



# Ispá

Instituto Universitário  
de Ciências Psicológicas,  
Sociais e da Vida

A INFLUENCIA DA CULTURA NA RELAÇÃO DA REGULAÇÃO EMOCIONAL  
E A PERTURBAÇÃO DO JOGO

DIOGO DUARTE DO AMARAL PITEIRA

Orientador de Dissertação

PROFESSOR DOUTOR DAVID NETO

Professor de Seminário de Dissertação

PROF. DOUTOR DAVID NETO

MESTRADO INTEGRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

2025

Dissertação de Mestrado realizada  
sob a orientação de Professor Dou-  
tor David Dias Neto, apresentada  
no Ispa – Instituto Universitário  
para obtenção de grau de Mestre na  
especialidade de Psicologia Clínica

## **Agradecimentos**

Primeiramente, quero agradecer ao Professor Doutor David pela sua atenção e apoio ao longo do ano letivo. Sinto que a abertura, disponibilidade e a motivação que me transmitiu foram dos principais fatores que possibilitou a realização desta tese.

Quero agradecer à Cátia Castro, pela orientação, apoio e conforto que me deu a mim e a minha colega Rita. Sinto que esteve sempre disponível para nos ajudar com vários detalhes do nosso trabalho. Para além da sua ajuda, quero destacar a sua empatia, porque eu sendo uma pessoa mais ansiosa, especialmente perante certos prazos ou tarefas, ficavam muito afetado, e a Cátia muitas vezes tranquilizava-me, explicando que a constante comparação com os meus colegas não seria benéfica no meu desenvolvimento.

Muito obrigado ao ISPA, é uma instituição que me fez adorar a psicologia e que teve um papel crucial no meu percurso académico e social, desde as amizades que criei, até aos professores que acompanharam o meu percurso. As amizades que cultivei no ISPA ajudaram-me a crescer como pessoa e a desenvolver a minha maturidade e integridade em vários aspetos, e por isso estou-lhes extremamente grato.

Sem a minha família, não teria alcançado esta etapa na minha vida, passei por vários momentos na minha vida que senti que sucumbia perante as dificuldades, contudo graças ao apoio da minha mãe, da minha avó e do meu padrasto consegui sempre realizar os possíveis. Quero-lhes agradecer pela educação e a compreensão que tiveram para comigo e por sempre me colocarem em primeiro, para garantir que nunca me faltaria nada.

Por fim, quero agradecer aos meus amigos fora do ISPA, sendo os que mais me criticam construtivamente e que mais me apoiam. Sem eles, muito dificilmente seria o homem e estudante que sou atualmente. Se há um aspeto que posso destacar na nossa amizade é a lealdade e confiança, atributos que são tão insubstituíveis quando eles próprios para mim.

## Resumo

**Introdução:** A perturbação do jogo tem aumentado de prevalência. Indivíduos com sintomas da perturbação têm revelado dificuldades no processo de regulação emocional e um repertório de estratégias pouco eficazes. Esta relação pode ser influenciada por fatores culturais, como o individualismo e o coletivismo, pela forma como se percebem as emoções. **Objetivo:** Este estudo tem como objetivos: 1) explorar diferenças na regulação emocional entre indivíduos com e sem sintomas da perturbação do jogo; 2) Explorar o impacto da orientação cultura nas diferenças da regulação emocional; 3) analisar a interação entre cultura e a perturbação na previsão das dificuldades na regulação emocional. **Método:** Este estudo teve como amostra um total de 1380 participantes, 1348 não apresentaram sintomas do uso problemático de vídeo-jogos, por outro lado, 32 apresentaram sintomas. De forma agrupar os participantes segundo orientação cultural do seu país de origem, foi utilizado o Índice de Hofstede e o GCI. **Resultados:** Os participantes que apresentaram sintomas da perturbação demonstraram maiores dificuldades em todas as subescalas, exceto *Awareness*. A cultura teve um efeito significativo na subescala “Clarity”, sendo que foi a única correlação significativa entre o grupo com sintomas e a cultura. **Discussão:** Embora o efeito da cultura tenha sido limitado, podemos concluir que existiu uma repercussão na forma como indivíduos de culturas coletivistas tem dificuldades em compreender as suas próprias emoções devido à necessidade de regular as suas emoções em prol do bem-estar coletivo.

**Palavras-chave:** perturbação do jogo; regulação emocional; individualismo; coletivismo

## Abstract

**Introduction:** Gaming disorder has increased in prevalence. Individuals with the disorder have shown difficulties in the process of emotional regulation and a repertoire of ineffective strategies. This relationship may be influenced by cultural factors, such as individualism and collectivism, through the way emotions are interpreted. **Objective:** This study aims to: 1) explore differences in emotional regulation between individuals with and without gaming disorder; 2) interpret the impact of cultural orientation on emotion regulation differences; 3) analyze the interaction between culture and the disorder in predicting emotional regulation difficulties. **Method:** This study had a sample of a total of 1380 participants, 1348 didn't show symptoms of gaming disorder, on the other side 32 participants showed symptoms. To formulate groups according to their country's cultural orientation, the Hofstede indices were utilized and the Global Collectivism Index. **Results:** Participants with symptoms of the disorder showed greater difficulties in all subscales, except Awareness. Culture had a significant effect on the Clarity subscale, and it was the only significant correlation between the symptomatic group and culture. **Discussion:** Although the effect of culture was limited, we can conclude that there was an influence on how individuals from collectivist cultures had difficulties understanding their own emotions due to the need to regulate emotions for the collective well-being.

**Keywords:** gaming disorder; emotion regulation; individualism; collectivism

# Índice

<b>Introdução.....</b>	<b>1</b>
<b>Regulação emocional .....</b>	<b>2</b>
<b>Perturbação do Jogo.....</b>	<b>7</b>
<b>Diferenças Culturais.....</b>	<b>9</b>
<b>O Presente estudo .....</b>	<b>13</b>
<b>Métodos .....</b>	<b>14</b>
<b>Participantes.....</b>	<b>14</b>
<b>Instrumentos .....</b>	<b>15</b>
<b>The Difficulties in Emotional Regulation Scale – Short Form (DERS-SF) .....</b>	<b>15</b>
<b>Gaming Disorder Test (GDT) .....</b>	<b>16</b>
<b>Procedimento.....</b>	<b>16</b>
<b>Análise estatística.....</b>	<b>17</b>
<b>Resultados .....</b>	<b>17</b>
<b>Tabela 1.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabela 2.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabela 3.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabela 4.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabela 5.....</b>	<b>20</b>
<b>Tabela 6.....</b>	<b>22</b>
<b>Tabela 7.....</b>	<b>23</b>
<b>Tabela 8.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabela 9.....</b>	<b>25</b>
<b>Tabela 10.....</b>	<b>26</b>

<b>Tabela 11</b> .....	<b>28</b>
<b>Tabela 12</b> .....	<b>30</b>
<b>Discussão</b> .....	<b>31</b>
<b>Limitações</b> .....	<b>36</b>
<b>Conclusão</b> .....	<b>36</b>
<b>Referências</b> .....	<b>37</b>

## **Introdução**

Atualmente, o uso problemático de videogames tem-se tornado cada vez mais recorrente (Estupiñá et al., 2024; Kim et al., 2022). Globalmente, cerca de 2.7 bilhões de pessoas jogam videogames (Statista, 2025). Independentemente do uso dos jogos como uma atividade recreativa, supõe-se que cerca de 3,3% da população mundial sofra de perturbação do jogo, com uma prevalência mais elevada nos homens (8,5%), em comparação com as mulheres (3,5%) (Kim et al., 2022).

Múltiplos estudos têm vindo a encontrar evidências de que indivíduos com uso problemático de videogames apresentam maiores dificuldades a regular as suas emoções ou não possuem, estratégias de regulação emocional eficientes. O uso da supressão em casos com esta perturbação é recorrente, acabando por ter uma regulação emocional mal adaptativa (Caro & Popovac, 2021; Estupiñá et al., 2024; Yen et al., 2018). A supressão de emoções negativas é prejudicial, por deixar uma pessoa vulnerável e, mais atreita a ter sintomas de depressão (Yen et al., 2019).

Para além destes factos, de acordo com Peng et al. (2025) o uso problemático dos videogames está correlacionado com o agravamento e a manutenção da ideação suicida, em adolescentes chineses. Adolescentes com uso problemático de vídeo jogos, possuem quase o dobro das probabilidades de desenvolverem uma nova ideação suicida, 56% de probabilidade de manter o uso problemático e 75% de existir um agravamento em comparação com os adolescentes chineses, não sujeitos a esta condição.

Por último, a cultura modula como percebemos as nossas emoções, as nossas relações interpessoais, cognição e motivação (Hamamura et al., 2018) Nos últimos anos, múltiplos estudos têm emergido, com a comparação do individualismo e do coletivismo, sendo recorrente a comparação entre países asiáticos e países da América do Norte. Alguns estudos, explicam que pessoas com valores/culturas diferentes recorrem a estratégias de regulação emocional diferente ou, as utilizam conforme o seu estado emocional (Butler et al., 2007; Hamamura et al., 2018).

Parte-se do pressuposto que indivíduos com uso problemático de vídeo jogos, possuem maiores dificuldades na regulação emocional, contudo será que existem diferenças entre indivíduos consoante as suas culturas? Sendo a cultura um fator que influencia as nossas emoções e as nossas relações interpessoais, é provável que existem diferenças, consoante as culturas,

sobre como reagir mediante certas situações e, as estratégias a usar. As estratégias para culturas individualistas são focadas em objetivos próprio e no bem-estar individual, existe uma valorização da autenticidade das emoções. As estratégias utilizadas por indivíduos de culturas individualistas consistem na reavaliação cognitiva e a aceitação, enquanto indivíduos de culturas coletivistas recorrem a estratégias de regulação emocional como a supressão, para as suas emoções não interfiram com o equilíbrio do grupo ou de forma a garantir que as suas emoções não interrompam uma tarefa em mãos. A investigação em curso pretende explorar como a variável cultural pode ser uma variável moderadora da relação entre o uso problemático dos videojogos e as estratégias de regulação emocional, considerando as diversas faixas etárias e o género.

### **Regulação emocional**

A regulação emocional corresponde aos processos intrínsecos e extrínsecos que estão encarregues por monitorizar, alterar e avaliar a intensidade e momento das reações emocionais (Thompson, 1991). A regulação emocional é responsável por conferir flexibilidade a comportamentos motivados pelas emoções e por auxiliar o nosso organismo a funcionar de uma maneira eficiente e rápida, perante diferentes circunstâncias (Thompson, 1991). O processo regulação emocional tem um papel fundamental na influência da intensidade, na qualidade e no momento das nossas respostas emocionais (Thompson, 1994). A ativação emocional, dependendo como é regulado, pode prejudicar ou melhorar, o funcionamento eficaz. É neste contexto que os processos de regulação emocional são fundamentais, porque mobilizam as emoções para apoiar estratégias comportamentais adaptativas e organizadas. A regulação emocional é relevante por estar presente, no nosso sucesso cognitivo, quando estamos perante uma tarefa complicada, na inibição, na definição de objetivos a longo prazo e nas nossas estratégias sociais com amigos. Respostas emocionais necessitam ser flexíveis, promotoras de desempenho e sensíveis ao contexto. É essencial que as repostas possam mudar rapidamente e adaptar-se à mudança, visando apoiar um funcionamento eficaz, e é aqui que o processo de regulação emocional, entra em ação (Thompson, 1994). A Ativação emocional de um indivíduo, irá ser percecionada de maneira diferente quando em comparação com outra pessoa e, as diferenças individuais, devem-se na maioria à regulação emocional.

Existem três aspetos da regulação emocional necessário destacar. Normalmente as pessoas tentam manter, reduzir ou aumentar emoções positivas e negativas (Parrot, 1993). Embora a regulação emocional possa ser um ato inconsciente, também existem casos conscientes como quando alteramos um tema de um tópico desagradável (Cole, 1986). Por último, a regulação

emocional não é um processo essencialmente negativo ou positivo, pois as mesmas estratégias podem ser utilizadas tanto para objetivos de valência negativa ou positiva (Gross, 2002).

Múltiplos aspetos da regulação emocional englobam a capacidade de alterar ou inibir uma emoção ou a sua expressão em concordância com os objetivos ou estratégias para evitar uma situação negativa. No período de transição da adolescência, os sistemas de regulação emocional são progressivamente colocados sobre o controlo das funções executivas centrais, com um destaque na interação entre a emoção e a cognição. Este desenvolvimento dos sistemas é um processo demorado, contudo os adolescentes são confrontados com grandes dilemas da vida desde uma idade relativamente precoce – idade que se tem tornado gradualmente mais baixa ao longo do tempo, por causa do declínio da idade em que são impostas múltiplas escolhas, tal como a diminuição da vigilância dos adolescentes por partes dos pais (Steinberg, 2005).

