1	2	3	4	5	
Antes	0	2	13	23	2	40
Depois	0	2	10	25	3	40

Gráfico XXXIII



RESULTADOS

PARTE – D – TABELA DE INTERCORRELAÇÕES

Para avaliarmos se a distribuição das frequências observadas diferiam de modo significativo em relação às frequências esperadas, usamos o teste do chi-quadrado (χ^2), obedecendo as restrições de Cochran, e quando estas estiveram presentes foi utilizado o teste Exato de Fisher.

As variáveis quantitativas foram dicotomizadas e em alguns casos tomou-se como parâmetro o valor da mediana.

Em todos os casos, o nível de rejeição para a hipótese de nulidade foi fixado sempre em um valor menor ou igual do que 0,05 (5%).

Para melhor compreensão da tabela de intercorrelações e de seus indicadores, foi adotado um sistema de legenda auto-explicativa que encontra-se no rodapé da referida tabela.

ANÁLISE DOS CRUZAMENTOS SIGNIFICANTES

Através do método estatístico do Qui-quadrado (χ^2) e cálculo da mediana foram obtidos níveis de significância apontados nos itens abaixo e destacou-se também os itens com tendência à significância, com o objetivo de enriquecer a discussão para os casos em que se observou relevância para este procedimento.

Em todos os casos, o nível de rejeição para a hipótese de nulidade foi fixado sempre em um valor menor ou igual do que 0,05 (5%).

Para os dados **Sócio-Demográficos** temos os seguintes índices significantes e com tendência à significância correlacionados:

IDADE

Escolaridade: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,0001$), certeza estatística.

Quanto menor a idade, menor foi a escolaridade observada.

Renda Familiar: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,044$).

Quanto maior a idade, maior a renda familiar observada.

Permanência no jogo em horas/dia: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,007$).

Quanto menor a idade, maior a permanência no jogo em horas/ dia.

Horas de jogo por semana: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,004$)

Quanto menor a idade, maior a permanência no jogo em horas/ semana.

Jogo Preferido: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,033$)

Quanto menor a idade, maior a frequência de resposta para jogo preferido Counter Strike.

Profissão: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,058$)

Quanto maior a idade, maior a frequência para o número dos que trabalham.

Estado Civil: Associação com tendência à significância e negativa ($p \leq -0,052$)

Quanto maior a idade, menor a frequência para o número de solteiros observados.

SEXO

Cem por cento (100%) da amostra pertence ao sexo masculino.

ESCOLARIDADE

Profissão: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,002$)

Quanto maior a escolaridade, menor a frequência da denominação outros para designar emprego foi observada.

Renda familiar: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,014$)

Quanto maior a escolaridade, maior renda familiar foi observada.

Permanência no jogo em horas/dia: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,013$)

Quanto maior a escolaridade, menor foi a permanência no jogo em horas/dia observada.

Horas de jogo por semana: Associação significativa e negativa ($p \leq -0,048$)

Quanto maior a escolaridade, menor foi a permanência em horas de jogo por semana observada.

Estado Civil: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,058$)

Quanto maior a escolaridade, maior a quantidade de indivíduos casados.

PROFISSÃO

Estado Civil: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,059$)

Quanto maior o indicador de profissão *outros*, maior a frequência de indivíduos solteiros.

ESTADO CIVIL

Tempo de jogo em meses: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,050$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo em meses, maior o número indivíduos solteiros.

Permanência no jogo em horas dia: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,047$)

Quanto maior a frequência de permanência no jogo em horas/dia, maior o número de indivíduos solteiros.

Horas de jogo por semana: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,021$)

Quanto maior a frequência de horas de jogo por semana, maior a presença de indivíduos solteiros.

Preferência por arma: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,063$)

Quanto maior a frequência de preferência por armas (de fogo), maior a presença de indivíduos solteiros.

Interferência Religiosa: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,061$)

Quanto maior o índice de interferência religiosa, maior o número de solteiros observados.

Perdeu dia de trabalho ou de escola: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,063$)

Quanto maior a frequência do comportamento de perda de dia de trabalho ou de escola, maior a frequência de indivíduos solteiros.

RENDA FAMILIAR

Jogo Preferido: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,061$)

Quanto maior a frequência de resposta para jogo preferido *Counter Strike*, maior a renda familiar *acima de 5 salários mínimos* foi observada.

RELIGIÃO:

A estatística calculada não apresentou significância para a variável religião. N.S.

Para os dados do **Questionário** aos frequentadores temos os seguintes índices significantes e com tendência à significância correlacionados:

TEMPO DE JOGO / MESES

Permanência no jogo em horas / dia: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,003$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses foi observada, maior a permanência no jogo em horas / dia ocorreu.

Horas de jogo por semana: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,004$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses ocorreu, maior a quantidade de horas de jogo / semana foi observada.

Pediu dinheiro emprestado para jogar: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,043$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses foi observada, maior o comportamento de pedir dinheiro emprestado ocorreu.

Perdeu dia de trabalho ou escola: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,021$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses foi observada, maior a perda de dia de trabalho ou escola ocorreu.

Sensação frente ao jogo antes: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,058$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses foi observada, maior o número de respostas para nervoso ocorreu.

Sensação frente ao jogo durante: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,063$)

Quanto maior a frequência de tempo de jogo / meses foi observada, maior o número de respostas para nervoso ocorreu.

PERMANÊNCIA NO JOGO EM HORAS / DIA

Horas de jogo por semana: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,004$)

Quanto maior a permanência no jogo em horas/dia, maior a frequência de horas de jogo / semana foi observada.

Preferência por arma: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,040$)

Quanto maior a permanência no jogo em horas / dia, maior a preferência por armas de fogo foi observada.

Pediu dinheiro emprestado para jogar: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,037$)

Quanto maior a permanência no jogo em horas / dia, maior o comportamento de pedir dinheiro emprestado para jogar ocorreu.

Perdeu dia de trabalho ou escola: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,042$)

Quanto maior a permanência no jogo em horas / dia, maior a frequência de perder dia de trabalho ou escola ocorreu.

HORAS DE JOGO / SEMANA

Pediu dinheiro emprestado para jogar: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,020$)

Quanto maior a frequência horas de jogo / semana ocorreu, maior o comportamento de pedir dinheiro emprestado para jogar foi observado.

