

# UTILIZAREA JOCURILOR VIDEO DE CĂTRE ADOLESCENȚI – ÎNTRE UTILITATE ȘI DEPENDENȚĂ

## THE USE OF VIDEO GAMES BY TEENAGERS – BETWEEN UTILITY AND ADDICTION

*Angela Cucer, dr., conferențiar cercetător,  
Institutul de Științe ale Educației, Chișinău*

ORCID: 0000-0001-9304-9791

*Traian Hoidrag, doctorandă,  
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

ORCID: 0000-0003-4818-5692

**CZU: 159.922.8+004.94**

### Abstract

Video games are widespread among the current generation of children and adolescents, and measures taken by national authorities in 2020 to prevent the spread of coronavirus have increased the frequency of use and the number of hours spent with such games. Although some video games have been used in psychological interventions for several years, they have also become more accessible to psychologists, children and adolescents during this period. Thus, in this article we aim to analyze the literature on the usefulness of video games in psychological assistance and the possible risks caused by them.

**Keywords:** video games, addictive behavior, adolescents, utility

### 1.Introducere

Jocurile video au devenit foarte populare în ultimii 20 de ani, fiind utilizate de către copii chiar de la vârsta de 7 – 8 ani, iar de către adolescenți într-un mod mult mai intens și frecvent. În privința acestor jocuri sunt conturate două mari abordări. Prima este aceea că jocurile reprezintă pe de o parte o modalitate de divertisment, de petrecere a timpului liber și de socializare, un mecanism de coping la stările emoționale negative sau dificultățile în planul social, educațional ori familial și un contributor la dezvoltarea imaginației, creativității, raționamentului logic, a abilităților de rezolvare a problemelor cu diferite grade de complexitate și gestionarea situațiilor neprevăzute. Iar a doua mare abordare scoate în evidență riscurile și problemele asociate utilizării jocurilor, respectiv simptomele patologice prezente la unii jucători: comportamentul agresiv, dificultăți în relaționarea socială, tulburări de somn, scăderea performanței școlare, abandonul școlar, ideeație suicidară, etc. De aceea, este de dorit să analizăm ambele abordări și să identificăm de unde începe și unde se termină partea de utilitatea și care sunt factorii care favorizează trecerea de la utilitatea spre joc problematic și chiar spre un comportament adictiv.

Este unanim acceptat că un joc video este un joc electronic care poate fi jucat pe un dispozitiv de calcul, cum ar fi un computer personal, o consolă de jocuri sau un telefon mobil [38] și evidența ținută asupra domeniului de gaming, ne arată faptul că numărul persoanelor care utilizează jocurile video a crescut de la 1,99 miliarde în 2015 la 2,69 miliarde în 2020, și se estimează o creștere de până la 3,07 miliarde în 2023 [39]. Jocurile oferă posibilitatea să fie jucate de către un singur jucător, doi jucători sau mai mulți jucători, fie în aceeași încăpere și la același device, fie la nivel regional și chiar internațional, concomitent, în echipe sau individual, pe o anumită temă, cum ar fi shooting-ul (împușcarea anumitor ținte), conducerea unui autovehicul în cadrul unui concurs sau pe diferite tipuri de trasee, crearea de noi ținuturi, etc. Având în vedere diversitatea de opțiuni de joc și de teme, jocurile atrag din ce în ce mai mulți copii și tineri, care mai sunt atrași și de grafică, dar și mai mult de recompensele pe care le pot primi în urma victoriilor sau finalizării unui anumit nivel.

Literatura de specialitate menționează că jocurile pot afecta până la 3% dintre adolescenții din populația generală prin faptul că prezintă simptome psihosociale la un nivel ridicat, iar dintre cei care joacă frecvent 1,6% dintre adolescenți îndeplinesc criteriile complete pentru tulburarea jocurilor de pe internet și 5,1% sunt expuși riscului de a dezvolta dependența [28]. Prin urmare, o atenție ceva mai mare este acordat impactului pe care utilizarea jocurilor îl are asupra copiilor și adolescenților, deoarece se consideră că aceștia au anumite căutări și așteptări de la jocuri. De exemplu, tinerele preferă interacțiunile sociale bogate în jocurile pe computer, pe care majoritatea produselor disponibile nu le pot oferi, și evită conținutul violent și stereotipurile grele de gen în prezentarea personajelor [20], și de aceea este un număr mult mai mic de fete care utilizează jocurile în comparație cu băieții.

