

## Relação entre os sintomas do Transtorno do Jogo pela *Internet* e as dificuldades na regulação emocional de jogadores de jogos *online*

Relationship between the symptoms of Internet Gaming Disorder and difficulties in emotion regulation  
in online game players

Raissa Lara Barros Cordeiro\* / Bárbara Braga de Lucena  
Centro Universitário Christus

Emanuela Maria Possidônio de Sousa  
Centro Universitário 7 de setembro

---

**Resumo:** O Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) foi incluído na última versão do DSM-V. Entre os critérios diagnósticos estão o uso do jogo para evitar ou aliviar o humor negativo e a preocupação constante com os jogos, que podem estar associados com a regulação emocional. Este trabalho buscou avaliar a relação entre os sintomas do TJI e as dificuldades na regulação emocional em jogadores de jogos *online*. Participaram da pesquisa 216 respondentes, que responderam um questionário *online* com perguntas sociodemográficas, a Escala de Dificuldade na Regulação Emocional e a *Game Addiction Scale*. Os resultados apontam correlação positiva entre as duas escalas ( $\rho = 0,36$ ). Foram encontradas diferenças entre as pontuações e o gênero dos participantes, em que o grupo feminino apresentou maior dificuldades na regulação emocional e grupo masculino apresentou mais sintomas do TJI. A literatura aponta que a quantidade de horas jogadas, a motivação para a busca do jogo e o tipo de jogo pode corroborar para a manutenção dos sintomas do transtorno, mas também de aspectos referente à regulação emocional no contexto dos jogos *online*, principalmente os multiplayer. São necessários mais estudos para aprofundar a discussão do tema, considerando a crescente preocupação acerca de possíveis implicações clínicas.

**Palavras-chave:** jogos online; vício pela internet; jogos recreativos.

**Abstract:** Internet Gaming Disorder (IGD) was included in the latest version of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Among the diagnostic criteria are the act of gaming to avoid or alleviate negative mood and constant concern with games, which may be associated with emotional regulation. This study aimed to evaluate the relationship between IGD symptoms and emotional regulation difficulties in online game players. A total of 216 respondents participated in the research, who answered an online form composed of sociodemographic questions, the Difficulty in Emotional Regulation Scale and the Game Addiction Scale. The results point to a positive correlation between the two scales ( $\rho = 0,36$ ). The literature points out that the amount of hours played, the motivation for gaming and the game's genre can contribute to the maintenance of the symptoms of the disorder, but also aspects related to emotional regulation in the context of online games, especially multiplayer games. Differences were found between the scores and gender of the participants, in which the female group had greater difficulties in emotional regulation, while the

male group showed more symptoms of IGD. More studies are needed to deepen the discussion of the topic, considering the growing concern about possible clinical implications.

**Keywords:** internet gaming disorder; internet addiction; recreative games.

---

## Introdução

Com o surgimento da internet e o desenvolvimento tecnológico, notou-se um potencial social entre as comunidades criadas na rede, que conecta milhares de usuários ao redor do globo. Sobretudo a partir dos anos 90, os jogos *online* (aqueles jogados a partir de uma conexão com a internet) têm se popularizado entre os jovens, que os buscam para além do entretenimento, utilizando-os como uma forma de escape da realidade (Gentile et al., 2011; Lesniewski, 2008).

O potencial social de jogos em grupo é discutido na literatura desde os primeiros RPGs (*Role-Playing Games*), ainda *off-line*, desenvolvidos na década de 70 e populares principalmente nos Estados Unidos. Esses jogos reuniam jovens da época para desenvolver uma história contada por um narrador, em que eles podiam criar os próprios personagens dentro de um universo fantástico, solucionar mistérios e derrotar os inimigos a partir de ações verbais e um tabuleiro (Lesniewski, 2008).

Na década de 90, foram lançados os primeiros jogos *online*, destacando-se como mais populares entre os jovens o *Doom*, jogo de FPS (*First Person Shooter*) e um dos primeiros a oferecer a opção de *Multiplayer*, que permite que os jogadores se conectem e batalhem dentro da comunidade. No mesmo período, os chamados MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) também ganharam espaço na comunidade de jogadores *online* por acrescentarem realismo e desenvolvimento dos antigos RPGs; neste caso, os jogadores poderiam criar seus próprios personagens, simular interações e relações complexas, muito similares às aquelas vividas no “mundo real” com outros jogadores em tempo real (Cassel, Machado, & Terribile, 2019; Lesniewski, 2008).

Mundialmente, verificou-se que em consonância com o avanço da tecnologia no desenvolvimento dos jogos, houve um crescimento nos eventos e nos campeonatos de jogos eletrônicos. Diante dessa realidade, criou-se uma categoria para os jogadores profissionais, que se especializam e trabalham como atletas de jogos eletrônicos (*eSports*). Para demonstrar o alcance desse fenômeno, vale ressaltar, por exemplo, que em 2018 o Brasil estava em terceiro lugar em maior número de mercado entusiasta de *eSports* (da Cunha, 2018).

