

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

HEITOR AZEVEDO ALBUQUERQUE DE LIMA

**VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS E PSICOLOGIA: UMA REVISÃO DE  
LITERATURA**

MACEIÓ

2020

HEITOR AZEVEDO ALBUQUERQUE DE LIMA

**VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS E PSICOLOGIA: UMA REVISÃO DE  
LITERATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharela em Psicologia.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Susane Vasconcelos Zanotti

MACEIÓ

2020



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL**  
**INSTITUTO DE PSICOLOGIA - IP**  
**CURSO DE PSICOLOGIA**

**FICHA DE AVALIAÇÃO DO TCC – VERSÃO ORIENTADOR**

Aluno (a): Heitor Azevedo Albuquerque de Lima

Matrícula: 13113189

Orientador (a)/Unidade: Susane Vasconcelos Zanotti/Instituto de Psicologia

Título do TCC: VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS E PSICOLOGIA: UMA REVISAO DE LITERATURA

<b>Indicadores</b>	<b>Contemplado</b>	<b>Contemplado em parte</b>	<b>Não Contemplado</b>
1- O problema está bem delimitado e existe coerência com os objetivos?	X		
2- O referencial teórico utilizado é atualizado e coerente com o problema proposto?	X		
3 – O método é bem definido e adequado ao problema e objetivos, com as fases de pesquisa claramente relatadas?	X		
4- Os resultados, discussão e conclusões apresentam coerência entre si e com o problema proposto?		X	
5 - O texto é claro, objetivo e usa linguagem correta?	X		

Recomendações/sugestões dos avaliadores:

Para futura publicação atender as recomendações da avaliadora, copiadas abaixo:

1) no resumo, os resultados e sua discussão; 2) na Introdução, realocar ou retomar as informações para a discussão dos resultados; 3) no Método, descrever o que considerou "Literatura Cinzenta" no caso em estudo; 4) nos Resultados, apresentar o quantitativo de exclusão em cada critério, para explicar as exclusões de um total de 73 para amostra analisada de 25 artigos. Outro ponto a ser desenvolvido diz respeito ao "nicho específico da Psicologia" o que seria? Qual seria? Qual o seu posicionamento em relação aos estudos que leu? Sugiro que sejam descritos todos os 25 artigos, nos Resultados, a fim de nortear a discussão e apresentar ao leitor os argumentos de toda a amostra analisada. Por exemplo: Antunes (2019) faz estudo semelhante ao seu e não aparece em seus resultados. Poderia estabelecer um importante diálogo com ele.

Nota do Orientador: 8,0

Nota do Avaliador: 9,0

Nota Final: Média entre as duas notas anteriores: 8,5

Data: 09/08/2020

*Jusane V. Zanotti*

Assinatura do (a) Orientador (a)

# VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS E PSICOLOGIA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Heitor Azevedo Albuquerque de Lima

## RESUMO

Em 2019 o diagnóstico de vício em jogos eletrônicos foi adicionado a classificação internacional de doenças da OMS. Seu estatuto de doença instaura a necessidade de discussões sobre a temática. O número crescente no consumo de jogos eletrônicos e o uso excessivo da tecnologia gera uma demanda de análise das consequências que poderiam vir a surgir e como combatê-las. Revisão de literatura que tem como objetivo analisar a abordagem psicológica da temática do uso de videogames quanto às consequências do seu uso excessivo. A discussão da pesquisa será realizada a partir dos resultados obtidos em uma busca em banco de dados acadêmicos, nacionais e internacionais. A pesquisa foi realizada a partir da abordagem da psicologia relacionada a temática desde a adoção do diagnóstico, mostrando uma escassez de estudos sobre o assunto, mas ao mesmo muitas possibilidades de discussão sobre o assunto a partir de diferentes abordagens, como forma de enriquecer o debate desse assunto novo e crescente na psicologia.

**Palavras-chave:** Gaming; Psicologia; Vício em jogos eletrônicos; Video Games.

## ABSTRACT

On 2019 the diagnosis of addiction to electronic games was added to the WHO international classification of diseases. Its disease status establishes the need for discussions on the subject. The increasing number in the consumption of electronic games and the excessive use of technology generates a demand for analysis of the consequences that could arise and how to combat them. Literature review that aims to analyze the psychological approach to the theme of the use of video games regarding the consequences of their excessive use. The discussion of the research will be carried out from the results obtained in a search in academic databases, national and international. The research was carried out from the perspective of psychology related to the theme since the adoption of the diagnosis, showing a scarcity of studies on the subject, but at the same time many possibilities of discussion on the subject from different approaches, as a way to enrich the debate of this new and growing subject in psychology.

