



CENTRO UNIVERSITÁRIO DR. LEÃO SAMPAIO – UNILEÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

FRANCISCO MATHEUS PAIVA RODRIGUES

VIVER DÁ XP: As imagens acerca do RPG atribuídas por jogadores adultos

Juazeiro do Norte
2019

FRANCISCO MATHEUS PAIVA RODRIGUES

VIVER DÁ XP: As imagens acerca do RPG atribuídas por jogadores adultos

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, como requisito para a obtenção do grau de bacharelado em Psicologia.
Orientador: Joel Lima Junior.

Juazeiro do Norte
2019

VIVER DÁ XP: As imagens acerca do RPG atribuídas por jogadores adultos

Francisco Matheus Paiva Rodrigues¹

Joel Lima Júnior²

RESUMO

Os jogos e o jogar sempre ocuparam uma parcela significativa na vida dos sujeitos e da sociedade, a capacidade que o lúdico tem em desenvolver questões de cunho psicossocial o torna uma área de estudo e compreensão do sujeito nas mais diversas áreas de desenvolvimento, e que o acompanha não só na infância e adolescência, mas na vida adulta e posterior; assim, o gênero do *Role-Playing Game* (RPG) se torna uma forma mais complexa de desenvolvimento da jogatina, onde o caráter da fantasia e sua liberdade criativa o qualifica enquanto um método de jogatina complexo e de grande implicação subjetiva. O presente artigo visa compreender a relação que os jogadores de RPG fazem do jogo com sua vida pessoal, os possíveis estigmas e também possíveis ganhos que a vivência regular de jogos desse tipo teria a partir da concepção dos jogadores. Foi utilizado enquanto coleta de dados a técnica de entrevista semiestruturada, onde foi levantada questões referentes a percepção do sujeito para com os jogos e aspectos de correlação para com sua vida, usando-se do método de análise de conteúdo, foi percebido que o ambiente dos jogos, em especial o RPG, adquire um caráter de catarse, uma possibilidade de encontro social, onde o cenário do *Role-Playing* se torna uma possibilidade de se trabalhar questões pessoais e teste de interações sociais, onde o desenvolvimento de um personagem acaba por torná-lo uma possibilidade de manifestações da subjetividade daquele que o joga, mas nota-se que as ocupações da vida adulta e o preconceito e estereotipia frente os jogadores dificultam a prática, a preocupação frente a aspectos de vício e problemas de saúde também foram levantados.

Palavras-Chave: Jogo. Role-Playing Game. Adulto. Psicologia.

ABSTRACT

Games and playing games are a significant part in the lives of people and society. The capacity that it has of becoming psychosocial problem makes it an area of study and understanding of this subject in the most diverse areas of development, and the ones that accompanies them not only in childhood and adolescence, but in adult and later life; thus, the RPG game genre becomes a more complex form of game development, where it is easier to create a game of gameplay and of great subjective implication. This article aims to understand the relationship that RPG players make with their personal lives, where the requests are stigmatized and presented as winners. It was used when collecting data from a semi-structured technique, where the question of the subject's perception of the games and aspects related to their life was raised using the content analysis method, being perceived as the game

¹ Discente do curso de psicologia da UNILEÃO. E-mail: Matheuspaiva46@yahoo.com.br

² Docente do curso de psicologia da UNILEÃO. E-mail:Joellima@leaosampaio.edu.br

environment. Games, especially the RPG genre, acquires a character of catharsis, a possibility of social encounter, where the Role-Playing scenario becomes a possibility to do the personal tasks and social interactions, where the development of a game ends up becoming a possibility of manifestations of subjectivity to play with. The note of occupation of adult life and the prejudice and stereotyping in front of the players make difficult the practice of the game, raising the concern about a problem of attention and the health problems caused by it.

Key Word: Game. Role-playing game. Adult. Psychology.

1. INTRODUÇÃO

Os Role-Playing Games (RPG) há tempos vêm tomando notoriedade frente aos públicos jovens e adultos, tendo em vista sua complexidade, mas também seu caráter lúdico, sendo jogados por meio da interpretação dos papéis, vindo a ser variado o número de participantes da jogatina, o espaço acaba servindo enquanto um meio de interação social e estreitamento de laços, onde mesmo que esses jogos por muitas vezes são relacionados à cultura adolescente e jovem, o mesmo a cada dia ganha mais adeptos das diversas faixas etárias, inclusive os adultos. (SALDANHA; BATISTA, 2009)

O ambiente do RPG proporciona diversos métodos de interação e de cooperação onde por meio da vivência, o indivíduo adulto desenvolve as mais diversas questões cognitivas e sociais, auxiliando na elaboração de experiências sociais e também testes para o meio social, pois a prática exige tempo e compromisso frente ao vínculo formado de acordo a jogatina RPG (MIRANDA, 2005).

Ressalta-se ainda, que o título do presente artigo decorre da expressão *Viver não dá XP*, tendo em vista que XP é o acrônimo de *Experience Point*, que são pontos que existem na maioria dos jogos onde o jogador é submetido a um sistema de níveis de capacidade e melhorias em seu personagem, majoritariamente encontrado em jogos RPG e de tiro, em outras palavras, *viver não dá pontos de experiencia de vida*, onde na cultura essa frase comumente é repetida quando se trata de um contexto onde o sujeito dedica um tempo da sua vida para a manutenção dos seus *hobbies* ditos nerds, seja ele jogos eletrônicos ou o próprio contexto dos jogos de mesa, trazendo um caráter depreciativo as práticas dessa cultura que não são comuns a todos da sociedade, como se o sujeito ao praticar o ato da jogatina ou manutenção dos *hobbies* estivesse “vivendo menos”, mas assim como quaisquer

outra prática no ambiente social e até levando em conta aspectos cognitivos, essa prática pode sim trazer benefícios e auxiliar o sujeito nas suas mais diversas áreas do ser, assim como outras práticas de interação social.

