

# Gaming Disorder em Minorias Sexuais e de Gênero

## *Gaming Disorder in sexual and gender minorities*

## *Trastorno de juego en minorías sexuales y de género*

Matheus Coutinho Alves<sup>1</sup> , Andressa Goldman Ruwel<sup>2</sup> , Cristhian Ferreira Falleiro<sup>3</sup> ,  
Caroline Souza<sup>4</sup> , Sabrina Rodrigues da Silva<sup>5</sup> , Felix Henrique Paim Kessler<sup>6</sup> 

**Resumo:** Introdução: Os jogos eletrônicos são agora reconhecidos como um problema de saúde mental, especialmente entre a comunidade LGBTQIA+. Objetivo: explorar os efeitos do transtorno de jogo (gaming disorder) na população LGBTQIA+. Método: A revisão narrativa abordou hábitos de jogo e gaming disorder em minorias sexuais e de gênero, usando PubMed, Google Scholar, Embase e Web of Science. Das 1640 pesquisas, apenas 3 abordaram gaming disorder nessa população. Resultado: consumidores LGBTQ+ gastam mais em jogos digitais. Jogadores LGBTQIA+ consomem mais jogos de exploração de identidade, possivelmente relacionados ao estresse de minoria. Discussão: minorias sexuais têm maior risco de gaming disorder. Para indivíduos LGBTQIA+, os jogos podem servir como escape e plataforma de apoio, mas o uso problemático pode estar associado a desfechos psiquiátricos negativos. Conclusão: Os jogos online têm o potencial de serem ferramentas de apoio para minorias, no entanto, as evidências são limitadas. É necessária mais pesquisa para compreender melhor a relação entre o uso de jogos e a saúde mental da população LGBTQIA+.

**Palavras-chave:** Transtorno de adição à internet; Minorias sexuais e de gênero; Dependência de tecnologia e de jogos; Dano ao paciente.

**Abstract:** Introduction: Electronic games are now recognized as a mental health issue, especially within the LGBTQIA+ community. Objective: To explore the effects of gaming disorder in the LGBTQIA+ population. Method: The narrative review addressed gaming habits and gaming disorder in sexual and gender minorities, utilizing PubMed, Google Scholar, Embase, and Web of Science. Out of 1640 studies, only 3 focused on gaming disorder in this population. Result: LGBTQ+ consumers spend more on digital games. LGBTQIA+ players engage more in identity exploration games, possibly linked to minority stress. Discussion: Sexual minorities face a higher risk of gaming disorder. For LGBTQIA+ individuals, games can serve as an escape and support platform, but problematic use may be associated with negative psychiatric outcomes. Conclusion: Online games have the potential as support tools for minorities, but evidence is limited. Further research is needed to better understand the relationship between game use and mental health in the LGBTQIA+ population.

**Keywords:** Internet addiction disorder; Sexual and gender minorities; Video Game addiction; Prejudice; Technology addiction.

**Resumen:** Introducción: Los videojuegos electrónicos son reconocidos actualmente como un problema de salud mental, especialmente dentro de la comunidad LGBTQIA+. Objetivo: Explorar los efectos del trastorno de juego (gaming disorder) en la población LGBTQIA+. Método: La revisión narrativa abordó los hábitos de juego y el gaming disorder en minorías sexuales y de género, utilizando PubMed, Google Scholar, Embase y Web of Science. De las 1640 investigaciones, solo 3 se centraron en el gaming disorder en esta población. Resultado: Los consumidores LGBTQ+ gastan más en juegos digitales. Los jugadores LGBTQIA+ consumen más juegos de exploración de identidad, posiblemente relacionados con el estrés de minoría. Discusión: Las minorías sexuales enfrentan un mayor riesgo de gaming disorder. Para los individuos LGBTQIA+, los juegos pueden servir como un escape y plataforma de apoyo, pero el uso problemático puede estar asociado con resultados psiquiátricos negativos. Conclusión: Los juegos en línea tienen el potencial como herramientas de apoyo para las minorías, pero la evidencia es limitada. Se requiere más investigación para comprender mejor la relación entre el uso de juegos y la salud mental en la población LGBTQIA+.

**Palabras clave:** Trastorno de adicción a Internet; Minorías sexuales y de género; Adicción a los videojuegos; Prejuicio; Adicción a la tecnología.

<sup>1</sup> Pesquisador do Centro de Pesquisa em Álcool e Drogas, Hospital de Clínicas de Porto Alegre, Porto Alegre, RS, Brasil. Endereço institucional: Rua Ramiro Barcelos 2350, Porto Alegre, RS, Brasil.