À medida que as crianças vão aprendendo os conhecimentos básicos dos processos emotivos, elas também aprendem do quão únicos estes processos são para elas. As experiências emocionais ajudam as crianças a ganhar um melhor entendimento de como funcionar em espaços sociais, permitindo a agir de forma mais confiante e competente, conforme vão compreendendo como os seus colegas vão reagir perante certas situações (Thompson, 1991).

O sistema de autorregulação emocional torna-se progressivamente mais organizado à medida que um indivíduo cresce. As estratégias de regulação emocional vão se tornando cada vez mais específicas mediante a emoção que o indivíduo sente, isto deve-se aos aspetos das experiências emocionais e aos princípios da cultura emocional que foca nas emoções mais discretas de indivíduos mais velhos. Indivíduos com uma maior maturidade provavelmente vão desenvolver estratégias de regulação emocional capazes de gerir emoções específicas como a raiva, ansiedade e a culpa, algumas destas estratégias podem ser a distração, a intelectualização ou evitar situações muito emocionantes (Thompson, 1991).

De acordo com Gross e colaboradores (1998), o processo de regulação emocional pode ser dividido em cinco momentos: seleção de situação (*situation selection*), modificação da situação (*situation modification*), redirecionamento da atenção (*attentional deployment*), alteração da cognição (*cognitive change*) e modelação da resposta (*response modulation*).

As quatro primeiras estratégias apresentadas no modelo de regulação emocional são focadas nos antecedentes (*antecedente-focused*) enquanto, a modelação da resposta se enquadra nas estratégias focadas na resposta (*response-focused*). As estratégias focadas nos antecedentes

referem-se às ações realizadas antes das nossas respostas emocionais serem atividades, influenciando o nosso comportamento e a nossa resposta psicológica. Por outro lado, as estratégias focadas na resposta dizem respeito às ações tomadas após as tendências emocionais, se manifestarem (Gross, 2002).

No primeiro momento, a seleção de situação refere-se a situações de evitamento, perante pessoas, locais ou objetos. Seleção de situação utiliza conhecimento posterior de possíveis características ou detalhes de situações remotas e possíveis reações emocionais, para essas situações. Contudo, estas situações são complexas e possuem vários significados emocionais. O autoconhecimento é fundamental para tomar decisões sobre que situações se deve evitar e procurar, especialmente quando existe o confronto entre benefícios de curto prazo de regulação emocional e os custos a longo prazo. Devido à complexidade do confronto, a situação seletiva pode ser necessário o auxílio de indivíduos preocupados com o nosso bem-estar como, por exemplo, pais, terapeutas ou conjugues (Gross et al., 1998). Consoante os resultados obtidos nos estudos de Webb e investigadores (2018) os participantes escolhiam atividades com base no impacto emocional e, a seleção situacional provou-se eficaz na alteração de emoções, especificamente com a redução de efeitos negativos.

No segundo momento modificação da situação consiste na realização de esforços ativos para alterar a situação com o propósito de modificar o impacto emocional. Os limites desta estratégia com a de seleção de situação, nem sempre são claros, porque os esforços para alterar a situação podem originar uma nova situação. Outro facto importante que se deve ter em conta é a distinção entre as consequências diretas da expressão emocional e as consequências da regulação emocional. As expressões emocionais são meios eficazes para alterar uma interação social que ocorra (Gross et al., 1998). Esta ambiguidade foi verificada no estudo de (Livingstone & Isaacowitz, 2015) quando os participantes decidiram avançar em situações “tristes” do vídeo, porque este ato podia ser interpretado como a criação de uma nova situação.

No terceiro momento redireccionamento da atenção está incorporado nas estratégias que alteram o seu foco de atenção: concentração e ruminação. A ruminação é um ato consciente, controlado e que requer um grande esforço e, que pretende a redução de sentimentos depressivos, mas que tem o efeito contrário. Segundo uma visão mais ampla de regulação emocional, a ruminação é expectável no contexto de outros estados emocionais, como a culpa, raiva ou a ansiedade, provocando experiências emocionais mais duradouras e intensas (Gross, 1999)

Relativamente a alteração da cognição, após as características da situação que provocam as emoções terem sido atendidas, não é garantido que uma resposta emocional aconteça. A emoção implica que as percepções incutidas de significado e que os indivíduos avaliem a sua habilidade para gerir a situação. Uma forma de alteração da cognição é a reavaliação, que envolve a reformulação da situação para alterar o seu impacto emocional. Um exemplo de alteração da cognição seria pensarmos que a prova que vamos realizar “é só um exame”, em vez de percebermos como, uma medida do nosso valor como ser humano. O valor emocional imposto na situação varia consoante os indivíduos e a influência que respostas comportamentais ou psicológicas, serão ativadas (Gross, 2002).

Modelação da resposta refere-se à influência nas respostas fisiológicas, comportamentais e experimentais. Em oposição ao progresso de regulação emocional abordado posteriormente, a modulação da resposta ocorre de forma tardia, por outras palavras, após as tendências do comportamento terem sido iniciadas (Gross et al., 1998). Usando o exemplo descrito acima, uma forma de diminuir a nossa expressividade comportamental seria esconder o meu sentimento de vergonha após um mau desempenho no exame (Gross, 2002)

O estudo realizado por Gross (2002), teve como objetivo de avaliar as consequências da regulação emocional. Para realizar o estudo recorreram a duas estratégias: Reavaliação cognitiva (*Cognitive reappraisal*) e Supressão (*Supression*). Supressão é uma estratégia de regulação emocional com foco na resposta, é a inibição consciente do comportamento expressivo emocional em curso. Portanto, é esperado uma redução do comportamento emocional observável (Gross, 1998). Foi possível concluir que a supressão reduz a expressão comportamental das emoções, no entanto, não diminui a experiência emocional interna. Em certos casos, as respostas fisiológicas são amplificadas para inibir as expressões emocionais. Os participantes instruídos a usar a supressão, tiveram um desempenho pior na área da memória. Isto ocorre pelo esforço contínuo para suprir as emoções, reduzir os recursos disponíveis para o armazenamento e, o processamento de informações. A supressão diminui a expressão de emoções negativas e positivas, diminuindo os sinais sociais utilizados na interação. Indivíduos que suprimem as suas emoções apresentam menos suporte social sendo categorizadas como menos agradáveis. Por outro lado, a reavaliação cognitiva reduz a experiência emocional negativa e aumenta a experiência e expressão de emoções positivas. A reavaliação não afeta a memória porque esta estratégia acontece antes da resposta emocional, além disso, também ajuda na promoção de interações sociais positivas (Gross, 2002).

Existem múltiplas estratégias de regulação emocional, as quais podem ser adaptativas e mal adaptativas. A seleção do uso destas estratégias varia consoante o contexto em que o indivíduo está inserido, o seu nível de maturidade emocional, idade e género. Um estudo realizado por Nolen-Hoeksema e Aldao (2011) demonstrou que as mulheres recorrem mais a estratégias de regulação do que os homens, estratégias como a ruminação, reavaliação e aceitação. Este padrão também se constatou em mulheres de grupos etários mais avançados, que demonstram usar estratégias mais adaptativas do que os homens. Contudo, os grupos mais jovens demonstraram usar mais frequentemente estratégias de regulação emocional.

As estratégias de regulação emocional utilizadas por um indivíduo vão depender das suas crenças, perante as suas emoções. A crença de que as emoções são impossíveis de controlar e são prejudiciais, está relacionado com a incapacidade de as regular e, com a reação perante momentos de stress, que será negativa. De forma a evitar este confronto, o indivíduo utiliza estratégias de como evitar experiências emocionais e a supressão. Este método de lidar com as emoções está correlacionado com o uso frequente da ruminação e o baixo uso de estratégias adaptativas, como a reavaliação cognitiva e a aceitação. Indivíduos que sentem receio das suas emoções tendem a evitá-las. No entanto, este ato de evitar o confronto, pode contribuir para maiores dificuldades na compreensão das suas próprias emoções (Trincas et al., 2016)

A regulação emocional possui um papel relevante na tomada de decisões dos indivíduos sobre como eles gerem as suas emoções, que acabam por influenciar os seus comportamentos. Estudos têm apresentado dificuldades na regulação emocional associado com indivíduos que sofrem com comportamento de dependência ou outras condições de saúde. Um estudo realizado por Guidetti e Cerutti (2019) tinha o objetivo de explorar o efeito entre as dificuldades na regulação emocional e o uso problemático de tecnologias. Para analisar a regulação emocional os investigadores recorreram ao DERS (*Difficulties in Emotion Regulation Scale*) e, para avaliar a gravidade do jogo patológico, usaram o CSAS (*Video Game Dependency Scale*). Participantes do sexo masculino demonstram valores mais elevados sobre o uso do jogo problemático de vídeo jogos online e offline. Indivíduos que apresentaram o uso de jogo problemático, tiveram uma correlação positiva com 4 subescalas do DERS, “Goals”, “Non-acceptance”, “Impulse” e “Strategies”. Neste estudo a subescala “Strategies” demonstrou ser um preditor para o desenvolvimento do uso do jogo problemático de vídeo-jogos. De acordo com o estudo de Estévez e colaboradores (2017), para observar a relação entre a regulação emocional e o uso problemático de vídeo jogos, o vício em jogos de casino e uso de drogas, os autores ao aplicarem o DERS.

Conseguir perceber que a falta de controlo emocional, a dificuldades em perceber as suas próprias emoções, eram preditores para o uso do jogo problemático. Mais especificamente a subescala não aceitação que registou um valor elevado quando relacionada com o uso problemático dos vídeos jogos. Os resultados deste estudo também demonstraram que indivíduos do sexo masculino apresentaram valores mais elevados que as mulheres no uso do jogo problemático.

Em suma, consoante os resultados destes estudos, a falta de um reportório de estratégias de regulação emocional eficazes pode constituir um facilitador para a perda de controlo no uso do vídeo jogos. Embora tenha sido identificada a relação entre as dificuldades na regulação emocional e a perturbação, é necessário entender quais os fatores que explicam esta associação, ou seja, importa compreender de forma mais apurada o que a perturbação do jogo.

### **Perturbação do Jogo**

Segundo o ICD-11 (*International Classification of Diseases*), a perturbação do jogo consiste num padrão de comportamentos persistentes e frequentes associados aos videojogos. Estes comportamentos são evidenciados pela falta de controlo sobre a frequência, a intensidade e a duração do jogo; o jogo patológico é prioritário sobre outras atividades diárias, objetivos de vida e persiste mesmo com a ocorrência de consequências negativas (*World Health Organization*, 2024). Além disso, aspetos como o bem-estar do indivíduo, sentimentos de solidão, autoestima baixa e competências sociais baixas, são fatores que contribuem para a possibilidade de um indivíduo poder desenvolver jogo patológico (Lemmens et al., 2011).

A prevalência da perturbação do jogo foi mais alta em indivíduos do sexo masculino do que no sexo feminino (Gao et al., 2022; Kim et al., 2022; Stevens et al., 2021). Múltiplos estudos relatam variáveis presentes em indivíduos com perturbação do jogo, consumo de drogas, características físicas e psicológicas, bem-estar mental (Gao et al., 2022). Darvesh e colaboradores (2020) na sua pesquisa, concluiu que as condições de saúde que eram reportadas mais frequentemente, eram depressões, adição à internet, impulsividade e déficite de atenção/ deficit de hiperatividade. Para além destas variáveis, é expectável que indivíduos com a perturbação apresentem níveis elevados de impulsividade e, isso deve-se, à presença de défices neuropsicológicos nas funções executivas e na atenção (Şalvarlı & Griffiths, 2022). Seguindo esta linha de raciocínio, indivíduos com perturbação do jogo patológico evidenciavam alterações na atividade cerebral, como o córtex cingulado anterior e o córtex orbitofrontal. Estas áreas são responsáveis pelo controlo inibitório e a regulação do comportamento. Estas alterações podem estar associadas a falta de controlo de indivíduos com a perturbação durante o uso de vídeo jogos (Şalvarlı & Griffiths, 2022).