## **2. Utilitatea jocurilor video**

Un concept apărut recent în domeniul jocurilor este acela de “jocuri serioase”, care se referă la jocurile care sunt utilizate în alte scopuri decât simpla distracție [40], adică în multiple domenii la nivel de individ, organizații și comunitate.

Astfel, este dovedit că unele jocuri contribuie la schimbarea proceselor atitudinale, comportamentale și emoționale ale pacienților cu tulburări legate de impuls și pot facilita învățarea abilităților de relaxare, dobândirea unor strategii de autocontrol și dezvoltarea unor strategii noi de reglare emoțională [10].

De asemenea, jocurile video au o eficiență promițătoare pentru copiii diagnosticați cu tulburări ale spectrului autist (TSA), pentru ameliorarea simptomelor specifice acestor tulburări, obținerea unor rate ridicate de acceptabilitate și aderare la tratament [22], gestionarea eficientă a diabetului [25], fiind o metodă antrenantă și distractivă pentru promovarea autogestionării în rândul tinerilor cu diabet, în special atunci când sunt ghidate de un model conceptual informat de teoria comportamentului [41].

Jocurile active pot mijloci adoptarea unui stil de viață activ la adolescenți, iar cei care petrec mult timp cu ele dedică un timp pe care altfel l-ar fi petrecut pentru activități mai puțin active [35].

În rândul aspectelor utile ale “jocurilor serioase”, mai pot menționate următoarele aspecte:

- Învățarea anumitor discipline: chimie, biologie, astronomie, matematică, limbi străine, istorie, logică, etc;
- Însușirea și dezvoltarea abilităților de a conduce un autovehicul, un utilaj, supraviețui în munți sau în condiții dificile, etc;
- Dezvoltarea unor psihoaptitudini: concentrare, memorie, atenție distributivă, reacții la situații neprevăzute, etc;
- Accelerarea generală a timpilor de reacție perceptivă, fără scăderi ale acurateței performanței [9];
- Gestionarea eficientă a stărilor emoționale, prin faptul că jocurile video pot acționa ca un mediu de proiectare și experimentare a vieții emoționale a unei persoane prin punerea în scenă a sinelui emoțional, explicând astfel implicarea adolescenților în jocurile video [12];
- Creșterea stimei de sine, prin recompensele dobândite și nivelurile superioare care sunt atinse.
- Dezvoltarea motivației intrinseci pentru atingerea unor obiective în alte domenii ale vieții: în ceea ce privește educația, familia, complianța la un tratament sau terapie;

- Jocul Minecraft este o platformă adecvată pentru evaluarea inteligenței bazate pe joc și încurajează munca viitoare care vizează explorarea sarcinilor de rezolvare a problemelor bazate pe joc care nu ar fi fezabile pe hârtie sau în testele convenționale pe computer [32];
- Medical: promovarea vaccinării în vederea controlului bolilor [29], dezvoltarea la medici a abilităților clinice și chirurgicale și oferirea asistenței medicale [23], completarea educației tradiționale bazată pe simulare pentru antrenamentul de resuscitare neonatală, îmbunătățirea memoriei de lucru, luarea deciziilor și performanța în echipă, și consolidarea învățării teoretice și practice [16];
- Terapie: Stabilirea unei bune relații terapeutice între terapeut și copil, atingerea obiectivelor terapeutice, observarea abilităților cognitive (memorie, raționament logic) ale unui copil în timpul jocului video, dar și abilitățile vizuo-spațiale, motorii, academic și de organizare – planificare, respectiv toleranța la frustrare [5]; creșterea motivației și promovarea schimbării comportamentului prin adoptarea unor obiceiuri de viață sănătoase la copii [13]; tratarea și prevenirea tulburărilor de depresie și anxietate la copii și adolescenți;
- Îmbunătățirea stării de sănătate într-o gamă largă de domenii, pentru o varietate de grupuri sociodemografice [33];
- Inițierea în domeniul proiectării de jocuri și eventual de crearea de mici aplicații sau jocuri ori încheierea unor contracte de colaborare cu mari corporații pentru a realiza (pre)testarea jocurilor pe care acestea doresc să le lanseze pe piața de gaming;