Neste contexto, em 2015, o Brasil foi o sétimo país do mundo com o maior acesso à plataforma de distribuição de jogos digitais *Steam* (Gamehall, 2015). Em termos do perfil sociodemográfico, a maioria dos jogadores tem entre 15 e 34 anos, sendo predominantemente do sexo masculino e de áreas urbanas (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação [CETIC], 2019).

Paralelamente ao aumento das comunidades de jogadores, verifica-se a preocupação em relação às possíveis consequências negativas da grande exposição e do uso de jogos eletrônicos. Considerando esses efeitos, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais - DSM-V (*American Psychiatric Association [APA]*, 2014) acrescentou nessa versão o Transtorno do Jogo pela Internet (Lemos, Abreu, & Sougey, 2014; Savero et al., 2019).

Entre os fatores de risco para o Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) estão ser adolescente do sexo masculino e ter à disposição um computador com conexão à internet que permita o acesso livre aos tipos de jogos mais associados ao transtorno, ou seja, jogos que têm essa conexão com a internet. A prevalência do transtorno é ainda maior em países asiáticos, sobretudo na China e na Coreia do Sul, mas também está em crescimento em países da Europa e América do Norte (APA, 2014).

Diante da classificação diagnóstica e do aprofundamento das pesquisas relacionadas ao uso excessivo da tecnologia e dos jogos pela internet, pesquisadores indicam uma relação entre o Transtorno do Jogo pela Internet e o Transtorno de Déficit

de Atenção com Hiperatividade (TDAH) (Chan & Rabinowitz, 2006; Wichstrom, Stenseng, Belsky, Soest, & Hygen, 2019), Transtorno Obsessivo-Compulsivo (APA, 2014), depressão, ansiedade, impulsividade e comportamentos agressivos (Gentile et al., 2011; Kou & Gui, 2020), possíveis impactos relacionados à saúde em geral, ao sono (Lam, 2014), nos aspectos sociais e afetivos (Cassel, Machado, & Terribile, 2019) e nas dificuldades na Regulação Emocional (Gentile et al., 2011; Hemenover & Bowman, 2018).

Considerando especificamente a Regulação Emocional, compreende-se que esse construto representa um conjunto de fatores relacionados às habilidades emocionais adaptativas do sujeito associadas a ter consciência, compreensão e aceitação das emoções, controlar comportamentos impulsivos relacionados às emoções consideradas negativas, utilizar estratégias de Regulação Emocional para modular respostas emocionais de forma apropriada. Os déficits em algum desses fatores são indicativos de dificuldades na Regulação Emocional (Gratz & Roemer, 2004).

Na literatura encontram-se pesquisas que relacionam os impactos dos jogos eletrônicos e os fatores de dificuldade na Regulação Emocional (Gentile et al., 2011; Kou & Gui, 2020). Esses aspectos estão associados aos comportamentos impulsivos e agressivos dos jogadores dos jogos *online* (Bargeron & Hormes, 2017; Kim et al., 2008), assim como a preocupação e a ansiedade relacionada ao desempenho nos jogos (Kou & Gui, 2020). Bargeron e Hormes (2017) destacam a impulsividade como fator de risco ao desenvolvimento de problemas relacionados ao uso excessivo de jogos, associando ainda, a quantidade de horas jogadas com o maior nível de impulsividade.

Kim et al. (2008), por sua vez, salientam a relação da agressividade e do uso excessivo de jogos virtuais, indicando que os jogadores que fazem maior uso de jogos, sobretudo com temática de violência, e por uma maior quantidade de tempo, têm mais chances de desenvolver esse tipo de comportamento. Kou e Gui (2020) ressaltam a

experiência emocional nos jogos eletrônicos, discutindo que o caráter competitivo dos jogos, sobretudo dos *eSports*, induzem emoções negativas, relacionadas ao desempenho do time, podendo favorecer um ambiente tóxico entre os jogadores.

Considerando os poucos estudos na área da Psicologia sobre a temática da dependência dos jogos e, mais especificamente, sobre o TJI no contexto brasileiro, os impactos desse fenômeno e suas implicações clínicas, faz-se necessário desenvolver pesquisas que visem explorar esse novo transtorno a fim de desenvolver maior conhecimento acerca desse fenômeno para que se possa pensar em futuras intervenções para esse público.

Diante do exposto, esta pesquisa teve como objetivo avaliar a relação entre os sintomas do Transtorno do Jogo pela Internet e as dificuldades na Regulação Emocional em jogadores de jogos *online*. Especificamente, buscou-se verificar as pontuações médias das dificuldades na Regulação Emocional nos jogadores, avaliar a relação entre a quantidade de horas jogadas e a pontuação de dificuldades na Regulação Emocional, investigar a relação entre a pontuação de dificuldades na Regulação Emocional e o gênero de jogadores, assim como mensurar a prevalência de sintomas do Transtorno do Jogo pela Internet entre homens e mulheres.