<sup>2</sup> Acadêmica de Medicina da UNISINOS. Pesquisadora do Centro de Pesquisa em Álcool e Drogas, Hospital de Clínicas de Porto Alegre, Porto Alegre, RS, Brasil. Endereço institucional: Rua Ramiro Barcelos 2350, Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: aruwel@hcpa.edu.br

<sup>3</sup> Acadêmico de Biomedicina da UFCSPA. Pesquisador do Centro de Pesquisa em Álcool e Drogas, Hospital de Clínicas de Porto Alegre, Porto Alegre, RS, Brasil. Endereço institucional: Rua Ramiro Barcelos 2350, Porto Alegre, RS, Brasil.

<sup>4</sup> Acadêmica de Medicina da UFRGS. Pesquisadora do Centro de Pesquisa em Álcool e Drogas, Hospital de Clínicas de Porto Alegre, Porto Alegre, RS, Brasil. Endereço institucional: Rua Ramiro Barcelos 2350, Porto Alegre, RS, Brasil.

<sup>5</sup> Profissional de Educação Física. Especialista na Atenção Integral ao Usuário de Droga. Pós-graduada em Saúde Pública. Pesquisadora no Hospital de Clínicas de Porto Alegre.

<sup>6</sup> Departamento de Psiquiatria e Medicina Legal da UFRGS. Pesquisador do Centro de Pesquisa em Álcool e Drogas, Mestrado profissional em Hospital de Clínicas de Porto Alegre. Graduado no Programa de Psiquiatria da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil.

**Recebido em:** 13/10/2023 | **Aceito em:** 22/11/2023

## Introdução

Nas últimas duas décadas, o uso excessivo de jogos eletrônicos tem ganhado reconhecimento como uma problemática de saúde mental dentro da comunidade científica (M. W. Stevens et al., 2021). Dado que este é um tema ainda pouco explorado, os fatores de risco e a história natural dessa condição permanecem pouco conhecidos. Adicionalmente, existe uma escassez de dados que permitam estimar o impacto negativo causado em diferentes subgrupos populacionais.

Simultaneamente, pesquisas de mercado indicam que a população LGBTQIA+ está direcionando significativamente mais recursos financeiros para essa prática de lazer, apresentando uma probabilidade maior de possuir uma plataforma de jogos em comparação com sua contraparte heterossexual (*LGBTQ+ Gamers Are an Untapped Demographic [Online]*, n.d.). Considerando que esta subpopulação exibe chances aumentadas para desfechos negativos em saúde mental (Lund & Burgess, 2021), torna-se relevante a necessidade de avaliar possíveis diferenças intrínsecas na apresentação do transtorno do jogo de videogame ou pela internet em minorias sexuais e de gênero.

O transtorno do jogo pela internet é um diagnóstico proposto na quinta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM V) (American Psychiatric Association, 2014). Incluído na seção 3 do manual como uma condição que requer estudos posteriores, esta entidade nosológica refere-se ao transtorno aditivo comportamental por jogos eletrônicos, sejam eles *online* ou *offline*. Até a publicação desta edição do manual, não havia substrato para caracterizar de forma robusta a epidemiologia, curso natural, bem como possíveis determinantes ambientais ou genéticos desta patologia. Entretanto, dados publicados posteriormente mostram que a prevalência global agrupada de gaming disorder situa-se entre 1,96% e 3,05%, a depender dos critérios utilizados para análise dos dados e das amostras empregadas nos estudos (M. W. Stevens et al., 2021). Tal prevalência é comparável àquelas encontradas em alguns transtornos por uso de substâncias e no transtorno obsessivo-compulsivo. O sexo masculino é mais afetado, na proporção de 2,5 para 1. No entanto, a prevalência de gaming disorder nas mulheres aumentou expressivamente na última década. Embora os adolescentes constituam a maioria dos indivíduos diagnosticados, é fundamental ressaltar que a maioria da população de gamers tem mais de 18 anos. Adicionalmente, o padrão de jogo também varia conforme a idade, com os adultos dedicando mais horas por semana a essa atividade (K. H. Chen et al., 2018).

### 1.1 Hábitos *online* das minorias sexuais e de gênero

Embora a presença da comunidade de jogadores LGBTQIA+, conhecida como “gaymers”, seja um fenômeno descrito há mais de 15 anos (Shaw, 2012), as características dos hábitos online deste grupo ainda são pouco conhecidas no campo da saúde mental. A juventude LGBTQIA+ encontra barreiras sociais no mundo real, tendendo a utilizar o meio virtual como uma plataforma de apoio para o desenvolvimento social, exploração de identidade, cuidado com a saúde e comportamento sexual (Martin-Storey et al., 2022). Comparativamente aos jovens cisgêneros e heterossexuais, aqueles pertencentes às minorias sexuais e de gênero tendem a usar mais as redes sociais como ferramentas para reafirmar sua identidade e se conectar com pares dentro da comunidade (Berger et al., 2022). Dado que a vivência cotidiana dessas pessoas frequentemente envolve exposição a experiências de rejeição e estigma, não é surpreendente que os jovens de minorias sexuais e de gênero estejam mais engajados na comunidade LGBTQIA+ através do meio online, onde eles relatam uma maior sensação de apoio e segurança (McInroy et al., 2019).