**Keywords:** Gaming Disorder; Psychology; Gaming; Video-Games.

## INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia nas últimas décadas, permitindo progressos em diversas áreas como educação e saúde (Cerniglia, 2019) e o uso da internet se tornando cada vez mais constante na sociedade e uma ferramenta fundamental no dia a dia, seja para o uso profissional ou pessoal como forma de manter contato com amigos, familiares. As possibilidades de uso da internet são infinitas, contudo Cerniglia (2019) traz em seu artigo sobre uso abusivo de jogos e vício em redes sociais, que existem associações negativas com o uso exacerbado da tecnologia, variando de estresse subjetivo à outros sintomas psicopatológicos.

A partir de estudos realizados por acadêmicos e pesquisadores de diversas áreas (Kuss, 2019) em 2019 a Organização Mundial de Saúde (OMS) adicionou em sua última edição da código internacional de doenças (CID), ferramenta usada pela medicina para pesquisas de tendências em saúde e surgimento de novas patologias, a inclusão do vício em jogos eletrônicos como um vício comportamental (Kamenetz, 2019). Esta foi a primeira vez desde 2013 que o Manual Diagnóstico e Estatístico de Doenças Mentais (DSM) trouxe o distúrbio relacionado a jogos e videogames como questão para análise (Koga e Laurenti, 2020). Para a OMS (WHO, 2018) o diagnóstico do distúrbio se dá quando “o padrão comportamental está severo ao ponto de causar impedimento pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou outra área de atuação e estaria normalmente evidente por ao menos 12 meses” (WHO, 2018).

*Gaming* é uma palavra que vem do inglês e tanto pode significar o ato de arriscar dinheiro em jogos de azar ou pode ser usada gíria do meio virtual que corresponde ao ato de jogar jogos eletrônicos em computadores ou outros dispositivos eletrônicos (*Dictionary, Cambridge*). *Gamer* então é aquele que joga, investe tempo não apenas de jogo, mas também em estudar mecânicas, história e a busca pela compreensão e realização dos diversos conteúdos disponibilizados no jogo escolhido como alvo de interesse.

Com a classificação do vício em jogos como uma disfunção comportamental, a discussão da relação indivíduo e jogo se apresenta como conteúdo de interesse para a mais diversas áreas da psicologia. Por se apresentar como mais um escape para a compreensão das relações virtuais que vêm se constituindo de forma crescente no âmbito do convívio social das pessoas, incluímos a análise de Le Breton sobre a contemporaneidade. Le Breton (2015) propõe que existe no sujeito moderno uma busca de formas de escapar das demandas impostas pela sociedade e o mundo virtual nos jogos eletrônicos pode ser um desses ambientes, como são o consumo de drogas e o uso das redes sociais e de outras ferramentas virtuais como geradoras de relações.

Assim, a hipótese desse trabalho parte da ideia de que o uso excessivo dos jogos pode vir a ser uma resposta do indivíduo para com as demandas do meio que causam um sofrimento anterior ao comportamento aditivo ligado os jogos, trazendo assim o vício talvez não como patologia, mas como possível resposta a um desconforto. Este artigo tem como objetivo delimitar a maneira que a psicologia encara a patologização do uso excessivo de jogos eletrônicos e suas consequências. A partir disso, busca compreender o que embasa esse diagnóstico, as atribuições que a psicologia direciona aos jogos e jogadores. Por último, analisa as correlações (caso existentes) entre jogos eletrônicos e outras desordens.

Embora a discussão do tema não seja algo recente, já que existia uma proposta de se estudar o diagnóstico pelo DSM, a inclusão da desordem pela OMS traz uma revitalização do assunto, o que torna necessário novas propostas de estudos serem realizadas como forma de expandir as discussões sobre o problema em questão.

Com os jogos eletrônicos fazendo parte da vida pessoal de cada vez mais jovens, uma pesquisa estadunidense obteve o resultado de que 97% de garotos e 83% de garotas na adolescência faz uso de algum dispositivo eletrônico para jogar vídeo games (Perrin, 2018). A sétima edição da Pesquisa Game Brasil (PGB) em 2020 aponta que 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos (Coimbra, 2020).

