# **UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

# Faculdade de Medicina Curso de Psicologia



Trabalho de Conclusão de Curso

Comportamento Dependente e o *Massive Multiplayer Online Role Playing Game:* Uma Revisão Narrativa

Larissa Zimmermann

Larissa Zimmermann

Comportamento Dependente e o Massive Multiplayer Online Role Playing

Game: Uma Revisão Narrativa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Medicina, Curso de Psicologia da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientadora: Profa. Dra. Thaíse Mondin

### Resumo

O objetivo do presente estudo é realizar uma revisão narrativa sobre o comportamento dependente e o *Massive Multiplayer Online Role Play Game*, analisando diversas pesquisas na área como um todo e buscando compreender como se dão os fatores de dependência e fatores associados a esse tipo de comportamento dependente. A percepção psicológica desses fenômenos é fundamental para aumentar o conhecimento científico sobre jogos *online* e o comportamento humano, uma vez que os jogos ocupam boa parte da vida de algumas pessoas, especialmente jovens adultos e vêm se tornando cada vez mais um tema de pesquisa em psicologia e comportamento, além de ser uma inovação tecnológica da forma de lazer que atinge todas as idades e estratos socioeconômicos. O tema é discutido a partir da concepção do comportamento dependente, o que esse comportamento causa nos indivíduos e possíveis tratamentos para o vício em jogos *online*.

Palavras-chave: jogos *online*; MMORPG; comportamento dependente; vício em MMORPG

#### **Abstract**

The objective of the present study is to perform a narrative review about dependent behavior and the Massive Multiplayer Online Role Play Game, analyzing several researches in the area as a whole and trying to understand how the dependency factors and factors associated with this type of dependent behavior are given. The psychological perception of these phenomena is fundamental to increase scientific knowledge about online games and human behavior, since games occupy a large part of the lives of some people, especially young adults, and are increasingly becoming a topic of research in Psychology and behavior, besides being a technological innovation of the form of leisure that reaches all ages and socioeconomic strata. The topic is discussed from the conception of dependent behavior, what this behavior causes in individuals and possible treatments for addiction in online games.

**Key-words:** online games; MMORPG; dependent behavior; addiction in MMORPG

# SUMÁRIO

I. Introdução	5
1.1 Objetivos	
II. Método	7
III. Revisão de Literatura	8
3.1 Histórias do Massive Multiplayer Online Role Playing Game	8
3.2 Comportamento Dependente	9
3.3 Dependência e Jogos Online	11
IV. Considerações Finais	14
Referências	15

# I. Introdução

Atualmente as pesquisas sobre vícios em *videogames* crescem à medida que os jogos tomam espaço na vida de crianças, adolescentes e principalmente jovens adultos. Como nunca antes, hoje há um avanço imenso na indústria tecnológica que permite o acesso de pessoas de diversas classes sociais à tecnologia, e mediante isso, aos jogos virtuais, que podem ser encontrados em celulares, *tablets*, TVs, computadores e nos populares *videogames*.

Indicadores de dependência da *internet* podem ser encontrados em todas as faixas etárias, níveis educacionais e estrato socioeconômico, porém, antes se acreditava que esses indicadores eram privilégio dos estudantes universitários, que passavam muito tempo *online* e acabavam ficando "enredados" na vida virtual, tentando cumprir suas tarefas acadêmicas. Hoje, sabe-se que à medida que novos aplicativos e tecnologias mediadas pela *internet* vêm substituindo modos de se aprender e fazer antigos, cada vez mais a população de todas as idades se prende a atividades ligadas a *internet*, principalmente na hora do lazer (ABREU et al., 2008).

É observado que a partir da década de 70, com a popularização da *internet*, foi se desenvolvendo diversos jogos *online* e assim iniciando um longo caminho desde então. Hoje os jogos são ultra realistas e com uma variedade para diversas idades e gêneros. Os jogos virtuais disponibilizam um acesso a uma nova realidade, que permite total imersão por parte do jogador, o que pode vir a ser uma fuga da realidade e do próprio *self*. Assim, esses estímulos podem vir a caracterizar um possível novo diagnóstico psiquiátrico, o vício em *videogames*, uma variação do vício em *internet*.