Similarmente, a anonimidade proporcionada pelos jogos pode ser atrativa para os indivíduos que buscam explorar aspectos de sua identidade e sexualidade em um ambiente não ameaçador (Arcelus et al., 2017; Broman et al., 2022). Jovens de minorias sexuais e de gênero que sofrem bullying buscam a experiência dos

jogos com a motivação de obter sensação de autonomia, segurança e interação social (O'Brien et al., 2022). Eles valorizam ferramentas presentes nos jogos que possibilitam a experimentação de suas identidades e validação do senso de *self*, como a customização dos personagens e a escolha por jogos de mundo aberto (O'Brien et al., 2022).

Corroborando a busca por jogos que fornecem recursos de experimentação individual e social, observa-se que os jogadores LGBTQIA+ consomem comparativamente mais títulos dos gêneros *open world action*, RPGs (*role-playing games*), MMORPGs (*massively multiplayer online role-playing games*) e jogos de simulação (Snyder, 2022). Muitos desses jogos permitem que o jogador desempenhe e participe com sua identidade real ou fantasiada através da criação de um avatar. Além disso, é exercida uma experiência pessoal e subjetiva através da performance do personagem conforme se progride no enredo do jogo, que pode ser aberto ou fechado. Desta forma, esses jogos podem funcionar como uma possibilidade de subversão de normas hegemônicas de gênero e sexualidade, dependendo de como o jogador utiliza os elementos gráficos e não gráficos para contrariar tais normas (Biscop et al., 2019).

Indivíduos pertencentes às minorias de gênero utilizam essas ferramentas como um exercício de experimentação de suas identidades, através da escolha de nomes, avatares e da interação com outros jogadores (Cantrell & Zhu, 2022; Morgan et al., 2020). Alguns inclusive optam por iniciar a transição social no ambiente dos jogos *online*, como um estágio intermediário antes de negociarem sua identidade no mundo real (Arcelus et al., 2017). No entanto, surge a questão de se a segurança do mundo virtual pode incentivar algumas pessoas a passar tempo excessivo envolvidas em gaming, prejudicando a transição de gênero no mundo real (Griffiths et al., 2016). O uso excessivo de mídias sociais em jovens de minorias sexuais e de gênero também foi associado a desfechos negativos de saúde mental nesta população, incluindo sentimentos de solidão, baixa performance acadêmica, problemas no sono e outros transtornos mentais (Berger et al., 2022).

## 1.2 Saúde mental e estresse de minoria

Pessoas gays, lésbicas e bissexuais têm duas vezes mais propensão a relatar sofrimento mental (Semlyen et al., 2016) e exibem uma maior chance de serem diagnosticadas com algum transtorno psiquiátrico em geral (Gmelin et al., 2022; Mongelli et al., 2019). Esta população apresenta maiores taxas de depressão e outros transtornos de humor (Gmelin et al., 2022; Mongelli et al., 2019; Plöderl & Tremblay, 2015; Wittgens et al., 2022); observam-se também índices mais elevados de transtorno de ansiedade generalizada e transtorno do pânico (Plöderl & Tremblay, 2015). Similarmente, as taxas de comportamento suicida ao longo da vida são mais elevadas em comparação a pessoas heterossexuais. Uma metanálise com mais de 2 milhões de participantes revelou que jovens de minorias sexuais e de gênero estão em maior risco para tentativas de suicídio, especialmente os jovens transgêneros (di Giacomo et al., 2018).

Em relação ao uso de substâncias psicoativas, embora as análises revelem maiores taxas de uso de álcool e drogas nesta população, é perceptível que há heterogeneidade no grupo. As mulheres pertencentes às minorias sexuais podem ser particularmente vulneráveis a desenvolver uso abusivo de álcool e a serem diagnosticadas com algum transtorno por uso de substância (Gmelin et al., 2022; Plöderl & Tremblay, 2015). Comparados aos heterossexuais, homens gays e bissexuais parecem apresentar maior prevalência de anorexia e bulimia, ao passo que tal diferença não é observada em mulheres lésbicas e bissexuais (Plöderl & Tremblay, 2015).