Indivíduos que experienciam ansiedade e depressão, estão mais propensos a desenvolver adição ao jogo online (Tullett-Prado et al., 2025; Wong et al., 2020). A ansiedade e depressão podem ser geradas consoante dois fatores: pressão dos estudos ou conflitos interpessoais. Adolescentes possuem dificuldade em avaliar os conflitos interpessoais com os seus colegas com precisão e isto, deve-se em parte, à desregulação emocional (Meng et al., 2024). O estudo de Yen e investigadores (2019) obteve resultados que comprovam que indivíduos que apresentam baixa resiliência estão mais propensos a desenvolver perturbação do jogo patológico. Outros aspetos que apresentaram correlações significativas com o desenvolvimento desta perturbação, foram o stress e a depressão, sendo que a depressão, apresentou os valores mais elevados. O uso do vídeo jogos pode ser usado como uma fuga para a depressão, contudo o uso do jogo em excesso pode provocar problemas psicossociais no futuro, e acabar por se transformar num ciclo vicioso.

A perturbação do jogo tem vindo a tornar-se mais recorrente e alarmante, por agravar a condição de uma pessoa com sintomas depressivos. Um possível aspeto que pode provocar o agravamento e o aumento da prevalência de indivíduos com perturbação do jogo, pode ser devido à desregulação emocional e à falta de estratégias de regulação emocional capazes de mitigar as suas dificuldades emocionais. O estudo de Yen e colaboradores (2018), explorou a relação da regulação emocional com sintomas ansiosos e depressivos em indivíduos com comportamentos aditivos, particularmente a perturbação do jogo. O objetivo principal desta investigação era explorar se, indivíduos com a perturbação teriam uma regulação emocional debilitada e, se recorreriam mais à supressão do que a reavaliação. Conforme previsto pelos autores, os participantes com perturbação do jogo, demonstram valores mais altos na supressão em comparação com os da reavaliação. Além disso valores elevados de supressão emocional foram associados a sentimentos de depressão, hostilidade e ansiedade (Yen et al., 2018). O estudo de Lin et al. (2020) corrobora os resultados do estudo anterior, afirmando que indivíduos com perturbação do jogo apresentam baixa reavaliação cognitiva. Para além disso, devido ao sofrimento associado a perturbação do patológico, a regulação emocional inadequada, pode intensificar as emoções negativas.

Deste modo, a prevenção e o tratamento deve centrar-se em atividades que promovam o desenvolvimento de competências sociais e, que estimulem a melhoria dos contactos sociais e da autoestima (Lemmens et al., 2011). O estudo Lemmens et al. (2011) sugere que o tempo que adolescentes gastam a jogar vídeo jogos não está necessariamente relacionado com o bem-

estar psicossocial. Contudo, adolescentes com vulnerabilidades psicossociais são mais suscetíveis a aderir a comportamentos patológicos do jogo patológico. Consoante estes adolescentes, conforme descrito nos critérios da perturbação, as recompensas de um indivíduo no jogo tem um maior valor do que as experiências na realidade, ou seja, começam a pôr de parte as interações sociais e a participação em atividades que provoca o isolamento. O isolamento tanto pode ser uma consequência como uma causa do jogo patológico (Lemmens et al., 2011). Tendo em consideração que o desenvolvimento do PUV está constantemente relacionado com fatores sociais e individuais, possivelmente crer que, os contextos culturais nos quais os indivíduos estão inseridos, possam influenciar os seus comportamentos (Lee & Wohn, 2012).

### **Diferenças Culturais**

O fator que merece destaque, na realização deste estudo é a exploração da cultura como preditor para a regulação emocional e como uma patologia como o pode ser mais predominante, mediante a cultura em que uma pessoa se encontra. Como é descrito por Kitayama & Cohen (2007) todos os indivíduos convivem em comunidades, grupos e relações. As relações presentes nos grupos em que estão inseridos, são influenciadas pelos sentimentos, pensamentos e ações de outros indivíduos. O termo sociocultural tem maior foco na literatura por abranger aspetos, matérias e o conceptual. Desta forma, ambos os significados são incluídos, como atitudes, imagens, valores, estereótipos e fatores como as interações interpessoais e sistemas. O termo interdependência remete para a ideia de que, as pessoas que estão envolvidas nos processos de constituição mútua, não são recetores passivos da cultura. Pelo contrário, são ativos e, à medida que são modulados socioculturalmente, também se moldam a si próprios e ao ambiente à sua volta. O processo de transformação sociocultural é composto por dois tópicos relevantes: os indivíduos não estão separados do contexto social. Os contextos sociais são produtos da atividade humana. A cultura estabelece ou compõe tendências psicológicas que por vezes são intituladas como “influências” (Kitayama & Cohen, 2007).

Duas vertentes conhecidas na cultura é o individualismo e o coletivismo. Estas duas dimensões têm diferentes bases e aspetos, de interagir com ambiente. As dimensões diferenciam-se na forma como o individuo se percebe a si e aos indivíduos ao seu redor, a forma de interagir e comunicar nas relações, os objetivos pessoais e os objetivos do grupo e por fim, o efeito das atitudes e das normas sociais no comportamento (Lee & Wohn, 2012)

De acordo com Hamamura e investigadores., (2018), a prevalência de doenças infecciosas e a economia ajudam a explicar o porquê do individualismo e do coletivismo divergirem.

De forma a apoiar esta ideia, o autor menciona estudos como o de Greenfield (2009) que concebe uma teoria que explica como as condições sociodemográficas e os valores culturais transformam ao longo dos tempos, o avanço nas tecnologias, o desenvolvimento da urbanização e o desenvolvimento de estruturas de ensino. Este processo de transformação promove o desenvolvimento de valores mais individualistas e de comportamento mais autossuficientes. Greenfield (2013) realizou um estudo de forma a comprovar que uma sociedade era capaz de se tornar mais individualista. Na realização deste estudo, a autora recorreu ao “Google books Ngram Viewer” para analisar um milhão de livros, para verificar se existia uma diminuição do uso de palavras associadas a valores coletivistas, como “obrigação”, “dever” e “obediência”. Os resultados foram de acordo com a hipótese de que existe, uma diminuição do uso dessas palavras e, por outro lado, registou um aumento de palavras com uma conotação mais centrada nos indivíduos como “escolha”, “decisão”, “obter” e “individualidade”. De forma a comprovar esta generalização, a autora verificou livros publicados no reino unido, onde descobriu padrões semelhantes. O foco deste estudo remeteu-se para os livros, pelo facto de estes serem produtos culturais que refletem o que é socialmente e psicologicamente prioritário para uma população (Greenfield, 2013).

Relativamente à prevalência de doenças infecciosas, de acordo com o Fincher et al. (2008), regiões historicamente mais afetadas por patógenos, tendem a desenvolver valores mais coletivistas. Esta tendência é justificada pela função defensiva que certos valores coletivistas apresentam perante risco de infeção, como por exemplo, evitação de grupos externos e a valorização da conformidade. Neste sentido, Cashdan e Steele (2013) descobriram evidências, de que em sociedades com maior prevalência de doenças infecciosas, existe um maior reforço nas crianças para a obediência (valor coletivista), de forma as proteger dos riscos de contágio. Por outro lado, em regiões com menos prevalência de doenças infecciosas existe uma maior valorização das autossuficiências (valor individualista).

Os termos discutidos acima remetem, para a problemática de como o indivíduo interage com os outros, no seu ecossistema. Indivíduos presentes em sociedades coletivistas, apresentam a tendência de se manterem unidos com outros indivíduos ligados por papéis sociais, em contraste com pessoas, em sociedades individualistas, que apresentam ser menos focadas no grupo (Hamamura et al., 2018). Um estudo que corrobora este argumento é o estudo de Adams e Plaut (2003) onde foi realizada a comparação entre quais as bases e características de uma amizade para indivíduos, dos Estados Unidos da América e, para indivíduos, do Ghana. Participantes ganeses demonstraram ter um número menor de amigos, devido a possuírem uma atitude mais

cautelosa, relativamente a relações de amizade. Esta cautela é reforçada pela valorização da ajuda material e prática como o elemento essencial numa amizade. Todavia, participantes norte-americanos, descreveram que o ponto fulcral das amizades, seria o apoio emocional e solidariedade. Para além disto, enquanto os americanos revelaram ter pena de indivíduos que não tinham amigos, os ganeses, reagiram de forma diferente, pois de acordo com as suas crenças essa escolha teria como motivo, afastar-se de obrigações relacionais. O que é possível concluir neste estudo, é que a forma como se estabelecem amizades, não é universal, mas sim modulado por fatores culturais. No contexto individualista, o foco está no conforto emocional, mas em contextos coletivistas, é regulado por obrigações sociais (Adams & Plaut, 2003).

A conceção do self, é um aspeto que difere consoante a cultura em que o indivíduo se encontra, enquanto indivíduos de culturas mais coletivistas podem ter um self mais interdependente, indivíduos de culturas individualista possuem um self independente. Um self independente, requer que um individuo se comporte com base nos seus desejos internos e pensamentos, em vez de ter em consideração, os pensamentos dos outros. Respetivamente ao self interdependente, o foco é de tentar integrar, com pessoas que ele considera relevante, de forma a conseguir ter múltiplas relações interpessoais. Os atributos internos, como as opiniões e os julgamentos são percecionados como dependentes do contexto e tendem a ser regulados de modo a preservar a harmonia com os pares (Rose Markus & Kitayama, 1991).

Embora alguma literatura tenha vindo a justificar que as emoções e a forma como as expressamos variam consoante a cultura, é preciso ter em atenção certos tópicos. Kitayama e Cohen (2007) acreditam que as emoções desempenham um papel vital na forma como as pessoas agem e, ajudam a conformar a pessoa, segundo o seu espaço cultural. O significado das relações interpessoais e a sua interação são diferentes consoante a cultura, portanto estar integrado no nosso espaço cultural, significa o conseguir-se interagir, com outras pessoas. Consequentemente, as emoções são relevantes neste contexto, por auxiliar o individuo a reagir apropriadamente a problemas ou oportunidades relacionais e assim, delinear uma forma eficiente de agir. As emoções possuem múltiplas funções que permitem com que o individuo reflita sobre o ambiente à sua volta, descubra formas de agir que o ajudem a alcançar os seus objetivos e, além disso, as emoções podem ser percecionadas como a ligação entre o indivíduo e o ambiente. Espera-se que os modelos culturais alterem os vários níveis da resposta emocional, ou seja, a avaliação do evento, as alterações na linguagem corporal, o comportamento expressivo e os processos regulatórios conscientes (Kitayama & Cohen, 2007).

Os resultados obtidos por Tamir e colaboradores. (2023), corroboram a teoria de que os modelos culturais afetam os processos regulatórios. Esses resultados registraram uma correlação significativa entre diferenças culturais, nas associações de estratégias de regulação emocional e na saúde psicológica. A aceitação está relacionada com uma melhor saúde psicológica, uma vez que, nos países mais coletivistas, esta estratégia obteve uma classificação elevada quando associada com a satisfação da sua vida atual. Tamir et al. (2023), seguiram a lógica que indivíduos em países de culturas individualistas vão valorizar mais autenticidade das suas emoções, enquanto estratégias que inibem emoções teriam uma correlação negativa com a saúde psicológica. Os resultados do estudo demonstram que a estratégia de regulação emocional supressão tem uma correlação negativa com a saúde psicológica em países individualistas, por outro lado esta correlação apresenta ser positiva em países coletivistas.

A regulação emocional é influenciada por várias variáveis, sendo as mais sobrestimadas, as diferenças culturais. As diferenças culturais na regulação emocional estão presentes na forma como os indivíduos percebem o valor, a utilidade da expressão de emoções e as diferenças nos objetivos sociais (Klein et al., 2024). As diferenças culturais podem ser provocadas pela cultura em que os indivíduos estão inseridos. Por exemplo, num estudo de Ma et al. (2018), descobriram que indivíduos dos Estados Unidos da América com descendência europeia, preferem sentir as suas emoções positivas em múltiplas situações, exceto se exista, um conflito entre a utilidade e o valor hedónico das emoções. Por outras palavras, consoante a situação as emoções positivas possam ou não, ser úteis na interação com um desconhecido. No caso dos asiáticos, valorizam menos o valor hedónico das suas emoções positivas, exceto quando, as suas emoções não interfiram com uma tarefa no contexto imediato (Ma et al., 2018).

Os modelos culturais utilizados para analisar a realidade, provêm do esforço humano espontâneo para atribuir um significado que permite organizar e controlar os estímulos ao nosso redor, em sistemas de crenças que instruem o nosso comportamento. O cérebro organiza os nossos estímulos e estipula conexões, atribui simbolismo e, leva a padrões de significado que ajudam no desenvolvimento. Este processo ocorre através da socialização. O termo etnocêntrico remete-nos para a tendência de sermos influenciados, pela nossa perspetiva cultural (Kitayama & Cohen, 2007).