O presente estudo qualitativo teve como objetivo geral compreender o entendimento que jogadores adultos de Role Playing Games (RPG) têm a respeito do jogo, e qual relação com que esse jogo tem a sua vida pessoal, as vantagens e seus possíveis estigmas. E enquanto relevâncias devo mencionar inicialmente o caráter de relevância pessoal, enquanto jogador de RPG e estudante de psicologia, noto no ambiente dos jogos uma grande possibilidade de uso para compreensão do sujeito, a imersão e o ambiente que o jogar proporciona abre uma variedade de possibilidades de pesquisas na qual essa pesquisa visa contribuir a posteriori, tendo em vista que esse trabalho pretende contribuir para as futuras pesquisas científicas nessa área cada vez mais crescente, auxiliando na clarificação desse tema novo e atual.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 BREVE HISTÓRICO ACERCA DO LÚDICO E DO JOGAR

Etimologicamente, a palavra lúdico é derivada do latim *ludos, ludere*, onde inicialmente era designado para a ação de movimentos rápidos, mas que também pode significar ritos de iniciação, representação cênica e jogos de azar, mas com o passar da história a palavra se modificou e expandiu ainda mais, e nessa nos deparamos com os mais diversos significados e a utilização do brinquedo e de objetos como forma de aporte a brincadeira e ao jogar, podendo variar com a cultura e período histórico, assim, compreende-se os jogos enquanto uma manifestação da energia humana, sendo repleta de significados onde abarca das mais diversas áreas do ser, seja enquanto aprendizado, lazer, cultura, testes sociais para dissolução dos mais diversos tipos de problemas e também enquanto forma de socialização (CARNEIRO, 2014).

Antunes (2011) destaca o significado da palavra Jogo a partir da origem latina, *Jocu*, que significa gracejo, a fim de expressar uma brincadeira, algo com pôr fim a diversão, também significando astúcia, ardil, oscilação e manobra, dentre outros, observando-se os mais diversos significados que podem ser associados aos mais diversos contextos da nossa vida, do material ao verbal, até subjetivos e sociais, o jogo trata-se de um método de aprendizado de inteligências múltiplas, que

com o passar da idade, pode ser adaptado a sua faixa etária e assim torna-se um exercício prazeroso entre o estímulo do jogo e o seu jogador final, agradando dos mais diversos públicos em seus mais variados temas.

Compreender o avanço dos jogos está ligado de forma íntima com a própria história da humanidade, onde o jogar nem sempre esteve ligado de forma direta a fase infantil e adolescência, considerando o próprio aspecto temporal em que tais questões surgiram na Idade Moderna, entendendo-se assim, o caráter de socialização e precursor de práticas religiosas e culturais, servindo como um instrumento descrito enquanto forma de aprendizado a partir do ambiente lúdico desde a época da Grécia antiga, e por meio de investigações históricas, nota-se uso de tabuleiros e instrumentos para uso lúdico desde 3500 a.C (CARNEIRO, 2014).

O período da Antiguidade e da Idade Média é marcado por uma escassez de registros formais de uma ampliação desse conhecimento, tendo em vista que na antiguidade não tinham as visões sociais que ao final da idade média se tornaram essenciais no desenvolvimento de atividades voltadas a questão, e com isso os registros se tornam mais uma tarefa de compreensão antropológica a partir da investigação histórica; e que na idade média o caráter religioso do catolicismo e a associação dos jogos formais de forma geral a jogos de azar e algo pecaminoso, fez com isso um maior afastamento das pessoas, inclusive do contexto infantil, por essa fase da vida ser marcada pela ideia de inocência, fazendo com que a prática dos jogos acabassem por não construir grandes avanços, retendo essa atividade no ambiente infantil a atividade do brincar enquanto diversão a partir dos brinquedos criados a partir dos reflexos sociais, como a atividade de cuidar de fazenda e bonecos, a situação veio a mudar a partir do momento em que foi se modificando a visão de sujeito para com o mundo, e a mudança mercadológica, fazendo com que o mercado direcionado tornasse dos jogos uma prática de características infantis (CARNEIRO, 2014).

Os jogos e suas formas de jogar mudaram bastante do século passado para cá, e muito disso tem enquanto principal aspecto a mudança frente as evoluções tecnológicas e uma maior acessibilidade da mesma, notando-se uma evolução histórica nos artifícios eletrônicos no mundo dos jogos, a popularização dos fliperamas, a criação dos consoles, ascensão de marcas como Nintendo com seu Super Nintendo ou Sega com seu Mega Drive, Sony com a franquia Playstation, dentre outros diversos fatores que corroborassem para que o ambiente dos jogos

eletrônicos seria uma grande indústria em ascensão (BATISTA, 2007) vindo em 2017 a movimentar R\$ 4,9 Bilhões no Brasil, vindo a ser considerado no mercado de entretenimento e mídia o formato dos jogos é o que mais cresce, ficando atrás apenas do mercado da publicidade virtual, (VELOSO; BRETAS; 2017) no ano de 2019, mundialmente arrecadou US\$ 134 bilhões, com uma grande ascensão do mercado mobile, tendo adesão de 74% dos donos de smartphone, tornando os jogos em algo cada vez mais mercadológico e atingindo os mais diversos públicos (ABBADE; 2019)

Como levantado pelo sociólogo Roger Caillois (1990), a palavra jogar traz em si um contexto extremamente amplo e histórico que está ligada à própria organização social, e apresenta-se nas mais diversas culturas, com isso sua contextualização se torna algo muito amplo e complexo, mas em sua obra *Os Jogos e os Homens* (1990) ele tenta definir quais características que definem um jogo e em quais categorias os jogos podem ser subdivididos, trazendo para reflexão certas noções básicas de caracterização e a importância dos jogos enquanto um construto social.

Caillois (1990) traz características em que os jogos humanos têm em comum independente da cultura ou tempo histórico, tendo em vista que o jogo é uma atividade de características delimitadas no espaço e tempo, com leis previamente estabelecidas entre os participantes, instaurando novas leis que não necessariamente seguem os padrões de leis sociais, sendo sujeitas a alterações de acordo com os grupos que a praticam, assim, o jogo é operacionalizado em um ambiente fictício onde o sujeito pode correr riscos sem grandes consequências à vida do participante, também deve haver o princípio da incerteza de resultados e a liberdade de ação, para assim torná-lo atraente e instigar no jogador a execução das regras e sua continuidade na atividade, por fim, ele delimita que seja uma atividade improdutiva, onde a atividade não gere bens e nem riquezas, no máximo trocas de propriedade entre os próprios jogadores.