Pessoas transgênero lidam com obstáculos adicionais relacionados ao estigma de suas identidades. Elas têm um risco aumentado de receber um diagnóstico psiquiátrico em comparação à população cisgênero (Pinna et al., 2022). Também se observam maiores taxas de tentativas de suicídio e comportamento autoleitivo, mesmo após a transição social e as cirurgias de reafirmação de gênero. Esses resultados podem estar ligados à falta de suporte social, discriminação e solidão relatados por essas pessoas (Marshall et al., 2016). Tais fatores foram apontados como possíveis motivações para a busca por jogos eletrônicos nesta população (Arcelus et al., 2017; Griffiths et al., 2016).

A expressão “Estresse de minoria” refere-se ao referencial teórico formulado com o objetivo de compreender como e por que grupos de minorias populacionais apresentam piores indicadores de saúde mental. Este modelo postula que os piores desfechos em saúde observados em Gays, Lésbicas e Bissexuais não se explicam por características intrínsecas aos indivíduos, mas sim como efeito do estigma social dirigido a eles (Meyer, 2003). A exposição excessiva aos estressores pode aumentar a prevalência de condições associadas ao estresse, as quais incluem grande parte dos transtornos mentais (Hatzenbuehler & Pachankis, 2016; Meyer, 2003).

O estresse de minoria opera nos níveis individual, interpessoal e estrutural. Individualmente, três processos principais se relacionam com a vivência do estigma: homofobia/transfobia internalizada, hipersensibilidade à rejeição e ocultação da própria identidade (Hatzenbuehler & Pachankis, 2016). As formas interpessoais de estigma se referem à discriminação e ao preconceito expressados de uma pessoa para outra, tanto explicitamente como em crimes de ódio quanto através de microagressões implícitas. Finalmente, o estigma estrutural refere-se a normas sociais, culturais e institucionais que podem restringir os recursos das pessoas estigmatizadas.

Elaboraões sobre como o estresse de minoria impacta na saúde mental sugerem a existência de uma série de mecanismos afetivos e comportamentais que são induzidos pelo estigma: hipervigilância, ruminação excessiva, sentimento crônico de solidão (Hatzenbuehler & Pachankis, 2016). Também se sugere a presença de mecanismos fisiológicos alterados nesta população, como a disfunção do eixo hipotálamo-hipófise-adrenal, fenômeno semelhante a outras situações de estresse crônico durante a vida. Diferentes formas de intervenções foram propostas para reduzir o estigma e melhorar a saúde de indivíduos LGBTQIA+. No nível individual e interpessoal, intervenções que envolvem o uso da internet são estudadas como um caminho viável para atingir tais objetivos, mas ainda necessitam de mais estudos quanto à sua aplicação e eficácia. Foram descritas, por exemplo, estratégias de educação sexual online para jovens (O’Brien et al., 2022) e até mesmo o desenvolvimento de jogos especificamente formulados para facilitar a busca por ajuda e estratégias de enfrentamento em pessoas LGBTQ+ afetadas pelo estigma (Hatzenbuehler & Pachankis, 2016).

### 1.3 Riscos associados ou uso problemático de jogos digitais

Os jogos online são particularmente procurados por indivíduos que buscam características singulares nessas ferramentas, como a experiência de imersão enquanto forma de escapismo da realidade e a oportunidade de socializar virtualmente com grupos de pares (Broman et al., 2022; K. H. Chen et al., 2018; O’Brien et al., 2022). Entre os subtipos mais associados ao uso problemático estão os MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) (A. Chen et al., 2020). Neles, o ambiente virtual é compartilhado com outros jogadores e modifica-se pelas ações executadas, persistindo mesmo quando o jogador está offline. A presença desses elementos gratifica o jogador com um senso de conquista pessoal difícil de ser alcançado na vida real, estimulando-o a passar mais horas engajado em gaming (A. Chen et al., 2020; K. H. Chen et al., 2018). De fato, jogadores de MMORPGs mostraram dados de neuroimagem compatíveis com alterações em regiões envolvidas no sistema de recompensa, como o estriado dorsal, córtex cingulado anterior e núcleo accumbens. Essas áreas sofrem uma reestruturação funcional ao longo do tempo em jogadores, resultando em maior retroalimentação para continuar jogando e menor sensibilidade a recompensas da vida real, como alimentos e sexo (A. Chen et al., 2020).

O uso problemático de jogos digitais está associado a uma série de desfechos psiquiátricos negativos, incluindo sintomas de depressão e ansiedade, maior impulsividade, déficit de atenção, autocontrole prejudicado, baixa autoestima e níveis reduzidos de satisfação com a vida, entre outros (A. Chen et al., 2020; K. H. Chen et al., 2018; Männikkö et al., 2020). Embora diversas modalidades de tratamento tenham sido descritas para o transtorno de jogo por internet, tanto farmacológicas quanto psicoterápicas, os dados ainda são escassos e não existem recomendações bem estabelecidas. Algumas abordagens psicoterápicas, como a terapia cognitivo-comportamental, parecem ser promissoras (Zajac et al., 2017).