A adoção do diagnóstico causa um medo crescente na população partindo das informações vindas da mídia devido ao aumento anual do número de pessoas que realizam atividades com jogos virtuais (Kuss, Costa, 2019). Tais dados apenas fortalecem a necessidade de uma maior atenção com os jogos, já que os mesmos se mostram como um passatempo consumido pela grande maioria dos adolescentes e jovens adultos..

Um jogo e um esporte possuem entre si poucas diferenças, já que toda e qualquer atividade física ou intelectual que envolve um desafio, meta ou um objetivo pode ser considerada um jogo (Barboza, 2014). Com isso em mente desenvolvedores de jogos trabalham com o intuito de complexificar seus jogos, buscando entreter seus consumidores com histórias únicas de mundos paralelo, lhe permitir controlar seu time de futebol dos sonhos, ou até mesmo criar uma persona que viverá aventuras e formará relações a partir das escolhas do jogador.

Numa sociedade como a nossa onde o virtual vem tomando mais e mais espaço nas relações e o contato com a tecnologia acontecendo cada vez mais cedo durante o desenvolvimento do indivíduo, sendo as telas de celulares, televisores e notebooks as vezes brinquedos ou distrações para crianças na primeira infância, algo questionado por educadores e

pais que ainda não sabem ao certo quais seriam os efeitos do uso da tecnologia no desenvolvimento das crianças (Fernandes, Eisenstein, Silva, 2018). É relevante destacar que os jogos eletrônicos vem saindo da zona do entretenimento e tomando espaço em áreas de conhecimento como a educação e comunicação (Barboza, 2014).

A discussão se torna ainda mais complexa quando acaba por colocar em questão esse pedaço da sociedade moderna que tanto é apreciado como fonte de desenvolvimento e avanço para a humanidade que é a internet. A jornalista Anya Kamenetz (2019) aborda em seu artigo “Is 'Gaming Disorder' An Illness? WHO Says Yes, Adding It To Its List Of Diseases” via trechos de entrevistas realizadas por ela com pesquisadores que vêm realizando pesquisas sobre o uso excessivo de mídias virtuais e suas consequências. Por mais que incerta a questão de patologizar o uso excessivo de jogos virtuais não era mais possível discordar da existência de um problema na atividade (Kamenetz, 2019).

Mas o que atrai tanto os adolescentes (principais consumidores de jogos eletrônicos) para o uso excessivo dos vídeo games? Baseado em um estudo de 2006 do pesquisador Nick Yee sobre motivações para jogar jogos online, são descritos três domínios de motivação que levam o indivíduo ao jogo: conquistas, socialização e imersão. “Conquistas” se aplica como compreensão de jogo, avanços e competitividade, “social” inclui socialização como uma forma geral no jogo e “imersão” se relaciona com descobertas do jogo, interpretação de papéis, customização e motivos de escapismo (Montag, 2019).

O ponto da imersão do jogo como forma de escape chama a atenção, pelos questionamentos possíveis de serem propostos ao termo. Do que se deseja escapar dentro com a prática de jogar? Yen e Lin (2019) fazem uma correlação entre sintomas psiquiátricos como depressão, resiliência, e estresse e vício em jogos como uma forma de escape para dificuldades emocionais.

Le Breton (2015) em seu texto “desaparecer de si” analisa que esses momentos de busca por isolamento são comuns no trabalho clínico com adolescentes, recorrendo a ações que nublam a sua mente para o mundo externo o movendo a um lugar fora daquilo que lhe traz sofrimento:

“Perdido no branco, sem identidade, sem possibilidade de ser identificado, ele foge então de qualquer comunicação, embora seu corpo continue marcando presença. Ele já não tem mais nome, não

responde mais, transforma-se em um enigma”(Le Breton, 2015, p. 10).

Nesse caso, no entanto, o entorpecimento da consciência não seria da dado a partir do uso de uma droga ou ação física que viesse a causar a perda dos sentidos, mas sim ato de ligar um dispositivo eletrônico e se transportar para uma outra realidade, que realidade essa a do meio virtual disponibilizada pelo jogo, onde o controle está inteiramente à mercê do jogador. No mundo virtual atuar fora de como um outro se torna possível a partir da medida que não é necessário apresentar “provas de veracidade da pessoa que declaramos ser” (Le Breton, 2015, p. 40) .

Este artigo está dividido nas seguintes seções: introdução, onde será apresentada a temática abordada, objetivos e hipótese da pesquisa. Metodologia, onde será descrito como foi realizada a pesquisa com os critérios de inclusão e exclusão dos trabalhos. Resultados e discussões, que contém o debate sobre o levantamento feito. Por fim, nas considerações finais, as conclusões, desafios encontrados e possíveis problemas encontrados para serem investigados no futuro.