O autor também traz enquanto contribuição na compreensão da divisão da natureza social dos jogos, onde qualquer um dos jogos criados pelos humanos pudessem se encaixar em pelo menos um dos quatro elementos que foram descritos pelo autor, o *Agôn*, aparecendo predominantemente em competições de cunho esportivo, caracteriza-se enquanto um jogo onde se tenta criar situações onde o indivíduo esteja à prova de forma igualitária a todos, com o fim que o vencedor

apareça como o melhor preparado, levando em conta da limitação desse modo, já que uma igualdade nesse contexto é impossível, tendo em vista que o meio exerce das mais diversas influencias; o Alea, oposto ao Agôn, se caracteriza quando o sujeito não necessita de capacitação profissional ou física para a realização da atividade, estando sob o acaso da sorte, sendo bem representado a partir de jogos de azar, loterias e etc. (Idem)

Também temos enquanto categoria o Ilinx, onde na prática dessa jogatina o sujeito busca uma alteração na sua estabilidade e percepção humana, por meio de uma ação como giros e trocas rápidas de direção, caracterizado desde as brincadeiras de girar rapidamente ou com auxílio de um brinquedo que empregue essa alteração sensorial de forma mecânica, assim como os gira-gira dos playgrounds enquanto algo menor e as montanhas-russas em escala maior; por fim, o Mimicry, caracterizado enquanto o jogo onde o jogador assume o papel de um determinado personagem, como forma de aproximar-se de uma realidade que não a sua, podendo ver essa categoria jogos de imitação ou interpretação, assim como o RPG. (Idem)

2.2 SOBRE O RPG:

Os RPG's nasceram a partir dos livros, com histórico baseado em livros de fantasia e guerra, ao início do RPG se deu por meio da literatura e jogos em tabuleiros. Os jogos têm enquanto dinâmica e papéis já predefinidos, iniciando pelo papel do mestre, sendo aquele que irá guiar a jogatina no decorrer do processo, e os personagens, que imersos na história, seja ela criada pelo próprio ou seguindo um roteiro por livros especializados ou até literatura fantástica, seja ela por meio da fantasia, ficção científica, fatos históricos, dentre outras, também cabe ao mestre a interpretação dos papéis que vão para além dos jogadores presentes, sendo conhecidos esses papéis enquanto "NPC", sigla para "Non Player Character", também chamado de personagem do mestre; os jogadores do RPG são responsáveis pela criação dos personagens, tendo total liberdade para a criação dele mas seguindo o contexto lógico do jogo e suas regras. (MIRANDA, 2005).

O momento do jogo em si tem enquanto característica a elaboração espontânea da história vivenciada, já que para a continuidade da história se torna necessário um grupo de jogadores que venham a jogar em tempo real e imaginar os aspectos que interagem com os personagens e o enredo na mão do mestre, tendo

em vista que o enredo não se trata de algo determinado, a improvisação dos jogadores dá ao jogo há interatividade. O caráter imaginário do RPG e toda sua contextualização histórica e fantasia fantástica de muito auxilia no desenvolvimento cognitivo do sujeito, tendo em vista que o indivíduo precisará pensar na contextualização do jogo e de seu personagem, então assim, o jogador, por meio da ludicidade do jogo poderá estar em contato com uma série de estímulos que se mostram necessários para o encaminhamento de forma coesa da jogatina em questão, tendo contato a um vocabulário próprio ao jogo e também ao contexto em que aquele jogo está sendo empregado, manifestando assim uma riqueza e variabilidade na experienciarão, sendo possível uma aplicabilidade até no contexto pedagógico, tendo em vista a flexibilidade que a jogatina teria aos diversos contextos históricos ou sociais que podem ser trabalhados durante sessão de jogos (MIRANDA; 2005).

Os jogos de categoria RPG podem ser divididos em diversas modalidades, demonstrando uma vasta gama de variedades de categorias, seja por meio do próprio *RPG de mesa* explicado acima, como o *Live Action*, onde será interpretado o papel do personagem podendo fazer-se uso de adereços em um ambiente decorado para o jogar, *aventuras-solo*, onde se usa de um livro específico para essa jogatina, até em jogos eletrônicos os chamados *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), que são jogos online de múltiplos jogadores, criando um universo digital para a vivência do avatar que o jogador projetou de acordo com seu interesse, onde o jogo oferece a partir de sua interface um sistema de desenvolvimento e melhoramento do personagem por meio de níveis, e por esses níveis são balanceados os desafios dos modos mais variados e atividades diversas.(DE ANDRADE, 2007)

O RPG pode ser visto enquanto uma possibilidade de se trabalhar dos mais diversos temas, tendo o ambiente da educação enquanto um grande leque de possibilidades de ensino, mas também servindo como auxílio nos mais diversos âmbitos do sujeito, tendo a história enquanto uma matéria de possibilidades para o desenvolvimento de um *roleplay*, a possibilidade do aprender brincando é conhecida desde os tempos da Grécia antiga, tendo no espaço escolar uma possibilidade enquanto espaço e público de um desenvolvimento da atividade lúdica no ensino (CARDOSO, 2008)

2.3 JOGOS E PSICOLOGIA

Inicialmente, pode-se notar nos jogos e no brincar um instrumento de isenção social e de desenvolvimento nas mais diversas áreas do saber, inclusive o brincar é de suma importância para o processo educacional do sujeito, entendendo que desde o nascimento até a vida adulta o ser humano passa por um processo contínuo de construção e estruturas variáveis, Piaget percebeu que existiam estágios em que determinadas características eram comuns a cada idade, sem que necessariamente fossem conteúdos fixos, mas sim uma atividade potencial que é suscetível de ser ou não atingida (FERRACIOLI, 1999). Nesse sentido, Macedo (1985) destaca o conceito de inteligência representativa, aquela posterior a sensório-motor (responsável pelos movimentos e gestos no início da vida nos primeiros dois anos), onde o ser humano interage com os objetos, incluindo ele próprio, e aos poucos constrói por meio da imitação, do brincar, do desenho, dentre outros, a sua imagem mental, a linguagem e a brincadeira simbólica. No entanto, a inteligência representativa é um constructo gradativo advindo ao longo de períodos de desenvolvimento e que são um crescente até a vida adulta, são eles:

1) Pré-operatório: encontrado na faixa etária de aproximadamente 2 a 7 anos, caracterizado pela reconstrução das ações e objetos no plano representativo dos objetos e movimentos que a criança já conhece no período sensório-motor. 2) operatório concreto, de 7 a 12 anos, no qual as representações funcionam ligadas diretamente a objetos concretos, ou seja, operações simples ligadas diretamente a algo que se apresenta visível no campo físico. 3) operatório-formal (dos 12 anos em diante) que se caracteriza pela capacidade hipotético-dedutiva, ou seja, o advento da abstração e da resolução de operações sem a necessidade de um objeto concreto, (MACEDO, 1985) a partir dessa fase, o desenvolvimento de mesas de rpg e o trabalho no desenvolvimento da história e de personagem pelo sujeito se torna prático, tendo em vista a capacidade de abstração desenvolvida pelo sujeito auxilia na elaboração e continuidade da história e de seu personagem.

Onde Piaget (1964) traz a importância da mudança entre o estágio da infância a adolescência:

Por volta de onze a doze anos efetua-se uma transformação fundamental no pensamento da criança, que marca o término das operações construídas durante a segunda infância; é a passagem do pensamento concreto para [...] o “hipotético dedutivo”. [...] até essa idade, as operações da inteligência infantil são, unicamente concretas, isto é, só se referem a própria realidade.

Visto que o processo de aprendizagem se dá por meio de um constructo entre estágios de desenvolvimento e a interação por meio da linguagem é preciso entender como se dá a assimilação desses conteúdos e informações; Como trazido por Garcia (1998) a noção de esquema mental segundo Piaget (estruturas lógicas ou conceitos que utilizamos para assimilar a informação), se estrutura através dos processos de assimilação e acomodação, onde quando uma nova informação apresenta-se no campo para criança restam-lhe duas opções: modificar um esquema já existente ou criar um novo esquema, em ambas as situações ocorrem mudanças que possibilitaram a criança, adolescente e sujeito adulto, acomodar a informação e gerar a possibilidade de uma nova assimilação e novos esquemas, em um processo de evolução contínua. (GARCIA,1998)

Nessa idade, sendo variante entre 22 aos 40 enquanto jovem adulto, são vistas que as capacidades de desenvolvimento do sujeito adulto são diferentes dos outros estágios da vida, tendo o indivíduo adulto uma capacidade de pensamento mais rápida, com um senso de organização aprimorado, o sujeito adulto tem todo o seu arcabouço comportamental e mental á desenvolvido, auxiliando na elaboração dos seus processos mentais e na elaboração de respostas coesas ao momento, é característica desse momento uma estabilidade no sujeito, sem grandes mudanças, levando em consideração que nessa fase da vida que o sujeito atinge a maturidade, onde os papéis sociais que ele assume são de crucial importância para seu futuro, não só pela relevância desse papel, mas as expectativas sociais frente a essa atividade. (MOURA; 1999)

Onde desde a adolescência, já é notória a possibilidade de uso do RPG como forma de estímulo para que seja desenvolvidos aspectos afetivos e de sua personalidade, tendo em vista que o sujeito após adquirir a capacidade de formular hipóteses, e usando da sua imaginação, poderá ser imerso em um contexto onde ele poderá assumir outra persona, e por meio dessa, viver os mais diversos contextos, seja por meio da fantasia fantástica ou em um aspecto mais futurística, mas o sujeito por meio do RPG pode-se utilizar-se do ambiente como forma de catarse, onde o sujeito é herói protagonista da sua história, podendo-se compreender ou correlacionar seu personagem e o sujeito, a capacidade de projeção e simbolismo nesse contexto faz com que o RPG se torne não só um ambiente lúdico, mas também de liberdade, muito similar ao contexto do teatro terapêutico, tendo a

possibilidade de vivenciar ou assumir para si um papel enquanto característica similar. (MIRANDA; 2005)

3. METODOLOGIA

3.1 PARTICIPANTES

A pesquisa foi realizada com cinco participantes, onde inicialmente foi-se divulgado em grupos de comunicação online e procurada a autorização da instituição Unileão para que também fosse divulgado nas salas do curso de Psicologia, onde por meio destes meios os participantes tomaram ciência da pesquisa e sinalizaram interesse de forma espontânea para a participação da mesma, sendo quatro do sexo masculino e uma do sexo feminino, com idades entre vinte e um e trinta e sete anos, no tocante à escolaridade quatro deles estão cursando ensino superior e um já possui pós graduação, a renda familiar aproximada dos sujeitos do estudo está entre um a seis salários mínimos.

3.2 PROCEDIMENTOS:

3.2.1 COLETA DOS DADOS

Tendo em vista que o trabalho se trata de uma pesquisa qualitativa de natureza exploratória, os dados foram coletados por meio de entrevista semiestruturada, contendo as seguintes perguntas norteadoras: (1) A partir de que idade você se percebeu gostando de jogos? (2) Quais foram os primeiros jogos? (3) Além de você, na sua família, quem você nota interesse nos jogos? (4) No período inicial, houve alguma dificuldade dos familiares para aceitar? Se sim, quais dificuldades? (5) A quanto tempo pratica a jogatina RPG? (6) Qual a recorrência em que você joga RPG? (7) Qual o sentido que a jogatina RPG tem hoje na sua vida? (8) Qual estilo de RPG você costuma jogar? E porquê? (9) Atualmente, existe alguma dificuldade para o sujeito enquanto adulto jogar RPG? (10) Qual a influência prática que o jogo apresenta em sua vida?