Ainda existe uma carência de pesquisas que analisem o comportamento de indivíduos pertencentes às minorias sexuais e de gênero em relação aos jogos digitais. A literatura sugere que esses jogos podem ser particularmente atrativos para pessoas que enfrentam dificuldades de aceitação social ou lidam com sentimentos de rejeição (K. H. Chen et al., 2018; Männikkö et al., 2020). Nessa perspectiva, o fardo imposto à população LGBTQIA+ pela estigmatização de sua identidade pode ser um determinante para um maior risco relacionado ao uso problemático de jogos. Considerando a gravidade dos desfechos negativos associados ao jogo problemático, é imperativo que estudos futuros sobre essa condição direcionem um olhar mais crítico para este grupo.

## 2 Objetivo

Investigar a problemática do transtorno de jogo, ou *gaming disorder*, em minorias sexuais e de gênero. Busca-se aumentar a percepção acerca das necessidades de saúde da população LGBTQIA+, reconhecendo a intersecção entre os determinantes socioculturais inerentes a este grupo e aspectos de psicopatologia descritos em estudos científicos.

## 3 Metodologia

O estudo consistiu em uma revisão narrativa semi-sistemática da literatura, explorando padrões de comportamento em jogos e o gaming disorder em minorias sexuais e de gênero. Realizou-se uma busca em bases de dados, incluindo PubMed, Google Scholar, Embase e Web of Science, utilizando palavras-chave como (*'internet gaming disorder' OR 'gaming addiction' OR 'problematic gaming' OR 'gaming' OR 'gaming habits'*) AND (*'sexual and gender minorities' OR 'sexual minorities' OR 'gender minorities'*). No PubMed, utilizou-se o termo MeSH "*sexual and gender minorities*". Após uma triagem inicial que resultou em 1640 estudos, os resumos foram examinados para avaliar sua relevância em relação ao tema proposto.

Embora apenas três estudos clínicos tenham abordado diretamente a ocorrência de gaming disorder nessas comunidades, outros estudos selecionados exploraram diferentes aspectos dos hábitos de jogo nesse contexto. A revisão também se baseou em revisões sistemáticas relevantes e nas diretrizes do DSM-V.

Além disso, aplicou-se o modelo de estresse de minoria para enquadrar a saúde mental das comunidades de minorias sexuais e de gênero. Referenciaram-se revisões sistemáticas, a partir das quais se acessaram estudos adicionais sobre os transtornos mais prevalentes nesses grupos. Alguns artigos de mídia geral foram utilizados para fornecer contexto anedótico.

## 4. Resultado

Pesquisas de mercado indicam que consumidores LGBTQ+ adquirem mais consoles e investem mais dinheiro em jogos digitais em comparação com pessoas cisgêneras e heterossexuais (*Os Jogadores LGBTQ+ São Uma Demografia Inexplorada | Nielsen, n.d.*). O ato de jogar evoluiu de uma atividade específica de nichos para se tornar um meio convencional de entretenimento para diversas populações. No entanto, apenas recentemente reconheceu-se as potenciais consequências adversas relacionadas ao uso excessivo e problemático dos jogos eletrônicos. O diagnóstico de transtorno do jogo foi incluído na Classificação Estatística Internacional de Doenças (CID-11). Esta condição é caracterizada pelo padrão aditivo comportamental relacionado ao uso de jogos digitais, online ou offline, levando a prejuízo clinicamente significativo em diversas áreas da vida (emocional, interpessoal, ocupacional etc). A prevalência global estimada de gaming disorder varia de 1,96% a 3,3%,

dependendo da amostra (Kim et al., 2022; M. W. R. Stevens et al., 2021). Embora os adolescentes preencham os critérios diagnósticos com maior frequência, é crucial destacar que os adultos representam mais da metade dos jogadores e tendem a dedicar uma quantidade significativa de horas ao gaming (K. H. Chen et al., 2018). Dentre os tratamentos descritos para o transtorno, destacam-se as modalidades psicoterápicas, como a terapia cognitivo-comportamental, terapia baseada em mindfulness, terapia familiar, entre outras (Zajac et al., 2017).

Alguns autores postulam que o hábito de jogar de forma excessiva e descontrolada resulta em ativação molecular e neural semelhante ao uso abusivo de substâncias (K. H. Chen et al., 2018). Alterações em estruturas do sistema de recompensa são observadas através de exames de neuroimagem em jogadores de MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) (A. Chen et al., 2020). Esses jogos proporcionam uma experiência altamente imersiva na qual os jogadores constroem avatares que são representações de si mesmos, além da possibilidade de interagir com outras pessoas (A. Chen et al., 2020; K. H. Chen et al., 2018). Nestes jogos, o participante é estimulado a continuar jogando para progredir em desafios ilimitados, evocando um senso de conquista não facilmente encontrado na vida real (A. Chen et al., 2020).