Dovezi în creștere susțin jocurile video și realitatea virtuală ca intervenții terapeutice viabile pentru copiii cu dizabilități fizice, la un cost mult mai redus decât alte tipuri de intervenții. Aceste tehnologii sunt în special bine acceptate de către copii și adolescenți pentru caracteristicile ludice și motivante, și pentru că oferă un mediu de antrenament bogat, provocator, multimodal, în care se pot realiza un număr mare de repetări de mișcare și o oportunitate unică de a încuraja acțiuni practice[8].

Ceea ce este menționat în majoritatea studiilor efectuate asupra rolului jocurilor este că toate efectele pozitive menționate anterior, cum ar fi de exemplu beneficiile terapeutice pot fi obținute prin utilizarea moderată de jocuri video [18] și sub supraveghere ori coordonarea unui specialist în intervențiile mediate de către jocuri, care să ofere îndrumările necesare începerii și practicării jocului, să observe anumiți indicatori (mișcări executate, raționament, irascibilitate, agresivitate) din timpul realizării sarcinilor de către copil sau adolescent, să solicite un feedback cu privire la o anumită etapă din timpul jocului sau la întregul joc, să oprească jocul atunci când au fost atinse obiectivele terapeutice sau educaționale planificate ori s-a finalizat timpul aferent unei etape de joc sau este nevoie de o conceptualizare a exercițiului din cadrul jocului respectiv.

### **3. Probleme asociate utilizării jocurilor video**

Utilizarea timpurie a substanțelor cu efect psihoactiv sau a jocurilor patologice poate afecta dezvoltarea copilului sau a adolescentului, prin faptul că jocurile patologice împărtășesc numeroase caracteristici cu tulburările consumului de substanțe, cum ar nivelul ridicat de impulsivitate [36], nevrotism, psihotism, ostilitate și un nivel redus de agreabilitate și conștiinciozitate [26].

Deși, o dată cu petrecerea a cât mai mult timp cu jocurile se îmbunătățesc abilitățile vizuo-spațiale, scade controlul cognitiv și se accentuează agresivitatea și iritabilitatea [2]. Prin

urmare, problemele legate de jocurile video par a fi un comportament de acces către un comportament problematic al jocurilor de noroc [27]. În general, cu cât jucătorul este mai tânăr, cu atât petrece mai mult timp în fiecare săptămână jucând [17].

Copiii cu ADHD sunt deosebit de vulnerabili la utilizarea dependentă a jocurilor pe computer datorită profilului lor neuropsihologic [11].

În comparație cu jucătorii nongamers, jucătorii adolescenți au petrecut cu 30% mai puțin timp citind și cu 34% mai puțin timp făcând temele, ceea ce susține că timpul petrecut cu jocurile influențează neglijarea responsabilităților școlare [7].

Ei au raportat în mod clar cele mai înalte niveluri de instabilitate emoțională (grup depresiv, suicid și auto-degradant), majoritatea indivizilor raportând abuzuri din copilărie în acest grup. Mai mult, mulți dintre acești indivizi sunt expuși riscului de a avea probleme cu abuzul de substanțe [19].

Creșterea timpului de joc este asociată cu un indice de masă corporală mai mare și cu o stare de sănătate generală mai scăzută [30].