## **METODOLOGIA**

Foi realizada uma busca nos seguintes bancos de dados online para construção de uma revisão literatura, foram elas: SciELO (Scientific Electronic Library Online), PePSIC (Periódicos Eletrônicos em Psicologia), Index Psi (Periódicos Técnico-Científicos), LILACS (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde) e PubMed nos últimos dois anos (2019 e 2020), partido do ano em que foi incluído o diagnóstico.

Na busca foram usadas os seguintes descritores: vício em jogos eletrônicos AND psicologia AND gaming AND video games (SciELO, PePSIC, Index Psi e LILACS). No PubMed os termos foram traduzidos para o inglês por se tratar de um banco de dados internacional (*gaming disorder; psychology; gaming*). Os descritores foram selecionados com base em temática e área de conhecimento, o termo vício em jogos eletrônicos foi usado por ter sido o único termo na língua portuguesa a mostrar resultados nos bancos de dados utilizados e considerando que *gaming disorder* não tem um consenso para tradução pro português. Os descritores foram utilizados primeiro separadamente e em seguida em conjunto.

Foram utilizados os seguintes critérios para inclusão nesta pesquisa: (1) artigos científicos; (2) possuir como tema principal desordem de vício em jogos a partir de estudos psicológicos; (3) ter sido publicado a partir do ano de 2019, já que foi neste ano que a OMS

(organização mundial de saúde) determinou o vício em jogos virtuais como uma patologia; (4) artigos nacionais e internacionais (5) textos disponíveis na íntegra em plataformas digitais. O título, o resumo e as palavras chaves foram analisados.

Foram utilizados como critérios de exclusão: (1) artigos publicados antes de 2019 (por buscar tornar a pesquisa o mais atualizada possível e por serem pesquisas anteriores a criação da categoria diagnóstica ; (2) literatura cinzenta; (3) textos integrais indisponíveis na internet; (4) artigos duplicados entre bases de dados.

## **RESULTADOS**

De acordo com os critérios utilizados foi possível perceber a escassez de artigos com a temática abordada a nível nacional. Essa carência pode ter surgido devido ao tema ser algo recente, há um potencial promissor de pesquisa nesta área ainda pouco explorada no Brasil e no mundo. A pesquisa inicial obteve um total de 73 artigos (SciELO BR: 1; PePSIC: 1; Index Psi: 0; LILACS: 0; PubMed: 73)\*. Durante a primeira triagem foram excluídos os artigos que não se encaixavam nos critérios de inclusão. A partir disso foi obtido o resultado final de 25 artigos.

As bases de dados SciELO, PePSIC, Index Psi e LILACS não apresentaram nenhum resultado durante a pesquisa, mesmo quando foram utilizados os termos em inglês, o que evidencia a falta de publicação nacional sobre a temática do vício em jogos eletrônicos a nível nacional, mesmo com o Brasil sendo o décimo terceiro país que mais consome jogos eletrônicos no mundo no último censo realizado pela Newzoo, empresa especializada em análises no mercado de games (Walker, 2018).

Um outro ponto em comum, além da base teórica estar concentrada em um nicho específico da psicologia, é que os pesquisadores também se encontram em países popularmente conhecidos por seu alto consumo de jogos eletrônicos e participação no meio competitivo dos esportes virtuais, sendo a maioria dos artigos publicados por pesquisadores que se encontram em países da Ásia (China e Coreia do Sul), Europa (Inglaterra, Espanha, França e Itália) e América do norte (Estados Unidos e Canadá), continentes que possuem os países constituintes do top 10 de países consumidores de vídeo games de acordo com o senso da Newzoo (2020).

Todas as pesquisas encontradas na busca foram alocados na quadro em anexo que tem como intuito mostrar as revistas e autores que vêm realizando pesquisas sobre o tema a partir do diagnóstico proposto pela OMS. Dos 25 resultados obtidos na PubMed, 2 pesquisas foram direcionadas exclusivamente ao público feminino. A primeira, uma narrativa literária sobre

mulheres gamers, o vício em jogos e o papel da mulher na cultura gamer (Fernandez, Griffiths, Kuss, Williams, 2019). A segunda, sobre a mensuração da prática do gaming entre mulheres, perfil dos gamers, prevalências e características a partir de uma perspectiva psicológica e de gênero (Fernandez, Kuss, Williams, 2019).