Dada a exposição frequente a experiências de rejeição e estigma na vivência diária de pessoas pertencentes às minorias sexuais e de gênero, não surpreende que esses jovens relatem maior sensação de segurança e apoio no meio online (McInroy et al., 2019). Comparados com os jovens cisgêneros e heterossexuais, eles tendem a utilizar mais as redes sociais como ferramentas para desenvolvimento social, conexão com pares, exploração de identidade e cuidados com a saúde (Berger et al., 2022; Martin-Storey et al., 2022).

Para jovens de minorias sexuais e de gênero que sofrem bullying, a imersão em jogos tem como objetivo obter sensação de autonomia, segurança e interação social (O'Brien et al., 2022). Indivíduos pertencentes às minorias de gênero também utilizam essas ferramentas como um exercício de experimentação de suas identidades (Cantrell & Zhu, 2022; Morgan et al., 2020). Alguns inclusive escolhem iniciar a transição social no ambiente dos jogos online, como um estágio intermediário antes de negociarem sua identidade no mundo real (Arcelus et al., 2017). No entanto, surge a questão de que a segurança do mundo virtual pode encorajar algumas pessoas a passar tempo excessivo engajadas em gaming.

## 5. Discussão

Os desfechos desfavoráveis de saúde mental nas pessoas gays, lésbicas, bissexuais e transsexuais estão ligados a alguns mecanismos fisiológicos e psicológicos influenciados pelo estigma, incluindo hipervigilância, ruminação, solidão excessiva e hiperativação do eixo hipotálamo-hipófise-adrenal (Hatzenbuehler & Pachankis, 2016). Observa-se nesta população maiores prevalências de depressão, transtornos de ansiedade, e transtorno por uso de álcool e outras substâncias (Gmelin et al., 2022; Mongelli et al., 2019; Pinna et al., 2022; Plöderl & Tremblay, 2015; Wittgens et al., 2022). Também são maiores as taxas de tentativas de suicídio e comportamento autolesivo (Marshall et al., 2016; Plöderl & Tremblay, 2015). Assim, a anonimidade criada pelos jogos pode ser atrativa para indivíduos que buscam explorar aspectos da sua identidade e sexualidade em um ambiente não ameaçador (Arcelus et al., 2017; Broman et al., 2022).

Dados empíricos de sete países europeus apontaram que o rastreamento positivo para *gaming disorder* é mais comum em pessoas pertencentes às minorias sexuais, e as mulheres lésbicas e bissexuais parecem ser especialmente vulneráveis (Broman et al., 2022). Os jogadores problemáticos pertencentes às minorias sexuais também reportaram mais sofrimento psicológico do que os jogadores problemáticos heterossexuais, sugerindo que há razão para se enfatizar a busca de *gaming disorder* nesta população vulnerável. Isso está em consonância com um estudo piloto prévio sueco (Broman & Hakansson, 2018), o qual apontou mais horas diárias de uso de redes sociais e maior grau de busca por auxílio psicológico na amostra de pessoas gays, lésbicas e bissexuais, ainda que não houvesse maiores índices de isolamento social neste grupo. Tal achado corrobora



que, para tais indivíduos que não vivem em consonância com experiências de vida heteronormativas, existem motivações intrínsecas ligadas às suas identidades para a busca de apoio nas plataformas virtuais.

Também é importante alcançar maior representatividade de pessoas pertencentes às minorias de gênero na literatura. Dados empíricos do Reino Unido (Broman et al., 2022) apontaram que dentre pessoas transexuais, os gamers são mais da metade e reportam dificuldade em realizar a transição social comparado a não-gamers; porém houve menor prevalência geral de *gaming disorder* nesta população – apenas 0,7%. Essas pessoas enfrentam desafios constantes para viver conforme o gênero identificado, portanto o meio online pode funcionar como facilitador dessa experiência (Arcelus et al., 2017; Broman et al., 2022; O'Brien et al., 2022).

Embora os jogos digitais possam ser utilizados como ferramentas de desenvolvimento pessoal, é importante ressaltar que o uso excessivo está implicado em uma série de desfechos psiquiátricos negativos: sintomas de depressão e ansiedade, maior impulsividade, déficit de atenção, autocontrole prejudicado, baixa autoestima, níveis reduzidos de satisfação com a vida entre outros (A. Chen et al., 2020; K. H. Chen et al., 2018; Männikkö et al., 2020). Ao mesmo tempo, indivíduos portadores de *gaming disorder* reportam solidão, baixa autoestima e baixa satisfação com a vida (K. H. Chen et al., 2018; M. W. Stevens et al., 2021). Ainda não é clara a relação desses efeitos com a saúde mental da população LGBTQIA+, ou seja, não se sabe se os piores indicadores neste grupo podem estar ligados a um maior engajamento no comportamento de *gaming*, e se, em contrapartida, esse hábito poderia ser mais benéfico ou prejudicial para estes indivíduos.