A cultura, embora não seja um fator tão impactante, também influencia o uso dos vídeos jogos. Conforme os resultados obtidos no estudo de Snodgrass et al. (2019), o fator de tolerância está associado à falta de prazer na China, enquanto na América do Norte e na Europa, o fator tolerância está associado à adição. Uma cultura individualista irá favorecer a autonomia e os

objetivos pessoais e, além disso, a cooperação, é mais comum, quando existe um benefício pessoal. Por outro lado, na cultura coletivista, o indivíduo constata a sua identidade como uma parte do todo, onde é comum o sacrifício dos objetivos pessoais, pelo bem coletivo e, existe uma maior preocupação no bem-estar do outro (Batson, 1993).

Na realização deste estudo não foi aplicada nenhuma escala que avalie o nível de individualismo/coletivismo, portanto neste estudo utilizamos os índices de Hofstede para organizar os países entre as posições que se enquadram. Para caracterizar os países é usado uma das dimensões do modelo de Hofstede: *Individualism* (Hofstede, 2011).

## **O Presente estudo**

O presente estudo é uma análise secundária de uma investigação desenvolvida por Castro e Neto (2025), cuja amostra possibilitou a identificação de diversos perfis de jogadores, de acordo com as variáveis, como a dificuldade na regulação emocional, os critérios da perturbação do jogo e a motivação para o uso de videojogos. Nesta investigação complementar, o foco está nas diferenças culturais e na forma como condicionam a relação entre os sintomas da perturbação do jogo patológico e, a dificuldade na regulação emocional.

O presente estudo pretende comparar diferentes dimensões culturais, bem como, elas diferem na regulação emocional em indivíduos, com e sem perturbação, do jogo patológico. A literatura que sustenta esta investigação parte do pressuposto que indivíduos que apresentem comportamentos aditivos perante os vídeo-jogos terão maiores dificuldades a regular as suas emoções. Estudos anteriores demonstram que indivíduos com perturbação do jogo patológico, evidenciam ter dificuldades a compreender e gerir as suas emoções que, por vezes, é acompanhado pelo da supressão, de forma a evitar sentimentos negativos (Guidetti & Cerutti, 2019; Lin et al., 2020; Yen et al., 2018). Estas dificuldades incluem elementos como a dificuldade aceitação, emoções negativas e a impulsividade.

No que diz respeito à influência das dimensões culturais, estudos como o de Tamir e investigadores (2023), expressam que os contextos culturais afetam a forma como as suas emoções são experienciadas. Em culturas individualistas é valorizada a independência e o bem-estar individual e, em contrapartida, culturas coletivistas são orientadas para a harmonia social e o ajustamento emocional para o bem-estar do grupo (Rose Markus & Kitayama, 1991).

Assim sendo, o presente estudo recorre a instrumentos como o DERSF - SF (Difficulties in Emotion Regulation Scale – Short Form) (Kaufman et al., 2016), o GDT (Gaming Disorder Test) (Pontes et al., 2021), ao Índice de Hofstede (Hofstede, 2011) e ao GCI (Global Collectivism Index) (Pelham et al., 2022). A amostra contém participantes de diversas faixas etárias, com representatividade significativa nos três grupos das dimensões culturais. Espera-se que esta investigação contribua para um melhor entendimento dos fatores culturais, da sua influência na regulação emocional e na perturbação patológica do jogo, proporcionando evidência empírica que possa encaminhar futuras intervenções mais ajustadas.

Com base na literatura citada, o presente estudo redigiu as seguintes hipóteses:

H1: Indivíduos com sintomas da perturbação do jogo apresentam maiores dificuldades na regulação emocional em comparação com indivíduos sem perturbação do jogo patológico;

H2: Indivíduos com sintomas perturbação do jogo de culturas coletivista, apresentam mais dificuldade em reconhecer as suas próprias emoções (“Clarity”), do que indivíduos de culturas individualistas e mistas, com perturbação do jogo patológico;

H3: Indivíduos sem sintomas perturbação do jogo de culturas individualistas, apresentam menos dificuldades a estabelecer objetivos (“Goals”);

H4: Indivíduos de culturas mistas, sem sintomas perturbação do jogo, apresentam maiores dificuldade de regulação emocional do que as culturas coletivistas e individualistas;

H5: Indivíduos com sintomas perturbação do jogo, utilizam estratégias pouco eficazes de regulação emocional (“Strategies”), em comparação com indivíduos, sem a perturbação patológica do jogo, independente da cultura.

## **Métodos**

### **Participantes**

Numa amostra inicial de 8896 participantes, foram selecionados apenas os indivíduos nos critérios de inclusão. Os critérios de inclusão englobam fluência na língua inglesa, jogadores de vídeo jogos, independentemente do tipo e nível do jogador e, cuja idade seja igual ou acima de 16 anos. Esta é uma amostra internacional, com um total de 112 países.

Dado o forte desequilíbrio entre o número de respostas provenientes de países individualistas, comparativamente aos países coletivistas e mistos, tornou-se necessário proceder à redução da amostra do grupo individualista, de forma a garantir uma maior comparabilidade entre grupos culturais. Para garantir que a redução da amostra não introduziu qualquer tipo de enviesamento, recorreu-se a um procedimento de seleção aleatória. Utilizando o software SPSS Statistics, foi atribuído aos 4309 participantes inseridos em países individualistas, um número aleatório compreendido entre zero e um. Após a atribuição dos números, a base de dados foi reorganizada com base nesses valores, por ordem crescente. Este procedimento garante que a seleção dos casos foi inteiramente aleatória, de forma a não influenciar a distribuição por países ou os casos com/sem sintomas de perturbação do jogo. Após a organização da base de dados foram extraídos os primeiros 474 participantes de forma a igualar o mesmo número de indivíduos inseridos em países de dimensão cultural mista.

Após a redução da amostra, o presente estudo englobou um total de 1380 participantes. No que diz respeito à orientação cultural dos indivíduos, segundo o seu país de origem, 474 (34,3%), correspondem ao grupo de cultura individualista, 474 (34,3%), ao grupo de cultura mista e, ao grupo de cultura coletivista, 433 (31,4%). Relativamente ao género, 809 indivíduos presentes no estudo, são de género masculino (58,6%), 486 são de género feminino (35,2%) e 86 indivíduos identificaram-se como não binários (6,2%). Relativamente à presença de sintomas associados à perturbação do jogo patológico, 1348 indivíduos (97,7%) não apresentaram sintomas da perturbação, mas, por outro lado, 32 indivíduos (2,3%) apresentaram sintomas associados à perturbação do jogo.

## **Instrumentos**

### **The Difficulties in Emotional Regulation Scale – Short Form (DERS-SF)**

*The Difficulties in Emotion Regulation Scale – Short Form (DERS-SF)* (Kaufman et al., 2016). O DERS-SF possui 18 itens e seis subescalas não-aceitação (*nonacceptance*), objetivos (*goals*), controlo de impulsos (*impulse*), estratégias (*strategies*), consciência (*awareness*) e clareza (*clarity*). A não-aceitação das respostas emocionais indica um hábito para respostas secundárias negativas, a negação do sofrimento ou/e a emoções negativas. Objetivos está associada com os problemas na finalização de tarefas, enquanto experienciamos emoções negativas

e problemas de concentração. A subescala controlo de impulsos engloba o problema de se conseguir controlar o comportamento, quando estamos irritados. A consciência avalia a falta de atenção perante respostas emocionais. Perante a escala estratégias é registada, informação sobre como os indivíduos conseguem regular as suas emoções com eficácia, após se apresentar num estado mais irritado. Por último, a subescala clareza reflete sobre que indivíduos estão confusos e, sobre que emoções experienciam (Kaufman et al., 2016). O DERS\_SF apresentou um alfa de Cronbach de 0.907.

### **Gaming Disorder Test (GDT)**

Para verificar a presença de sintomas de perturbação do jogo nos participantes foi utilizado o *Gaming Disorder Test* (GDT) (Pontes et al., 2021). Segundo Pontes et al. (2021) e considerando os critérios da *World Health Organization* para a perturbação do jogo, o GDT realiza uma análise às atividades relacionadas com o jogo, num período de 12 meses. Os itens são classificados através de uma escala de Likert de 5 pontos: 1 (nunca), 2 (raramente), 3 (ocasionalmente), 4 (frequentemente) e 5 (muito frequentemente). Para um indivíduo apresentar sintomas de perturbação do jogo, é necessário que os participantes selecionem as opções “frequentemente” e “Muito Frequentemente”, nas 4 questões de forma que, o critério seja válido. O GDT demonstrou um alfa de Cronbach de 0.802.

### **Procedimento**

Este estudo é uma análise secundária que utiliza dados de investigação previamente recolhidos por Castro & Neto (2025). A recolha da amostra foi realizada através de redes sociais generalistas, comunidades associadas aos vídeos jogos e *streamers*. Foi aplicado um questionário sociodemográfico, seguido do DERSF-SF e, por fim, o GDT. Com a introdução da variável dimensão cultural, foi necessário identificar a dimensão cultural correspondente a cada participante, segundo o seu país. Na realização deste estudo utilizamos os índices de Hofstede, disponibilizados pelo *Culture Factor* para organizar os países entre as posições que se enquadram. Para caracterizar os países, é usado uma das dimensões do modelo de Hofstede: *Individualism*, esta dimensão avalia como as pessoas estão integradas na sociedade, ou seja, se for uma sociedade individualista espera-se que as pessoas se foquem nos seus próprios objetivos, enquanto se for uma sociedade coletivista, remete para os indivíduos sobreponem os seus objetivos individuais em prol do coletivo (Hofstede, 2011).

Contudo, visto que o Índice de Hofstede não apresentava todos os países presentes na base de dados, utilizou-se o Global Collectivism Index (GCI) como medida complementar. O GCI é constituído por seis indicadores, taxa de fertilidade total, agregado familiar, estabilidade do casamento, religião, número de veículos de transporte coletivo e atitudes perante o grupo interno. Estes foram os indicadores escolhidos pelos autores, porque não queriam depender exclusivamente de autorrelatos e, por inspiração de um trabalho que recorreu a estes indicadores, que considerou, somente, os 50 estados dos EUA. Estes seis indicadores apresentaram uma boa consistência interna, com um alfa de Cronbach de 0.85. O uso do GCI é justificado por apresentar uma associação positiva entre as duas medidas (0.65) (Pelham et al., 2022).

### **Análise estatística**

Na realização dos pressupostos da MANCOVA, constatou-se uma violação do pressuposto de normalidade e em duas subescalas do DERS-SF no teste Levene, contudo, consoante o teorema do limite central, o tamanho da amostra aumenta, a distribuição da média da amostra, propõe-se aproximar de uma distribuição normal, apesar da distribuição da variável original. Portanto, embora a variável não apresente distribuição normal, é plausível assumir normalidade ao utilizar uma amostra de dimensão elevada, justificando a utilização de testes paramétricos (Marôco, 2021). Verificou-se uma violação do pressuposto de homogeneidade das variâncias, na subescala Impulse e Goals. Assim sendo, as interpretações dos resultados relativos a esta subescala, devem ser feitas cautelosamente. Por outro lado, o teste de Box'M demonstrou ser estatisticamente significativo, contudo por não ter sido  $p < .001$  não existe violação do pressuposto (Tabachnick & Fidell, 2013).

Foi utilizada uma análise multivariada de covariância (MANCOVA), com o propósito de comparar as estratégias de regulação emocional (DERS-SF), entre os grupos com e sem sintomas de perturbação do jogo, tendo em consideração a dimensão política do país, inseridos (Dim\_Pol) como fator adicional. O género e a idade dos participantes foram incluídos como co-variáveis. O nível de significância estatística foi estabelecido em 0,05 para a análise.

### **Resultados**

Antes de dar início à MANCOVA, procedeu-se à verificação dos seus pressupostos. Foram analisados a normalidade, a homogeneidade das variâncias, a homogeneidade das matrizes de covariância, ausência de multicolinearidade e, por fim, a relação entre a covariável idade e as variáveis dependentes, através das correlações de Pearson.

Relativamente a normalidade, foi utilizado o teste de Kolmogorov-Smirnov devido ao tamanho da amostra. Os resultados indicaram falta de normalidade em todas as subescalas do DERS-SF (Ver tabela 1), contudo como foi explicado anteriormente, devido ao teorema do limite central prossegui com a análise.

**Tabela 1**

*Teste Normalidade para as subescalas do DERS-SF*

Subscales	Kolmogorov-Smirnov		
	<i>Estatística</i>	<i>gl</i>	<i>Sig</i>
Non-Acceptance	.106	1381	<.001
Strategies	.102	1381	<.001
Impulse	.169	1381	<.001
Goals	.096	1381	<.001
Clarity	.126	1381	<.001
Awareness	.107	1381	<.001

*Nota.* Testa a hipótese nula de que a variância do erro da variável dependente é igual entre grupos.