Perdeu dia de trabalho ou escola: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,034$)

Quanto maior a frequência horas de jogo / semana ocorreu, maior a perda de dia de trabalho ou escola foi observada.

JOGO PREFERIDO

Porque prefere este jogo: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,001$), certeza estatística.

Quanto maior a frequência de jogo preferido *Counter Strike*, maior a resposta de porque prefere este jogo *luta /duelo* ocorreu

Pais que bebem ou jogam: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,005$)

Quanto maior a frequência de jogo preferido *Counter Strike* ocorreu, maior a frequência de resposta para incidência de pais que bebem ou jogam.

Preferência por armas: Associação com tendência à significancia e positiva ($p \leq 0,058$)

Quanto maior a frequência da resposta de jogo preferido *Counter Strike* ocorreu, maior a frequência da resposta preferência por armas de *fogo* foi observada.

PORQUE PREFERE ESTE JOGO

Preferência por arma: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,062$)

Quanto maior a frequência da resposta porque prefere este jogo *luta / duelo* ocorreu, maior a frequência da resposta de preferência por arma *de fogo*.

TEM APELIDO

Cem por cento (100%) da amostra tem apelido

PERTENCE A CLÃ

Cem por cento (100%) da amostra pertence a clã

PREFERÊNCIA POR PERSONAGEM

A estatística calculada não apresentou significância para a variável Preferência por Personagem. N.S.

OPINIÃO FAMILIAR

Interferência religiosa: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,065$)

Quanto maior a influência da opinião familiar, maior a interferência religiosa observada.

NOÇÃO DO TEMPO DURANTE O JOGO

Cem por cento (100%) da amostra já perdeu à noção do tempo durante o jogo.

SENSAÇÃO FRENTE AO JOGO ANTES

Sensação frente ao jogo durante: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,005$)

Quanto maior a sensação de nervoso frente ao jogo antes, maior a sensação de nervoso frente ao jogo durante foi observada.

Sensação frente ao jogo depois: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,040$)

Quanto maior a sensação de nervoso frente ao jogo antes, maior a sensação de nervoso frente ao jogo depois.

Pais que bebem ou jogam: Associação com tendência à significância e positiva ($p \leq 0,061$)

Quanto maior a sensação de nervoso frente ao jogo antes, maior a incidência de pais que bebem ou jogam foi observada.

SENSAÇÃO FRENTE AO JOGO DURANTE

Sensação frente ao jogo depois: Associação significativa e positiva ($p \leq 0,050$)

Quanto maior a sensação de nervoso frente ao jogo durante, maior a sensação de nervoso depois foi observada.

O QUE MAIS GOSTA NO JOGO

Cem por cento (100%) da amostra referiu que o que mais gosta no jogo é ganhar.

O QUE MENOS GOSTA NO JOGO

Cem por cento (100%) da amostra referiu que o que menos gosta no jogo é perder.

JÁ JOGOU MAIS TEMPO DO QUE PLANEJOU

Cem por cento (100%) da amostra já jogou mais tempo do que planejou.

ESST

Para o cálculo desta tabela, foi adotado o tratamento estatístico denominado Correlação de Spearman (R_s), usando-se os escores observados para cada sujeito antes e depois do teste que resultou na seguinte distribuição:

As discordâncias estão acima da diagonal principal. Indica que houve mudança do ESST de antes para depois intensificando o score quando este é modificado.

Em todos os casos, o nível de rejeição para a hipótese de nulidade foi fixado sempre em um valor menor ou igual do que 0,05 (5%).

Dos 40 sujeitos, 31 não mudaram. Porém, dos 9 sujeitos que mudaram temos que: 1 foi de low para high, 1 de stress para high, 5 de stress para too much e 2 de high para too much. Esta correlação é positiva e significativa. $P=0,05$.

Depois Antes	NO	LOW	STRESS	HIGH	TOO MUCH	TOTAL
NO	0	0	0	0	0	0
LOW	0	1	0	1	0	2
STRESS	0	0	22	2	4	28
HIGH	0	0	0	6	2	8
TOO MUCH	0	0	0	0	2	2
TOTAL	0	1	22	10	7	40

3. O real índice too much depois, deveria ser 5 como o enunciado e não 4 como aparece na tabela. Por motivos técnicos o programa estatístico prioriza a exatidão do índice final =100% ou seja, 40. Tal acomodação prevê alterações nominais para +1 ou -1.

PARTE - E - CASIFS/VAS

Tabela XXXIV – Indivíduos jogadores quanto às Manifestações Psicomotoras

A tabela a seguir mostra os indicadores mais expressivos observados na amostra populacional para o item Manifestações Psicomotoras, descritos em frequência e intensidade num *ranking* composto de dez ítems.

A) Manifestações Psicomotoras		Frequência	Intensidade
4	Piscar rápido dos olhos	782	10
2	Inquietação	630	10
1	Expressão facial demonstrando tensão	600	10
3	Testa enrugada	537	5
6	Movimento agitado de joelhos e pernas	368	5
9	Tiques nervosos	320	5
30	Demonstra irritação, impaciência e intolerância através de movimentos corporais	301	10
17	Faz atividades simultâneas	297	5
13	Movimentos rápidos do corpo	287	10
7	Fala rápida, desrítmica, freqüentemente eliminando as palavras finais das frases	266	10

Tabela XXXV – Indivíduos jogadores quanto aos Indicadores Fisiológicos

A tabela a seguir mostra os indicadores de frequência e intensidade mais significativos para o item Indicadores Fisiológicos.

B) Indicadores Fisiológicos		Frequência	Intensidade
14	Fala alta (porque está excitado fisiologicamente)	986	10
11	Estado de assustado (tremor, excitação ou imobilidade)	920	10
13	Irritação interna contida	834	10
2	Crise de tosse	473	5
4	Sensação de coceira	278	10
5	Suspiro ansioso	198	10
18	Vontade de chorar	120	5
21	Mãos suadas	95	10
9	Dificuldade de ouvir	83	5
22	Dor de barriga	12	5

Os Indicadores fisiológicos foram exteriorizados também através da fala para que pudessem ser observados. Estão denominados como indicadores fisiológicos, por serem desta natureza. Ex.: *Irritação interna contida*, foi exteriorizada através de : aperto de mandíbula, abertura dos olhos e pressão dos lábios; *Vontade de Chorar*, foi exteriorizada através de brilho nos olhos, tremor das mandíbulas, lacrimejo e face ruborizada; *Dificuldade de ouvir*, não responder aos chamados dos colegas do clã em virtude de concentração excessiva; *Dor de barriga*, necessidade urgente de ir ao banheiro.