Sexul (masculin) și grupul de vârstă (a fi tânăr) sunt asociate pozitiv cu jucătorii dependenți, cu probleme și complicații. Sănătatea psihosomatică precară a fost asociată pozitiv cu jocurile cu probleme [42].

O expunere mai mare la conținutul de tutun în jocurile video a fost asociată cu o probabilitate mai mare de fumat în rândul fetelor argentiniene care joacă jocuri video, sugerând necesitatea unor politici care limitează aceste expuneri [31].

Adolescenții care joacă jocuri video unde se fumează și se consumă alcool sunt mai predispuși să experimenteze tutun și alcool [6].

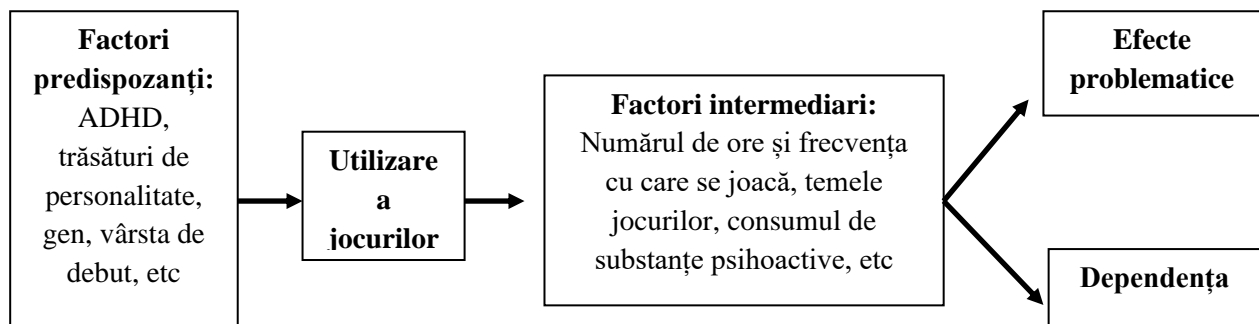


Figura 1.1 Mecanismul de apariție a efectelor problematice și dependenței ca urmare a utilizării jocurilor

#### 4. Dependența de jocuri

Specialiștii în sănătate publică au inclus în rândul tulburărilor care necesită o cercetare mai aprofundată și tulburarea jocurilor pe internet, la care au propus următoarele 9 criterii de identificare a acestui tip de tulburare [1, pp. 795-796]: Utilizarea persistentă și recurentă a internetului cu scopul de a se juca, adesea cu alți jucători, ducând la disconfort sau disfuncție semnificative clinic, indicate de 5 (sau mai multe) din următoarele, într-o perioadă de 12 luni: 1. Preocupare (la nivel de cogniții și comportament) legată de jocuri; 2. Simptome de sevraj; 3. Toleranță; 4. Tentative lipsite de succes de a controla participarea la jocuri; 5. Pierderea interesului pentru pasiunile și distracțiile anterioare ca rezultat al jocurilor pe internet și cu excepția acestora; 6. Continuarea utilizării excesive a jocurilor pe Internet deși conștientizează problemele psihosociale pe care le implică; 7. Își minte membrii familiei, terapeutul sau alte

persoane privitor la perioada petrecută cu jocurile pe internet; 8. Jocurile pe internet sunt un mod pentru a înlătura sau ameliora o dispoziție negativă; 9. Și-a periclitat sau pierdut o relație, un loc de muncă sau o oportunitate importantă de educație ori carieră din cauza participării la jocuri pe internet.

Rezultatele sugerează că tulburarea jocurilor pe internet poate apărea împreună cu o varietate de alte comportamente dependente (de exemplu, tulburarea consumului de alcool sau utilizarea dependentă a rețelelor sociale) [4].

Rezultatele au arătat rolul critic al stresului academic și al autocontrolului în efectele factorilor de mediu asupra jocurilor patologice. Interferența excesivă a părinților a crescut gradul în care tinerii au experimentat stres academic, în timp ce gradul de comunicare cu părinții a scăzut acest stres.