O teste de Levene revelou a presença de homogeneidade em cinco variáveis dependentes, Non-Acceptance, Strategies, Clarity e Awareness, com exceção das subescalas Impulse e Goals. Portanto os resultados provenientes das duas escalas que não passaram neste teste devem ser interpretadas com muita cautela. (Ver Tabela 2)

**Tabela 2**

*Teste Homogeneidade para as subescalas do DERS-SF*

Subscales	<i>F</i>	<i>df<sub>1</sub></i>	<i>df<sub>2</sub></i>	<i>p</i>
	Non-Acceptance	1.359	5	1375
Strategies	0.720	5	1375	.609
Impulse	2.731	5	1375	.018*
Goals	2.331	5	1375	.040*
Clarity	1.016	5	1375	.407
Awareness	.986	5	1375	.425

*Nota.* Testa a hipótese nula de que variância do erro da variável dependente é igual entre grupos. \* $p < 0.05$

De forma a avaliar a homogeneidade das matrizes de variância foi usado o teste Box' M. O resultado foi estatisticamente significativo, contudo, visto que não foi  $p < .001$ , considerou-se que não existe violação do pressuposto, e assim, a robustez não é comprometida (Ver Tabela 3)

**Tabela 3**

*Teste de caixa de igualdade de matrizes de covariância*

M de Box	F	df1	df2	Sig
179.923	1.392	105	2841.087	.006

*Nota.* Testa a hipótese nula de que as matrizes de covariância observadas das variáveis dependentes dos grupos são iguais

Como último pressuposto, foi avaliado as correlações de Pearson entre a covariável idade e as variáveis dependentes. A covariável apresentou correlações negativas e estatisticamente significativas com as variáveis dependentes, portanto deve ser adicionado à análise principal. Adicionalmente, as subescalas do DERS-SF demonstraram correlações moderadas entre si, sendo isto um indicador de ausência de multicolinearidade (Ver tabela 4).

**Tabela 4**

*Matrizes de correlações de Pearson entre as Subescalas do DERS\_SF e a Idade*

Subscales	Idade	1	2	3	4	5	6
Idade	-						
1.Non-Acceptance	-.118**	-					
2.Strategies	-.145**	.66**	-				
3.Impulse	-.103**	.50**	.60**	-			
4.Goals	-.132**	.51**	.61**	.45**	-		
5.Clarity	-.173**	.53**	.53**	.42**	.37**	-	
6.Awarness	-.101**	.17**	.17**	.14**	.05	.32**	-

*Nota.* N=1381; \*\* $p < .001$

No geral, indivíduos com sintomas da perturbação do jogo, apresentaram valores superiores em todas as dimensões do DERSF-SF, em comparação com indivíduos sem critérios de perturbação do jogo. (Ver Tabela 5). Na dimensão "Non-Acceptance", os indivíduos sem a perturbação da dimensão cultural mista (Mixed), apresentaram médias mais baixas que indivíduos de culturas individualistas e coletivistas. Por outro lado, indivíduos com sintomas da perturbação de países individualistas, apresentaram uma média superior. No que diz respeito à dimensão "Impulse", indivíduos sem perturbação do jogo demonstraram valores inferiores em países individualistas. Contudo, tendo em consideração as médias de indivíduos perturbação do jogo, participantes inseridos em países coletivistas apresentaram uma média inferior em comparação com as outras dimensões, à exceção na subescala "Clarity". A dimensão "Goals" revela que, na condição sem sintomas de perturbação do jogo, indivíduos de países de cultura mista evidenciaram valores inferiores, em contrapartida, indivíduos com sintomas perturbação do jogo de países mistos apresentaram os valores mais elevados na mesma subescala. Relativamente à dimensão Clarity, não existiram diferenças entre as médias dos participantes, na condição sem sintomas independentemente da cultura e, por outro lado, na condição com sintomas, existiram diferenças significativas entre as três dimensões, com destaque para a dimensão coletivismo, que possui o valor mais elevado. (Ver Tabela 5)

**Tabela 5**

*Estatísticas descritivas das subescalas do DERS-SF por Grupo de Perturbação e Dimensão Cultural*

Subscales	GD_Group	Culture		
			<i>M</i>	<i>N</i>
Non-Acceptance	No GD	Indiv	8.213	464
Non-Acceptance	No GD	Collect	8.070	426
Non-Acceptance	No GD	Mixed	7.414	459
Non-Acceptance	GD	Indiv	11.2	10
Non-Acceptance	GD	Collect	10.143	7
Non-Acceptance	GD	Mixed	10.467	15
Strategies	No GD	Indiv	7.541	464
Strategies	No GD	Collect	7.590	426
Strategies	No GD	Mixed	7.259	459
Strategies	GD	Indiv	10.7	10
Strategies	GD	Collect	10.714	7

Strategies	GD	Mixed	10.867	15
Impulse	No GD	Indiv	5.746	464
Impulse	No GD	Collect	6.228	426
Impulse	No GD	Mixed	6.013	459
Impulse	GD	Indiv	9.7	10
Impulse	GD	Collect	7.429	7
Impulse	GD	Mixed	9.867	15
Goals	No GD	Indiv	9.705	464
Goals	No GD	Collect	9.244	426
Goals	No GD	Mixed	8.839	459
Goals	GD	Indiv	12.6	10
Goals	GD	Collect	12	7
Goals	GD	Mixed	13.267	15
Clarity	No GD	Indiv	7.332	464
Clarity	No GD	Collect	7.378	426
Clarity	No GD	Mixed	7.325	459
Clarity	GD	Indiv	7.9	10
Clarity	GD	Collect	11.857	7
Clarity	GD	Mixed	9.667	15
Awareness	No GD	Indiv	7.442	464
Awareness	No GD	Collect	7.439	426
Awareness	No GD	Mixed	7.917	459
Awareness	GD	Indiv	8.800	10
Awareness	GD	Collect	8.143	7
Awareness	GD	Mixed	8.133	15

*Nota.* M =Media; SD = Desvio estandardizado; GD = sintomas de perturbação do jogo; No GD = sem sintomas de perturbação do jogo. Dimensão Cultural: Indiv = Individualista; Collect = Coletivistas; Mixed = Misto.

Os resultados presentes na Tabela 6, comprovam que existe um efeito multivariado estatisticamente significativo, na idade, nos grupos com e sem perturbação do jogo, na dimensão cultural dos países e, por fim, na interação entre a dimensão cultural e a perturbação do jogo.

Observou-se uma dimensão de efeito muito elevado na idade. O efeito do grupo com e sem sintomas da perturbação, apresentou uma dimensão de efeito elevado. Por outro lado, embora a dimensão cultural e, a interação entre o GD e a dimensão cultural, sejam estatisticamente significativos, demonstram uma dimensão de efeito médio. Desta forma, é possível observar de variância explicada por estes efeitos nas variáveis dependentes.

**Tabela 6**

*Testes Multivariados para efeitos principais e de interação nas subescalas do DERS-SF*

Efeito						
	<i>Valor</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sig</i>	<i>η<sup>2</sup></i>
Intercepto	0.345	153,610	6	1368	<.001	.514
Idade	0.034	8,026	6	1368	<.001	.042
GD_Group	0.027	6.381	6	1368	<.001	.026
Culture	0.015	1.763	12	2738	0.049	.008
GD_Group*Culture	0.017	1.956	12	2738	0.024	.008

*Nota.* São apresentados os testes multivariados com base no traço de Pillai. *df* = graus de liberdade;  $\eta^2$  parcial = eta quadrado parcial; *Grupo de GD* = grupos com/sem sintomas de perturbação do jogo; *Culture* = Individualismo/Coletivismo/Misto.

Na tabela 7, a idade demonstra ser estatisticamente significativa em todas as subescalas, contudo, somente demonstrou dimensão de efeito elevado, na subescala “Clarity”, enquanto as outras subescalas se enquadram, numa dimensão de efeito média. Relativamente aos grupos com e sem sintomas da perturbação do jogo, somente a subescala “Awariness”, não apresentou ser estatisticamente significativa. Não foi registado nenhum efeito elevado, contudo existe a presença de um efeito médio nas restantes subescalas, comprovando a existência de variação entre a maioria das estratégias de regulação entre indivíduos com e sem sintomas. Por outro lado, os resultados no efeito da dimensão política, vão ao encontro dos resultados da Tabela 6, ou seja, embora exista variação é muito reduzida e, é possível observar que somente a subescala de “Clarity”, é estatisticamente significativa, com uma dimensão de efeito médio. Portanto, a subescala que diverge entre dimensões culturais é a “Clarity”, que remete para a compreensão dos próprios sentimentos. A interação entre os grupos com e sem sintomas da perturbação do

jogo e, as dimensões culturais, não apresentaram ser estatisticamente significativas, em nenhuma subescala, à exceção da subescala “Clarity”, que apresentou uma dimensão de efeito médio.

**Tabela 7**

*Testes dos Efeitos e de Interação nas subescalas do DERS-SF*

Efeito	Subscales				
		<i>F</i>	<i>df</i>	<i>p</i>	$\eta^2$
Idade	Non-Acceptance	27.091	1	<.001	.012
Idade	Strategies	31.374	1	<.001	.017
Idade	Impulse	11.317	1	0.002	.007
Idade	Goals	31.046	1	<.001	.016
Idade	Clarity	43.171	1	<.001	.026
Idade	Awariness	9.048	1	0.003	.007
GD_Group	Non-Acceptance	14.796	1	<.001	.011
GD_Group	Strategies	26.566	1	<.001	.019
GD_Group	Impulse	23.453	1	<.001	.017
GD_Group	Goals	24.358	1	<.001	.017
GD_Group	Clarity	15.054	1	<.001	.011
GD_Group	Awariness	1.608	1	.205	.001
Culture	Non-Acceptance	.972	2	.379	.001
Culture	Strategies	.179	2	.836	0.0
Culture	Impulse	.868	2	.420	.001
Culture	Goals	.175	2	.839	0.0
Culture	Clarity	3.992	2	.019	.006
Culture	Awariness	.101	2	.904	0.0
GD_Group x Culture	Non-Acceptance	.140	2	.869	0.0
GD_Group x Culture	Strategies	.091	2	.913	0.0
GD_Group x Culture	Impulse	1.794	2	.167	.003
GD_Group x Culture	Goals	.887	2	.412	.001
GD_Group x Culture	Clarity	3.900	2	.020	.006
GD_Group x Culture	Awariness	.469	2	.626	.001

*Nota.* São apresentados os testes multivariados com base no traço de Pillai.  $df$  = graus de liberdade;  $\eta^2$  parcial = eta quadrado parcial; GD\_Group = grupos com/sem sintomas de perturbação do jogo; Culture = Individualismo/Coletivismo/Misto.

Na Tabela 8 demonstram as médias ajustadas dos grupos, ou seja, se a covariáveis for igual para todos os grupos, a média ajustada, permitiria perceber, se na ausência das covariáveis, existem diferenças entre grupos. Como observamos inicialmente, indivíduos no grupo com sintomas da perturbação do jogo apresentam médias ajustadas superiores aos indivíduos sem sintomas da perturbação. Podemos concluir com segurança, que indivíduos com sintomas, possuem maior dificuldade de regulação emocional que, indivíduos sem os sintomas. Na subescala “Awariness”, não existe grande diferença entre médias em comparação com as outras subescalas e, para além disso, as médias apresentam os valores mais baixos, tanto em indivíduos com sintomas da perturbação do jogo ou sem sintomas. Estes resultados obtidos na subescala “Awariness” são coerentes com os resultados obtidos na tabela 7 visto que foi a única subescala que não apresentou ser estatisticamente significativa com a variável da perturbação do jogo.