Tabela XXXVI – Indivíduos jogadores quanto aos Indicadores Cognitivos

A tabela a seguir mostra os resultados mais expressivos em frequência e intensidade em um *ranking* de dez itens obtidos para os Indicadores Cognitivos.

C) Indicadores Cognitivos		Frequência	Intensidade
4	Uso frequente de palavrões e obscenidades	1020	10
8	Mostra-se preocupado	287	5
9	Mostra-se apreensivo	273	5
1	Fala energética e autoritária para dar ênfase a seus propósitos	217	10
7	Antecipação do pior	188	10
17	Antecipa perdas e ameaças	151	10
3	Completa a frase dos outros	96	5
2	Interrompe a fala dos outros para introduzir sua opinião	96	5
15	Responde com generalizações	90	5
21	Menciona influência do ou consulta do sobrenatural	79	10

Tabela XXVII – Indivíduos jogadores quanto aos Indicadores Emocionais

A tabela a seguir mostra, em um *ranking* de dez itens, os Indicadores Emocionais descritos em frequência e intensidade.

D) Indicadores Emocionais		Frequência	Intensidade
2	Demonstra espírito competitivo	2385	10
3	Demonstra impaciência	2090	10
4	Demonstra hostilidade	2001	10
8	Demonstra irritabilidade geral	1843	10
9	Demonstra compulsividade	1352	10
11	Demonstra confiança exagerada em si próprio	848	10
5	Demonstra agressão	520	10
1	Demonstra irritação quando questionado sobre eventos, comentários ou ponto de vista	518	10
6	Demonstra desconfiança	321	5
7	Demonstra tristeza	125	10

Tabela XXVIII – Indivíduos jogadores quanto aos Indicadores Sociais e Biográficos

A tabela a seguir mostra os Indicadores Sociais e Biográficos mais observados na população amostral, em um *ranking* de dez itens descritos em frequência e intensidade.

E) Indicadores Sociais e Biográficos		Frequência	Intensidade
18	Fala alta e autoritariamente para exercer superioridade pelo outro	281	10
21	Vangloria-se de suas realizações	225	5
25	Não tem paciência de esperar	188	10
24	Vive sob pressão do tempo	186	10
23	É perfeccionista	185	10
17	Toma decisões rápidas e abruptamente	112	10
27	Comporta-se como se fosse o dono absoluto da verdade	89	10
26	Tem muitas ambições	78	10
28	Diz não ter medo de nada	65	10
8	Relata eventos traumatizantes enfaticamente	42	10

Para a análise deste teste, não houve tratamento estatístico; entretanto foi adotado para a análise, o critério de ranqueamento.

O ranqueamento foi ordenado a partir dos dez itens mais relevantes observados e/ou manifestados dentro de cada um dos indicadores. Estes indicadores servirão de apoio para a discussão dos resultados obtidos com o ESST/VAS e com o questionário aos freqüentadores que seguirão no capítulo seguinte, sobre Discussão dos Resultados.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este trabalho caracterizou a população de 40 freqüentadores de uma Lan House e quantificou o nível de stress por eles apresentado em situação de jogo. Descreveu ainda as instalações e o espaço físico de uma Lan House, característicos para a realização da atividade de jogo virtual.

A população de jogadores avaliada, foi identificada como jovens, do sexo masculino, soteiros com média de idade encontrada de 19 anos, portanto adolescentes, que estão em sua maioria no ensino fundamental, conforme o gráfico ilustrativo das Tabelas (I e III) dos Resultados parte A, apontam.

A partir desta correlação entre idade e escolaridade, foi possível identificar que existe atraso na escolaridade, visto que foi representativo o número de sujeitos que encontram-se no ensino fundamental, quando sua faixa etária equivale ao final do ensino médio.

Foi esta mesma população, a dos mais jovens, que obteve o maior escore de freqüência à Lan House nas variáveis: Permanência no jogo em horas / dia, Horas de jogo por semana, conforme demonstrado na Tabela de Inter-correlações dos Resultados parte D.

Esta população jovem que permanece mais tempo em frente aos computadores jogando também é aquela que não possui renda individual ou seja, não trabalham e ganham alguma mesada, ou realizam atividades informais, ou pedem dinheiro emprestado para jogar ou ainda, praticam pequenos furtos dentro de casa para garantir recursos para freqüentar a Lan House, conforme dados obtidos da entrevista concedida pelo proprietário, descrita na íntegra no capítulo 1.4 O AMBIENTE DA LAN HOUSE , bem como na Tabela de Inter-Correlações dos Resultados parte D.

A revisão de literatura trouxe em estudos da APA que Mitka, (2001) chamou a atenção para a possibilidade de expansão do comportamento de Jogo Patológico, percebido em apostadores, para os internautas jogadores. Associou um possível incremento nos quadros de adicção, especialmente entre os jovens na expansão da rede

mundial de computadores. O autor fala ainda da existência de um site mantido pela APA com a notificação descrita a seguir:

“A população jovem compõe um grupo com fator relevante de risco em comportamento adictivo e deveria ao menos ser conscientizada de que corre este risco.” (http://www.psych.org/news_stand/internetgamblingadvisory11601.pdf)

Perda da noção do tempo, perda de compromissos com o trabalho ou escola, ter jogado mais tempo do que planejou, foram variáveis que corresponderam a 100% da amostra populacional, composta de 40 sujeitos, que já vivenciaram estes fenômenos, conforme aponta a Tabela de Inter-Correlações dos Resultados parte D.