Creșterea stresului academic a afectat autocontrolul, ceea ce a crescut în cele din urmă gradul de joc patologic. Autocontrolul a afectat gradul de joc patologic mai puternic decât timpul de joc [21].

Nolan Bushnell și Ted Dabney au creat Computer Space, primul joc video disponibil comercial, în 1971 [14], iar primul caz de dependență de jocuri video a fost semnalat în 1981 [37].

Dependenții de jocuri au fost, de asemenea, caracterizați prin nivel scăzut de extraversiune și conștiinciozitate, și un nivel ridicat de nevrotism [3]. Jucătorii patologici au petrecut de două ori mai mult timp jucându-se decât jucătorii nonpatologici și au primit note mai slabe la școală; jocurile patologice au arătat, de asemenea, comorbiditate cu probleme de atenție. Starea patologică a prezis semnificativ o performanță școlară mai slabă, chiar și după controlul sexului, vârstei și cantității săptămânale de jocuri video [15].

Competența socială, stima de sine și singurătatea sunt predictorii semnificativi ai jocurilor patologice. O bunăstare psihosocială inferioară poate fi considerată un antecedent al jocului patologic în rândul jucătorilor adolescenți. Deplasarea interacțiunii sociale din lumea reală rezultată din utilizarea patologică a jocurilor video poate deteriora relațiile existente, ceea ce ar putea explica creșterea sentimentelor de singurătate ale jucătorilor adolescenți [24].

Utilizarea jocurilor video ca mijloc de a face față provocărilor sau stresului prezice în mod unic simptomele dependenței de jocuri video, chiar și după controlul frecvenței jocului și al altor mecanisme de adaptare dezadaptative. Anxietatea asociată cu boli mintale poate determina o utilizare mai mare a jocurilor video ca mecanism de coping, lucru care, la rândul său, este asociat cu o dependență mai mare de jocuri video [33].

## **5. Concluzii și recomandări**

Un rol important în selectarea unei platforme și a unor jocuri “serioase” pentru a satisface nevoile și obiectivele specifice fiecărui copil și adolescent îl au specialiștii intruși în domeniul utilizării jocurilor, care pot lucra cu părinții și copiii pentru a identifica tipul de joc necesar la un moment dat. Deși este posibil să nu fie posibilă urmărirea frecventă, specialiștii pot oferi îndrumări cu privire la intensitatea jocului, modul de utilizare, ore și frecvență și adaptarea la obiectivele terapeutice pentru fiecare caz în parte.

Este de dori să se fie instituită o autoritate formată din specialiști în domeniul IT, neuroștiințe, medical, psihologic, educațional și legal, pentru reglementarea și controlul utilizării, producerii și comercializării jocurilor online și offline, astfel încât să fie limitat

accesul minorilor la jocurile video cu violență, agresivitate, limbaj neadecvat sau instigator ori alte comportamente antisociale sau adictive (consumul de droguri).

Impulsivitatea trebuie luată în considerare pentru a explica comportamentul problematic al jocurilor, precum și pentru a proiecta intervenții preventive și de tratament. Astfel, un aspect care trebuie avut în vedere în cadrul evaluării inițiale este nivelul și formele de manifestare ale impulsivității.

Persoanele care se joacă excesiv sunt cele mai expuse riscului de a dezvolta atât probleme de sănătate cât și probleme în relațiile familiale, dificultăți în plan educațional și/sau profesional. De aceea, pentru acești jucători este de dorit limitarea accesului la jocuri și încurajarea implicării acestora în alte tipuri de activități care să îi ajute să-și reia parcursul social, și să prevină izolarea socială.

Existența factorilor predispozanți și a factorilor intermediari ne determină să afirmăm că utilizarea jocurilor poate conduce la experimentarea unor probleme sau la dependență pentru copii și adolescenții, atunci când intervin acești factori. Astfel, prevenirea apariției tulburării de jocuri necesită ca părinții și copiii să fie informați și conștientizați asupra posibilului impact dăunător al jocului video excesiv asupra sănătății și funcționării lor psihosociale.

