



GOVERNO DO ESTADO
RIO GRANDE DO SUL

-
-
-

- **SECRETARIA DE ESTADO DA SAÚDE**
 - **COMITÊ ESTADUAL DE PROMOÇÃO DA VIDA E PREVENÇÃO DO SUICÍDIO**

Alerta sobre jogos virtuais para os meios de comunicação, familiares e sociedade em geral

O Comitê Estadual de Promoção da Vida e Prevenção do Suicídio alerta para a circulação em redes sociais de jogos virtuais que constituem potencial ameaça a crianças e adolescentes, com a vulnerabilidade característica dessas faixas etárias, expondo-as a risco em relação a condutas autodestrutivas. O Rio Grande do Sul é o estado que apresenta as mais altas taxas de suicídio do país, e a frequência entre crianças e adolescentes é preocupante.

A divulgação de informações é reconhecidamente importante para desfazer mitos em relação ao suicídio, permitindo o reconhecimento de pessoas vulneráveis ou em situação de risco e, dessa forma, possibilitando medidas de proteção e tratamento adequado e oportuno, assim como o desencadeamento de ações de prevenção. O papel da imprensa é fundamental, entretanto deve ser cercado de cuidado. O objetivo é evitar, especialmente em crianças e adolescentes, que a veiculação inapropriada de informações sobre casos de suicídio estimule o ato em pessoas vulneráveis (efeito “contágio” ou “efeito Werther”). Da mesma forma, a veiculação de informações a respeito de jogos virtuais que estimulam ações autodestrutivas pode despertar a curiosidade da população infanto-juvenil, contribuindo para o aumento de acessos. Tais jogos caracterizam-se como uma forma de seduzir jovens, especialmente aqueles que já se encontram em situação de vulnerabilidade, em busca de autoafirmação.

Assim, recomenda-se que as matérias jornalísticas elaboradas:

- Evitem divulgar o nome dos jogos;
- Evitem divulgar imagens ou métodos utilizados nestes jogos;
- Prefiram focar na importância de pais e responsáveis por crianças e adolescentes

acompanharem seu acesso às redes virtuais, orientando e limitando o tempo e o tipo de acesso conforme a faixa etária;

- Promovam discussão a fim de contribuir para a adoção de hábitos saudáveis de convivência no ambiente virtual;
- Promovam formas de divulgar meios de buscar ajuda quando identificadas situações de risco.

Orienta-se, ainda, que familiares, escolas e sociedade em geral busquem meios de impedir a propagação de vídeos e matérias que não sigam as recomendações apresentadas, além de promover estratégias preventivas que busquem esclarecer aos jovens sobre as consequências negativas do envolvimento com estes jogos.

Como o comportamento suicida (lesão auto-provocada, ideias de morte, ideação suicida, plano, tentativa de suicídio e ato consumado) é vivido muitas vezes no silêncio das famílias, alerta-se para a importância da observação dos seguintes sinais:

- comportamento auto-destrutivo (lesões auto-provocadas, exposição a situação de risco, uso de drogas);
- isolamento social;
- manifestação de tristeza e de desejo de morte, verbal ou escrita;
- irritabilidade e crises de raiva;
- histórico de suicídio na família;
- tentativa de suicídio prévia;
- participação de desafios autodestrutivos, entre os quais os referidos jogos virtuais, que tem causado grande mobilização.

Considera-se importante o esforço das famílias para o estreitamento dos laços com os jovens, dando espaço para escuta e auxílio no enfrentamento dos seus problemas, sempre em busca do diálogo compreensivo e buscando atendimento, quando necessário, na rede de saúde.

Referências

- Ortiz, P., & Khin Khin, E. (2018). Traditional and new media's influence on suicidal behavior and contagion. *Behavioral Sciences & the Law*, 36(2), 245–256. <https://doi.org/10.1002/bsl.2338>
- Sinyor, M., Schaffer, A., Nishikawa, Y., Redelmeier, D. A., Niederkrotenthaler, T., Sareen, J., ... Pirkis, J. (2018). The association between suicide deaths and putatively harmful and protective factors in media reports. *CMAJ: Canadian Medical Association Journal = Journal de l'Association Médicale Canadienne*, 190(30), E900–E907. <https://doi.org/10.1503/cmaj.170698>