## 6. Conclusão

Os jogos *online* apresentam potencial como ferramentas de apoio para minorias que experienciam dificuldades de aceitação na sociedade (Broman et al., 2022). No entanto, as evidências empíricas ainda são escassas para recomendar tais intervenções.

Indivíduos LGBTQIA+ compartilham vulnerabilidades psicológicas que podem torná-los suscetíveis ao uso problemático dos jogos. É necessário a identificação das minorias sexuais e de gênero nos estudos futuros sobre o curso natural e tratamento do *gaming disorder*, inclusive para o desenvolvimento de políticas públicas efetivas que possam prevenir os possíveis danos a essa população específica.

## Agradecimentos

Agradecemos os valiosos comentários fornecidos pelos revisores do manuscrito.

## Referências

- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. (M. Inês Corrêa Nascimento, Ed.; 5a ed, Trad).
- Arcelus, J., Bouman, W. P., Jones, B. A., Richards, C., Jimenez-Murcia, S., & Griffiths, M. D. (2017). Video gaming and gaming addiction in transgender people: An exploratory study. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(1), 21–29. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.002>
- Berger, M. N., Taba, M., Marino, J. L., Lim, M. S. C., & Skinner, S. R. (2022). Social Media Use and Health and Well-being of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research, 24*(9), e38449. <https://doi.org/10.2196/38449>
- Biscop, Malliet, & Dhoest. (2019). Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games. *DiGeSt. Journal of Diversity and Gender Studies, 6*(2), 23. <https://doi.org/10.11116/digest.6.2.2>

- Broman, N., & Hakansson, A. (2018). Problematic Gaming and Internet Use but Not Gambling May Be Overrepresented in Sexual Minorities - A Pilot Population Web Survey Study. *Frontiers in Psychology, 9*(NOV). <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2018.02184>
- Broman, N., Prever, F., di Giacomo, E., Jiménez-Murcia, S., Szczegieliński, A., Hansson, H., & Håkansson, A. (2022). Gambling, Gaming, and Internet Behavior in a Sexual Minority Perspective. A Cross-Sectional Study in Seven European Countries. *Frontiers in Psychology, 12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.707645>
- Cantrell, Y., & Zhu, X. A. (2022). Choice-based games and resilience building of gender nonconforming individuals: a phenomenological study. *Digital Transformation and Society, 1*(2), 198–218. <https://doi.org/10.1108/DTS-08-2022-0039>
- Chen, A., Mari, S., Grech, S., & Levitt, J. (2020). What We Know About Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Harvard Review of Psychiatry, 28*(2), 107–112. <https://doi.org/10.1097/HRP.0000000000000247>
- Chen, K. H., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men's Health, 12*(4), 1151–1159. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- di Giacomo, E., Krausz, M., Colmegna, F., Aspesi, F., & Clerici, M. (2018). Estimating the Risk of Attempted Suicide Among Sexual Minority Youths. *JAMA Pediatrics, 172*(12), 1145. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.2731>
- Gmelin, J.-O. H., De Vries, Y. A., Baams, L., Aguilar-Gaxiola, S., Alonso, J., Borges, G., Bunting, B., Cardoso, G., Florescu, S., Gureje, O., Karam, E. G., Kawakami, N., Lee, S., Mneimneh, Z., Navarro-Mateu, F., Posada-Villa, J., Rapsey, C., Slade, T., Stagnaro, J. C., ... Wojtyński, B. (2022). Increased risks for mental disorders among LGB individuals: cross-national evidence from the World Mental Health Surveys. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology, 57*(11), 2319–2332. <https://doi.org/10.1007/s00127-022-02320-z>
- Griffiths, M., Arcelus, J., & Bouman, W. P. (2016). Video Gaming and Gender Dysphoria: Some Case Study Evidence. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 34*(2), 59–66. <https://doi.org/10.51698/aloma.2016.34.2.59-66>
- Hatzenbuehler, M. L., & Pachankis, J. E. (2016). Stigma and Minority Stress as Social Determinants of Health Among Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Youth. *Pediatric Clinics of North America, 63*(6), 985–997. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.07.003>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. Bin, Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., & Choi, K. H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors, 126*. <https://doi.org/10.1016/J.ADDBEH.2021.107183>
- LGBTQ+ Gamers are an Untapped Demographic [online]*. (n.d.). 2020. Retrieved September 30, 2022, from <https://www.nielsen.com/pt/insights/2020/lgbtq-gamers-are-an-untapped-demographic/>
- Lund, E. M., & Burgess, C. M. (2021). Sexual and Gender Minority Health Care Disparities. *Primary Care: Clinics in Office Practice, 48*(2), 179–189. <https://doi.org/10.1016/j.pop.2021.02.007>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., & Käriäinen, M. (2020). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology, 25*(1), 67–81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Marshall, E., Claes, L., Bouman, W. P., Witcomb, G. L., & Arcelus, J. (2016). Non-suicidal self-injury and suicidality in trans people: A systematic review of the literature. *International Review of Psychiatry, 28*(1), 58–69. <https://doi.org/10.3109/09540261.2015.1073143>
- Martin-Storey, A., Lapointe, A. A., Girouard, A., Paquette, M.-M., & Bergeron, S. (2022). The online environments of sexual and gender minority youth: Contexts of risk and resilience. *Journal of Family Strengths, 21*(1). <https://digitalcommons.library.tmc.edu/jfs/vol21/iss1/7>
- McInroy, L. B., McCloskey, R. J., Craig, S. L., & Eaton, A. D. (2019). LGBTQ+ Youths' Community Engagement and Resource Seeking Online versus Offline. *Journal of Technology in Human Services, 37*(4), 315–333. <https://doi.org/10.1080/15228835.2019.1617823>
- Meyer, I. H. (2003). Prejudice, social stress, and mental health in lesbian, gay, and bisexual populations: Conceptual issues and research evidence. *Psychological Bulletin, 129*(5), 674–697. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.5.674>



