

VIDEOJOGOPATIA (PARAPATOLOGIA)

I. Conformática

Definologia. A *videojogopatia* é o distúrbio, transtorno ou enfermidade caracterizada pela mania, obsessão, compulsão, fixação ou vício da conscin, homem ou mulher, em jogos eletrônicos visuais.

Tematologia. Tema central nosográfico.

Etimologia. O vocábulo *vídeo* vem do idioma Inglês, *video*, e este do idioma Latim, *video*, “ver; olhar; compreender”. O termo *jogo* deriva do idioma Latim, *jocus*, “gracejo; pilhéria; mofa; escárnico; zombaria”. Surgiu no Século XIII. O elemento de composição *patia* procede do idioma Grego, *páthé*, “estado passivo; sofrimento; mal; doença; dor; aflição”. Apareceu, na *Linguagem Científica Internacional*, a partir do Século XIX.

Sinonimologia: 1. Adicção a videojogos. 2. Autescavidão aos videojogos. 3. Dependência de videojogos.

Cognatologia. Eis, na ordem alfabética, 39 cognatos derivados do vocábulo *vídeo*: *anti-videojogopatia*; *videoalarme*; *videoamador*; *videoarte*; *videobingo*; *videocâmara*; *videocassete*; *videoclube*; *videoconferência*; *videodisco*; *videofilia*; *videofone*; *videofonograma*; *videofrequência*; *videogameidiotismo*; *videogamemania*; *videografada*; *videografado*; *videografia*; *videográfica*; *videográfico*; *videograma*; *videojogo*; *videojogopatia*; *videojôquei*; *videojornal*; *videoalarme*; *videolocadora*; *videoloteria*; *videomania*; *videomaníaca*; *videomaníaco*; *videopôquer*; *videoque*; *videoteca*; *videosexológico*; *videotexto*; *videotia*; *videotismo* (afora dezenas de expressões técnicas e compostas derivadas de vídeo).

Neologia. O vocábulo *videojogopatia* e as duas expressões compostas *videojogopatia aguda* e *videojogopatia crônica* são neologismos técnicos da Parapatologia.

Antonimologia: 1. Antivideojogopatia. 2. Ludomania; ludopatia; vício em jogos. 3. Lazer pró-evolutivo; lazer sadio.

Estrangeirismologia: o *video game*; o *gamer*; o *player*; o *joystick*; o *console*; o *online gaming*; as *lan houses*; o *multiplayer*; a *virtual reality*; o *game designer*; os *cheaters*; os *eSports*; o *touchscreen*.

Atributologia: predomínio das faculdades mentais, notadamente do autodiscernimento quanto à autopriorização existencial.

Megapensologia. Eis 3 megapensenes trivocabulares relativos ao assunto: – *Há jogos escravizantes. Videojogo também mata. Excesso é insatisfação.*

Ortopensatologia: – “*Jogatina. Esqueça a jogatina. Muito ganha, quem não joga*”.

II. Fatuística

Pensenologia: o holopensene pessoal da videojogopatia; os ludopensenes; a ludopensenidade; os patopensenes; a patopensenidade; os manipenses; a manipensenidade; os jocopensenes; a jocopensenidade; os estagnopensenes; a estagnopensenidade; os ociopensenes; a ociopensenidade; os fobopensenes; a fobopensenidade; os batopensenes; a batopensenidade; os belicopensenes; a belicopensenidade; os circumpenses; a circumpensenidade; os entropenses; a entropopensenidade; os infantopensenes; a infantopensenidade; os insonopensenes; a insonopensenidade; os recicloopensenes; a reciclopensenidade; o holopensene benfazejo do lazer sadio; os neopensenes; a neopensenidade; os prioropensenes; a prioropensenidade; os ortopensenes; a ortopensenidade.