#### BIBLIOGRAFIE

1. American Psychiatric Association. *DSM-5 Manual de Diagnostic și Clasificare Statistică a Tulburărilor Mintale..* București: Editura Medicală Callisto, 2016, pp. 795-796,
2. BAILEY, Kira; WEST, Robert; ANDERSON, Craig A. The influence of video games on social, cognitive, and affective information processing. *Handbook of social neuroscience*, 2011, pp. 1001-1011
3. BRAUN, Beate, et al. Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 2016, 55: pp. 406-412
4. BURLEIGH, Tyrone L., et al. A systematic review of the co-occurrence of Gaming Disorder and other potentially addictive behaviors. *Current Addiction Reports*, 2019, 6.4: pp. 383-401
5. CERANOGLU, T. Atilla. Video games in psychotherapy. *Review of General Psychology*, 2010, 14.2: pp. 141-146
6. CRANWELL, Jo, et al. Alcohol and tobacco content in UK video games and their association with alcohol and tobacco use among young people. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2016, 19.7: pp. 426-434
7. CUMMINGS, Hope M.; VANDEWATER, Elizabeth A. Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 2007, 161.7: pp. 684-689
8. DEMERS, Marika, et al. Active Video Games and Low-Cost Virtual Reality: An Ideal Therapeutic Modality for Children With Physical Disabilities During a Global Pandemic. *Frontiers in neurology*, 2020, 11: 1737
9. DYE, Matthew WG; GREEN, C. Shawn; BAVELIER, Daphne. Increasing speed of processing with action video games. *Current directions in psychological science*, 2009, 18.6: pp. 321-326
10. FERNÁNDEZ-ARANDA, Fernando, et al. Video games as a complementary therapy tool in mental disorders: PlayMancer, a European multicentre study. *Journal of Mental Health*, 2012, 21.4: pp. 364-374

11. FRÖLICH, Jan; LEHMKUHL, Gerd; DÖPFNER, Manfred. Computerspiele im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Betrachtung von Suchtverhalten, ADHS und Aggressivität. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 2009, 37.5: pp. 393-404
12. GAETAN, Sophie; BRÉJARD, Vincent; BONNET, Agnes. Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior*, 2016, 61: pp. 344-349
13. GONZÁLEZ-GONZÁLEZ, Carina S., et al. Active Game-Based Solutions for the Treatment of Childhood Obesity. *Sensors*, 2021, 21.4: 1266
14. GOODSON, Simon; TURNER, Kirstie J. Effects of Violent Video Games: 50 Years on, Where are we now?. *Cyberpsychology, Behavior, & Social Networking*, 2021, 24.1 DOI: 10.1089/cyber.2020.29205.vvg
15. GENTILE, Douglas. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 2009, 20.5: pp. 594-602
16. GHOMAN, Simran K., et al. Serious games, a game changer in teaching neonatal resuscitation? A review. *Archives of Disease in Childhood-Fetal and Neonatal Edition*, 2020, 105.1: pp. 98-107
17. GRIFFITHS, Mark D.; DAVIES, Mark NO; CHAPPELL, Darren. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 2004, 27.1: pp. 87-96
18. GRIFFITHS, Mark D.; KUSS, Daria J.; DE GORTARI, Angelica B. Ortiz. Videogames as therapy: an updated selective review of the medical and psychological literature. *International Journal of Privacy and Health Information Management (IJPHIM)*, 2017, 5.2: pp. 71-96
19. GUPTA, Rina, et al. Problem gambling in adolescents: an examination of the pathways model. *Journal of Gambling Studies*, 2013, 29.3: pp. 575-588
20. HARTMANN, Tilo; KLIMMT, Christoph. Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2006, 11.4: pp. 910-931
21. JEONG, Eui Jun; FERGUSON, Christopher J.; LEE, Sung Je. Pathological gaming in young adolescents: A longitudinal study focused on academic stress and self-control in South Korea. *Journal of youth and adolescence*, 2019, 48.12: pp. 2333-2342
22. JIMÉNEZ-MUÑOZ, Laura, et al. Video Games for the Treatment of Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 2021, pp. 1-20
23. KATO, Pamela M. Video games in health care: Closing the gap. *Review of general psychology*, 2010, 14.2: pp. 113-121
24. LEMMENS, Jeroen S.; VALKENBURG, Patti M.; PETER, Jochen. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 2011, 27.1: pp. 144-152
25. LIEBERMAN, Debra A. Video games for diabetes self-management: examples and design strategies. *Journal of diabetes science and technology*, 2012, 6.4: pp. 802-806
26. MARKEY, Patrick M.; MARKEY, Charlotte N. Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 2010, 14.2: pp. 82-91
27. MOLDE, Helge, et al. Are video games a gateway to gambling? A longitudinal study based on a representative Norwegian sample. *Journal of gambling studies*, 2019, 35.2: pp. 545-557
28. MÜLLER, Kai W., et al. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry*, 2015, 24.5: pp. 565-574