As entrevistas foram gravadas e transcritas após aprovação no comitê de ética, sendo aprovado com o Certificado de Apresentação para Apreciação Ética na Plataforma Brasil de número 13833219.4.0000.5048; assim, foi realizada no Centro Universitário Dr. Leão Sampaio - UNILEÃO em uma sala de aula disponibilizada pela instituição, com a presença de apenas o pesquisador e o entrevistado, os participantes responderam às perguntas após a leitura do Termo de Consentimento

Livre Esclarecido e assinatura do Termo de Consentimento Pós-esclarecido e Termo de Uso de Voz e Imagem .

3.2.2 ANÁLISE DOS DADOS

Para análise dos dados foi utilizada a proposta de Análise de Conteúdo (FLICK, 2008). Esta propõe uma redução dos dados colhidos, e por isso, se torna necessário seguir algumas etapas: (1) Selecionar os principais pontos da entrevista; (2) Analisar os aspectos relacionados a situação de coleta de dados, ou seja, esta etapa consiste em descrever minuciosamente o momento da entrevista, levando em consideração, por exemplo, se o entrevistado está acompanhado ou não; (3) caracterizar o material, ou seja, neste momento de análise faz-se necessário considerar se houver protocolo para a entrevista ou se ela foi gravada com autorização do usuário, além de outros fatores; (4) Enfatizar questões sobre o que iria ser interpretados a partir do levantamento de dados. Por fim, seria (5) Levados em consideração teóricos que possibilitam o desenvolvimento do presente estudo, sendo articulado teoricamente e agrupado os dados em categorias de sentido após sua análise completa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 O SIGNIFICADO DA JOGATINA

Inicialmente, nota-se que o discurso frente ao RPG e jogos enquanto uma possibilidade de válvula de escape e possibilidade interacional se fez muito presente durante o trabalho, como pode ser visto nos discursos a seguir:

Eu expressar minha criatividade, de conseguir fazer um personagem na qual eu adeque a história a forma que eu quero e conseguir interpretar ele na forma que eu quero, porque como há o trabalho do role play há um processo de interpretação muito grande [...] a gente começa a dinamizar muito mais o pensamento, porque quando a gente tá jogando, a gente tem de ter aquela resposta rápida sobre a sua personagem, e eu acho que a gente acaba levando isso para vida. (E1-F-22a)³

Novas possibilidades de desenvolvimento e criatividade e que também me permite viver é, experiências novas. [...] Eu descobri que mais do que uma fuga, é uma projeção. (E2-M-37a)

³ No intuito de preservar a identidade dos participantes da entrevista foi atribuída para cada pessoa uma sigla, a letra E se refere a cada entrevistada seguida do número de acordo com a ordem de realização da entrevista, seguido do sexo e idade do entrevistado.

Ela (a jogatina RPG) tem um caráter afetivo muito forte, porque eu sinto que eu me senti confortável pra estudar e jogar D&D quando eu tive uma mesa composta pelos meus melhores amigos [...] a gente meio que encontra no rpg as vezes uma forma que todo mundo tá junto fazendo uma coisa só. (E3-M-23a)

E RPG eu vejo que é uma coisa que eu vejo que a gente pode se soltar, a gente pode viver experiência nova naquele mesmo contexto, eu acho uma coisa bem, de se expressar mesmo, uma coisa livre. [...] Como agir em algumas determinadas situações, digamos, no jogo a gente tem que ter muitos, tem que ter muita lógica, e tem que pensar bem antes de agir, [...] eu acho que ajuda muito na interação (E5-M-21^a)

Os jogos e o RPG, como visto nos discursos acima, assume na vida do indivíduo um papel de possibilidades diversas de interação social, como discutido por Miranda (2005), é possível sim que o indivíduo, ao momento da elaboração do seu personagem, projete aspectos comuns ao próprio sujeito, onde o ambiente do RPG por meio do seu universo da fantasia pode ser usado enquanto um ambiente de testes e possibilidades de interação que não implicam grandes danos ou perdas ao sujeito, como visto no discurso abaixo:

Então essa personagem acabou interferindo e influenciando sim minha personalidade como eu tenho hoje, então eu era uma pessoa mais tímida, bem antissocial, medroso também, e [pausa], e essa personagem que eu criei era o total oposto, então, [...] por agir durante, como ela durante tanto tempo, ela acabou sim, de alguma forma né, entrando na minha personalidade, então minha timidez passou bastante, né, questão de falar em público, coisas do tipo, isso daí mudou bastante por causa do, da personagem do jogo (E4-M-28a)

E não só o ambiente do RPG de mesa em si, no próprio discurso do sujeito pode-se notar o caráter de importância que os jogos de forma geral exercem no sujeito.

Literalmente salvou minha cabeça durante minha infância e adolescência, [...] salvou mesmo minha sanidade, então, é algo bem presente até hoje em minha vida. [...] eu passo, passo ainda hoje muito tempo me divertindo através de jogos, [...] mais quando eu era moleque, mais novo, então passar horas e horas jogando, seja no videogame ou no computador. [...] passo ainda hoje muito tempo me divertindo através de jogos, uma das poucas diversões que eu consigo independente de onde eu tiver, seja no celular quando eu tô na rua ou então em casa mesmo [...] (E4-M-28a)

Entendendo-se assim o caráter de catarse que o jogo possa vir a oferecer, para além de uma situação de ação real, o jogo e o RPG em si carrega um aspecto

de possibilidade de uma mudança que nem sempre é possível na “vida real”, como no caso do RPG o próprio nome sugere, o indivíduo irá elaborar e vivenciar um papel enquanto um jogo, uma possibilidade de ser além do que já se é.

Vale ressaltar as citações espontâneas frente a franquia de jogos *Grand Theft Auto*, ou como conhecida popularmente, GTA, a franquia essa que ganhou grande notoriedade frente a sua violência e possibilidades voltadas ao mundo adulto, onde diversas possibilidades de ações, sejam lícitas ou ilícitas, fazem com que o jogo não se torne apenas um atrativo, se torne um ambiente de possibilidades, sendo um jogo responsável por significativas mudanças no mundo dos jogos, onde sua importância no mundo dos jogos foi citada por David Kushner (2014; p.04) em seu livro contando a origem do jogo como: “GTA revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia considerada infantil por tanto tempo, em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo”.