Segundo Damásio (1998), as emoções e os sentimentos decorrentes de uma determinada experiência atuam da seguinte maneira no circuito mente-cérebro-corpo:

“(...) o cérebro aprende a forjar uma imagem simulada de um estado emocional do corpo sem ter que reconstituí-la no corpo propriamente dito.” (DAMÁSIO,1998:186)

A experiência do jogo virtual promove estas alterações psíquicas e físicas. Neste sentido, identificar quais são estas sensações e o impacto que exercem no organismo foi relevante para o avanço deste estudo.

A utilização do teste CASIFS/VAS, descrito mais detalhadamente na seção Instrumentos, possibilitou o ranqueamento dos dez itens mais significativos percebidos na população de jogadores. Dentre eles destacam-se:

Inquietação, Piscar rápido dos olhos, Expressão facial demonstrando tensão, Fala alta, Estado de assustado, Irritação interna contida, Uso freqüente de Palavrões e Obscenidades, Preocupação, Apreensão, Impaciência, Hostilidade, Fala Autoritária, Não tem paciência para esperar, Perfeccionismo, para citar alguns itens que o teste avaliou. Estes resultados podem ser ainda mais significativos se interpretados em conjunto com o teste ESST/VAS, descrito na seção de Instrumentos, que mediu o nível de stress dos jogadores e constatou que nenhum dos 40 sujeitos teve seu nível de stress diminuído após a atividade de jogo virtual.

Ao contrário, ocorreu uma intensificação no sentido de aumentar o nível de stress dos jogadores, conforme apontam os gráficos na seção Resultados e a Tabela com a Correlação de Spearman na parte de Análise dos Resultados.

A literatura aponta que a permanência segura de conexão na Internet deve somar no máximo 14 horas por semana.

A legislação brasileira obriga os estabelecimentos como Lans Houses ou Cybers Café manter esta notificação de modo visível aos usuários. Ultrapassar este período pode levar a alterações fisiológicas, dores de cabeça, musculares, comprometer a acuidade visual, auditiva, além de poder promover o comportamento de vício muito parecido com o descrito nas edições médicas do CID-10 e do DSM-IV para identificar o Jogador Patológico, descrito na seção de Transtornos de Hábitos e Impulso.

O tempo gasto em horas por dia na Lan House ficou em 5,5 horas (mediana) por jogador, Tabela IX, Resultados parte B. Na entrevista com o proprietário, ele avaliou que o tempo médio ficavam entre 5 ou 6 horas, ou seja, os dados obtidos com o questionário aos frequentadores reforçam estes números.

Em uma semana o jogador que menos joga, soma 15 horas, conforme descrito na Tabela X – Horas de jogo por semana, na seção Resultados parte B.

Os resultados mostram que o jogador que menos joga, está acima em 1 hora do que o estabelecido como permanência segura, é jovem, homem, solteiro, baixa instrução, não trabalha, possui renda familiar entre 5 e 10 salários mínimos, ou seja R\$1.500,00 (Hum mil e Quinhentos Reais) conforme Tabela VI- Resultados parte A) e com um nível de stress que tende a aumentar conforme apontou o ESST/VAS e o CASIFS/VAS.

Parece haver uma contradição entre não trabalhar e possuir renda, contudo, a renda indicada no questionário é a renda familiar, ou seja, o montante de recursos provenientes de uma casa, ou de uma família e não do jogador isoladamente. Entretanto a Renda Familiar mostrou ser maior naqueles que apresentam também maior escolaridade, e maior idade conforme apontou a tabela de Intercorrelações. Em contrapartida, os indivíduos com baixa escolaridade também possuem renda.

Para discutir esta variável, precisamos associar este dado com outro, também obtido na tabela de Intercorrelações, que contemplou Escolaridade e Profissão. Deste cruzamento temos que, quanto maior foi a escolaridade encontrada na amostra, menor foi a frequência de resposta “outros” para designar profissão. Com a ajuda da Tabela IV, Resultados parte A “outros” refere-se às profissões que não exigem especialização, ou maior nível de instrução, tais como: motoboy, garçom e frentista, ou seja é possível

existir renda “sem escolaridade”, como acontece nos setores informais que produzem mão-de-obra e receita.

Com base na tabela de Intercorrelações, a variável Religião não mostrou níveis de significância com nenhuma das outras variáveis, o que sugere que o sistema de crenças dos jogadores não interfere no seu hábito de jogar e na assiduidade à Lan House.

Contudo, a variável Interferência Religiosa, mostrou que possui Tendência à Significância com as variáveis Opinião Familiar e Estado Civil. Por serem indivíduos solteiros, portanto provavelmente morando com a família, estão mais suscetíveis à opiniões e/ ou interferências, podendo ser mais sugestionáveis, tanto por parte da família quanto da religião.

O Jogo, enquanto elemento constitutivo do Humano, responsável também pela socialização, formação e desenvolvimento de habilidades dentre outras características poderia neste contexto virtual, objeto deste estudo, ser utilizado também como um recurso para lidar com o stress dos jogadores. Contudo, o modo como ele é utilizado incrementa ainda mais este quadro. A população deveria ser ao menos conscientizada de corre este risco.

ELKONIN (1998), refere que a psicologia empírica estuda o jogo e outros tipos de atividades e a consciência em sua totalidade, preferencialmente do ponto de vista analítico-funcional, e conceitua o jogo como manifestação de uma psique madura.

Os Jogadores preferem o Jogo Counter Strike, e o preferem por possibilitar luta, escolha de armas, e preferencialmente armas de fogo (Tabelas XI e XII, dos Resultados parte B).

Para a preferência por personagens, Policial ou Terrorista, não houve significância estatística embora 52,50% da amostra, conforme aponta a tabela XVI, dos Resultados parte B, tenha preferência por ser policial. Este dado pode referir a escolha que segue a tendência do padrão social mais aceito em nossa cultura, que é o Policial, o lado que representa a lei.

A Pesquisa mostrou também que os jogadores preferem ganhar sempre. Cem por cento da amostra referiu que o que mais gosta é ganhar e o que menos gosta é perder. Este dado pode parecer redundante se for analisado com o binômio jogo-competição,

mas é importante destacar de que esta pesquisa trata do jogo virtual com características muito peculiares para esta atividade.

Em uma Lan House , conforme descrito no capítulo 1.4 O AMBIENTE DA LAN HOUSE, existe toda logística e infra-estrutura que agem como reforçadores em si para a continuidade e o prazer de permanecer jogando.