## **Método**

### ***Participantes***

O questionário referente à pesquisa foi divulgado em plataformas *online* e ficou disponível no período de janeiro a março de 2021. Ao final do período de coleta de dados, o estudo teve uma amostra de 216 respondentes, brasileiros(as), maiores de 18 anos e de diferentes gêneros. Os critérios de inclusão da amostra foram: 1) concordar em participar da pesquisa; 2) serem maiores de 18 anos; 3) que tenham participado de jogos *online* nos últimos 12 meses.

### ***Instrumentos***

Questionário sociodemográfico: com objetivo coletar dados sobre a caracterização da amostra a partir das seguintes informações: idade, gênero, estado de residência, escolaridade, estado civil e ocupação. Ainda no mesmo questionário, foram acrescentadas perguntas para verificar: a motivação para utilizar os jogos eletrônicos; preferência por jogos *online* ou *off-line*; gênero de jogo favorito; a plataforma utilizada para jogar; quantidade de horas jogadas por semana e, por fim, se o participante já fez ou faz psicoterapia.

Escala de Dificuldade na Regulação Emocional: Utilizou-se a versão abreviada (16 itens) desenvolvida por Bjureberg et al. (2015) e adaptada para o contexto brasileiro por Miguel et al. (2017). Composta por 16 itens que têm como objetivo medir os cinco fatores referentes à dificuldade na Regulação Emocional, sendo: Não aceitação das respostas emocionais (três itens); Dificuldades no comportamento direcionado a metas (três itens; e.g. “Quando estou chateado, tenho dificuldade em fazer meu trabalho”); Dificuldade de controlar comportamentos impulsivos (três itens; e.g. “Quando estou chateado, fico fora de controle”); Acesso limitado a estratégias de Regulação Emocional (cinco itens; e.g. “Quando estou chateado, acredito que não exista nada que eu possa fazer que me faça sentir melhor”) e Falta de clareza emocional (dois itens; e.g. “Fico confuso sobre como estou me sentindo”). As respostas são dadas em uma escala de 5 pontos (1 = Quase nunca 0-10% a 5 = Quase sempre 91-100%). Em termos de características psicométricas a versão abreviada e adaptada para o contexto brasileiro apresenta bons resultados com Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,87$ ). A consistência interna do instrumento em relação a amostra da pesquisa também foi calculada a partir do Alfa de Cronbach, apresentando bons resultados ( $\alpha = 0,89$ ).

*Game Addiction Scale (GAS)* (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009): A escala foi traduzida e adaptada para a população brasileira por Lemos (2015). Composta por 21

itens que avaliam sete componentes relacionados à dependência de jogos eletrônicos, sendo: Saliência (e.g. “*Você pensou em jogar o dia todo?*”), Tolerância (e.g. “*Você jogou por mais tempo do que pretendia?*”), Modificação do humor (e.g. “*Você jogou para esquecer a vida real?*”), Retrocesso (e.g. “*Você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo?*”), Recaída (e.g. “*Você tem se sentido mal quando não consegue jogar?*”), Conflito (e.g. “*Você teve brigas com outras pessoas por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos?*”) e Problemas (e.g. “*Você deixou de dormir para jogar?*”). Os participantes respondem indicando em uma escala de cinco pontos, variando entre 1 (Nunca) e 5 (Muito frequentemente), sobre como as perguntas se aplicam às suas experiências. A versão adaptada para o contexto brasileiro apresenta boas características psicométricas tendo alta confiabilidade de Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,92$ ) e bom indicador de consistência (CFI = 0,90). A avaliação da consistência interna da escalada GAS em relação a amostra apresentou bons resultados com o Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,93$ ).

### ***Procedimentos***

Esta pesquisa foi submetida e aprovada pela Plataforma Brasil (CAAE: 40008820.7.0000.5049), obedecendo a todos os critérios de pesquisa em Ciências Humanas e Sociais de acordo com o disposto nas Resoluções 466 (2012) e 510 (2016) do Conselho Nacional de Saúde. O contato com os participantes foi feito de forma *online*, através de fóruns e comunidades de jogadores de jogos *online*, encontradas no *Facebook* e no *Instagram*. Nesse primeiro contato, os participantes puderam acessar as informações detalhadas da pesquisa, com suas etapas, sigilo, riscos e critérios para a participação. Os dados foram coletados virtualmente, via *Google Forms*. Na primeira página do questionário *online* os respondentes tiveram acesso ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e após a confirmação de concordância com os aspectos apresentados neste documento, foram direcionados ao questionário contendo as perguntas sociodemográficas e Escala de dificuldades na Regulação Emocional e a

*Game Addiction Scale*. As respostas foram armazenadas pelas pesquisadoras responsáveis de modo seguro e sigiloso, sendo utilizadas seguindo os critérios éticos de pesquisas com seres humanos.