Tirando o aspecto infantil que os jogos carregavam e sendo alvo de diversos escândalos envolvendo até crimes, onde o mesmo veio a ser associado a casos de violência que aconteceram pelo mundo onde os praticantes também jogavam o jogo, e assim muito associado a casos de violência principalmente envolvendo adolescentes e jovens adultos, agregando ao videogame, também preconceitos frente ao assunto Violência e jogos, mas como visto nos estudos referentes a prática de jogos eletrônicos e violência, os jogos, independente do contexto, podem ser visto enquanto um meio de catarse, um ambiente onde o sujeito pode ressignificar toda sua realidade, seus medos, angustias, desejos, e seus mais diversos tipos de sentimentos sem necessariamente uma repetição do seu comportamento no espaço social. (ALVES, 2004)

A reprodução do ato da violência se trata de uma repetição mecânica dos modelos de violência sociais e midiáticos, sendo para além do desejo do próprio sujeito, interpretar que o jogo violento seja causa direta enquanto estimulante da violência é desconsiderar todo o contexto psicossocial do sujeito, é desconsiderar toda a sua estrutura subjetiva, a interação do sujeito com essas mídias interativas não dão enquanto resultado uma situação de violência, na verdade ela vem a proporcionar aspectos subjetivos individuais a cada sujeito, onde o videogame pode vir a servir enquanto forma de catarse. (Idem)

Onde, esse próprio discurso pode ser encontrado na fala:

Eu acredito que o RPG é terapêutico, porque quando você faz uma criação de personagem, você tá de certa maneira, fazendo um desenho livre, você está projetando coisas naquela pessoa que são da sua personalidade, e a medida que eu fui amadurecendo esse... Esse conhecimento, essa noção, hoje eu consigo trabalhar até [pausa] alguns personagens, algumas demandas minhas, como a própria raiva, por exemplo, eu tenho uma personagem que me permite uma válvula de escape para a raiva. (E2-M-37a)

Demonstrando o caráter com que o sujeito a partir da sua adolescência até a vida adulta tem de poder ressignificar o ambiente de abstração para um maior desenvolvimento inclusive pessoal, sendo notado esse discurso inclusive enquanto um discurso de possibilidade em comum, tendo em vista que essa possibilidade de uso dos jogos e do RPG em si se torna um discurso comum entre os jogadores de RPG.

4.2 VIDA ADULTA - O JOGADOR VERSUS AS OBRIGAÇÕES

Pode-se compreender a vida adulta enquanto um marco na vida do sujeito, mas não enquanto uma situação de ritualística de transição que ocorre com todos em uma idade exata, mas sim enquanto um modo de ser no mundo, a partir do caráter de importância de suas obrigações sociais e mediação disso no seu contexto, tendo em vista que o sujeito na fase adulta se torna um sujeito ativo e responsável pelo seu bem estar e rotina, frente a isso, pode-se iniciar a compreensão dos seguintes discursos:

A questão de prioridade de tempo, que por mais que seja uma coisa que eu valorize e que eu goste, as vezes é difícil encontrar tempo, quando um pode o outro não necessariamente pode. (E2-M-37a)

Enquanto rotina sinto, porque assim, tipo a faculdade demanda muito do meu tempo, eu ultimamente passo minha tarde e noite, chego em casa pra dormir e volto pra a faculdade [...] eu acho que minha vida acadêmica atrapalha tanto minha vida de RPG como minha vida familiar. (E3-M-23a)

Muito mais a questão do tempo, porque, faculdade, eu tô buscando emprego, então isso já supre muito do meu cotidiano, e eu não encontro jogador que queira do tipo, "Vamos se encontrar 3 horas da manhã e jogar até as 5, pelo menos duas vezes por semana", isso é muito difícil [...] (E4-M-28a)

É, nesse caso de falta de tempo, eu não consigo jogar o RPG, [...] mas se eu tivesse a chance e o tempo mais amplo, eu voltaria a jogar sem problema(E5-M-21a)

Durante a pesquisa, foi notória a culpabilidade da rotina de obrigações enquanto responsável pela restrição frente a sua prática, onde se pode perceber o quão imersos no contexto, tanto de uma priorização no desenvolvimento na sua característica enquanto sujeito autônomo e livre, assumindo os “papeis” com que a vida adulta carrega, mas que também se ver barrado pelas exigências sociais que por hora, carregam ao indivíduo uma maior dependência dos seus pais e colaborando para uma nova formulação de adultos na contemporaneidade, pois não mais assume-se papéis por obrigação, como casar e ter filhos para assim se emancipar e se considerar adulto, e sim compreender o sujeito adulto a partir de sua implicação para com seu desenvolvimento pessoal e profissional, onde o sujeito vem a compreender o contexto e implicações dos papéis sociais no contexto da vida adulta, hoje eles não exercem uma característica enquanto uma obrigação social que demarca e delimita a vida adulta. (PAPPÁMIKAIL; 2017)

Segundo Serbena (2006), a implicação frente o jogo e a necessidade de um desenvolvimento contínuo e com características de um compromisso para com os seus participantes da jogatina RPG denota a dificuldade que o sujeito adulto vem a ter para com o desenvolvimento e um processo de jogatina contínuo, as obrigações frente a vida adulta acabam que sobressaindo frente a questão dos jogos e RPG, tendo em vista que a jogatina carece de uma dedicação para com a história, já que o ato de jogar acabar por perpassar a vida pessoal, como visto na fala:

Tipo muito tempo que se perde, inclusive, eu também tive esse pensamento que é muito tempo que se perde jogando, pois, as vezes a mesa como vai até 8 horas seguidas, [...] isso acaba sendo muito exaustivo, sem contar que tipo, querendo ou não também você também tem o tempo que se perde pensando na história do personagem se você uppar (aumentar o nível) ele você precisa desenvolver essa questão da história do personagem[...] (E1-F-22a)
 Às vezes querem jogar tipo o ano todo tá ligado?! se juntar para jogar em março, abril, fazer campanhas e não só One shots, e até tem atritos com os colegas e tipo, “gente pra mim não rola, tá ligado?! Vocês vão andar sem mim” e o grupo é tão unido que tipo rola mesmo esse “poxa cara que bosta” (E3-M-23a)

Os jogos e o RPG de mesa em si adquire um papel de possibilidade, onde no caso do RPG de mesa as partidas *One Shot*, ou seja, partidas que visam começar e terminar no mesmo dia, sem ter enquanto intuito um compromisso de continuidade na história, acabam se tornando uma forma de se jogar, mas assim o RPG vem a perder uma das suas características mais atrativas, o caráter contínuo na aventura,

sobrando enquanto possibilidade a jogatina online por meio do MMORPG, ou das partidas individuais.