Fatologia: a videojogopatia; os videojogos; as longas jogatinas; o sedentarismo; a fuga das responsabilidades; a robéxis; o porão consciencial; a melin; o desvio proexológico; o incompléxis; o lazer patológico; o belicismo exacerbado; a violência verbal de jogador para jogador; as

carências afetiva, sexual e intelectual; o desperdício dos talentos pessoais; a imposição dos videogames enquanto prioridade, *empurrando com a barriga* os outros setores da vida; as amizades ociosas *online* e *offline*; a proibição de jogos polêmicos; as transmissões *online* atraindo milhares de espectadores; o casamento com personagens de videogames; os devaneios com conteúdo dos videogames; o isolamento social; a nudez como elemento apelativo; as coleções pessoais; as exposições culturais; a inserção do vício em videogames na Classificação Internacional de Doenças (CID); as dessomas; a popularização dos videogames pelo *Atari*; o dialeto próprio; o *cyberbullying*; o gasto excessivo com jogos e equipamentos; a crescente predisposição infantil para a jogatina; as classificações etárias ignoradas; a competitividade estimulada; os *consoles* portáteis e os *mobile games*, levando a jogatina para todo lugar; os jogos de realidade virtual; a indústria multi-bilionária; a extensa variedade de gêneros de videogames; a existência de jogadores desonestos; a pirataria; os esportes eletrônicos; a mesmexis dos jogadores profissionais, com rotinas diárias de 8 a 12 horas de treino; a recaída no vício; os jogos educativos; a reabilitação física; a terapia de fobias pela realidade virtual; a simulação didática; o lazer sadio; o lazer pró-evolutivo; a participação no *Grupo de Inversores Existenciais* (Grinvex).

Parafatologia: a falta de autovivência do estado vibracional (EV) profilático; a carência de *inteligência evolutiva* (IE); a ausência da sinalética energética e parapsíquica pessoal; os bloqueios energéticos cronicados; a desassimilação energética dificultada pelo monoideísmo; a relação simbiótica parapatológica com os assediadores extrafísicos; as consciências assediadoras acorrendo as consciências ao vício; o ambiente extrafísico nosológico nas mediações do jogador; as coleções de bagulhos energéticos; os temas de jogos inspirados pela Baratrofera; o amparador extrafísico qual *lanterna de cego*; as vampirizações energéticas afinçadas; a indiferença quanto à multidimensionalidade; a presumível melex; a paracomatose; a parapsicose *post mortem*; a pressão extrafísica contra a reciclagem da conscin; as projeções lúcidas desencadeando a reciclagem; a vivência da tenepes.

III. Detalhismo

Principiologia: a ignorância quanto ao *princípio da convivialidade sadia*; a ausência do *princípio da não violência*; a carência do *princípio do exemplarismo pessoal* (PEP); a evitação do *princípio “todo mundo faz”*; o *princípio cósmico da irrecuperabilidade do espaço-tempo desperdiçado*; a falta do *princípio das prioridades evolutivas*; a necessidade do *princípio “se algo não é bom, não serve mesmo, não adianta fazer maquiagem ou edulcorar”*.

Codigiologia: a ausência do *código pessoal de Cosmoética* (CPC); o *código de Classificação Internacional de Doenças*.

Teoriologia: a *teoria da automimese*; a *teoria da robotização existencial*; a *teoria do porão consciencial*; a ignorância quanto à *teoria da inteligência evolutiva*.

Tecnologia: a *técnica da inversão existencial* enquanto profilaxia da videogopatia; a *técnica da reciclagem existencial* (recéxis); a *técnica da reciclagem intraconsciencial* (recin); a *técnica do trinômio automotivação-trabalho-lazer*; a *técnica da banana technique*; a *técnica do antibagulhismo energético*.

Voluntariologia: a reciclagem da videogopatia a partir da convivialidade sadia no *voluntariado conscienciológico*; o *voluntariado na Associação Internacional de Inversão Existencial* (ASSINVÉXIS).

Laboratoriologia: o *laboratório conscienciológico da Consciencioterapia*; o *laboratório conscienciológico da Conviviologia*; o *laboratório conscienciológico da Autoproexologia*; o *laboratório conscienciológico da Invexologia*; o *laboratório conscienciológico da Recexologia*; o *laboratório conscienciológico da Autevoluciologia*.