29. OHANNESSIAN, Robin, et al. A systematic review of serious video games used for vaccination. *Vaccine*, 2016, 34.38: pp. 4478-4483
30. PELLETIER, Vincent Huard, et al. Video games and their associations with physical health: a scoping review. *BMJ open sport & exercise medicine*, 2020, 6.1: e000832
31. PÉREZ, Adriana, et al. Exposure to tobacco in video games and smoking among gamers in Argentina. *Tobacco control*, 2019, 28.4: pp. 427-433
32. PETERS, H.; STILLWELL, David. Construction and validation of a games-based intelligence assessment in Minecraft. 2021
33. PLANTE, Courtney N., et al. Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, 2019, 8.4: pp. 385-394
34. PRIMACK, Brian A., et al. Role of video games in improving health-related outcomes: a systematic review. *American journal of preventive medicine*, 2012, 42.6: pp. 630-638
35. SIMONS, Monique; BERNAARDS, Claire; SLINGER, Jantine. Active gaming in Dutch adolescents: a descriptive study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 2012, 9.1: pp. 1-9
36. SMITH, Kenneth L.; HUMMER, Tom A.; HULVERSHORN, Leslie A. Pathological video gaming and its relationship to substance use disorders. *Current Addiction Reports*, 2015, 2.4: pp. 302-309
37. SOPER, W. Barlow; MILLER, Mark J. Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 1983, 31.1: pp. 40-43
38. Statista, Citat la 18.02.2021. Disponibil: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>
39. Statista, Citat la 20.02.2021. Diponibil: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
40. SUSI, Tarja; JOHANNESSON, Mikael; BACKLUND, Per. Serious games: An overview. 2007
41. THOMPSON, Debbe; BARANOWSKI, Tom; BUDAY, Richard. Conceptual model for the design of a serious video game promoting self-management among youth with type 1 diabetes. *Journal of diabetes science and technology*, 2010, 4.3: pp. 744-749
42. WITTEK, Charlotte Thoresen, et al. Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 2016, 14.5: pp. 672-686

## **EFACTELE PERIOADEI DE CRIZĂ ASUPRA PERSOANELOR DEFAVORIZATE**

### **THE EFFECTS OF THE CRISIS PERIOD ON DISADVANTAGED PEOPLE**

*Dumitru Carata, doctor în științe medicale, conferențiar universitar,*

*UPS „Ion Creangă” din Chișinău,*

*Dumitru Carata, doctor of medical sciences, associate professor,*

*SPU "Ion Creanga", Chișinău*

ORCID: 0000-0001-8148-0656

**CZU: 613.8:616-036.2**

#### **Abstract**

In the context of the COVID-19 pandemic, social protection actions for the population and the provision of social services should be adapted so as to help prevent the spread of the virus and possible complications, especially in relation to disadvantaged groups that may be more affected by the current changes, isolation at home, inability to generate income, distance learning, etc.

**Key-words:** pandemic, drug addiction, alcoholism, HIV infection, protection measures.