**Tabela 8**

*Médias Marginais Estimadas das subescalas do DERS-SF por Grupo de Perturbação do Jogo*

Subscales	GD_Group				
		<i>M</i>	<i>SE</i>	<i>95% CI LOWER</i>	<i>95% CI UPPER</i>
Non-Acceptance	No GD	7.907	.093	7.724	8.090
Non-Acceptance	GD	10.384	.637	9.134	11.634
Strategies	No GD	7.471	.086	7.301	7.640
Strategies	GD	10.542	.590	9.386	11.699
Impulse	No GD	6,006	.086	5.838	6.174
Impulse	GD	8.869	.585	7.721	10.016
Goals	No GD	9.279	.092	9.099	9.458
Goals	GD	12.393	.624	11.168	13.617
Clarity	No GD	7.357	.083	7.195	7.519
Clarity	GD	9.564	.563	8.460	10.668
Awariness	No GD	7.603	.075	7.456	7.750

Awareness	GD	8.257	.511	7,256	9.259
-----------	----	-------	------	-------	-------

*Nota.* As covariáveis que aparecem no modelo são avaliadas nos seguintes valores: AGE = 23,905. *M* = Média; GD\_Group = Grupos com e sem sintomas de perturbação do jogo; GD = Grupo com sintomas de perturbação do jogo; No GD = Grupo sem sintomas de perturbação do jogo; CI = Intervalo de Confiança

No caso das dimensões culturais, não existem muitas discrepâncias nas médias de cada dimensão, em maioria das subescalas, no entanto, na subescala de “Clarity”, onde existe uma maior variação das médias, a dimensão coletivista demonstra uma média superior à restante, sendo a dimensão individualista com a média inferior. Estes resultados vão ao encontro do valor da significância na subescala “Clarity”, por ser a única que demonstrou ser estatisticamente significativa. Contudo, embora as outras subescalas não tenham apresentado grandes discrepâncias, entre as médias ajustadas, a subescala Goals, voltou a apresentar as médias mais elevadas (Ver tabela 9).

**Tabela 9**

*Médias marginais Estimadas das Subescalas do DERS-SF por Dimensão Cultural*

Subscales	Culture				
		<i>M</i>	<i>SE</i>	<i>95% CI LOWER</i>	<i>95% CI UPPER</i>
Non-Acceptance	Indiv	9.643	.548	8.568	10.718
Non-Acceptance	Collect	9.138	.653	7.857	10.420
Non-Acceptance	Mixed	8.656	.453	7.767	9.545
Strategies	Indiv	9.057	.604	8.062	10.052
Strategies	Collect	9.183	.507	7.998	10.369
Strategies	Mixed	8.780	.419	7.957	9.602
Impulse	Indiv	7.694	.600	6.707	8.680
Impulse	Collect	6.847	.503	5.671	8.023
Impulse	Mixed	7.771	.416	6.707	8.587
Goals	Indiv	11.097	.537	10.044	12.151
Goals	Collect	10.655	.444	9.400	11.911

Goals	Mixed	10.754	.537	9.884	11.625
Clarity	Indiv	7.550	.484	6.601	8.500
Clarity	Collect	9.653	.577	8.521	10.784
Clarity	Mixed	8.178	.400	7.394	8.500
Awariness	Indiv	8.091	.439	7.230	8.953
Awariness	Collect	7.806	.523	6.779	8.832
Awariness	Mixed	7.894	.363	7.181	8.606

*Nota.* As covariáveis que aparecem no modelo são avaliadas nos seguintes valores: AGE = 23,905. *M* = Média; CI = Intervalo de confiança. Indiv = Individualismo; Collect = Coletivismo; Mixed = Misto.

Por fim, a interação entre os grupos com e sem sintomas perturbação do jogo e, as dimensões culturais (Ver Tabela 10). Como era de esperar, independentemente da cultura, indivíduos com sintomas demonstraram maiores dificuldades de regulação emocional, segundo as médias ajustadas. Mais especificamente, na subescala “Non-Acceptance”, indivíduos que estão em países coletivistas e, não apresentam sintomas de perturbação do jogo, tinham a maior média e, em contrapartida, os indivíduos de países coletivistas, com sintomas de perturbação do jogo, apresentam a média inferior. Na subescala “Impulse” e “Goals”, por violarem o pressuposto no teste Levene, não é possível assumir que a variação nas médias seja válida. Contudo, na subescala “Goals”, foi onde se encontraram as maiores dificuldades de regulação emocional, e a subescala “Impulse” registou diferença entre culturas no valor das médias, contudo não podemos assumir que este fator se deva a influencia cultural por causa da violação de pressupostos. A subescala “Clarity” apresenta uma grande variação entre as médias de indivíduos com sintomas de perturbação do jogo, sendo a dimensão de coletivismo, a que apresenta a maior média e a de individualismo, a média inferior. Por fim, “Awariness”, apresenta uma irregularidade em comparação com as outras subescalas, pelo simples facto de que, a média dos indivíduos de países mistos sem e com sintomas perturbação do jogo, não diverge muito.

### **Tabela 10**

*Médias Marginais estimadas das Subescalas do DERS-SF por Grupo de Perturbação do Jogo e Dimensão cultural*

Subscales	GD_Group	Culture				
			<i>M</i>	<i>SE</i>	<i>95% CI LO- WER</i>	<i>95% CI UP- PER</i>
Non-Acceptance	No GD	Indiv	8.322	.161	8.007	8.636
Non-Acceptance	No GD	Collect	8.149	.167	7.821	8.576
Non-Acceptance	No GD	Mixed	7.251	.163	6.931	7.571
Non-Acceptance	GD	Indiv	10.964	1.085	8.836	13.093
Non-Acceptance	GD	Collect	10.128	1.296	7.586	12.670
Non-Acceptance	GD	Mixed	10.061	.889	8.318	11.804
Strategies	No GD	Indiv	7.649	.149	7.357	7.940
Strategies	No GD	Collect	7.667	.155	7.364	7.970
Strategies	No GD	Mixed	7.097	.151	6.801	7.393
Strategies	GD	Indiv	10.465	1.004	8.496	12.435
Strategies	GD	Collect	10.699	1.199	8.347	13.051
Strategies	GD	Mixed	10.463	.822	8.850	12.076
Impulse	No GD	Indiv	5.827	.147	5.538	6.116
Impulse	No GD	Collect	6.274	.153	5.974	6.574
Impulse	No GD	Mixed	5.827	.150	5.623	6.210
Impulse	GD	Indiv	9.560	.996	7.606	11.514
Impulse	GD	Collect	7.420	1.189	5.087	9.753
Impulse	GD	Mixed	9.626	.816	8.026	11.226
Goals	No GD	Indiv	9.842	.157	9.533	10.150
Goals	No GD	Collect	9.326	.163	9.006	9.647
Goals	No GD	Mixed	8.668	.160	8.354	8.981
Goals	GD	Indiv	12.353	1.063	10.267	14.438
Goals	GD	Collect	11.984	1.269	9.494	14.475
Goals	GD	Mixed	12.841	.871	11.133	14.549

Clarity	No GD	Indiv	7.463	.142	7.185	7.741
Clarity	No GD	Collect	7.465	.147	7.176	7.754
Clarity	No GD	Mixed	7.143	.144	6.860	7.425
Clarity	GD	Indiv	7.637	.958	5.757	9.517
Clarity	GD	Collect	11.840	1.144	9.595	14.085
Clarity	GD	Mixed	9.214	.785	7.675	10.754
Awareness	No GD	Indiv	7.492	.129	7.240	7.744
Awareness	No GD	Collect	7.475	.134	7.213	7.737
Awareness	No GD	Mixed	7.842	.131	7.585	8.098
Awareness	GD	Indiv	8.691	.870	6.985	10.397
Awareness	GD	Collect	8.136	1.038	6.099	10.173
Awareness	GD	Mixed	7.945	.712	6.549	9.342

*Nota.* As covariáveis que aparecem no modelo são avaliadas nos seguintes valores: AGE = 23,905. *M* = Média; GD\_Group = Grupos com e sem sintomas de perturbação do jogo; GD = Grupo com sintomas de perturbação do jogo; No GD = Grupo sem sintomas de perturbação do jogo; Indiv = Individualismo; Collect = Coletivismo; Mixed = Misto; CI = Intervalo de Confiança

De forma a consolidar os resultados descritos acima é necessário a realização de um Post-hoc. Desta forma, é possível averiguar se as diferenças são estaticamente significativas.

Na tabela 11, são feitas comparações de acordo com os grupos da perturbação do jogo dentro de cada dimensão cultural, observou-se na subescala “Clarity que os participantes com sintomas da perturbação do jogo, demonstraram maiores dificuldades na regulação emocional, apenas em países de culturas coletivistas e mistas. Enquanto, os países individualistas não apresentaram diferenças estatisticamente significativas.” O motivo de não se analisar as restantes subescalas deve-se ao facto de a subescala Clarity ter sido a única que demonstrou ser estaticamente significativa com a interação entre a cultura e a perturbação do jogo. (Ver tabela 6)

### **Tabela 11**

*Comparações post-hoc entre dimensões culturais nas subescalas do DERS-SF, dividias por grupo de GD*

Subscales	Culture	(I)GD_Group	(J)GD_Group		
				<i>Dif.M (I-J)</i>	<i>Sig</i>
Non-Acceptance	Indiv	GD	No GD	2.643	.016
Non-Acceptance	Collect	GD	No GD	1.979	.130
Non-Acceptance	Mixed	GD	No GD	2.810	.002
Strategies	Indiv	GD	No GD	2.817	.006
Strategies	Collect	GD	No GD	3.032	.012
Strategies	Mixed	GD	No GD	3.366	<.001
Impulse	Indiv	GD	No GD	3.733	<.001
Impulse	Collect	GD	No GD	1.146	.340
Impulse	Mixed	GD	No GD	3.710	<.001
Goals	Indiv	GD	No GD	2.511	.020
Goals	Collect	GD	No GD	2.658	.038
Goals	Mixed	GD	No GD	4.174	<.001
Clarity	Indiv	GD	No GD	.174	.858
Clarity	Collect	GD	No GD	4.375	<.001
Clarity	Mixed	GD	No GD	2.072	.009
Awariness	Indiv	GD	No GD	1.199	.173
Awariness	Collect	GD	No GD	.661	.528
Awariness	Mixed	GD	No GD	.104	.886

*Nota.* *Dif.M* = Diferença da Média; GD\_Group = Grupos com e sem sintomas de perturbação do jogo; No GD = Grupo sem sintomas de perturbação do jogo; Indiv = Individualismo; Collect = Coletivismo; Mixed = Misto; CI = Intervalo de Confiança; Sig = p-value.

Como já foi observado na tabela 7, a única subescala que demonstra ser estatisticamente significativa face a interação entre cultural e a perturbação do jogo foi a subescala “Clarity”.

Nas comparações post-hoc, confirmou-se que apenas os participantes com sintomas de perturbação do jogo diferem segundo a sua cultura. Mais concretamente, indivíduos de países de cultura coletivista apresentaram valores superiores na subescala de “Clarity” em comparação com indivíduos de culturas individualistas. De resto, não se observam diferenças significativas nas restantes comparações culturais entre participantes com e sem sintomas da perturbação do jogo.

Embora as restantes comparações não tenham apresentado significância, a análise das médias demonstra que indivíduos de culturas mistas demonstram uma média superior em comparação com indivíduos de culturas individualistas, mas menor que indivíduos de culturas coletivistas. Este padrão pode refletir uma posição intermédia das culturas mistas, encontrando-se entre os polos coletivistas e individualistas.

**Tabela 12**

*Comparações post-hoc entre grupos de GD nas subescalas do DERS-SF, separadas por dimensão cultural.*

Subscales	GD_Group	Culture	Culture		
				<i>Dif. M</i>	<i>Sig</i>
Non-Acceptance	No GD	Indiv	Collect	.173	1.000
Non-Acceptance	No GD	Indiv	Mixed	1.071	<.001
Non-Acceptance	No GD	Collect	Mixed	.898	<.001
Non-Acceptance	GD	Indiv	Collect	.836	1.000
Non-Acceptance	GD	Indiv	Mixed	.903	1.000
Non-Acceptance	GD	Collect	Mixed	.067	1.000
Strategies	No GD	Indiv	Collect	-.018	1.000
Strategies	No GD	Indiv	Mixed	.552	.030
Strategies	No GD	Collect	Mixed	.570	.027
Strategies	GD	Indiv	Collect	-.234	1.000
Strategies	GD	Indiv	Mixed	.003	1.000
Strategies	GD	Collect	Mixed	.237	1.000
Impulse	No GD	Indiv	Collect	-.447	.104
Impulse	No GD	Indiv	Mixed	-.089	1.000
Impulse	No GD	Collect	Mixed	.358	.293
Impulse	GD	Indiv	Collect	2.140	.504
Impulse	GD	Indiv	Mixed	-.066	1.000

Impulse	GD	Collect	Mixed	-2.206	.379
Goals	No GD	Indiv	Collect	.516	.067
Goals	No GD	Indiv	Mixed	1.174	<.001
Goals	No GD	Collect	Mixed	.659	.013
Goals	GD	Indiv	Collect	.368	1.000
Goals	GD	Indiv	Mixed	-.488	1.000
Goals	GD	Collect	Mixed	-.857	1.000
Clarity	No GD	Indiv	Collect	-.002	1.000
Clarity	No GD	Indiv	Mixed	.321	.352
Clarity	No GD	Collect	Mixed	.322	.363
Clarity	GD	Indiv	Collect	-4.203	.015
Clarity	GD	Indiv	Mixed	-1.577	.607
Clarity	GD	Collect	Mixed	2.626	.176
Awariness	No GD	Indiv	Collect	.017	1.000
Awariness	No GD	Indiv	Mixed	-.350	.179
Awariness	No GD	Collect	Mixed	-3.66	.156
Awariness	GD	Indiv	Collect	.555	1.000
Awariness	GD	Indiv	Mixed	.745	1.000
Awariness	GD	Collect	Mixed	.190	1.000

*Nota.* No GD = Sem sintomas de perturbação do jogo; Indiv = Individualismo; Collect = Coletivismo; Mixed = Misto; *Dif M* = Diferença nas médias; *Sig* = p-value. As covariáveis que aparecem no modelo são avaliadas nos seguintes valores: AGE = 23,905

## Discussão

O presente estudo teve como objetivo investigar as diferenças na regulação emocional entre indivíduos com e sem sintomas perturbação do jogo, consoante a dimensão cultural do país de origem. Foram elaboradas cinco hipóteses com foco nos critérios de diagnóstico da perturbação, em certos fatores da regulação emocional e, nas possíveis interações com o contexto cultural. De acordo com a literatura existente, é suposto que indivíduos com sintomas perturbação, demonstrem maior dificuldade, na regulação emocional, sendo expectável que a cultura tenha um papel moderador no tipo de estratégias utilizadas e, o agravamento dos sintomas (Estupiñá et al., 2024; Lin et al., 2020; Yen et al., 2018).