Young cunhou pela primeira vez em 1996 o termo "Transtorno de Dependência de *Internet*" que lista os critérios diagnósticos que muitos pesquisadores contam como ponto de partida. Pesquisadores como Young substituem a palavra "substância" para "*internet*" na sua análise da dependência da *internet*, concluindo que sintomas como tolerância, abstinência, desejo e consequências negativas para a vida estão presentes na dependência em *internet* também (YOUNG, 1996). Logo após Young, diversos pesquisadores adaptaram escalas de dependência em *internet* ou vício em apostas (*gambling*) para medir a dependência em jogos online (ABREU et al, 2008).

Devido à crescente consciência de que a dependência em jogos online é uma preocupação legítima, pesquisadores de todo mundo têm se esforçado para identificar os indicadores de dependência e até mesmo suas possíveis comorbidades. Como no artigo de Kim et. al. (2008), em que os autores observam se os traços de personalidade (agressiva, autocontrole e narcisista) têm relação direta com indicadores de dependência dos jogos online, em especial o *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Especialmente por que o MMORPG é um jogo *online* jogado por períodos muito mais longos do que outros jogos *online* (NG & HASTINGS, 2005). Além disso, é um mundo de fantasia aberto, em que cada jogador cria seu personagem, evolui e libera conquistas, permitindo que o jogo nunca pare, além disso, apresenta um sistema de *chat online* e de transações com dinheiro real ou virtual.

# 1.1 Objetivos

### Geral

 Realizar uma revisão bibliográfica narrativa sobre a dependência e o MMORPG.

# **Específico**

Identificar os principais fatores indicadores da dependência.

## II. Método

Para a revisão de literatura, foram realizadas pesquisas nas bases de dados Scielo, Pepsic, Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), PubMed, Google Acadêmico, sob os descritores: MMORPG, dependência e MMORPG, jogos *online* e dependência.

No Scielo foram encontrados 5 artigos, no Pepsic não foram encontrados artigos, No BVS foram 40 artigos, No PubMed 35 artigos e no Google Acadêmico foram achados 1.930 referências.

Desses artigos encontrados foram utilizados para este artigo 26. Estes selecionados foram incluídos após análise de títulos e posteriormente de seus resumos para verificar se estavam enquadrados nos descritores e no assunto.

#### III. Revisão de Literatura

# 3.1 História do Massive Multiplayer Online Role Playing Game

A partir da década de 90 com o auge da popularização da *internet*, surge o que seria um dos modos mais populares de diversão na rede: os jogos *online* (POZZEBON, FRIGO & OLIVEIRA, 2014). Os jogos *multiplayer online* são divididos em várias categorias, como os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) onde o jogador é personagem de um time que tem que lutar contra o time inimigo e derrotar sua base e *First Person Shoot*er (FPS), são jogos de tiro em primeira pessoa, onde a câmera é vista do ponto do atirador.

Em 1997 o criador de um famoso jogo, *Ultima Online* usa pela primeira vez o termo "MMORPG", significando que, assim como no famoso RPG *offline*, ou de mesa (como *Dungeons & Dragons*, em que jogadores se reúnem para interpretar heróis com a ajuda de um mestre), a tarefa de assumir o papel de um herói é a mesma (FIGUEIREDO, 2012).

Como é um jogo que nunca fica desligado, o MMORPG exige manutenção técnica intensa, além de conteúdos novos lançados periodicamente. Cada jogo conta com sua moeda própria, tem micro transações com dinheiro real ou dinheiro dentro do jogo *(cash)*, sempre há uma relação direta entre o *cash* e o dinheiro real, sendo que alguns jogos cobram mensalidade (FIGUEIREDO, 2012).

# 3.2 Comportamento Dependente

Comportamentos dependentes são transtornos complexos que se intensificam a partir de certos comportamentos, além de propensão genética, recursos socioculturais, vulnerabilidades cognitivas e psicológicas, uso de drogas e álcool, traços de personalidade e ausência de mecanismos de enfrentamento. Sendo assim, quando estes mecanismos não estão no seu melhor funcionamento, podem deixar o indivíduo mais desadaptativo e inclinado a desenvolver dependências, como o uso excessivo da *internet* de jogos *online* (MARLATT & DONOVAN, 2009) (PIROCCA, 2012).

Um comportamento dependente em comum encontrado na literatura é o uso problemático de *internet* que engloba também o vício em jogos *online*, já que dependem da internet. Os jovens dependentes dessa categoria são classificados como depressivos, ansiosos e solitários (TOKUNAGA & RAINS, 2010). Outra característica presente entre os indivíduos com dependência em *internet* é a timidez que ocasiona maior relação de afastamento com os pais, problemas com relacionamentos íntimos e amorosos e acabam por terem uma maior inclinação à dependência, o que pode ocasionar desde problemas acadêmicos até distorção do tempo passado *online* (ODACI & KALKAN, 2010).