Outros resultados apresentados na PubMed foram 4 artigos de pesquisas comparativas entre dois ou mais públicos, uma pesquisa propunha criar uma média entre estresse psiquiátrico e desordem de vício em jogos entre jogadores profissionais e recreativos e suas motivações (Bányai, Griffiths, Király, Demetrovics, 2019). Montag, Schivinski e Sariyska (2019) realizaram um estudo psicopatológico psicométrico sobre a motivação para uso de jogos virtuais a partir de uma comparação entre a tabela de diagnósticos entre a Organização Mundial de Saúde (OMS) e a Associação Psiquiátrica Americana (APA), medindo um conjunto de sintomas psicopatológicos, motivação para jogar e comportamento desordenado enquanto joga.

Dando continuidade aos estudos comparativos, foi realizado também uma pesquisa com o objetivo de avaliar os riscos e possibilidades de como evitar as consequências de jogar excessivamente entre imigrantes coreanos nos Estados Unidos e coreanos ainda residindo na Coreia do Sul (Hong, Kim, Kim, Jung, 2019). Uma pesquisa chinesa se propôs avaliar se há correlação entre adicção e falha de percepção de perda em indivíduos com GD (gaming disorder) a partir de um teste de perda e ganho monetário (Yao, Liu, Worhunsky, Lichenstein, 2019).

Três artigos tinham como proposta traduzir (Sosso, Vandelanotte, Medrano, Husain, 2020), validar (Beranuy, Machimbarrena, Osés, Carbonell, 2020) ou adaptar (Cakiroglu, Soyulu, 2019) testes que vêm sendo usados no diagnóstico de GD para uso em seus países, respectivamente diversos países do continente africano como Ruanda, Nigéria e África do Sul, Espanha e Turquia.

As correlações feitas entre o diagnóstico de vício em jogos abrem possibilidades de discussão sobre a temática que enriquecem a explicação pouco explorada fornecida pela OMS em sua cartilha, que apresenta os seguintes sintomas para a patologia: (I) prejuízos no controle do início, frequência, intensidade, duração, término e contexto, (II) prioridade crescente a estes jogos a outras atividades e (III) continuar ou aumentar a frequência de jogar mesmo após ter vivenciado consequências negativas desse hábito (Koga, Laurenti, 2020).

O comportamento de vício frequentemente se apresenta como uma má adaptação para lidar com estresse (Yen, 2019), sendo assim é possível compreender que o indivíduo que se enquadra no diagnóstico de vício em jogos pode ter vindo a se encontrar nesta situação por conta

de uma busca de uma solução de um problema anterior ao vício, tendo usado os jogos como escape de um sofrimento prévio. Tornando o vício em jogos eletrônicos um sintoma do problema a ser combatido, já que a possibilidade de um relapso em caso de situação de estresse acaba por ser maior ao não se tratar o fator estressante (Yen, Lin, 2019).

Mesmo quando considerado esses 7 artigos, que propõem de alguma forma abordar a temática de um outro ângulo, as pesquisas apresentam que as questões da gaming disorder vem sendo abordadas por um nicho específico de teóricos. Os campos onde foram realizados os artigos se encontram principalmente nas áreas da psicologia comportamental, algo esperado por se tratar de um diagnóstico inicialmente criado em seus moldes, apresentando testes para serem utilizados na identificação e compreensão do diagnóstico, análises de diferentes grupos e como eles se incluíam em um caso de vício em jogos eletrônicos (Fernandez, Griffiths, Kuss, Williams, 2019).

Costa e Kuss (2019) observaram que mesmo com um grande número de pesquisas realizadas sobre a temática do vício em jogos, até mesmo em pesquisas realizadas anteriormente a adoção do diagnóstico pela OMS, existe uma lacuna de formas de tratamento e de diagnosticar a desordem num ambiente clínico.

Algo preocupante em relação ao vício em jogos é a ambiguidade de seu diagnóstico, a inclusão feita pela OMS não foi o primeiro momento onde se tentou transformar o uso excessivo de vídeo games em uma patologia. Houve previamente uma tentativa de inclusão no DSM da desordem de jogos de internet, contudo apenas um apêndice que citava uma maior necessidade de estudos sobre o assunto foi adicionado ao manual (Kuss, Costa, 2019).