Na primeira hipótese o pressuposto seria que indivíduos com sintomas da perturbação do jogo iriam revelar maiores dificuldades na regulação emocional, em comparação com indivíduos sem sintomas da perturbação. Os resultados da MANCOVA comprovam esta hipótese, demonstrando efeitos estatisticamente significativos, em todas as subescalas do DERS-SF, à exceção da subescala “Awareness”. Em particular, os participantes com sintomas da perturbação, apresentaram maiores dificuldades em aceitar as suas emoções negativas (“Non-Acceptance”), em utilizar estratégias de regulação emocional eficazes, perante momentos de vulnerabilidade (“Strategies”), em permanecer focado nos seus objetivos (“Goals”), em entenderem as suas emoções (“Clarity”) e no controlo dos seus impulsos (“Impulse”). Embora as duas subescalas “Impulse” e “Goals” é necessário que tenha atenção a sua interpretação, contudo segundo as suas estatísticas descritivas, apresentam uma diferença entre indivíduos com e sem sintomas. Esta tendência vai ao encontro por estudos anteriores como os de Yen e colaboradores (2018), que demonstraram que indivíduos com perturbação do jogo patológico, recorrem com frequência ao uso da supressão que é uma estratégia de regulação emocional mal adaptativa. Lin e investigadores (2020) por outro lado, explora que indivíduos com a perturbação do jogo patológico não utilizam a reavaliação cognitiva, o que é compatível com os resultados do estudo considerando que, os scores mais elevados, provêm das subescalas “Strategies” e “Goals”.

A hipótese H5 postula que indivíduos com sintomas da perturbação do jogo patológico, utilizam estratégias de regulação emocional menos eficazes, independentemente da cultura. Esta hipótese foi confirmada, porque os valores na subescala “Strategies”, embora não tenham sido estatisticamente significativos na interação entre cultura e, a perturbação do jogo, os indivíduos com sintomas, registaram valores mais elevados que indivíduos sem sintomas, independentemente da cultura consoante as estatísticas descritivas e as médias marginais. Contudo, visto que a subescala “Strategies” não demonstrou ser significativa com o fator cultural. Portanto esta hipótese não pode ser validada, embora a literatura descreva que a supressão é estratégia de regulação emocional, utilizada por indivíduos com a perturbação (Lin et al., 2020; Yen et al., 2018). A supressão também é uma estratégia que reduz a expressão de emoções negativas e positivas, causando uma diminuição nos sinais utilizados numa interação social (Gross, 2002). Portanto, os valores elevados na subescala “Strategies”, podem dever-se ao uso frequente de estratégias de regulação emocional, mal adaptativas.

De modo a complementar, a investigação de Guidetti e Cerutti (2019) que explorou as dificuldades na regulação emocional e o uso problemático de videojogos, e descobriu correlações

positivas deste comportamento nas subescalas como “Goals”, “Non Acceptance”, “Impulse” e “Strategies”, mas não com a subescala “Awariness”. Estes resultados convergem com os dados deste estudo à exceção das subescalas “Impulse” e “Goals”, contudo, a ausência da correlação com a perturbação do jogo em ambos os estudos pode ser um indicador que indivíduos com sintomas de perturbação do jogo embora tenham dificuldade em compreender e regular as suas experiências emocionais de forma eficaz, valorizam as suas experiências emocionais.

Respetivamente ao fator das dimensões culturais, múltiplas escalas demonstraram não serem significativas, com exceção da subescala “Clarity”, que revelou um efeito moderado. A hipótese H2 previa que, entre os indivíduos com sintomas da perturbação do jogo provenientes de países de culturas individualistas, demonstrariam maiores dificuldades em reconhecer as suas emoções, em comparação com indivíduos com sintomas da perturbação do jogo, de e países de culturas mistas e coletivistas. Esta hipótese não vai de encontro aos resultados que demonstram que, indivíduos com sintomas de perturbação do jogo, de países coletivistas apresentaram os valores mais elevados em comparação com os outros indivíduos de outras culturas. Uma possível conclusão que pode justificar esta diferença entre as outras culturas, deve-se ao facto de que em culturas coletivistas, o individuo vê como necessário regular as suas expressões emocionais de forma a não perturbar a harmonia do grupo, o que pode provocar no individuo, a internalizar as suas emoções como forma de inclusão social (Rose Markus e Kitayama, 1991). Por outro lado, em culturas individualistas, é favorecido a expressão das emoções e maior valorização da autonomia (Ma et al., 2018). Este argumento é válido porque registou o valor mais baixo, entre as três dimensões na subescala “Clarity”. A regulação emocional acaba por ser influenciada pela cultura, pela forma como os indivíduos aprendem a utilidade das emoções (Klein et al., 2024). Os estudos de Ma e investigadores (2018) e de Tamir e colaboradores (2023) consolidam esta ideia ao argumentar que o valor atribuído às emoções e às estratégias de regulação, variam conforme o contexto cultural, condicionando diretamente a perceção das emoções.

A hipótese H3 postula que indivíduos sem sintomas da perturbação do jogo, oriundos de culturas individualistas, evidenciariam menos dificuldades em estabelecer e manter objetivos (“Goals”), em comparação com indivíduos de culturas coletivistas e mistas. Os resultados do presente estudo não confirmaram esta hipótese, porque para além da subescala “Goals” ter violado o pressuposto da homogeneidade, a relação entre a perturbação do jogo e a regulação

emocional com a cultura como efeito moderador não demonstrou ser estatisticamente significativa, embora nas estatísticas descritivas indivíduos de culturas individualistas apresentem os valores superiores, não podemos concluir que indivíduos de culturas individualistas demonstram maior destreza a estabelecer objetivos em momentos que estão emocionalmente perturbados.

Já a hipótese H4 propunha que, indivíduos sem sintomas da perturbação do jogo, oriundos de culturas mistas, apresentariam maiores dificuldades de regulação emocional global, em comparação com os indivíduos das culturas coletivistas e individualistas. No entanto, esta hipótese não foi confirmada. Como a subescala Clarity foi a única que demonstrou ser estatisticamente significativa, para além disso, indivíduos sem a sintomas da perturbação do jogo oriundos de culturas mistas apresentaram valores intermédios, situando-se entre os alores das culturas individualistas e coletivistas. Este padrão reflete como as culturas mistas não se enquadram em nenhum dos polos.

Maioria das subescalas não revelou variações significativas entre as diferentes orientações culturais, e as interações entre cultura e a perturbação do jogo foram igualmente pouco expressivas. Este padrão pode ser parcialmente explicado pela homogeneização dos comportamentos, porque os indivíduos que jogam vídeos jogos acabam por estar interligados com pessoas de outras culturas que também jogam. Este aspeto pode ajudar a compreender o porquê das diferenças culturais, esperadas com base na literatura clássica (Hamamura et al., 2018; Kitayama & Cohen, 2007) não se refletirem de forma tão acentuada nos dados empíricos aqui analisados.

No que respeita à variável de controlo, os resultados demonstraram efeitos estatisticamente significativos com a idade. A idade apresentou uma influência considerável, demonstrando ser estatisticamente significativa com todas as subescalas. A subescala “Clarity” foi onde se registou uma dimensão de efeitos mais elevado, ou seja, a idade embora esteja presente na influência das outras das subescalas, o aumento da idade contribui para uma melhor capacidade de compreender e identificar as suas próprias emoções. A análise da correlação de Pearson revelou que à medida que a idade aumenta, menores serão dificuldades na regulação emocional, um efeito presente em todas as subescalas, embora a subescala “Clarity” seja que apresenta uma correlação mais forte. A literatura presente no enquadramento sugere que, ao longo do desenvolvimento, a acumulação de experiências emocionais sucede-se em simultâneo com a maturação cognitiva, com o propósito de aprimorar a regulação emocional. Embora a investigação presente nesta dissertação não identifique quais as faixas etárias que demonstram maiores dificul-

dades, estudos prévios (Steinberg, 2005; Thompson, 1991) explicam que a infância e a adolescência consistem em períodos desafiantes, devido ao confronto com múltiplos dilemas emocionais com um repertório limitado de estratégias de regulação emocional. Com o avançar da idade, as pessoas tendem a adquirir estratégias de regulação emocional e de coping adaptativas, ainda que este seja um processo gradual. Portanto, considerando estes estudos, é possível que a significância da variável idade tenha sido mais impactante em indivíduos de faixa etária mais jovens. Assim, os efeitos no presente estudo podem refletir essa mesma dinâmica.

Estas evidências possibilitam o caminho para futuras investigações que possam explorar de forma mais detalhada as interações entre a cultura, os comportamentos aditivos com os vídeos jogos e a regulação emocional, com amostras mais equilibradas. Importa mencionar que estes dados validam a necessidade de se tomar em consideração os fatores culturais em intervenções direcionadas em indivíduos com sintomas. Após uma análise dos resultados deste estudo, é importante proporcionar aos indivíduos com a perturbação estratégias de regulação emocional que ajudem o indivíduo a ganhar um melhor entendimento das suas próprias emoções, especialmente em culturas coletivistas, onde a expressão emocional está restringida ao seu contexto social (Rose Markus & Kitayama, 1991; Tamir et al., 2023). Portanto, programas de prevenção podem beneficiar ao incluir abordagens que se enquadram no perfil cultural dos indivíduos, tendo em conta as crenças sobre as emoções.

Na realização deste estudo, foi possível concluir que existem diferenças entre indivíduos com e sem sintomas da perturbação do jogo. Indivíduos que possuem sintomas da perturbação demonstraram ter maiores dificuldades na regulação emocional, é plausível que estas dificuldades decorram pela falta de experiências sociais e emocionais. Indivíduos com esta perturbação tendem a evitar eventos sociais por preferirem o jogar, esta atitude pode levar a que o indivíduo não tenha experiências emocionais que são essenciais para o seu desenvolvimento. Esta limitação pode contribuir para dificuldades a gerir o stress ou outras adversidades, devido a falta de estratégias adaptativas.

Respetivamente ao fator das diferenças culturais, a subescala da clareza foi a única que demonstrou diferenças significativas, os indivíduos de países coletivistas com sintomas da perturbação demonstraram maiores dificuldades, possivelmente correlacionadas com a necessidade de suprimir as suas próprias emoções de forma a não perturbar a harmonia do grupo. Como esta subescala avalia o entendimento que a pessoa tem dos seus sentimentos, faz sentido que a supressão dos seus sentimentos possa conduzir a uma confusão interna. Em oposição, indivíduos com os sintomas da perturbação de países individualistas apresentaram os valores mais

baixos nesta subescala, é perceptível não existirem confusões nos seus sentimentos visto que numa cultura individualista é incentivado a autossuficiência e a expressão das suas emoções naturais. Esta diferença cultural está presente na relação entre as dificuldades da regulação emocional e a cultura em que o individuo está inserido, visto que, quando não foi contabilizada a perturbação, os indivíduos em países coletivistas apresentaram os valores mais elevados e os individualistas os mais baixos.