Uma possível explicação para a dependência de jogos online advêm do conceito de paixão definido por Vallerand et. al (2003) de que a paixão é definida como uma forte inclinação para uma atividade que as pessoas gostam, que acham importante, e em que investem tempo e energia é dividida em dois tipos de paixão: a harmoniosa, em que a internalização autônoma faz o indivíduo participar de algo que gosta e a obsessiva, que refere-se a uma internalização controlada de uma atividade em uma identidade que cria uma pressão interna para se engajar na atividade que a pessoa gosta (VALLERAND et al, 2003). O MMORPG foi usado como tema da paixão obsessiva e harmoniosa, e em uma pesquisa com 404 respostas, concluiu-se que a paixão obsessiva pelo jogo leva à dependência e resultados negativos, enquanto a paixão harmoniosa não (WANG & CHU, 2007)

Os jogadores têm uma relação única com seu personagem dentro do jogo e é uma relação complexa, como se o personagem do jogador fosse uma pessoa distante, porém, os sentimentos por aquele avatar irreal são reais e podem ser definidos como "apego". Sentimentos negativos são experienciados quando o

personagem do jogador é atacado ou ferido por outros jogadores (WOLFENDALE, 2006). Porém, não está provado que um maior apego ao personagem esteja associado a uma maior dependência ao jogo, assim como não se sabe se estes estudos englobam o MMORPG ou somente jogos de criação de mundos como *Second Life* (SMAHEL et al, 2008).

# 3.3 Dependência e Jogos Online

O uso dependente de jogos online aparece no Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais 5.ª edição (DSM-5, 2013) sob o nome de Transtorno do Jogo pela *Internet*, sendo descrito como um problema aditivo que necessita ser mais aprofundado. Com relação ao diagnóstico, preenche critérios para o transtorno quem apresenta preocupação com jogos pela internet, principalmente quando de modo excessivo onde o jogador pensa nas partidas que jogou e que ainda irá jogar, tornando-se algo dominante em sua vida; quando os jogos são retirados, o jogador passa a ter sintomas de abstinência, como irritabilidade, ansiedade ou tristeza; desenvolvimento de tolerância, conseguindo passar muitas horas nos jogos; perda de interesse por passatempos e divertimentos anteriores (que não sejam jogos online); uso excessivo continuado de jogos pela internet apesar do conhecimento dos problemas psicossociais; utiliza jogos online como forma de evitar ou aliviar um humor negativo; colocou em risco ou perdeu um relacionamento, emprego ou oportunidade educacional ou de carreira significativa devido à participação em jogos pela internet. Ainda de acordo com o DSM-5, a prevalência para o transtorno não é clara nem citada, porém em países asiáticos têm uma alta incidência entre meninos de 12 a 20 anos (DSM-5, 2013).

Não é bem claro o que a dependência de jogos causa no indivíduo, no entanto pessoas que passam muito tempo dentro do jogo podem adotar comportamentos mais desadaptativos devido ao estresse. Além de autocontrole, fatores de personalidade podem estar envolvidos com a dependência em jogos. Traços agressivos, neuroticismo e ansiedade enquanto traço e enquanto estado, podem ser fatores para dependência (MEHROOF & GRIFFITHS, 2010). Mehroof & Griffiths (2010), realizaram uma pesquisa sobre dependência em jogos *online*, encontrando entre os participantes relação entre dependência e ansiedade enquanto traço, ou seja, o indivíduo tende a responder a fatores estressantes com sintomas de ansiedade e enquanto estado, onde sentimentos de tensão e sintomas ansiosos variam de intensidade com o tempo. A ansiedade é caracterizada por um estado de humor desconfortável e inquietação interna desagradável, que inclui sintomas mentais, fisiológicos e somáticos.