### ***Análise de dados***

Os dados foram analisados por meio do software *SPSS* (versão 21.0). Foram calculadas estatísticas descritivas (medidas de dispersão e tendência central; ex: Média, Desvio Padrão (DP), Amplitude) para caracterização da amostra. Após serem feitos os testes de normalidade Kolmogorov-Smirnov, foi verificado que a amostra não apresentou dados de normalidade ( $p < 0,05$ ), sendo necessária a utilização das correlações de Spearman e o Teste - *t* de *Student* com *bootstrap*, para adequar a amostra da pesquisa para a utilização das análises. As correlações de Spearman foram utilizadas para verificar as relações entre os fatores medidos pela Escala de Dificuldade na Regulação Emocional e na *Game Addiction Scale*, assim como a correlação das duas escalas utilizadas com a quantidade de horas semanais jogadas por semana. Já os Teste - *t* de *Student* para amostras independentes com *bootstrap* foi utilizado com o objetivo de analisar as diferenças entre as médias das dificuldades na Regulação Emocional e os componentes referentes à dependência de jogos eletrônicos entre participantes do gênero feminino e masculino. O tamanho de efeito do Teste - *t* foi obtivo através da medida do *d* de Cohen.

## **Resultados**

### ***Estatísticas Descritivas e Correlações***

A Tabela 1 apresenta a caracterização da amostra composta por 216 participantes. Participaram pessoas de 10 estados brasileiros, com idades entre 18 e 42 anos ( $M = 22,62$ ;  $DP = 3,77$ ), sendo a maioria do gênero masculino (62,0%  $n = 136$ ) e solteiros (92,2%  $n = 206$ ). Em termos de escolaridade, os participantes foram

distribuídos entre os níveis médio incompleto (3,6% n= 8), médio completo (18,3% n= 40), superior incompleto (54,8% n= 120), superior completo (16,0% n= 35) e pós-Graduação (5,9% n= 13). A maioria dos participantes relatou que já fez ou faz terapia com psicólogo (51,6% n= 113). A amostra foi coletada por conveniência (não-probabilística), participando aqueles que concordassem a partir do *link* de acesso.

**Tabela 1**

Caracterização da amostra

<b>Gênero</b>	<i>f</i>	%
Feminino (cis ou trans)	79	36,10
Masculino (cis ou trans)	136	62,10
Prefere não declarar	1	0,50
<b>Estado Civil</b>	<i>f</i>	%
Solteiro (a)	206	94,00
Casado (a)	7	3,20
União Estável	3	1,40
<b>Escolaridade</b>	<i>f</i>	%
Ensino Fundamental Completo	2	0,90
Ensino Médio Incompleto	6	2,70
Ensino Médio Completo	40	18,30
Ensino Superior Incompleto	12	54,80
Ensino Superior Completo	35	16,00
Pós-Graduação	13	5,90
<b>Região de Residência</b>	<i>f</i>	%
Nordeste	162	75,00
Sudeste	50	23,10
Sul	4	1,90
<b>Fez ou Faz Terapia com Psicólogo?</b>	<i>f</i>	%
Sim	113	51,60
Não	103	47,00

*Fonte:* Elaborada pelas autoras

Em termos de perfil de jogadores, a Tabela 2 aponta que a maioria dos participantes dedica até 10 horas semanais (43,4%, n= 95) aos jogos *online*, sendo o computador (63,0%, n= 138) a principal plataforma utilizada. Entre as maiores motivações para os jogos *online* estão a diversão (91,0%, n= 198), “passar tempo” (75,5%, n= 163), interação social (46,6%, n= 101) e escape de problemas diários (50,5%, n= 109). Já os gêneros de jogos mais encontrados foram os de tiro (42,5%, n= 91), MOBA (42,1%, n= 90), MMORPG (36,0%, n= 77) e esportes (26,6%, n= 57).

**Tabela 2**

Comportamento dos respondentes em relação aos jogos

<b>Quantas horas por semana você joga jogos online?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Até 10 horas semanais	95	43,40
Entre 11 e 20 horas	62	28,30
Entre 21 e 30 horas	26	11,90
Entre 31 e 40 horas	17	7,80
Mais de 40 horas	16	7,30
<b>Em qual plataforma você costuma jogar jogos online?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Console	27	12,30
Computador	138	63,00
Celular	51	23,30
<b>Qual sua motivação para jogar?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Diversão	198	91,70
Passar Tempo	163	75,50
Interação Social	101	76,80
Escapar de Problemas Diários	109	50,50
Superar Desafios	2	0,90
Competitividade	3	1,40
Trabalho	2	0,90
<b>Qual tipo de jogo você mais joga?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Jogos solo ( <i>single player</i> )	56	25,60
Jogos com outras pessoas ( <i>multiplayer</i> )	160	73,10
<b>Qual seu gênero de jogo preferido?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Esportes	57	26,60
Tiro	91	42,50
MOBA ( <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> )	90	42,10
MMORPG ( <i>Massive Multiplayer Online Role-Playing Game</i> )	77	36,00
<i>Battle Royale</i>	55	25,70
Indie	7	3,30
Estratégia	9	4,20
Sobrevivência	4	1,90
RPG ( <i>Role Playing Game</i> )	14	6,50
Simulação	3	1,40
Terror/Suspense	2	0,90
Ação/Aventura	14	6,50
Outros	17	7,90

**Fonte:** Elaborada pelas autoras

Para analisar a correlação entre a quantidade de horas semanais de consumo de jogos eletrônicos e as pontuações em relação às dificuldades na Regulação Emocional e os níveis de dependência dos jogos foram utilizadas correlações de *Spearman* (Tabela 3).