Colegiologia: o *Colégio Invisível da Evoluciologia*; o *Colégio Invisível da Conviviologia*; o *Colégio Invisível da Recexologia*.

Efeitologia: os *efeitos antissomáticos da jogatina*; o comportamento agressivo enquanto *efeito dos jogos bélicos*; os *efeitos psicopatológicos do isolamento intrafísico*; os *efeitos antipro-*

exológicos da jogatina; a perda de vocabulário enquanto efeito do dialeto “gamer”; os efeitos da hiperestimulação sensorial na deseducação da concentração; os efeitos da violência na dessensibilização dos sentimentos da conscin.

Neossinapsologia: a decantação das *parassinapses* referentes ao *belicismo*.

Ciclogia: o *ciclo diário acordar-jogar-dormir*; o *ciclo de pensamentos fixos sobre videogames*; o *ciclo vício-pseudossuperação-recaída*; o *ciclo multiexistencial patológico melin-melx*; o *ciclo dopaminérgico adictivo*.

Enumerologia: o *desleixo fisiológico*; o *desleixo afetivo*; o *desleixo profissional*; o *desleixo intelectual*; o *desleixo parapsíquico*; o *desleixo social*; o *desleixo assistencial*.

Binomiologia: o *binômio jogador intrafísico–jogador extrafísico*; o *binômio esporte virtual–sedentarismo real*; o *binômio coletividade online–solidão offline*; o *binômio residência–lan house*.

Crescendologia: o *crescendo jogatina inabitual–jogatina rotineira*; o *crescendo lazer patológico–lazer sadio–lazer pró-evolutivo*; o *crescendo jogador casual–jogador contumaz*.

Trinomiologia: o *trinômio imersão–estímulo–alienação*.

Polinomiologia: o *polinômio produtor–designer–programador–engenheiro de som–artista–testador*; o *polinômio alienante teleidiotismo–infoidiotismo–videojogoidiotismo–radiotismo–bibliotismo*.

Antagonismologia: o *antagonismo vivência / simulação*.

Paradoxologia: o *paradoxo de a conscin preferir 3 dimensões virtuais à infinitude da multidimensionalidade consciencial*.

Politicologia: a *belicosocracia*; a *ludocracia*; a *reciclocracia*; a *proexocracia*; a *convivocracia*; a *invexocracia*; a *recexocracia*; a *evolucioocracia*.

Legislogia: a *imprudência quanto às leis da Fisiologia Humana*; a *necessidade de aplicar a lei do maior esforço evolutivo*.

Filiologia: a *ludofilia*; a *adrenalinofilia*; a *belicosofilia*; a *digitofilia*; a *isolofilia*; a *tecnofilia*; a *ciberfilia*.

Fobiologia: a *neofobia*; a *sociofobia*; a *evoluciofobia*; a *reciclofobia*; a *autopesquisofofia*; a *recexofobia*; a *invexofobia*; a *proexofobia*; a *priorofobia*.

Sindromologia: a *síndrome da ludopatía*; a *síndrome da dispersão consciencial (SDC)*; a *síndrome da ectopia afetiva (SEA)*; a *síndrome da abstinência da Baratrofera (SAB)*; a *síndrome do estrangeiro (SEST)*; a *síndrome de Peter Pan*; a *síndrome do canguru*; a *síndrome da despriorização*; a *síndrome da mediocrização*; a *síndrome da robotização existencial*.

Maniologia: a *ludomania*; a *gamermania*; a *mania de trapacear*; a *mania de competir*; a *monomania*; a *belicomania*; a *cibermania*; a *ciliciomania*; a *tecnomania*.

Mitologia: o *mito da caverna*; o *mito da juventude eterna*; o *mito de Hermes*; o *mito de Sísifo*.

Holotecologia: a *belicosoteca*; a *convivioteca*; a *nosoteca*; a *patopensenoteca*; a *hemeroteca*; a *infantoteca*; a *infoteca*; a *ludoteca*; a *psicopaticoteca*; a *sindromoteca*; a *tecnoteca*; a *videoteca*.