4.3 PRECONCEITOS E DIFICULDADES

Para Piccolo (2010) o preconceito nasce de um caráter de estereotipia e de uma certa condição de estranheza, algo que fuja do comum, onde, a cultura *nerd*, enquanto uma cultura destoante, sempre esteve envolto dessa imagem, onde pro meio desse processo, corrobora ainda mais na manutenção e perpetuação desse de preconceito, onde pode-se notar o caráter de senso comum e questões que foram formadas de forma prévia desconhecendo todo o contexto e aplicabilidade dos jogos na vida do sujeito, onde durante a entrevista foi vista algumas dificuldades que foram colocadas pelos entrevistados pelo social:

E tem o preconceito também das pessoas em achar que isso é uma coisa banal, tipo “Há, me poupe, a galera tá perdendo tempo porque não é nada, tão só jogando, só brincando,” é, bem como uma banalidade na vida. (E1-F-22a)

Até mesmo de familiares evangélicos que acreditam que o RPG é um jogo do demônio ou alguma coisa parecida. (E2-M-37a)

A ausência de tempo na vida adulta e a exigência do cumprimento do indivíduo a suas obrigações, dificulta ainda mais na propagação, adesão e manutenção dessa cultura e do grupo de jogatina, como visto em:

Às vezes é o não entendimento, porque se você tá falando com um amigo que conhece o estilo de jogo que conhece o estilo de jogo, conhece algum tipo de jogo, então as pessoas estão sentadas aqui socializando, e vocês dois acabam ficando a parte, porque os outros não entendem e não tem nem vontade de entender, muito mais, a dificuldade é muito mais de compressão do jogo. dificuldade que eu tenho para encontrar um grupo de jogadores é muito grande, por mais que tem jogadores aqui na região (E4-M-28a)

Então eu sinto que na cultura da gente, de interior do interior do nordeste, eu sinto que isso é algo muito de: pro caba jogar RPG de mesa, o cara tem de se esforçar, o cara tem de correr atrás, o caba tem de sair da bolhazinha dele seja ela qual for e procurar a bolha dos cara que jogam RPG, mas também acho que quando você se encontra, você se encontra! (E3-M-23a)

Tornando assim, a cultura dos jogos de forma geral algo com um foco e público específico para aqueles que o conhecem, o aumento da quantidade de jogadores mobile e dos jogos online deu maior visibilidade para a comunidade dos jogos em si, mas a estereotipia social frente aqueles ditos *nerds* e pelo fato do RPG de mesa em si ser um

modo de jogatina bem específico do grupo, onde o processo de desconstrução do RPG e dos jogos de forma geral acaba por se tornar algo de desenvolvimento do jogador para com seu meio, desmistificando e compreendendo todo o contexto social no qual se está inserida essa cultura.

4.4 VÍCIO E SAÚDE

Assim como outros aspectos da vida que trazem por meio do prazer e do bem-estar, uma condição que venha a atrapalhar o desenvolvimento normal do sujeito, com os jogos não vem a ser diferente, durante as entrevistas, quando referido a jogos de forma geral, notou-se o caráter de vício que facilmente o jogo pode vir a exercer na vida do sujeito, onde na infância poderá vir a se instaurar uma condição de vício, que frente a atual modernidade, se torna mais complicado não estar imerso em todos os contextos dos jogos e tecnologia, como visto no relato pessoal dos entrevistados:

Com 6 anos quando eu ganhei meu Mega Drive, e aí eu e meu pai ficamos viciados naquilo, [...] apesar de que depois de um tempo ele ficou totalmente rejeitando a parada porque ele se viciou real e deu cabaré lá em casa. [...] mãe passou a botar boneco depois de pai no Mega Drive (E3-M-23a)

Não teve tantas dificuldades, mas mesmo assim teve porque a gente (a entrevistada e seus irmãos) era muito viciado. (E1-F-22a)

Sim, o tempo que eu passava no computador jogando que era perda de tempo, que eu tava ficando cego, [...] (E2-M-37a)

Na verdade sempre tiveram (dificuldades) né, porque [pausa] eu passo, passo ainda hoje muito tempo me divertindo através de jogos, uma das poucas diversões que eu consigo independente de onde eu tiver, seja no celular quando eu tô na rua ou então em casa mesmo, as vezes até com uns amigos, [...] Teve pelo fato de tempo gasto, né, porque assim, isso era mais quando eu era moleque, mais novo, então passar horas e horas jogando, seja no videogame ou no computador, então isso, tipo, 'Não, isso vai te atrapalhar de alguma forma?', [...] (E4-M-28a)

Vale ressaltar que o vício em jogos foi no ano de 2018 foi reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS), sendo nomeado no DSM-V enquanto Transtorno do Jogo, observando-se as condições que podem fazer com que o sujeito se enquadre em um processo de vício em jogos, onde o sujeito deve exercer as seguintes características para se qualificar enquanto um processo patológico: Não exercer controle da sua frequência e duração da jogatina, priorizar jogar a outras atividades, inclusive sociais, e o contínuo aumento da frequência de jogatina do sujeito, mesmo frente a situações onde o sujeito já tenha sofrido alguma sanção

ou resposta negativa frente a prática, dentre outras (WAKEFIELD; 2018), mas que essa prática mesmo com as características de vício a partir da perspectiva psicológica pode-se notar intertendências também no âmbito psicológico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, o seguinte trabalho carregava em si uma grande perspectiva pessoal, enquanto estudante na área da Psicologia com apreço por esse ambiente dito *nerd*, o mesmo sempre foi visto enquanto uma via de estudos, visando as possibilidades que os jogos apresentavam, em especial os RPGs, notei que a temática em si, mesmo que por ora carregada de estereotipia ou um pensamento leigo frente as possibilidades, podem vir a se tornar uma área de estudo para além dos estudos educacionais. Percebeu-se que o valor dos jogos, de forma geral, para com os jogadores, e seu caráter de que mesmo em coletivo, a individualidade pode se mostrar e se desenvolver, onde os jogos podem ser percebidos para além do campo do passatempo, mas enquanto uma dimensão bem mais complexa para aqueles que o jogam, adquirindo um caráter tanto psicológico quanto social, onde os jogos, o lúdico e o brincar acompanham o sujeito no seu desenvolvimento de forma íntima, assim como os jogos acompanharam o nosso desenvolvimento enquanto seres e sociedade.