Na psicologia, principalmente para os cognitivistas, existe a ansiedade de desempenho, ou seja, os sintomas estão ligados a temores em que o indivíduo acredita que será avaliado negativamente quando executar determinada atividade (DALGALARRONDO, 2008). Dessa forma, a ansiedade em relação ao jogo, pode surgir desse temor de ser julgado pelos demais jogadores do time, por falta de habilidade ou outras questões. Alguns estudos tratam da ansiedade com maior enfoque na ansiedade social, onde os indivíduos utilizam o jogo como substituto de relações sociais. Jogadores mais ativos e que passam mais horas jogando tendem a possuir relacionamentos sociais menos satisfatórios do que jogadores casuais. No caso da ansiedade social, aparece na mesma proporção, sendo que jogadores mais ativos tendem a ter mais ansiedade social que os menos ativos (LO et al., 2005).

A pesquisa de SUZUKI et al (2009) traz o MMORPG como a categoria mais viciante dos jogos, já que nele o jogador experimenta situações novas, busca por avanços sempre presentes e pode manter contato social, que se estende ao vício em *internet* e demonstra que de acordo com as pesquisas, a maioria dos jogadores que jogam jogos *online* acaba por passar mais tempo com seus amigos virtuais do que com seus amigos da vida real (SUZUKI et al., 2009).

Ainda de acordo com a pesquisa de Suzuki, os jogos demonstram fazer parte do cotidiano de jovens, principalmente em busca de lazer, e os estudantes que demonstram jogar mais de uma vez por semana apresentam mais indícios de problemas relacionados ao jogo, e cerca de 5% dos jovens estudados em sua pesquisa relatou que jogam em geral mais de quatro horas por sessão e só param de jogar quando interrompidos por terceiros (SUZUKI et al., 2009).

Pesquisas com adolescentes nos Estados Unidos sugerem que há uma diferença entre gênero quando se fala do vício em *videogames*, sendo o comportamento dependente mais prevalente entre os homens. Por outro lado outros estudos e pesquisas brasileiras relatam que o número de mulheres vem aumentando consideravelmente como na Pesquisa *Game* Brasil, que mostram que as mulheres estão em contínuo crescimento, aumentando de 41,0% em 2013 para 53,6% em 2017 (GAME BRASIL, 2017).

Em uma pesquisa realizada nos Estados Unidos por Desai et al. (2010), verificou-se que dentre os sintomas mais prevalentes estavam: dificuldade para diminuir o uso ou para interromper a sessão de jogo, aumento de tensão apenas dissipada com o comportamento de jogar e experiência de situação irresistível

para jogar. No entanto o fator que influencia os meninos a predisposição aos jogos são fatores sociais, meninos são mais incentivados a jogar do que as meninas, assim como também costumam apresentar maior comportamento agressivo (DESAI et al., 2010).

Pesquisas feitas com base em modelo de questionários aplicados em adolescentes demonstram que há porcentagens pequenas de usuários que se identificam como viciados em jogos (por exemplo, em uma pesquisa da Noruega 0,6% de dependentes de jogos eletrônicos e de 4,1% de usuários com uso problemático entre 816 indivíduos entrevistados), com fases de dependência, porém em questionários anônimos o número de pessoas que se identifica como dependente praticamente duplica (LEMOS & SANTANA, 2012).

Liu & Peng (2009) fizeram uma pesquisa recrutando jogadores em fóruns de discussão *online* para responder a um formulário sobre dependência e fatores cognitivos. Os resultados encontrados foram de que há dependência e autoregulação deficiente relacionada ao jogo *online*, além de uma preferência cognitiva por uma vida virtual, que está negativamente relacionado às habilidades cognitivas de controle social (LIU & PENG, 2009).

# IV. Considerações Finais

Não há tratamento padrão para o vício em jogos *online*. Na China, onde se encontra a maior parte da população que joga, existem centros de reabilitação para os viciados em *internet* e principalmente em jogos *online*. A China foi uma das primeiras a categorizar essa adição como um transtorno.

Já quando se fala no transtorno do uso compulsivo da *internet*, a TCC é a mais utilizada nos Estados Unidos e em outros países do ocidente. A TCC se propõe a ajudar por meio da psicoeducação e diversas das suas técnicas (PIROCCA, 2012).

Em um dos maiores estudos de revisão sobre tratamento feito até então, foram analisados trinta tratamentos que apareceram depois da inclusão diagnóstica no DSM-5, dos quais vinte e quatro utilizam em sua maioria terapia e intervenções psicológicas, com três estudos incluindo eletroacupuntura e tratamento farmacológico. Dessas, 14 seriam tratamentos individuais e 10 em grupo e dentre tratamentos farmacológicos, a maioria usa antidepressivos como a Bupropiona e o Escitalopram (KING et al, 2017)

É importante realizar-se estudos de caso para entender o contexto dos indicadores de dependência do MMORPG e como eles afetam cada indivíduo. Ainda, cabe ressaltar, que jogadores com mais de 80 horas por semana podem não se sentir dependente. Dessa forma, se não há percepção de prejuízo em que o jogo excessivo afeta negativamente a vida do indivíduo, não há o diagnóstico de dependência ao jogo (GRIFFITHS, 2009).