Quando um jogador ganha o jogo, não foi só a competição que ele ganhou.

Ele ganhou também status e reconhecimento dos seus semelhantes, teve seu nome configurando na lista de Ranking da Lan House que é compartilhada com outras Lan Houses, conforme dados da entrevista com o proprietário apontam.

Alguns jogadores podem ser patrocinados pela Lan House e ganham seu pagamento em forma de horas, para que ele aprimore cada vez mais suas habilidades.

Os grupos que freqüentam a Lan formam os Clãs. Na tabela de Intercorrelações, temos que cem por cento da amostra pertence a algum clã e possuem apelidos que fazem menção a alguma característica ou habilidade especial daquele determinado jogador como por exemplo, HUNTER, FIRE_FOX, KILLER, DRAGON, entre outros, normalmente em inglês, ou com características de escárnio: ZÓIO, CEBOLA.

A necessidade de pertencer a grupos, de reconhecimento social, faz parte do processo de formação de identidade e especialmente se o que predomina neste meio é a população jovem que está em constante delineamento da sua psique e busca constantemente por modelos. Parece que o que eles mais gostam de ganhar, não é só a partida de Counter Strike isoladamente.

A Lan House é um dos produtos da Pós-Modernidade e como tal possui em sua base contradições que podem ser utilizadas em uma direção, a que aliena ou em outra, a que promove desenvolvimento e amplia a capacidade do sujeito.

BRUNNER (1996), refere que há uma desordem cultural, constitutiva da Modernidade e se faz necessário abstrair esta desordem para que a difusão das tecnologias bem como da globalização sejam produtivas para o Homem. Para tanto, é feita uma crítica que pretende possibilitar a mudança no outro ainda que pela contradição.

Na Entrevista com o proprietário, ele cria o emprego e oferece ao seu cliente que não tinha dinheiro para jogar em sua loja e roubava da avó para conseguir seu intento.

Apesar da motivação original do proprietário estar revestida talvez muito mais da sua porção empresário, portanto, como tal, não quer perder um cliente, ele conseguiu a partir de sua atitude, modificar a percepção deste jovem, acerca de suas próprias capacidades e ampliou seu universo, sua sensação de pertencer e seu papel social. Assim como, a própria Lan House que fomenta a adicção, com seu sistema de premiação por um lado, mas por outro favorece o desenvolvimento das habilidades motoras, o raciocínio, a destreza e numa maior habilidade com os computadores, habilidade esta indiscutivelmente mais visível e presente entre a população jovem.

O uso do computador, da Internet pode ajudar o sujeito expandir seu Universo e não serve somente para aliená-lo.

A reflexão que se mostra pertinente nesta pesquisa, envolve também, além da possibilidade de desenvolver determinada patologia (adicção, stress, ansiedade), o modo como estes recursos ou facilidades inerentes ao processo de inclusão digital vem sendo utilizados e disponibilizados para a população.

Será que os formadores de opinião, os professores das escolas públicas conseguem promover o processo de criatividade dos alunos e utilizar o computador como um aliado no processo ensino-aprendizagem e não como algo que “atrapalha” a “concentração” em sala de aula? E que para conseguir esta dinâmica e usar esta ferramenta com tantas possibilidades necessita de treinamento, suporte e reciclagem constantes?

Os estudantes desta pesquisa, apresentam atraso na escolaridade, são jovens e possuem boas habilidades nos computadores, demonstrada através de jogos que precisam de raciocínio rápido e lógico, tomada de decisão, estabelecimento de estratégias, liderança, senso e equipe e de oportunidade. Estas qualidades se bem direcionadas são de muita valia para o indivíduo e conseqüentemente para a sociedade.

Os *Hackers*, denominação inglesa para aqueles indivíduos que conseguem romper uma cadeia seqüencial de segurança de um determinado sistema ou portal de acesso digital com dados financeiros, com informações sigilosas sobre empresas e organizações, e fazem transações que burlam o próprio computador e sistemas de segurança, são exatamente estes jovens que a Cibercultura ajudou a produzir e que a escola não absorveu com uma linguagem atraente, uma vez que não se tem notícias destas atividades e/ ou habilidades desenvolvidas por uma população que não seja a população predominantemente jovem.

A tabela de Intercorrelações indicou que sobre as variáveis Sensação frente ao jogo Antes, Durante e Depois, os indicadores Nervoso e Ansioso foram os mais citados pelos jogadores e não obtiveram diminuição nem durante o jogo e nem com o término do jogo. Estes dados fundamentam um pouco mais os resultados obtidos e descritos com o ESST/VAS e parecem reforçar a idéia de que os jogadores virtuais estão expostos a um estímulo que resulta na elevação expressiva dos níveis de stress, e de sensações como nervoso e ansioso, podendo também desencadear outras sensações referidas como desconfortáveis. Entretanto esta é uma atividade que causa muito prazer porque envolve um conjunto de satisfações que ultrapassa a questão de ganhar ou perder.

6. CONCLUSÃO

Esta pesquisa buscou caracterizar os freqüentadores de uma Lan House e obter o indicador de stress antes e após a atividade de jogo virtual. Pretendeu também descrever o espaço físico onde ocorre os jogos em rede, correlacioná-lo com a atividade de jogo e identificar as eventuais preferências de jogo.

A população deste estudo, apresentou mudanças nos níveis de stress, intensificando estes níveis que aumentaram ao final da atividade de jogo.

O público que freqüenta a Lan House constitui-se de homens jovens, solteiros, com renda e escolaridade baixa. O Jogador virtual tem preferência pelo jogo denominado Counter Strike e pelo número de horas que passa por semana jogando.

Os jogadores que começam a freqüentar a Lan House, permanecem freqüentando sistematicamente, sem interrupções.

Através de sua freqüência assídua à Lan House, esta pesquisa identificou também que estes sujeitos tem nesta prática, a oportunidade de exercitarem sua socialização, identificam grupos com interesses semelhantes e formam comunidades (clãs).

Ao acessar os computadores de modo ilimitado conseguem com isto exercitar muitas das habilidades e possibilidades necessárias para incrementar não só o seu potencial de jogo e desenvolver um possível comportamento de vício, com sensações semelhantes a de um jogador com diagnóstico de Jogo Patológico, quanto de refinamento de seu raciocínio lógico e desenvolvimento do processo criativo que poderiam ser utilizados inclusive para melhor qualificação profissional.