Os resultados denotam que não há uma correlação estatisticamente significativa para a quantidade de horas e a pontuação da Escala de Dificuldade na Regulação Emocional (DERS) ( $r= 0,08$ ;  $p > 0,05$ ). Em termos de horas semanais jogadas e a

pontuação na *Game Addiction Scale* (GAS), por outro lado, a correlação se mostrou positivamente significativa de magnitude moderada ( $\rho = 0,41; p < 0,01$ ).

Efetuiu-se a correlação de *Spearman*, para verificar a correlação entre as pontuações de dificuldades na Regulação Emocional e de dependência de jogos. Os resultados obtidos apontaram que as variáveis se correlacionaram significativamente de magnitude fraca ( $\rho = 0,36; p < 0,01$ ).

Foram realizados Teste *t* de Student com *bootstrap* para verificar em que medida os níveis de dificuldade na Regulação Emocional e os níveis de dependência de jogos se diferenciam entre os gêneros masculino e feminino.

Referente à dificuldade na Regulação Emocional e o gênero dos respondentes, os resultados apontam que, em média, as participantes do gênero feminino apresentaram maiores dificuldades na Regulação Emocional ( $M = 46,22; DP = 12,00$ ), em relação ao grupo de respondentes do gênero masculino ( $M = 38,92; DP = 13$ ), com diferenças significativas ( $t(213) = 4,22; p < 0,05$ , apresentando um tamanho de efeito médio  $r = 0,60$ ).

Já em relação à dependência de jogos eletrônicos e o gênero, os resultados mostraram que o grupo de respondentes do gênero masculino obteve maior pontuação ( $M = 32,23; DP = 15,1$ ), em relação ao grupo do gênero feminino ( $M = 26,09; DP = 14,5$ ), se diferenciando significativamente ( $t(213) = - 2,944; p < 0,05$ , apresentando um tamanho de efeito pequeno  $r = 0,42$ ).

### Tabela 3

Análises de correlação de Spearman entre as pontuações nas escalas DERS, GAS e a quantidade de horas semanais em jogos online.

	Pontuação Total DERS	Pontuação Total GAS	Horas Jogadas por Semana
Pontuação Total DERS	-		
Pontuação Total GAS	0,364*	-	
Horas Jogadas por Semana	0,088	0,415*	-

Nota. \* =  $p < 0,01$ .

Fonte: Elaborada pelas autoras

## Discussão

Este estudo teve como principal objetivo avaliar a relação entre sintomas do Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) e as dificuldades na Regulação Emocional em jogadores de jogos *online*. Os resultados da pesquisa indicaram que ambos os construtos estão correlacionados positivamente, isto é: quanto mais sintomas do transtorno, mais dificuldades na Regulação Emocional. Embora pelas características metodológicas de um estudo transversal não se possa inferir relação de causalidade, é possível pensar que as correlações entre as variáveis deste estudo, se apresentaram possivelmente por alguns dos seguintes fatores, investigados na amostra, como: a motivação de jogar estar relacionada à evitação dos problemas diários e à supressão de emoções desprazerosas, assim como a temática principal do jogo.

Ainda não existe consenso na literatura sobre a relação entre a Regulação Emocional e o uso abusivo de jogos eletrônicos, provavelmente pelo fato do uso abusivo e adicção de jogos pela internet apenas ter sido incluído oficialmente como transtorno na 5ª edição do DSM, em 2013. Sendo uma temática bastante recente, o que limita os achados substanciais, principalmente na área da Psicologia. Apesar disso, parece haver indícios que o escape de problemas diários estaria relacionado à evitação das emoções desprazerosas, o que corrobora com as dificuldades da Regulação Emocional, a partir da evitação do contato com emoções consideradas negativas (Marchica et al., 2019).

Na revisão sistemática realizada por Marchica et al. (2019) foram incluídos sete artigos que abordavam a relação entre a desregulação emocional e o uso abusivo de jogos eletrônicos. Destes, três artigos evidenciaram uma maior desregulação emocional em jogadores diagnosticados com o TJI, e quatro mostraram o aumento dos níveis de Regulação Emocional associado à diminuição do uso abusivo de *videogames*. Yen et al. (2017) mostraram que sujeitos diagnosticados ou com sintomas referentes ao

TJI têm maiores chances de suprimir suas emoções, apresentando dificuldades em termos de Regulação Emocional.