## Referências

- ABREU, C. N. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. Rev. Bras. Psiquiatr., v. 30, n. 2, p. 156-167. São Paulo, 2008.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5ª Ed.** (DSM-5). Editora Artes Médicas. Porto Alegre, 2014.
- CONTI, M. et al. Avaliação da equivalência semântica e consistência interna de uma versão em português do Internet Addiction Test (IAT). Rev Psiq Clín. vol, 39, p. 106-10. 2012.
- CHU, Y. & WANG, C. *Harmonious passion and obsessive passion in playing online games.* Social Behavior and Personality: An international journal, vol. 35, p.997-1006. 2007.
- DALGALARRONDO P. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. Editora Artes Médicas, 2ª Edição. Porto Alegre, 2000.
- DESAI R. A., et al. *Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. Pediatrics, vol.* 126, p. 1414-24. 2010.
- FIGUEIREDO, A. **O que é MMORPG**. Disponível em: <a href="http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/08/o-que-e-mmorpg.html">http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/08/o-que-e-mmorpg.html</a>. Acesso 12 mar 2017.
- GRIFFITHS, M. D. *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction:* Some Case Study Evidence. Int. J. Ment. Health Addiction, vol. 8, p. 119–125. 2010.
- KIM, E. J. et al. *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry*, vol. 23, p. 212 218, 2008
- KING, D. L. et al. *Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and consort evaluation.* Clinical Psychology Review. 2017.
- LEMOS, I. L. & SANTANA, S. M. **Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico.** Rev. psiquiatr. clín., v. 39, n. 1, p. 28-33. São Paulo, 2012.
- LIU, M. & WEI P. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). Computers in Human Behavior, vol. 25, p. 1306–1311. 2009.
- LO, S. et al. *Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. Cyberpsychol Behav.* vol. 8, n.1, pg. 15-20. Taiwan, 2005.

- MARLATT, G. A. & DONOVAN, D. M. Avaliação dos Comportamentos Dependentes. Editora Roca. 2009.
- MEHROOF, M. & GRIFFITHS, M. D. *Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety.* Cyberpsychology, behavior and social networking, vol. 13, n.3. Reino Unido, 2010.
- NG, B. D. & Hastings, P.W. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. *CyberPsychology & Behavior*, vol. 8, p. 110-113. 2005.
- ODACI, H. & KALKAN, M. *Problematic Internet use, Ioneliness and dating anxiety among young adult university students. Computers & Education*, vol. 55, p. 1091–1097. 2010.
- PESQUISA GAME BRASIL 2017. Disponível em <a href="https://www.pesquisagamebrasil.com.br/">https://www.pesquisagamebrasil.com.br/</a> Acesso: 01 Agosto 2017.
- POZZEBON, E. et al. **Perfil dos jogadores brasileiros de MMO Massively Multiplayer Online Game.** SBGames, XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, vol. 1. 2014
- ROCCA C. Dependência de Internet, Definições e Tratamentos: Revisão Sistemática da Literatura (Monografia Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre, 2009.
- SMAHEL D., et al. *Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character*. *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11, p. 715-718. 2008.
- SUZUKI, F. T. I. et al. **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo.** J. bras. psiquiatr., vol. 58, n. 3, p. 162-168. Rio de Janeiro, 2009.
- TOKUNAGA, R. & RAINS S. An Evaluation of Two Characterizations of the Relationships Between Problematic Internet Use, Time Spent Using the Internet, and Psychosocial Problems. Human Communication Research vol. 36, p. 512–545. 2010.
- VALLERAND, R. et al. Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. Journal of Personality and Social Psychology, vol 85. 2003.
- VILAR, F. E. S. Conectando-se a *Perfect World*: Notas preliminares acerca da sociabilidade em um espaço social digital. Revista Elaborar, vol. 2, ano 3, n.1. 2015.
- WONFENDALE, J. *My avatar, my self: Virtual harm and attachment. Ethics and Information Technology*, vol. 9, p. 111–119. 2006.