Hugo José Campos Martins Morgado - Counter-Strike, um prazer questionável

- Comportamentos de adição

O conceito de adição descende da aplicação da abordagem clínica dos toxicodependentes a outras áreas comportamentais, envolvendo o conjunto de perturbações associadas a hábitos, dependências ou excessos (Valleur 2002, citado por Nunes & Jólluskin, 2007).

- Adição a Internet

O contínuo crescimento da tecnologia de comunicação e de informação, levou a que a

Internet se tornasse parte integrante da vida dos sujeitos. A Internet é usada pelas pessoas não apenas como instrumento para os seus trabalhos, mas também para participar em

comunidades virtuais (Chen & Park, 2005), dando a esta tecnologia um caráter social e de

entretenimento.

Relação de jogo e dependência:

Tendo por base os conhecimentos existentes e reconhecidos no que diz respeito às

perturbações do consumo excessivo (e.g., álcool, tabaco, jogo compulsivo), alguns psicólogos

(Suler 1996; Young, 1998, citado por Baptista, 1999), criaram um conjunto de critérios que identificam a perturbação que designaram de Internet Addictive Disorder. Assim, o sujeito

teria de apresentar, no último ano, quatro ou mais dos seguintes critérios:

- A pessoa sente-se preocupada com a Internet ou com serviços on-line, bem como pensam nela mesmo quando desligada;

 Necessidade de estar on-line cada vez mais tempo para conseguir satisfação;

 A pessoa sente-se impaciente ou irritável quando tenta reduzir ou parar com o uso da Internet;

 A pessoa sente-se incapaz de controlar o tempo na Internet;

- Usar a Internet como forma de evadir-se dos problemas ou aliviar sentimentos de desespero, culpa, impotência, depressão, ansiedade, etc.

-Devido ao uso excessivo da Internet há o risco de perda de alguma relação significativa, de um emprego, de uma oportunidade educacional ou de carreira;

 - Mentir a membros da família ou amigos, para ocultar quantas vezes e por quanto tempo está on-line;

 -Ficar conectada mais tempo do que tinha planeado;

- A pessoa sente-se mal quando não está conectada, com agravamento da irritabilidade, da depressão ou instabilidade do humor. Importa acrescentar que a quantidade de horas tem sido motivo de discussão nas pesquisas realizadas (Young, 1996; Grohol, 1999; Razzouk, 1998). Ou seja, o uso de mais de 38-40 horas/semana ou 5-6 horas/dia constitui um início de dependência. Porém, alguns autores relatam o mesmo padrão de dependência em sujeitos que utilizam a Internet de 8 a 11 horas.

É difícil saber quando alguém está a torna-se um jogador compulsivo, mas é ainda mais difícil para essa pessoa o admitir. Quando o uso é excessivo, não existe nem diagnóstico nem tratamento padrão. A presença de ambivalência sobre a mudança de comportamento entre os jogadores é uma constante. Os primeiros sinais de alguém que começa a apresentar este tipo de comportamento poderão ser percebidos pela família. Neste sentido, não é de estranhar a posição predominantemente crítica por parte dos pais e mesmo dos amigos face o uso que os jovens fazem do jogo CS.

Outro aspecto não menos importante prende-se com a grande representatividade daqueles que acreditam na presença da adição ao jogo, sendo que alguns consideram que já foram adictos. No entanto, a maioria dos entrevistados abordam este assunto com algum distanciamento e neutralidade, pois denota-se através dos relatos adaptados que estes deixam de falar por si mesmos para serem porta-vozes de um discurso mais generalizado, algo distante da sua realidade e no qual tendem a não se incluir.