### **Limitações**

A primeira limitação presente neste estudo é o número de indivíduos com sintomas da perturbação do jogo e de indivíduos sem sintomas da perturbação. É importante notar que apesar de o número de participantes PUV ( $n = 32$ ) ser consistente com a literatura, o seu reduzido tamanho relativo dentro da amostra total limita a potência estatística da análise multivariada, especialmente no que respeita à deteção de efeitos de interação entre cultura e. Assim, os resultados destas interações devem ser interpretados com cautela e validados em estudos futuros com amostras mais robustas.

Outra limitação presente neste estudo foi não existir uma medida que avalie a perspetiva cultural de cada individuo. Ou seja, através do índice de Hofstede e o GCI, estamos a assumir que os possuem os mesmos valores culturais que o seu país de origem. Uma possibilidade é que certos participantes possam ter emigrado para outro país, acabando por adotar os valores do seu país atual ou não possuam valores culturais do seu país de origem. Um estudo realizado por Klein et al. (2024) demonstrou que o individualismo e o coletivismo têm mais vertentes como o individualismo vertical e o coletivismo horizontal por exemplo.

Embora a presença de certas limitações, este estudo poderá oferecer um contributo para ajudar na compreensão das dificuldades de regulação emocional, perturbação do jogo em diversos contextos culturais. Futuras investigações podem explorar com uma maior profundidade diferentes aspetos culturais que possam ter uma relação com os tópicos avaliados neste estudo ou explorar os valores culturais de cada individuo e a sua relação com a regulação emocional ou a compreensão das suas emoções

### **Conclusão**

O presente estudo demonstra como a cultura pode ser um fator modelador para a relação entre a perturbação do jogo e as dificuldades na regulação emocional. Os resultados da MANCOVA evidenciaram que as dificuldades na regulação emocional são mais acentuadas em indivíduos com sintomas da perturbação e que a cultura influencia a forma como uma pessoa lida

com as suas emoções, por meio da expressão ou repressão emocional. Assim, os resultados desta investigação pretendem enfatizar a ideia que a cultura esta presente no processo de regulação emocional. Este contributo poderá ser útil, para o desenvolvimento de estratégias de intervenção específicas ajustado ao contexto cultural do individuo, de forma a fomentar uma regulação emocional mais adaptativa para indivíduos com hipótese de diagnóstico da perturbação do jogo

### Referências

- Adams, G., & Plaut, V. C. (2003). *The cultural grounding of personal relationship: Friendship in North American and West African worlds.*
- Batson, C. D. (1993). Communal and exchange relationships: What is the difference? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 19(6), 677–683. <https://doi.org/10.1177/0146167293196002>
- Butler, E. A., Lee, T. L., & Gross, J. J. (2007). Emotion regulation and culture: Are the social consequences of emotion suppression culture-specific? *Emotion*, 7(1), 30–48.  
<https://doi.org/10.1037/1528-3542.7.1.30>
- Caro, C., & Popovac, M. (2021). Gaming When Things Get Tough? Examining How Emotion Regulation and Coping Self-Efficacy Influence Gaming During Difficult Life Situations. *Games and Culture*, 16(5), 611–631. <https://doi.org/10.1177/1555412020944622>
- Cashdan, E., & Steele, M. (2013). Pathogen Prevalence, Group Bias, and Collectivism in the Standard Cross-Cultural Sample. *Human Nature*, 24(1), 59–75. <https://doi.org/10.1007/s12110-012-9159-3>
- Castro, C. M., & Neto, D. D. (2025). From healthy play to gaming disorder: Psychological profiles from emotional regulation and motivational factors. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00077>
- Cole, pM. (1986). Children ' s spontaneous control of facial expression. *Child development*, 57, 1309-1321. <https://doi.org/10.2307/1130411>

- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. In *Systematic Reviews* (Vol. 9, Issue 1). BioMed Central Ltd. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., & Griffiths, M. D. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534–544. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.086>
- Estupiñá, F. J., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Fernández-Arias, I., & Labrador, F. (2024). Review manuscript: Emotional regulation in Gaming Disorder: A systematic review. In *American Journal on Addictions*. John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/ajad.13621>
- Fincher, C. L., Thornhill, R., Murray, D. R., & Schaller, M. (2008). Pathogen prevalence predicts human cross-cultural variability in individualism/collectivism. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 275(1640), 1279–1285. <https://doi.org/10.1098/rspb.2008.0094>
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. In *Journal of Psychiatric Research* (Vol. 154, pp. 35–43). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Greenfield, P. M. (2009). Linking Social Change and Developmental Change: Shifting Pathways of Human Development. *Developmental Psychology*, 45(2), 401–418. <https://doi.org/10.1037/a0014726>
- Greenfield, P. M. (2013). The Changing Psychology of Culture From 1800 Through 2000. *Psychological Science*, 24(9), 1722–1731. <https://doi.org/10.1177/0956797613479387>
- Gross, J. J. (1998). Antecedent-and Response-Focused Emotion Regulation: Divergent Consequences for Experience, Expression, and Physiology. In *Journal of Personality and Social Psychology* (Vol. 74, Issue 1).

- Gross, J. J., Feldman Barrett, L., John, O., Lane, R., Larsen, R., & Pennebaker, J. (1998). The Emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. In *Review of General Psychology* (Vol. 2, Issue 5).
- Gross, J. J. (1999). Emotion regulation: Past, present, future. *Cognition and Emotion*, 13(5), 551–573. <https://doi.org/10.1080/026999399379186>
- Gross, J. J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. In *Psychophysiology* (Vol. 39, Issue 3, pp. 281–291). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/S0048577201393198>
- Guidetti, V., & Cerutti, R. (2019). *The relationship between difficulties in emotion regulation and dysfunctional technology use among adolescents*. <https://www.researchgate.net/publication/331167465>
- Hamamura, T., Bettache, K., & Xu, Y. (2018). Individualism and Collectivism. In *The SAGE Handbook of Personality and Individual Differences*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781526470317.n20>
- Hofstede, G. (2011). Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1014>
- Kaufman, E. A., Xia, M., Fosco, G., Yaptangco, M., Skidmore, C. R., & Crowell, S. E. (2016). The Difficulties in Emotion Regulation Scale Short Form (DERS-SF): Validation and Replication in Adolescent and Adult Samples. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 38(3), 443–455. <https://doi.org/10.1007/s10862-015-9529-3>
- 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. In *Addictive Behaviors* (Vol. 126). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- Kitayama, S., & Cohen, D. (2007). *HANDBOOK OF CULTURAL PSYCHOLOGY*.
- Klein, N. D., Bravo, A. J., Conway, C. C., Keough, M. T., Pilatti, A., Mezquita, L., Ruiz, P., Roozen, H. G., Read, J. P., Prince, M. A., Pilatti, A., Pearson, M. R., Ortet, G., Mezquita, L., Keough, M., Kaminer, D., Ibáñez, M. I., Hogarth, L., Henson, J. M., ... Bravo, A. J. (2024).

- Individualism, collectivism, and emotion regulation: a cross-cultural examination among young adults from seven countries. *Current Psychology*, 43(31), 26007–26018. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06226-8>
- Lee, Y. H., & Wohn, D. Y. (2012). Are there cultural differences in how we play? Examining cultural effects on playing social network games. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1307–1314. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.014>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Lin, P. Y., Lin, H. C., Lin, P. C., Yen, J. Y., & Ko, C. H. (2020). The association between Emotional Regulation and Internet Gaming Disorder. *Psychiatry Research*, 289. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113060>
- Livingstone, K. M., & Isaacowitz, D. M. (2015). Situation Selection and Modification for Emotion Regulation in Younger and Older Adults. *Social Psychological and Personality Science*, 6(8), 904–910. <https://doi.org/10.1177/1948550615593148>
- Ma, X., Tamir, M., & Miyamoto, Y. (2018). Socio-cultural instrumental approach to emotion regulation: Culture and the regulation of positive emotions. *Emotion*, 18(1), 138–152. <https://doi.org/10.1037/emo0000315>
- Marôco, J. (2018). *Análise Estatística com o SPSS Statistics (7th ed.)*. Pêro Pinheiro: ReportNumber. Retrieved from [www.reportnumber.pt/ae](http://www.reportnumber.pt/ae)
- Meng, Y., Shi, X., Cai, D., Ran, M., Ye, A., & Qiu, C. (2024). Prevalence, predictive factors, and impacts of internet gaming disorder among adolescents: A population-based longitudinal study. *Journal of Affective Disorders*, 362, 356–362. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.06.020>
- Nolen-Hoeksema, S., & Aldao, A. (2011). Gender and age differences in emotion regulation strategies and their relationship to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51(6), 704–708. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.06.012>

- Pelham, B., Hardin, C., Murray, D., Shimizu, M., & Vandello, J. (2022). A truly global, non-WEIRD examination of collectivism: The Global Collectivism Index (GCI). *Current Research in Ecological and Social Psychology*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.cresp.2021.100030>
- Peng, P., Chen, Z., Ren, S., He, Y., Li, J., Liao, A., Zhao, L., Shao, X., Chen, S., He, R., Liang, Y., Tan, Y., Chen, X., Tang, J., & Liao, Y. (2025). Internet gaming disorder predicts the incidence, persistence, and worsening of suicidal ideation: A population-based cohort study of 96,158 Chinese adolescents. *Journal of Affective Disorders*, 379, 186–193. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2025.03.029>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (2021). Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 508–528. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Rose Markus, H., & Kitayama, S. (1991). *Psychological Review Culture and the Self.* Imp Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2022). The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 92–118. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>
- Snodgrass, J. G., Zhao, W., Lacy, M. G., Zhang, S., & Tate, R. (2019). The cross-cultural expression of internet gaming distress in North America, Europe, and China. *Addictive Behaviors Reports*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100146>
- Statista. Video gaming worldwide. 2025. <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/#topicOverview>
- lications for Cognition, Emotion, and Motivation* (Vol. 98, Issue 2).
- Steinberg, L. (2005). Cognitive and affective development in adolescence. In *Trends in Cognitive Sciences* (Vol. 9, Issue 2, pp. 69–74). <https://doi.org/10.1016/j.tics.2004.12.005>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. In *Australian and New Zealand*

*Journal of Psychiatry* (Vol. 55, Issue 6, pp. 553–568). SAGE Publications Inc.

<https://doi.org/10.1177/0004867420962851>

Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6<sup>th</sup> ed.). Pearson Education

Tamir, M., Ito, A., Miyamoto, Y., Chentsova-Dutton, Y., Choi, J. H., Ciecuch, J., Riediger, M., Raters, A., Padun, M., Kim, M. Y., Solak, N., Qiu, J., Wang, X., Alvarez-Risco, A., Hanoch, Y., Uchida, Y., Torres, C., Nascimento, T. G., Jahanshahi, A. A., ... Ibarra, V. J. G. (2023). Emotion Regulation Strategies and Psychological Health Across Cultures. *American Psychologist*. <https://doi.org/10.1037/amp0001237>

Thompson, R. A. (1991). Emotional Regulation and Emotional Development. In *Educational Psychology Review* (Vol. 3, Issue 4).

Thompson, R. A. (1994). EMOTION REGULATION: A THEME IN SEARCH OF DEFINITION. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59(2–3), 25–52. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5834.1994.tb01276.x>

Trincas, R., Bilotta, E., & Mancini, F. (2016). Specific Beliefs about Emotions Are Associated with Different Emotion-Regulation Strategies. *Psychology*, 07(13), 1682–1699. <https://doi.org/10.4236/psych.2016.713159>

Tullett-Prado, D., Schivinski, B., Poulus, D., Griffiths, M. D., & Stavropoulos, V. (2025). A longitudinal analysis of the network structure of internet gaming disorder and its associations with distress. *Behaviour and Information Technology*. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2025.2504510>

Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., Pakpour, A. H., & Lin, C. Y. (2020). Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph17061879>

Webb, T. L., Lindquist, K. A., Jones, K., Avishai, A., & Sheeran, P. (2018). Situation selection is a particularly effective emotion regulation strategy for people who need help regulating their emotions. *Cognition and Emotion*, 32(2), 231–248. <https://doi.org/10.1080/02699931.2017.1295922>

Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., & Ko, C. H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17). <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>

Yen, J. Y., Yeh, Y. C., Wang, P. W., Liu, T. L., Chen, Y. Y., & Ko, C. H. (2018). Emotional regulation in young adults with internet gaming disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1). <https://doi.org/10.3390/ijerph15010030>

World Health Organization (2024). *ICD-11 – Mortality and Morbidity Statistics: 6C51 Gaming Disorder*. Accessed date: 17 November 2024. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1448597234>