- Mongelli, F., Perrone, D., Balducci, J., Sacchetti, A., Ferrari, S., Mattei, G., & Galeazzi, G. M. (2019). Minority stress and mental health among LGBT populations: an update on the evidence. *Minerva Psichiatrica*, *60*(1). <https://doi.org/10.23736/S0391-1772.18.01995-7>
- Morgan, H., O'Donovan, A., Almeida, R., Lin, A., & Perry, Y. (2020). The Role of the Avatar in Gaming for Trans and Gender Diverse Young People. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(22), 8617. <https://doi.org/10.3390/ijerph17228617>
- O'Brien, R. T., Gagnon, K. W., Egan, J. E., & Coulter, R. W. S. (2022). Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study. *Games for Health Journal*, *11*(2), 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>
- Os Jogadores LGBTQ+ são uma Demografia inexplorada | Nielsen*. (n.d.). Retrieved August 3, 2023, from <https://www.nielsen.com/pt/insights/2020/lgbtq-gamers-are-an-untapped-demographic/>
- Pinna, F., Paribello, P., Somaini, G., Corona, A., Ventriglio, A., Corrias, C., Frau, I., Murgia, R., El Kacemi, S., Galeazzi, G. M., Mirandola, M., Amaddeo, F., Crapanzano, A., Converti, M., Piras, P., Suprani, F., Manchia, M., Fiorillo, A., & Carpinello, B. (2022). Mental health in transgender individuals: a systematic review. *International Review of Psychiatry*, *34*(3–4), 292–359. <https://doi.org/10.1080/09540261.2022.2093629>
- Plöderl, M., & Tremblay, P. (2015). Mental health of sexual minorities. A systematic review. *International Review of Psychiatry*, *27*(5), 367–385. <https://doi.org/10.3109/09540261.2015.1083949>
- Semlyen, J., King, M., Varney, J., & Hagger-Johnson, G. (2016). Sexual orientation and symptoms of common mental disorder or low wellbeing: combined meta-analysis of 12 UK population health surveys. *BMC Psychiatry*, *16*(1), 67. <https://doi.org/10.1186/s12888-016-0767-z>
- Shaw, A. (2012). Talking to Gaymers: Questioning Identity, Community and Media Representation. *Westminster Papers in Communication and Culture*, *9*(1), 67. <https://doi.org/10.16997/wpcc.150>
- Snyder, R. (2022, July). *Beyond my avatar: Gaming in the LGBTQ+ Community*. Nielsen Games. <https://www.nielsen.com/insights/2022/beyond-my-avatar-gaming-in-the-lgbtq-community/>
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, *55*(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, *55*(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Wittgens, C., Fischer, M. M., Buspavanich, P., Theobald, S., Schweizer, K., & Trautmann, S. (2022). Mental health in people with minority sexual orientations: A meta-analysis of population-based studies. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, *145*(4), 357–372. <https://doi.org/10.1111/acps.13405>
- Zajac, K., Ginley, M. K., Chang, R., & Petry, N. M. (2017). Treatments for Internet gaming disorder and Internet addiction: A systematic review. *Psychology of Addictive Behaviors*, *31*(8), 979–994. <https://doi.org/10.1037/adb0000315>