Para o DSM-5 foram divididos nove critérios de diagnóstico, ao apresentar 5 dos nove critérios ao decorrer de um ano era um indicativo da presença da desordem: (1) ansia, (2) abstinência, (3) indulgência, (4) relapso, (5) perda de interesse, (6) continuidade do comportamento mesmo ciente do problema, (7) engano, (8) mudanças de humor e (9) comprometimento de laços sociais e profissionais (Király, 2015). Isso ocorre devido a dificuldade de adequação nos pré-requisitos sintomatológicos da doença entre outras limitações, como a inclusão do termo internet, o que excluiria a possibilidade do vício poder estar presente em jogos offline (sem conexão com internet) (Király, 2015).

Contudo o maior problema para a formação de um procedimento para diagnóstico foi devido a maioria dos dados terem sido obtidos a partir de pesquisas realizadas com grupos de

comunidades normativas (que não apresentavam a desordem) ou realizadas em ambientes não clínicos (Kuss, 2017).

Em uma sociedade de demandas, onde se “impõe a flexibilidade, a urgência, a agilidade, a concorrência, a eficácia etc” (Le Breton, 2015). Um lugar de fuga que protegeria o sujeito das expectativas do outro e de si mesmo, pode vir como uma necessidade para se lidar com o sofrimento gerado pelo e o mundo virtual está suprimindo a necessidade desse lugar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Durante a realização da pesquisa foi possível observar os problemas que surgem durante o desenvolvimento de um diagnóstico de doença mental, como a dificuldade da obtenção de um grupo experimental com quem se possa realizar entrevistas para compreensão do diagnóstico proposto e a necessidade de se trabalhar as suposições que existiam no tema.

Embora nenhuma pesquisa atribua os jogos como algo prejudicial para o indivíduo, os resultados das pesquisas apontam que existe uma correlação entre a prática em excesso e outras desordens como depressão, estresse e ansiedade. Contudo, ainda não existe um consenso se o consumo excessivo de jogos seria o causador ou consequência desses outros problemas.

A escassez de produções nacionais e a ausência de um termo em língua portuguesa para o diagnóstico proposto pela OMS demonstrou ser uma grande dificuldade para uma elaboração diversificada da pesquisa. É importante resaltar, como mencionado anteriormente, que este tema ainda é muito recente. Portanto, se faz necessário mais investigações a seu respeito.

Futuramente seria interessante a elaboração de materiais específicos para a pesquisa e diagnóstico do vício em jogos, pois a maioria das pesquisas realizadas utilizam materiais pertencentes a testagens de outras desordens mentais e o reconhecimento do vício em jogos acaba por ser realizado a partir de comparações embasadas em outras patologias. Também se faz necessária a participação de outras áreas da psicologia que podem ter questões a serem acrescentadas para enriquecer o debate sobre este tema.

Uma proposta de continuidade deste trabalho seria observar que mudanças ocorreram nos estudos sobre as desordens virtuais com a ocorrência da pandemia de Covid-19 de 2020. Ao demandar um isolamento global dos indivíduos e limitar as relações apenas ao contato virtual, interroga-se: haverá uma busca maior pela presença do corpo físico nas relações ou a catástrofe adiantou um possível processo de relações puramente virtuais?

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Organização Mundial da Saúde, Departamento de Comunicação. (2018). *Gaming disorder de* <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in,the%20extent%20that%20gaming%20takes>.
- Kamenetz, Anya. (2019). Is 'Gaming Disorder' An Illness? WHO Says Yes, Adding It To Its List Of Diseases. Npr. 28 maio de 2019 de <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases>.
- Cambridge dictionary. Gaming de <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gaming>.
- Perm, Andrew. (2018). 5 facts about Americans and video games. 17 de Setembro de 2018 de <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/09/17/5-facts-about-americans-and-video-games/>.
- Newzoo. (2020). Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. 2020. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>.
- Walker Marx. (2019). Pesquisa coloca Brasil como 13º maior mercado gamer do mundo. 19 de junho de 2019 de <https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/pesquisa-coloca-brasil-como-13o-maior-mercado-gamer-do-mundo>.
- Coimbra, Leonardo. (2020). 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, aponta Pesquisa Game Brasil 2020. 03 de junho de 2020 de [https://www.ultimaficha.com.br/wp-content/cache/wp-rocket/www.ultimaficha.com.br/2020/06/03/734-dos-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos-aponta-pesquisa-game-brasil-2020/index.html\\_gzip](https://www.ultimaficha.com.br/wp-content/cache/wp-rocket/www.ultimaficha.com.br/2020/06/03/734-dos-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos-aponta-pesquisa-game-brasil-2020/index.html_gzip).
- Barboza, Eduardo Fernando Uliana, & Silva, Ana Carolina de Araújo. (2014). A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. 5º simpósio internacional de ciberjornalismo. 27 a 29 de agosto de 2014 de <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>.
- Fernandes, Claudia Mascarenhas, Eisenstein, Evelyn, Silva, Eduardo Jorge Custódio da. (2018). A criança de 0 a 3 anos e o mundo digital. 28 de março de 2018 de <https://www.essemundodigital.com.br/news/a-crianca-de-0-a-3-anos-e-o-mundo-digital/>.
- Montag, Christian, Schivinski, Bruno, Sariyska, Rayna, Kannen, Christopher, Demetrovics, Zsolt, Pontes, Halley M. (2019). J Clin Med. Psychopathological Symptoms and Gaming Motives in Disordered Gaming - A Psychometric Comparison between the WHO and APA Diagnostic Frameworks. 15 de outubro de 2019 de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6832511/#B14-jcm-08-01691>.