A Lan House enquanto local para desenvolver a atividade de jogo virtual, mostrou-se bastante atraente para o público especialmente a população jovem.

Possui um apelo comercial e estratégico que atrai a atenção e favorece a permanência no local por várias horas, tornando-as mais agradáveis quanto possível, por favorecer o conforto, a ergonomia do móveis, a ambientação e climatização, refrigerantes, salgadinhos além da oferta de jogos e de computadores revestidos de altíssima tecnologia que não seria tão acessível e disponível para este público se tivessem que comprar estes equipamentos com recursos próprios e garantir a manutenção dos mesmos.

Freqüentar uma Lan House dá prazer. Este prazer pode ou não desenvolver o comportamento de vício em seus freqüentadores. Como cidadãos estas pessoas tem o direito de saber a extensão que pode chegar esta atividade e os possíveis impactos na saúde. Deveriam ao menos ser conscientizadas de que correm estes riscos e orientadas de como tirar o melhor desta atividade com prazer e com segurança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APA – American Psychiatric Association. Disponível em:

<http://www.psych.org/news_stand/internetgamblingadvisory11601.pdf> Acesso em: 26 mar.2004.

AQUINO, S.T. *Nota Introdutória sobre o brincar de Tomás*. In: LARS, M. Tratado sobre o Brincar. Livro IV, p.16

ARAÚJO, L.; BERNIK, M.; WIELENSKA, R. *Transtornos do espectro obsessivo-compulsivo: transtornos de controle do impulso*. In: RANGÉ, B. (Org.). *Psicoterapia Comportamental e Cognitiva de Transtornos Psiquiátricos*. São Paulo: Editora Psy, 1998, p.119

BRUNNER, L. *Los Debates Sobre la Modernidad y el Futuro da América Latina*, 1986, p.89

BUYTENDIJK, F.J.L.: *Wesen und Sinn des Spiels*. Berlin, 1933. In: ELKONIN, D. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martim Fontes, 1998. p.12

CUSTER, R.L. Profile of the Pathological Gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, n.º 45, p. 35, 1984.

DA COSTA, Maria. *Na Malha da Rede: Os Impactos Íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998. p.50

DAMÁSIO, A. *O erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano*. 4 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p.186

DISCOVERY Brasil. In: MAIAS, 2002. Disponível em:

<http://www.discoverybrasil.com/guia_maia> Acesso em: 5 set.2005.

DSM IV – *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM IV)*. 4 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

ELKONIN, D. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREUD, S. *Dostoievski e o Parricídio*. In: *Obras Completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1928.

GIDDENS, A. *As Conseqüências da Modernidade*, São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GIORDANI, M.C. *Grécia Antiga*, São Paulo:Atlas,1972.

GONÇALVES, M. In BOCK, A. *Psicologia Sócio-Histórica: Uma Perspectiva Crítica em Psicologia*, São Paulo: Cortez, 2001.p.53

GRIFFITHS, M. Adolescent Gambling: an Overview. In: Griffiths, M. *Adolescent Gambling*. New York: Routledge, 1995.

HOLDEN, C. Behavioral Addictions. *SCIENCE*, v. 294, p. 980-982, nov. 2001.

KAHHALE, E.M.P.(org.). *A Diversidade da Psicologia: Uma Construção Teórica*. São Paulo: Cortez, 2002.p.13

KERCKHOVE, D. *A Arte no Século XXI: a Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

LADD, G. et al. Disordered Gambling Among University – Based Medical and Dental Patients: A Focus on Internet Gambling. *Psychology and Addictive Behaviors*, 2002, v.16, n.º 1, p. 76-9.

LEFRÈVE, F.; LEFRÈVE, A.M.C.; TEIXEIRA, J.J.V. *O Discurso do Sujeito Coletivo. Uma Nova Abordagem Metodológica em Pesquisa Qualitativa*. Caxias do Sul: Educus, 2003,p.9

LÉVY, P. *Cibercultura*. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2003.p.125

MITKA, M. Win or Lose, Internet Gambling Stakes are High. *JAMA – The Journal of the American Medical Association*. 28 fev., 2001, vol. 285. p.1005.

OLIVEIRA, M. P. Estudo de Validade da Escala South Oaks Gambling Screen Junto a Grupos Distintos de Jogadores Brasileiros. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v.4, n.º 24, 2002. p.170-6.

PIAGET, J.,INHELDER, B. *A Psicologia da Criança*. 10ª.ed., R. Janeiro: Bertrand Brasil,1989.p 48.

RAMOS, D.(1999) *A questão Psicossomática e o Jogo de Areia*. Trabalho apresentado no Simpósio Natureza e Simbologia do Feminino: Ensaio, Pesquisa e Arte [Filme-vídeo]. São Paulo: PROJETA. 1 cassete VHS,60min.color.son.

ROSENTHAL, R. J. The Psychodynamics of Pathological Gambling: a Review of Literature. In GALSKI, T. *The Handbook of Pathological Gambling*. Springfield, Illinois: Charles Thomas Publisher, 1987.

SÃO PAULO (Estado).Projeto Lei no.604, de 29 de outubro de 2002.Disponível em:

<<http://www.leismunicipais.com.br>> Acesso em: 12 nov.2004.

SIEGEL,S. Estatística não-paramétrica (para as ciências do comportamento).São Paulo: McGraw-Hill Ltda,1975.

TAVARES,H.;GENTIL,V. Jogo Patológico e Suas Relações com o Espectro Implusivo-Compulsivo. In *Psiquiatria e Saúde Mental no Século XXI – Assistência, Ensino e Pesquisa*. São Paulo,1997.

VASCONCELLOS,E.G. O Modelo Psicoendocrinológico de *Stress*. In Seger, L. *Psicologia e Odontologia –uma abordagem integradora-* São Paulo:Editora Summus,1992.p.28.