Os resultados do presente trabalho corroboraram essa perspectiva, foi visto a dimensão em que os jogos acabam por influenciar a partir da perspectiva do próprio sujeito, enquanto jogador dotado de subjetividade e percepções frente sua prática; nesse discurso, os jogos, em especial o RPG, foi-se associado a uma possibilidade de catarse, enquanto um fim para manifestações de ações com bem menos danos que no contexto da vida real, de manifestação da sua subjetividade de forma livre e desenvolvimento de práticas e perspectivas pessoais, trabalhando a partir do lúdico, aspectos subjetivos que corroboram tanto para sua saúde mental, como para seu desenvolvimento enquanto ser, onde nota-se uma cultura já desenvolvida com os jogos, existindo toda uma dimensão e contexto em que o sujeito se insere e que esse público tem suas peculiaridades, onde mesmo sem abranger um grande público enquanto algo da cultura regional, acaba que por adquirir um grupo significativo e com aspecto de importância na vida do indivíduo, mesmo frente as obrigações sociais adquiridas na vida adulta.

Por fim, percebemos quão amplo o contexto possa vir a servir para a ciência, o ambiente dos jogos sempre nos acompanharam enquanto os mais diversos aspectos de desenvolvimento do sujeito, logo, acaba por se tornar um ambiente vasto frente as pesquisas tanto no campo subjetivo, como em uma dimensão de desenvolvimento social, onde o RPG de mesa em si, a partir de sua liberdade para com o sujeito e um aspecto projetivo frente a seu personagem e ações, se torna um campo vasto nas pesquisas de cunho psicológico, onde frente ao crescente número de novos jogadores e o aumento da compreensão dos jogos enquanto um aporte aos mais diversos contextos do ser, o jogo acaba por se torna uma área de pesquisas crescentes e necessárias, possibilitando assim, que outros pesquisadores percebam as diversas possibilidades de um desenvolvimento aprofundado frente a prática.

REFERENCIAS

ABBADE; João. Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões. **Jovem nerd**. 24/01/2019. Disponível em: < <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/> > Acesso em 21 de maio de 2019.

ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Violência—um Caleidoscópio de Imagens. **Revista da FAEEBA—Educação e Contemporaneidade**, v. 13, n. 22, p. 365-373, 2004.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Editora Vozes Limitada, 2011.

BATISTA, Mônica de Lourdes et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN**, p. 0377, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.

CARDOSO, Eli Teresa et al. Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de Historia. 2008.

CARNEIRO; Maria Angela Barbato, **A magnífica história dos jogos** - Carta Educação, 12/12/14 Disponível em: <http://www.cartaeducacao.com.br/aulas/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/> Acesso em: 30 mar. 2019.

DE ANDRADE, Luiz Adolfo. Conhecimento e simulação o que podemos aprender jogando MMORPG. **Revista Teias**, v. 8, n. 14-15, p. 13, 2007.

FERRACIOLI, Laércio. Aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento na obra de Jean Piaget: uma análise do processo de ensino-aprendizagem em Ciências.

Revista brasileira de estudos pedagógicos, Brasília, v. 80, n. 194, p. 5-18, jan./abr. 1999. Disponível em: < rbep.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/1001 >. Acesso em 01 de março de 2019.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa-3**. Artmed Editora, 2008

GARCIA, Sonia Maria dos Santos. A construção do conhecimento segundo Jean Piaget. **Rev. Ensino em re-vista**, n. 6, v.1 , p. 17-28, 1998. Disponível em: < <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7833> >. Acesso em 01 de março de 2019.

KUSHNER, David. **O Grande fora da lei: A origem do GTA**; Tradução de Fábio M. Barreto. – São Paulo: Darkside Books, 2014.

MACEDO, Lino de. Períodos de desenvolvimento da criança segundo Piaget e métodos de pesquisa em psicologia são comparáveis?. **Rev. Psicologia, Teoria e Pesquisa**, Brasília v.1, n. 2, p. 134-139. 1985. Disponível em: < <https://revistaptp.unb.br/index.php/ptp/article/download/1151/250> >. Acesso em 01 de março de 2019.

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. 2005. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Espírito Santo.

MOURA, Rui Manuel. **A vida adulta: uma visão dinâmica**. v. 6, n. 06, p. 2009, 1999.

PAPPÁMIKAIL, Lia. Juventude (s), autonomia e Sociologia: questionando conceitos a partir do debate acerca das transições para a vida adulta. **Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto**, v. 20, 2017.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**; tradução Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sergio Lima Silva; 24.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011

PICCOLO, Gustavo Martins. Caminhos da exclusão: análise do preconceito em sua manifestação nos jogos infantis. **Movimento**, v. 16, n. 1, 2010.

SALDANHA, Ana Alayde Werba; BATISTA, José Roniere Moraes. A concepção do Role-Playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.

SERBENA, Carlos Augusto et al. O mito do herói nos jogos de representação (RPG). 2006.

VELOSO, Ana Clara; BRETAS, Pollyanna. Jogos on-line movimentam R\$ 4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América Latina. **O Globo**. 05/03/2017 Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/economia/jogos-on-line-movimentam-49-bilhoes-brasil-lidera-setor-na-america-latina-21014736> >. Acesso em 21 de maio de 2019.

WAKEFIELD, Jane. Pela primeira vez, vício em games é considerado distúrbio mental pela OMS. **BBC** 2/01/2018 Disponível em: <
<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208> Acesso em 24 de maio de 2019.