Interdisciplinologia: a *Parapatologia*; a *Patoconviviologia*; a *Antievolucioologia*; a *Patologia*; a *Psiquiatria*; a *Psicologia*; a *Ludologia*; a *Antinvexologia*; a *Antidiscernimentologia*; a *Antiproexologia*; a *Anticompletismologia*; a *Antipriorologia*; a *Antirrecexologia*; a *Competiciologia*; a *Infanciologia*; a *Nosopensenologia*; a *Psicopatologia*; a *Sociopatologia*.

IV. Perfilologia

Elencologia: a *consciêncula*; a *conscin acrítica*; a *conscin autodesperdiçada*; a *conscin robotizada*; a *conscin vítima dos modismos da época*; a *conscin-satélite*; a *isca humana inconsciente*; a *vítima do porão consciencial*; o *círculo de amizades ociosas*; os *clãs virtuais*; a *massa humana impensante*.

Masculinologia: o pré-serenão vulgar; o jogador casual; o jogador compulsivo; o atleta virtual; o *hardcore gamer*; o alienado; o intermissivista inadaptado; o antiproexista; o belicista; o desleixado; o eletrónico; o internauta; o introvertido; o antissocial; o solitário; o portador de melin; o viciado; o acomodado evolutivo; o filhinho de papai; o boa-vida; o adolescente; o adultescente; o jovem canguru; o assediador virtual; o belicoso; o competitivo; o criação; o *cyberdependente*; o dependente; o despriorizado; o escravo ao jogo; o infomaníaco; o preguiçoso; o procrastinador; o vegetal humano; o reciclante existencial; o inversor existencial.

Femininologia: a pré-serenona vulgar; a jogadora casual; a jogadora compulsiva; a atleta virtual; a *hardcore gamer*; a alienada; a intermissivista inadaptada; a antiproexista; a belicista; a desleixada; a eletrónica; a internauta; a introvertida; a antissocial; a solitária; a portadora de melin; a viciada; a acomodada evolutiva; a filhinha de papai; a boa-vida; a adolescente; a adultescente; a jovem canguru; a assediadora virtual; a belicosa; a competitiva; a criação; a *cyberdependente*; a dependente; a despriorizada; a escrava ao jogo; a infomaníaca; a preguiçosa; a procrastinadora; a vegetal humana; a reciclante existencial; a inversora existencial.

Hominologia: o *Homo sapiens ludens*; o *Homo sapiens competitor*; o *Homo sapiens informaticus*; o *Homo sapiens fanaticus*; o *Homo sapiens sedentarius*; o *Homo sapiens jocus*; o *Homo sapiens nosomaniacus*; o *Homo sapiens disperditius*; o *Homo sapiens debilis*; o *Homo sapiens bellicus*; o *Homo sapiens adolescens*; o *Homo sapiens antiproexis*; o *Homo sapiens recyclans*.

V. Argumentologia

Exemplologia: *videojogopatia aguda* = a evidenciada pelo jovem, negligente quanto aos estudos escolares; *videojogopatia crônica* = a manifesta pelo adulto, negligente quanto à carreira desde jovem.

Culturologia: a *cultura gamer*; a *cibercultura*; a *cultura belicista*; a *cultura antinvexológica*; a *cultura da competitividade*; a *cultura da lan house*; a *cultura da tela*; a *cultura do auto-desperdício*; a *cultura do sedentarismo*; a *cultura dos vícios*; a *cultura nerd*; as *culturas inúteis*; a *cultura da realidade virtual*.

Taxologia. Eis, na ordem alfabética, 14 gêneros de videogames, com as respectivas características:

01. **Arcade:** jogo operado em aparelho específico (gabinete, tubo de imagem e controladores) com ambientação e controles simples, proporcionando jogabilidade frenética e viciante.

02. **Arena de Batalha Multijogador Online (MOBA):** jogo contemplando batalhas entre times, onde o jogador controla único personagem, com o propósito de destruir a base inimiga.

03. **Corrida:** jogo simulando competição ou racha entre veículos, onde o jogador experimenta altas velocidades em ambientações diversas, almejando o pódio.