Para além da Regulação Emocional, na literatura há constante discussão sobre os impactos positivos e negativos dos jogos no comportamento humano, sobretudo referente ao tipo ou gênero de jogo. Há cada vez mais estudos que relacionam jogos mais competitivos e violentos com comportamentos agressivos, que também ocorrem quando estes indivíduos são proibidos de ter acesso aos jogos (Yen et al., 2017; Lin et al., 2020; Kim et al., 2008; Kou & Gui, 2020.). Embora os efeitos positivos do uso dos jogos não tenham sido o objetivo deste estudo, a literatura aponta que os jogos podem contribuir com a socialização, novas formas de aprendizagem e o desenvolvimento de habilidade de resolução de problemas, cooperação e habilidades interpessoais, principalmente em jogos *multiplayer* (Cassel, Machado, & Terribile, 2019).

Na literatura, ainda não há dados consistentes com relação à quantidade de tempo dedicado aos jogos *online* e a dificuldade na Regulação Emocional. No presente estudo, os resultados obtidos pelas análises de correlação também não foram significativos.

Por outro lado, a correlação entre a quantidade de horas de jogo e os sintomas do TJI se mostrou significativa, ainda que na literatura a discussão entre essa relação seja recente. Possivelmente o resultado obtido na pesquisa está relacionado à quantidade de exposição aos estímulos e o caráter aditivo dos jogos, já discutido na literatura como dependência de jogos eletrônicos e de internet (Bargeron & Hormes, 2017).

Em termos de critérios diagnósticos descritos no DSM-V relacionados ao consumo crescente dos jogos eletrônicos, estão a tolerância, a dificuldade de controlar o tempo dedicado aos jogos e ter mentido para familiares e amigos sobre a quantidade de consumo dos jogos (APA, 2014), apontando que o fator do tempo é importante para a compreensão do diagnóstico, sobretudo da relação do sujeito com esse fator. Ainda

referente aos critérios diagnósticos, Severo et al. (2019) apresentam que o comportamento de mentir sobre a quantidade de horas jogadas é mais comum em crianças e adolescentes mais novos, mas ressaltam a atenção ao avaliar esses dados, uma vez que possam estar mais associados à percepção dos pais, podendo não se enquadrar como critério válido no caso do transtorno.

Em termos de prevalência do transtorno, ainda que não seja bem delimitada, adolescentes e jovens do sexo masculino têm maior risco de desenvolver o transtorno, principalmente se as contingências ambientais também forem favoráveis, como ter fácil acesso a um computador com acesso à internet (APA, 2014). Os resultados deste estudo corroboram para esse fator, uma vez que os respondentes do gênero masculino tiveram maior pontuação nos aspectos relativos à dependência de jogos e sintomas de TJI e se diferenciaram significativamente do grupo feminino.

Como aspectos possíveis que contribuem para esse dado estão a quantidade de horas dedicadas aos jogos *online*, as motivações relativas à supressão das emoções e fuga dos problemas, que segundo a literatura é um comportamento mais frequente em homens (Marchica et al., 2019; Romanus, 2012).

Em termos de Regulação Emocional, Nolen-Hoeksema (2012), ao associar esse construto à psicopatologia, mostra que os homens apresentam um menor repertório de estratégias para lidar com as emoções, estão mais propensos a agir por impulso, buscando uma recompensa imediata às emoções difíceis.

Por outro lado, os resultados obtidos no estudo apontaram que o grupo de participantes do gênero feminino teve maior pontuação em termos de dificuldades na Regulação Emocional. A literatura, no entanto, discorre sobre como as mulheres se utilizam de um maior repertório de estratégias de Regulação Emocional, o que as fazem ter um maior nível nessas habilidades quando comparadas aos homens (Nolen-Hoeksema, 2012). Esse achado pode estar relacionado a uma maior consciência sobre as emoções por parte das mulheres, que também segundo Nolen-Hoeksema (2012) são

historicamente consideradas mais emotivas, diferentemente dos homens, que culturalmente acabam por suprimir suas emoções, não entrando em contato com essas experiências, o que faz referência à questão cultural de estereótipos de gênero, em que as mulheres são vistas como mais frágeis e sensíveis, experienciando emoções positivas ou negativas com maior intensidade do que os homens, por exemplo (Romanus, 2012).

Outra hipótese diz respeito ao quanto a desigualdade de gênero pode contribuir para um maior índice de estresse e sofrimento entre as jogadoras. De acordo com Fragoso, Recuero e Caetano (2021), os primeiros jogos de *videogame* foram desenvolvidos para o público masculino, logo os papéis atribuídos às personagens femininas foram principalmente atrelados à infantilização ou sexualização, refletindo também questões culturais e de estereótipos vistos na sociedade e na mídia.

A violência de gênero pode se manifestar de diversas formas, no contexto dos jogos *online*, em sua maioria, essas violências estão atreladas aos xingamentos atrelados às mulheres quando se busca criticar ou ofender um outro jogador com frases como “joga como uma mulher”. Outras formas de violência discutidas na literatura são os assédios e as ameaças direcionadas às jogadoras que, como estratégia para amenizar essas violências, optam por utilizar *nicknames* e avatares neutros ou masculinos para não serem reconhecidas na comunidade (Araújo & Menti, 2017; Meireles, 2018). Ainda sobre essa temática, em 2018, foi criada a campanha *My Game My Name*, com o objetivo de combater o assédio sofrido pelas jogadoras ao serem reconhecidas como mulheres no contexto dos jogos *online* (Nunes, 2018; Spencer, 2018).