Le Breton, David. (2018). *Desaparecer de si - Uma tentação contemporânea*. Editora Vozes Ltda. 2018.

Yen, Ju-Yu, Lin, Huang-Chi, Chou, Wei-Pou, Lu, Tai-Ling, Ko, Chih-Hung. (2019). Associations Among Resilience, Stress, Depression, and Internet Gaming Disorder in Young Adults. *Int J Environ Res Public Health*. 2019 Sep. 31 de agosto de 2019 de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6747224/>.

Costa, Sebastiano, Kuss, Daria J. (2019). Current diagnostic procedures and interventions for Gaming Disorders: A Systematic Review. *Front Psychol*. 2019. 27 de março de 2019 de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6445881/>.

Király O., Griffiths M. D., Demetrovics Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: conceptualization, debates, and controversies. *Technology and Addiction* (M Griffiths, Section Editor). 09 de julho de 2015. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40429-015-0066-7>

Kuss, Daria J., Griffiths, Mark D., Pontes, Halley M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *J Behav Addict*. 29 de Junho de 2017 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5520132/>

Koga, Daniela Yumi, Laurenti, Carolina. (2020). League of Legends e o ciclo vicioso do jogar no ambiente virtual. *Revista de Psicologia* v.11 n.1 2020. <http://periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/view/41003>

## **ANEXO:**

### **1. Quadro dos artigos**

Título	Autoria	Revista
1- Editorial: Internet Gaming Disorder: A Pathway Towards Assessment Consensus	Vasileious Stavropoulos; Rapson Gomez; Frosso Motti-Stefanidi	Front. Psychol., 06 August 2019

2- The Mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers	Fanni Bányai; Mark D. Griffiths; Zsolt Demetrovics; Orsolya Király	Comprehensive Psychiatry, Vol. 94
3- Why and How to Include Parents in the Treatment of Adolescents Presenting Internet Gaming Disorder?	Bonnaire C.; Liddle HA.; Har A.; Nielsen P.; Phan O.	Journal of Behavioral Addictions 2019 Jun 1;8(2):201-212
4- A Latent Profile Approach for the Study of Internet Gaming Disorder, Social Media Addiction, and Psychopathology in a Normative Sample of Adolescents	Luca Cerniglia; Mark D Griffiths; Silvia Cimino; Valeria De Palo; Lucia Monacis; Maria Sinatra; Renata Tambelli	Dovepress volume 2019:12
5- Evaluating an Internet Gaming Disorder Scale Using Mokken Scaling Analysis	Turi Reiten Finseras; Stale Pallesen; Rune Aune Mentzoni; Elfrid Krossbakken; Daniel L. King; Helge Molde	Front. Psychol., 26 April 2019
6- Development and Validation of a Parent-Based Program for Preventing Gaming Disorder: The Game Over Intervention	Li AY; Chau CL; Cheng C	Int J Environ Res Public Health 2019 Jun 4;16(11)
7- Laxer Clinical Criteria for Gaming Disorder May Hinder Future Efforts to Devise an Efficient Diagnostic Approach: A Tree-Based Model Study	Ponte HM; Schivinski; Brzozowska-Woś M; Stavropoulos V	J Clin Med 2019 Oct 18;8(10)
8- Alterations in Functional Networks During Cue-Reactivity in Internet Gaming Disorder	Shan-Shan Ma; Patrick D. Worhunsky; Jian-Song Xu; Sarah W. Yip; Nan Zhou; Jin-Tao Zhang; Lu Liu; Ling-Jiao Wang; Ben Liu; Yuan-Wei Yao; Sheng Zhang; Xiao-Yi Fang	J Behav Addict. 2019 Jun; 8(2): 277–287