04. **Educacional:** jogo desenvolvido para auxiliar no aprendizado e desenvolver cognições, geralmente voltado para crianças, procurando estimular o aprendizado de maneira recreativa.

05. **Esportes:** jogos onde o esporte ou ainda a estratégia deste é simulado.

06. **Estratégia:** jogos onde o planejamento, táticas e logística são enfatizados, em turnos ou em tempo real, envolvendo competição contra máquinas ou outros jogadores.

07. **Jogo de Representação (RPG):** jogo inserindo o jogador em contexto onde este controla as ações de 1 ou mais membros do grupo, com elementos narrativos e desenvolvimento dos personagens, por vezes em ambiente virtual com *interações entre milhares de jogadores*.

08. **Luta:** jogo enfatizando o combate físico.

09. **Plataforma:** jogo onde a movimentação se restringe a duas dimensões, sendo importantes as ações de pular e rolar.

10. **Quebra-cabeça:** jogo testando diversas habilidades do jogador, em geral lógica e raciocínio, na resolução de problemas.

11. **Rítmicos:** jogos de dança ou música, onde é preciso movimentar-se ou pressionar botões em tempos precisos, desafiando o senso de ritmo do jogador.

12. **Simulação:** jogo com contexto imersivo representando realidades, simulando construções, encontros românticos e até o cotidiano intrafísico.

13. **Terror:** jogo com temática de sobrevivência dentro de ambiente pavoroso, criando experiência de resolução de objetivos sob terror psicológico.

14. **Tiro:** jogo onde os elementos de tiro são enfatizados.

Fantasia. Milhares de videogames integram o cardápio disponível em cada temática, ou ainda, a mesclagem entre temáticas, fornecendo o faz de conta ambicionado pela consci.

Estatística. Sob a ótica da *Estatisticologia*, eis, por exemplo, na ordem alfabética, 8 dados dos respectivos países, demonstrando as atuais dimensões dos videogames na Socin:

A. Brasil.

1. **Celular:** 77,2% dos jogadores, sendo 52,6% mulheres, utiliza, para jogar preferencialmente o celular (Ano-base: 2016).

B. China.

2. **Receita:** 44% da população, cerca de 600 milhões de pessoas, fazem uso dos videogames gerando receita de 26 bilhões de dólares americanos (Ano-base: 2017).

C. EUA.

3. **Gênero:** 59% dos jogadores são do sexo masculino e 41% do feminino (Ano-base: 2016).

4. **Idade:** 47% dos jogadores estão entre 18 e 49 anos, 27% têm menos de 18 anos e 26% têm mais de 50 anos, sendo a média de idade de 35 anos, nos Estados Unidos da América (Ano-base: 2016).

5. **Residência:** 65% das residências abrigam ao menos 1 jogador, nos Estados Unidos da América (Ano-base: 2017).

D. Planeta.

6. **Audiência:** 323 milhões de visualizações foi a audiência global dos esportes eletrônicos (Ano-base: 2016).

7. **Faturamento:** 105 bilhões de dólares foram faturados pelo mercado mundial dos videogames, com prospecção de aumento anual (Ano-base: 2017).

8. **Jogadores:** 50% dentre os 2 bilhões ou mais de jogadores do Planeta residem na Ásia (Ano-base: 2016).

Patologia. Eis, por exemplo, na ordem alfabética, 20 doenças somáticas passíveis de agravamento pelo uso compulsivo de videogames:

01. **Artrite.**

02. **Aterosclerose.**

03. **Cifose.**

04. **Diabetes.**

05. **Enxaqueca.**

06. **Epilepsia.**

07. **Escoliose.**

08. **Hidradenite supurativa.**

09. **Hipercolesterolemia.**

10. **Hipertensão arterial.**

11. **Insônia.**

12. **Lordose.**
13. **Obesidade.**
14. **Osteopenia.**
15. *Síndrome do túnel cárpico.*
16. **Tendinite.**
17. **Transtorno de ansiedade.**
18. **Transtorno depressivo.**
19. **Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH).**
20. **Transtorno explosivo intermitente.**

Dessoma. Os videogames foram associados a dessomas por exaustão física, ataque cardíaco, suicídio, convulsão e até homicídio em diversos países.