Entre as limitações do presente estudo, destacam-se questões de causalidade, que não podem ser afirmadas, pela metodologia do estudo, assim como as questões referentes à Regulação Emocional, que sendo um construto amplo, podem não estar diretamente associadas ao comportamento de jogo dos participantes.

## Considerações finais

Os resultados obtidos neste estudo apontaram para uma correlação positiva entre os sintomas do Transtorno do Jogo pela Internet e as dificuldades na Regulação Emocional. Diante dos estudos encontrados na literatura e pelo crescimento do público interessado em jogos eletrônicos, é importante discutir e analisar as possíveis implicações da exposição prolongada a esses estímulos na vida dos jogadores.

Os achados do estudo também mostraram uma diferenciação de pontuações entre os participantes dos gêneros masculino e feminino, em que as jogadoras apresentaram maior desregulação emocional do que os jogadores, que por sua vez tiveram uma maior pontuação acerca dos aspectos referentes ao TJI.

Foram encontrados dados que corroboram com os resultados do presente estudo ao discutir sobre as diferenças na Regulação Emocional entre homens e mulheres, em que as mulheres teriam maior acesso às estratégias de Regulação Emocional, sendo reforçadas culturalmente por estereótipos de gênero. A partir dos resultados encontrados é interessante buscar compreender como as violências de gênero no contexto dos jogos *online* podem impactar a Regulação Emocional das jogadoras e as implicações desses tipos de violência em contextos majoritariamente masculinos.

Em termos da dependência de jogos *online*, a prevalência do TJI e os resultados apontam que os homens estão mais suscetíveis a desenvolver um comportamento de jogo problemático, uma vez que o público-alvo e os produtores da indústria dos jogos sejam, em sua maioria, do gênero masculino. Para além do tempo dedicado aos jogos eletrônicos, outros fatores podem contribuir para esses comportamentos, como o gênero ou temática principal de jogos e a motivação para jogar, que segundo os achados do estudo estariam relacionadas ao escape de problemas diários, podendo ter a função de uma “válvula de escape” e de uma evitação de emoções negativas.

Apesar da recente inclusão do TJI na última versão do DSM, poucos estudos da

área da Psicologia a respeito dessa temática foram encontrados, sendo necessários mais pesquisas para o aprofundamento dos aspectos discutidos e de suas possíveis implicações clínicas.

## Referências

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388–394. Retrieved from <https://isiarticles.com/bundles/Article/pre/pdf/133375.pdf>.
- Bjureberg, J., Ljotsson, B., Tull, M. T., Hedman, E., Sahlin, H., Lundh, L. G... & Gratz, K. L. (2015). 'Development and Validation of a Brief Version of the Difficulties in Emotion Regulation Scale: TheDERS-16. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 38, 284. doi:10.1007/s10862-015-9514-x.
- Cassel, P. A., Terribile, T. G., & Machado, J. C. (2019). Por trás da tela: uso e consequências dos jogos online para multijogadores. *Res., Soc. Dev.*, 8(10), 1-25. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164594>.
- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. (2019). *Usuários de Internet, por atividades realizadas na internet - Multimídia*. Retrieved from <https://www.cetic.br/pt/tics/domicilios/2019/individuos/C7/>.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(16), 1-10. DOI: 10.1186/1744-859X-5-16.
- da Cunha, N. A. (2018). *MERCADO E-SPORTS E SUA PROFISSIONALIZAÇÃO NO BRASIL Um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da Vulkano E-sports*. 2018. Monografia de Bacharelado em Administração, Universidade Federal do Maranhão, São Luís. Retrieved from <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/2853>.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K., & Oláh, A. (2012) The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS One*, 7(5), 1-9. DOI: 10.1371/journal.pone.0036417.
- Fragoso, S., Recuero, R., & Caetano, M. (2017). Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook, *Lumina*, 11(1), 1-21. DOI: 10.34019/1981-4070. 2017.v11.21367.

- Gamehall. (2015, 22 janeiro). Brasil é o sétimo país com maior participação no steam. *Start Uol*. Retrieved from <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2015/01/22/brasil-e-setimo-pais-com-maior-participacao-no-steam.htm#:~:text=Entre%20os%20dados%2C%20é%20possível,total%20de%201%2C8%20Petabytes>.
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *PEDIATRICS*, 127(2), 319-329. DOI: 10.1542/peds.2010-1353.
- Gratz, K., & Roemer, L. (2004). Multidimensional assessment of emotion regulation and dysregulation: Development, factor structure, and initial validation of the difficulties in emotion regulation scale. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26(1), 41-54. DOI: 10.1007/s10862-008-9102-4.
- Gross, J. J. (2014). *Handbook of Emotion Regulation*. 2 ed. New York: The Guilford Press.
- Hemenover, S. H., & Bowman, N. D. (2018). Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 42(2), 1-19. DOI: 10.1080/23808985.2018.1442239.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218. DOI: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.
- Kim, J., & Kim, M. G. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389–398. DOI: 10.1016/j.chb.2009.11.010.
- Kou, Y., & Gui, X. (2020). Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 1-26. DOI:10.1145/3415229.
- Lam, L.T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the Internet, and sleep problems: A systematic review. *Current Psychiatry Reports*, 16(4). DOI: 10.1007/s11920-014-0444-1.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213260802669458>.
- Lemos, I. L. (2015). *Dependência de jogos eletrônicos: adaptação transcultural, validação e aferição de fidedignidade das versões brasileiras da game addiction scale e do video game addiction test*. Tese de Doutorado em Neuropsiquiatria e Ciências do Comportamento, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Retrieved from <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15617>.
- Lemos, I. L. (2018). Transtorno do jogo pela internet. In L. Tisser (Org.), *Transtornos Psicopatológicos na Infância e na Adolescência*. Porto Alegre: Sinopsys.