9- Adaptation of Internet Gaming Disorder Questionnaire to Turkish:Reliability and Validity Study	Cakiroglu S; Soyly N	Turk Psikiyatri Derg. 2019 Summer;30(2):130-136
10- Associations Among Resilience, Stress, Depression, and Internet Gaming Disorder in Young Adults	Ju-Yu Yen; Huang-Chi Li; Wei-Po Chou; Tai-Ling Liu; Chih-Hung Ko	Int J Environ Res Public. Health 2019 2019 Sep; 16(17): 3181
11- Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review	Olatz Lopez-Fernandez; A Jess Williams; Mark D. Grithiffs; Daria J. Kuss	Front. Psychiatry, 10 July 2019
12- Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives	Olatz Lopez-Fernandez; A Jess Williams; Daria J. Kuss	Front. Psychol., 26 April 2019
13- The Predictive Value of Emotional Intelligence for Internet Gaming Disorder: A 1-Year Longitudinal Study	Dang DL; Zhang MX; Leong KK; Wu AMS	Int J Environ Res Public. Health 2019 Aug 2;16(15)
14- Assessing Online Flow Across Cultures: A Two-Fold Measurement Invariance Study	Elwin HU; Vasileios Stavropoulos; Alastair Anderson; Michael Clarke; Charlotte Beard; Stelios Papetrou; Rapson Gomez	Front. Psychol., 15 March 2019
15- Psychopathological Symptoms and Gaming Motives in Disordered Gaming-A Psychometric Comparison Between the WHO and APA Diagnostic Frameworks	Montag C; Schivinski B; Sariyska R; Kannen C; Demetrovics Z; Ponte HM	J Clin Med 2019 Oct 15;8(10)
16- Screening and Assessment Tools for Gaming Disorder: A Comprehensive Systematic Review	Daniel L. King; Samuel R. Chamberlain; Natacha Carragher; Joel Billieux; Dan Stein	Clinical Psychology Review Volume 77, April 2020, 101831

17- The Effects of Need Satisfaction and Dissatisfaction on Flourishing Among Young Chinese Gamers: The Mediating Role of Internet Gaming Disorder	Hui PBH; Wu AMS; Siu NYF; Chung ML; Pun N	Int J Environ Res Public Health 2019 Nov 8;16(22)
18- Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship With Online Gambling and Quality of Life	Marta Beranuy; Juan M Michimbarrena; M. Asunción Vega-Osés; Xavier Carbonell; Mark D. Griffiths; Halley M. Pontes; Joaquín González-Cabrera	Int. J. Environ. Res. Public Health 2020
19- A Comparison of Risk and Protective Factors for Excessive Internet Game Play Between Koreans in Korea and Immigrant Koreans in the United States	Hong JS; Kim SM; Jung JW; Kim SY; Chung US; Han DH	J Korean Med Sci 2019 Jun 17;34(23):e162
20- Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness?	Lucio Gros; Nicolas Debue; Jonathan Lete; Cévile van de Leemput	Front Psychol. 2019; 10: 2894
21- Current Diagnostic Procedures and Interventions for Gaming Disorders: A Systematic Review	Sebastiano Costa; Daria J. Kuss	Front Psychol. 2019; 10: 578.
22- Maladaptive Personality Functioning and Psychopathological Symptoms in Problematic Video Game Players: A Person-Centered Approach	Alessandro Musetti; Tiziana Mancini; Paolo Corsano; Gianluca Santoro; Maria Clara Cavallini; Adriano Schimmenti	Front. Psychol., 19 November 2019
23- Is Monetary Reward Processing Altered in Drug-Naïve Youth With a Behavioral	Yao YW; Liu L; Worhunsky PD; Lichtenstein S; Ma SS; Zhu	Neuroimage Clin. 2020 Feb 4;26:102202

Addiction? Findings From Internet Gaming Disorder	L; Shi XH; Yang S; Zhang JT; Yip SW	
24- Insomnia, Sleepiness, Anxiety and Depression Among Different Types of Gamers in African Countries	F A Entidele Sosso; S J Kuss; C Vandelanotte; J L Jasso-Medrano; M E Husain; G Curcio; D Papadopoulos	Scientific Reports 10, Article number: 1937 (2020)
25- Adição ao jogo - novos desafios num velho problema	José Antunes	Psic., Saúde & Doenças vol.20 no.1 Lisboa mar. 2019