VIGOTSKI, L.S.: *El juego y su papel em el desarrollo psíquico del nino*.In ELKONIN, D. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martin Fontes, 1998,p.428

YOUNG,K.S. Pathological Internet Use: The Emergence of a New Clinical Disorder. APA, Toronto, aug.1996.Disponível em:

<<http://www.apa.org/releases/internet.html>>. Acesso em: 03 maio.2003

ANEXOS

ANEXO A

QUESTIONÁRIO (p)

- 1) O que é Lan House?
- 2) Quando surgiram as Lan Houses?
- 3) Qual o público predominante?
- 4) Quais são as atividades mais procuradas na Lan?
- 5) Qual a história do surgimento dos jogos virtuais?
- 6) Como os jogadores elegem o jogo preferido?
- 7) O que faz um jogo ser preferido?
- 8) O freqüentador típico passa quanto tempo na Lan?
- 9) Você conhece algum freqüentador com problemas em relação a regras, limites ou dinheiro?
- 10) Qual o horário de pico?
- 11) Descreva suas instalações. Por exemplo: acústica, iluminação, ergonomia, disposição dos micros, cores e decoração das paredes. E sobre o símbolo da Lan House?
- 12) Existem regras para freqüentar uma Lan? Existe um código de ética dos freqüentadores?
- 13) Existe uma linguagem particularmente desenvolvida a partir dos jogos?
- 14) Qual sua relação com os computadores? E com os jogos virtuais?
- 15) Você tem algum clã, ou participa de competições?
- 16) Fale-me sobre as competições existentes.
- 17) Você tem um apelido? Como surgiu?
- 18) Qual seu estado civil? Tem filhos?
- 19) Alguma vez já recebeu críticas pela maneira com a qual lida com computadores ou jogos virtuais?
- 20) Qual a sua religião?
- 21) Quanto sua crença religiosa interfere na sua vida?
- 22) Qual seu grau de instrução?
- 23) Qual sua profissão?
- 24) Como você fica:

- a. antes de jogar:
- b. durante o jogo:
- c. depois de jogar:

ANEXO B

QUESTIONÁRIO (f)

- 1) Há quanto tempo você joga?
- 2) Qual foi sua máxima permanência em horas em uma Lan House?
E a mínima?
- 3) Atualmente, quantas horas por semana você passa jogando?
- 4) Qual o seu jogo preferido?
- 5) Por quê?
- 6) Você tem algum apelido?
- 7) Você pertence a algum clã?
- 8) Tem preferência ou maior habilidade por usar algum tipo de arma?
- 9) Tem preferência por algum personagem?
- 10) O que os seus familiares acham do seu hábito de jogar?
- 11) Já sentiu alguma vez que perdeu a noção do tempo?
- 12) Como você fica:
 - a) antes do jogo:
 - b) durante o jogo:
 - c) depois do jogo:
- 13) Do que você mais gosta no jogo?
- 14) Do que você menos gosta no jogo?
- 15) Alguma vez você já jogou mais do que havia inicialmente planejado?
- 16) Qual seu estado civil?
- 17) Qual sua escolaridade?
- 18) Qual sua profissão?
- 19) Qual sua religião?
- 20) Qual sua idade e sexo?
- 21) Quanto sua crença religiosa interfere na sua vida?
- 22) Seus pais já tiveram algum problema com jogo ou com bebida?

- 23) Alguma vez já pediu dinheiro emprestado para jogar?
- 24) Alguma vez já perdeu tempo de trabalho ou escola por causa do seu hábito de jogar?
- 25) Já deixou de frequentar a Lan alguma vez? Se sim, sentiu falta do jogo nesse período?
- 26) Já recebeu críticas pelo fato de jogar? De quem?
- 27) Qual sua renda familiar?

ANEXO C

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo- PUC-SP (anexo 1)

Pós-Graduação em Psicologia Clínica

Núcleo de Psicossomática e Psicologia Hospitalar

Orientador: Prof. Dr. Esdras Guerreiro Vasconcellos

Comitê de Ética em Pesquisa – CEP

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

(Resolução do Conselho Nacional de Saúde 196/96, de 10 de outubro de 1996)

I – Dados de Identificação do Sujeito da Pesquisa

Nome:

Documento de Identidade nº: sexo: () F () M

Data de Nascimento: / /.....

Endereço:

nºApto:.....Bairro:.....

Cidade:..... Estado:

CEP:

Telefone(.....) DDD(.....)

E.mail:

.....

II – Dados sobre a Pesquisa Científica

Título do Protocolo da Pesquisa: Psicossomática e Tecnologia: Sistematização de Comportamento e *Stress* em Frequentadores de Lan House.

Pesquisadora: Cláudia Guimarães Gonçalves

Inscrição no Conselho Regional n.º CRP – 06/53-644-8

Avaliação do Risco da Pesquisa: (X) Sem Risco (....) Risco Baixo (....) Risco Médio

III – Registro das Explicações da Pesquisadora ao Sujeito sobre a Pesquisa

Esta pesquisa está sendo realizada para avaliar as características dos frequentadores de uma Lan House e descrever o local através de procedimentos científicos.

Para a coleta de dados utilizaremos um roteiro de entrevistas cujas respostas serão gravadas e transcritas posteriormente. Serão aplicados dois testes, sendo que um deles será apresentado no início do jogo e outro, ao final. A finalidade desta pesquisa é fazer um estudo sobre a população frequentadora de Lan Houses e sobre o *stress*.

Os resultados da pesquisa serão utilizados como parte dos requisitos para que a pesquisadora obtenha o título de Mestre em Psicologia e para futura publicação. Não haverá, no entanto, a identificação dos sujeitos, sendo apenas mencionados os dados e o local onde a pesquisa está sendo realizada.

IV – Esclarecimentos Dados pela Pesquisadora sobre Garantias do Sujeito da Pesquisa

Ao sujeito será garantido:

- 1) Acesso, a qualquer tempo, às informações sobre procedimentos e benefícios relacionados à pesquisa, inclusive para esclarecer eventuais dúvidas.
- 2) Liberdade de retirar seu consentimento a qualquer momento e de deixar de participar do estudo, sem que isso traga prejuízo à continuidade da assistência.
- 3) Salvaguarda da confidencialidade, sigilo e privacidade.

V – Informações da Pesquisadora para Contato em Caso de Necessidade:

Pesquisadora: Cláudia Guimarães Gonçalves

Consultório: Rua Capote Valente, 989, Pinheiros, São Paulo, SP.