- Lesnieski, M. (2008). A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG. *Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Retrieved from <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>.
- Lin, P. Y., Lin, H. C., Lin, P. C., Yen, J. Y., & Ko, C. H. (2020). The association between Emotional Regulation and Internet Gaming Disorder. *Psychiatry research*, 289(2). DOI: 10.1016/j.psychres.2020.113060.
- Marchica, L. A., Mills, D. J., Derevensky, J. L., & Montreuil, T. (2019). The Role of Emotion Regulation in Video Gaming and Gambling Disorder: A Systematic Review. *Canadian Journal of Addiction*, 10(4), 19–29. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/337144595\\_The\\_Role\\_of\\_Emotion\\_Regulation\\_in\\_Video\\_Gaming\\_and\\_Gambling\\_Disorder\\_A\\_Systematic\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/337144595_The_Role_of_Emotion_Regulation_in_Video_Gaming_and_Gambling_Disorder_A_Systematic_Review).
- Meireles, L. (2018, 01 dezembro). “Isso é jogo de homem”: Jogadoras denunciam machismo e assédio em jogos eletrônicos. *Torcedores.com*. Retrieved from <https://www.torcedores.com/noticias/2018/12/jogo-de-homem-mulheres-denunciam-machismo-e-assedio>.
- Menti, D., & Araújo, D. (2017). Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. *Conexão comunicação e cultura*, 16(31), 73-88. Retrieved from <http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948>
- Miguel, F. K., Giromini, L., Colombaroli, M. S., Zuanazzi, A. C., Zennaro, A. (2017). A Brazilian investigation of the 36-and 16-item Difficulties in Emotion Regulation Scales. *Journal of Clinical Psychology*, 73(9), 1146-1159. DOI: 10.1002/jclp.22404
- Nolen-Hoeksema, S. (2012). Emotion regulation and psychopathology: the role of gender. *Annual review of clinical psychology*, 8, 161–187. Retrieved from <https://www.annualreviews.org/doi/full/10.1146/annurev-clinpsy-032511-143109>.
- Nunes, M. (2018, 25 janeiro). Melhores gamers do Brasil usam nomes femininos para expor assédio. *Elas no Ataque*. Retrieved from <https://blogs.correiobraziliense.com.br/elasnoataque/mygamemyname-machismo-video-games/>.
- Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012 (2012, 12 dezembro). *Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos*. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF. Retrieved from <http://bit.ly/1mTMIS3>.
- Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016 (2016, 07 abril). *Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais*. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF. Retrieved from <http://bit.ly/2fmnKeD>.
- Romanus, J. S. (2012). *Gênero em Jogo: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil. Retrieved from <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/171231>.

- Salguero, R. A. T., & Moran, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, *97*, 1601–1606. DOI: 10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x.
- Santana, V. S., & Gondim, S. M. G. (2016). Regulação Emocional, bem-estar psicológico e bem-estar subjetivo. *Estud. Psicol.*, *21*(1), 58-68. DOI: 10.5935/1678-4669.20160007.
- Severo, R. B., Barbosa, A. P. P. N., Fouchy, D. R. C., Coelho, F. M. da C., Pinheiro, R. T., de Figueiredo, V. L. M., Afonso, V. de S., Pontes, H. M., & Pinheiro, K. A. T. (2019). Development and psychometric validation of Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) in a Brazilian sample. *Addictive Behaviors*, *103*. DOI: 10.1016/j.addbeh.2019.106191
- Spencer, G. (2018, 12 março). Entenda do que se trata o movimento My Game My Name. *Tecnoveste*. Retrieved from <https://www.tecnoveste.com.br/entenda-do-que-se-trata-o-movimento-my-game-my-name/>.
- Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth: Predictors and Comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, *47*, 71-83. DOI: 10.1007/s10802-018-0422-x.
- Yen, J. Y., Yeh, Y. C., Wang, P. W., Liu, T. L., Chen, Y. Y., & Ko, C. H. (2017). Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder. *Int J Environ Res Public Health*, *15*(1), 1-11. DOI: 10.3390/ijerph15010030.

Submetido em: 17.05.2022

Aceito em: 20.07.2022