



TRAÇOS DE PERSONALIDADE, MOTIVAÇÃO E O COMPORTAMENTO DE INTERNET GAMING DISORDER EM ADULTOS

CAMILA DA SILVA SANTOS; ANA CAROLINA CARMO FERNANDES; BEATRIZ PINTO FREIMAN; NATÁLIA TORRES DE ANDRADE; FERNANDA GONÇALVES DA SILVA

INTRODUÇÃO: Na medida em que a tecnologia avança, os jogos eletrônicos se aprimoram, conquistando um público maior. A prática dos jogos eletrônicos pode ser benéfica, promovendo melhorias nas funções cognitivas, entretanto também existem fatores negativos aos jogadores como Internet Gaming Disorder (IGD) que acarreta prejuízos clinicamente significativos. **OBJETIVOS:** O objetivo deste estudo foi analisar o coeficiente de correlação das variáveis psicológicas, traços de personalidade, motivação e o comportamento de IGD na população adulta de jogadores. **METODOLOGIA:** O público foi recrutado em páginas da internet que tratavam de jogos, disponibilizando o Termo de Consentimento Livre Esclarecido, um questionário sociodemográfico e os instrumentos psicométricos para avaliar a dependência de jogos eletrônicos, a motivação do jogador e as dimensões da personalidade. Foram realizadas estatísticas descritivas e inferenciais dos dados através do software SPSS versão 2.0. **RESULTADOS:** Obteve-se a participação de 109 jogadores, sendo a maior parte da amostra do sexo feminino ($f = 67$; 61,5%). A maior parte das regiões brasileiras foram contempladas, predominando residentes do Sudeste ($f = 68$; 62,4%). Os resultados apontaram que o traço de personalidade neuroticismo foi mais fortemente associado ao comportamento de IGD do que o tempo de jogo e a motivação intrínseca. Este achado confirma pesquisas anteriores de estudos internacionais e demonstram os referidos resultados no contexto brasileiro. Os traços de personalidade socialização e amabilidade se correlacionaram positivamente ao IGD. **CONCLUSÃO:** Infere-se que indivíduos com um senso maior de autonomia, pertencimento e relacionamento no jogo apresentam altos níveis de engajamento, tornando-os mais vulneráveis a satisfazer suas necessidades no jogo do que nas atividades diárias, produzindo assim um uso problemático.

Palavras-chave: Internet gaming disorder, Traços de personalidade, Motivação, Jogos eletrônicos, Jogadores.