Telefones: (11) 3891-0430 e-mail: claudiapsi@uol.com.br

VI – Observações Complementares

Os resultados desta pesquisa estarão disponíveis, aos sujeitos, a qualquer momento, bastando para tanto contatar a pesquisadora e agendar data e horário.

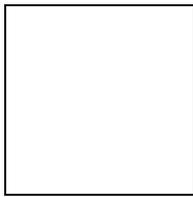
VII – Consentimento

Declaro que, após convenientemente esclarecido(a) pela pesquisadora e ter entendido o que me foi explicado, consinto em participar da presente pesquisa.

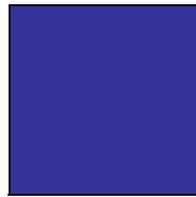
São Paulo,..... de de 2004.

Assinatura do sujeito da pesquisa

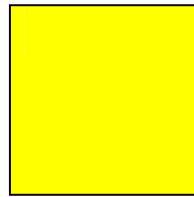
Assinatura da pesquisadora

ANEXO D**ESST/VAS****1**

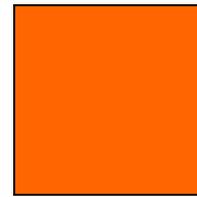
NO

**2**

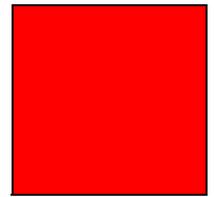
LOW

**3**

STRESS

**4**

HIGH

**5**

TOO MUCH

Anexo E**CATÁLOGO SISTEMATIZADO DE FATORES DE STRESS
-CASIFS/VAS-**

*Autor: Prof. Dr. Esdras Guerreiro Vasconcellos
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo
Departamento de Psicologia Social e do Trabalho*

Instrução: Avalie as variáveis que se seguem, utilizando para tanto as duas escalas distintas: Assinale o número de vezes que o comportamento ocorre e mencione-o na coluna FREQÜÊNCIA. Para cada uma das ocorrências pontue na reta ao lado a INTENSIDADE com que o comportamento foi demonstrado. Observe o gráfico que indica o sentido crescente e decrescente da intensidade.



No final de cada segmento você encontrará espaço para mencionar comportamentos observados porém, não mencionados neste catálogo.

A) MANIFESTAÇÕES PSICOMOTORAS: Comportamentos que indicam alterações da atividade motora natural.		FREQÜÊNCIA
01	Expressão facial demonstrando tensão	
02	Inquietação	
03	Testa enrugada	
04	Piscar rápido dos olhos	
05	Tremor nas mãos	
06	Movimento agitado dos joelhos e pernas	
07	Fala rápida, desrítmica, frequentemente eliminando as palavras finais das frases	
08	Estalidos com os lábios durante a fala habitual	
09	Tiques nervosos	
10	Acena de cabeça durante a fala	
11	Aspiração de ar durante a fala	

INTENSIDADE

26	Olha o relógio constantemente	
27	Caminha de um lado para o outro	
28	Mexe na caneta frequentemente	
29	Mexe nos cabelos o tempo todo	
30	Demonstra irritação, impaciência e intolerância através de movimentos corporais	
31	Guagueja	
32	Perde a coordenação	

Outros comportamentos observados:

33		
34		
35		

☞ **Obs: Este Catálogo não pode ser utilizado sem a autorização do autor.**

Tel.: (011) 818.4184

13	Irritação interna contida	
14	Fala alta (porque está excitado fisiologicamente)	
15	Perda de fala	
16	Insônia	
17	Acorda várias vezes à noite, por causa do estado excitatório	
18	Vontade de vomitar	
19	Diarreia	
20	Vontade de chorar	
21	Mãos suadas	
22	Dor de barriga	
23	Sente fome	
24	Vai ao banheiro	

Outros comportamentos observados:

25		
26		
27		

Outros comportamentos observados:

24		
25		
26		

 **Obs: Este Catálogo não pode ser utilizado sem a autorização do autor. Tel.: (011) 818.4184**

10	Demonstra sentimento de insegurança (sentimento de “eu não posso)	
11	Demonstra confiança exagerada em si próprio	
12	Demonstra apatia e/ou mostra-se emocionalmente distante	
13	Tem sonhos e pesadelos desagradáveis	
14	Tem insônia	
15	Tem medo	

Outros comportamentos observados:

16		
17		
18		
19		

 **Obs: Este Catálogo não pode ser utilizado sem a autorização do aultor. Tel.: (011) 818.4184**

25	Não tem paciência de esperar	
26	Tem muitas ambições	
27	Comporta-se como se fosse o dono absoluto da verdade	
28	Diz não ter medo de nada	
29	Tem muitos medos sociais (de contato com pessoas, de falar em público, da relação de terceiros)	
30	Mostra-se competitivo na relação com você	

Outros comportamentos observados:

31		
32		
33		
34		

 **Obs: Este Catálogo não pode ser utilizado sem a autorização do autor. Tel.: (011) 818.4184**

ANEXO F

GLOSSÁRIO

A seguir, em ordem alfabética, são apresentadas as abreviações e principais palavras utilizadas, pertencentes ao universo e ao vocabulário predominantes em uma Lan House, e seu respectivo significado.

Clã: equipe composta de ciberatletas com um líder.

Corujão: atividade de jogo virtual com início às 23 h e término entre 6h e 7h da manhã seguinte.

Corujito: semelhante ao corujão, mas o turno não envolve a madrugada. Acontece entre 18h. e 0h.

Counter Strike: modalidade de jogo virtual com armas a serviço de terroristas ou policiais.

Ciberatleta: jogador virtual.

Cibercafé: estabelecimento que agrupa cafeteria, serviços de internet e impressão.

Cibercultura: tudo o que é pertinente ao universo virtual.

Internauta: nome dado àquele que faz uso do sistema de interconexão da internet.

Lan: local, área, *network*

Lan House: estabelecimento que agrupa computadores de banda larga para jogos virtuais.

Nick: apelido dos jogadores

Nética : ética na net.

Operar: referência que diz respeito ao ato de esfaquear e eliminar um personagem-inimigo no jogo Counter Strike.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)