Adicção. Pela *Parapatologia*, eis, na ordem alfabética, 20 condições nosológicas passíveis de serem desencadeadas pela videogopatia:

01. **Acídia.**
02. **Agressividade.**
03. **Alienação.**
04. **Amoralidade.**
05. **Anedonismo.**
06. **Ansiedade.**
07. **Apedutismo.**
08. **Autoinsegurança.**
09. **Carência.**
10. **Dependência.**
11. **Desconcentração.**
12. **Dessensibilização.**
13. **Insociabilidade.**
14. **Melancolia.**
15. **Monoideísmo.**
16. **Neofobia.**
17. **Subadulthood.**
18. **Sugestionabilidade.**
19. **Sujismundismo.**
20. **Vitimização.**

Terapeuticologia: a autoconscientização multidimensional (AM); a Consciencioterapia; o estado vibracional; a inversão existencial; a neofilia; a projecioterapia; a reciclagem existencial; a tenepes; as psicoterapias; o tratamento psiquiátrico; o antibagulhismo energético; o grupo de autajuda Jogadores Anônimos *Online* (OLGA); a convivialidade sadia; o lazer sadio.

VI. Acabativa

Remissologia. Pelos critérios da *Mentalsomatologia*, eis, por exemplo, na ordem alfabética, 15 verbetes da *Enciclopédia da Conscienciologia*, e respectivas especialidades e temas centrais, evidenciando relação estreita com a videogopatia, indicados para a expansão das abordagens detalhistas, mais exaustivas, dos pesquisadores, mulheres e homens interessados:

01. **Alienação:** Intrafisiologia; Nosográfico.
02. **Antiadicção:** Autoconsciencioterapia; Homeostático.
03. **Cibercompanhia extrafísica:** Parapercepciologia; Neutro.
04. **Cultura invexológica:** Invexologia; Homeostático.
05. **Lazer:** Autonomologia; Neutro.
06. **Ludopatia:** Parapatologia; Nosográfico.

07. **Mídia baratroférica:** Comunicologia; Nosográfico.
08. **Porão consciencial:** Intrafisiologia; Nosográfico.
09. **Profilaxia da ludopatia:** Paraprofilaxiologia; Homeostático.
10. **Radiotismo musical:** Parapatologia; Nosográfico.
11. **Reciclagem prazerosa:** Recexologia; Homeostático.
12. **Retardamento mental coletivo:** Parapatologia; Nosográfico.
13. **Síndrome da dispersão consciencial:** Antievoluciologia; Nosográfico.
14. **Vício:** Etologia; Nosográfico.
15. **Vício da formação cultural:** Conscienciometrologia; Nosográfico.

A VIDEOJOGOPATIA É DESPRIORIZAÇÃO PROEXOLÓGICA, ENCARCERANDO A CONSCIN NO PORÃO CONSCIENCIAL, CONSOLIDANDO CONDUTAS PATOLÓGICAS, DEGENERANDO O SOMA E EFETIVANDO A MELIN E O INCOMPLÉXIS.

Questionologia. Você, leitor ou leitora, ainda utiliza os videogames enquanto forma de lazer? Quais hábitos podem ser adotados na qualidade de substitutos saudáveis?

Bibliografia Específica:

1. **Vieira, Waldo; *Homo sapiens pacificus***; revisores Equipe de Revisores do Holociclo; 1.584 p.; 24 seções; 413 caps.; 403 abrevs.; 38 *E-mails*; 434 enus.; 484 estrangeirismos; 1 foto; 37 ilus.; 168 megapensenes trivocabulares; 1 microbiografia; 36 tabs.; 15 *websites*; glos. 241 termos; 25 pinacografias; 103 musicografias; 24 discografias; 20 cenografias; 240 filmes; 9.625 refs.; alf.; geo.; ono.; 29 x 21,5 x 7 cm; enc.; 3ª Ed. Gratuita; *Associação Internacional do Centro de Altos Estudos da Conscienciologia* (CEAEC); & *Associação Internacional Editares*; Foz do Iguaçu, PR; 2007; páginas 35, 36, 399, 400 e 407 a 409.
2. **Idem; *Homo sapiens reurbanisatus***; revisores Equipe de Revisores do Holociclo; 1.584 p.; 24 seções; 479 caps.; 139 abrevs.; 12 *E-mails*; 597 enus.; 413 estrangeirismos; 1 foto; 40 ilus.; 1 microbiografia; 25 tabs.; 4 *websites*; glos. 241 termos; 3 infográficos; 102 filmes; 7.665 refs.; alf.; geo.; ono.; 29 x 21 x 7 cm; enc.; 3ª Ed. Gratuita; *Associação Internacional do Centro de Altos Estudos da Conscienciologia* (CEAEC); Foz do Iguaçu, PR; 2004; páginas 471, 472 e 711 a 715.
3. **Idem; *Léxico de Ortopensatas***; revisores Equipe de Revisores do Holociclo; 2 Vols.; 1.800 p.; Vols. 1 e 2; 1 *blog*; 652 conceitos analógicos; 22 *E-mails*; 19 enus.; 1 esquema da evolução consciencial; 17 fotos; glos. 6.476 termos; 1.811 megapensenes trivocabulares; 1 microbiografia; 20.800 ortopensatas; 2 tabs.; 120 técnicas lexicográficas; 19 *websites*; 28,5 x 22 x 10 cm; enc.; *Associação Internacional Editares*; Foz do Iguaçu, PR; 2014; página 936.
4. **Idem; *Manual da Proéxis: Programação Existencial***; revisores Erotides Louly; & Helena Araújo; 164 p.; 40 caps.; 18 *E-mails*; 86 enus.; 1 foto; 1 microbiografia; 16 *websites*; 17 refs.; alf.; 21 x 14 cm; br.; 5ª Ed. rev.; *Associação Internacional Editares*; Foz do Iguaçu, PR; 2011; páginas 61 a 75.
5. **Idem; *Manual dos Megapensenes Trivocabulares***; revisores Adriana Lopes; Antonio Pitaguari; & Lourdes Pinheiro; 378 p.; 3 seções; 49 citações; 85 elementos linguísticos; 18 *E-mails*; 110 enus.; 200 fórmulas; 2 fotos; 14 ilus.; 1 microbiografia; 2 pontuações; 1 técnica; 4.672 temas; 53 variáveis; 1 verbete enciclopédico; 16 *websites*; glos. 12.576 termos (megapensenes trivocabulares); 9 refs.; 1 anexo; 27,5 x 21 cm; enc.; *Associação Internacional Editares*; Foz do Iguaçu, PR; 2009; páginas 184, 185 e 264.
6. **Idem; *Temas da Conscienciologia***; revisores Alexander Steiner; Cristiane Ferraro; & Graça Razera; 232 p.; 7 seções; 90 caps.; 10 diagnósticos; 15 *E-mails*; 115 enus.; 1 foto; 1 microbiografia; 10 pesquisas; 30 testes conscienciométricos; 2 tabs.; 2 *websites*; 16 refs.; alf.; ono.; 21 x 14 cm.; br.; *Instituto Internacional de Projeciologia e Conscienciologia* (IIPC); Rio de Janeiro, RJ; 1997; páginas 160 e 161.

Webgrafia Específica:

1. **Desjardins, Jeff; *The History and Evolution of the Video Games Market***; PDF; Artigo; *Visual Capitalist*; Revista; 58 refs.; desde 11.01.17; Chicago, IL; USA; disponível em: <<http://www.visualcapitalist.com/history-video-games-market/>>; acesso em: 09.03.18; 18h16.
2. **Khan, Mohamed K.; *Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse***; *Blog*; PDF; 5 p.; *Report of the Council on Science and Public Health*; Chicago, IL; USA; June, 2007; páginas 5 a 10, disponível em: <<https://psychcentral.com/blog/images/csaph12a07.pdf>>; acesso em 09.03.18; 17h.
3. ***On-Line Gamers Anonymous***® (OLGA); disponível em: <www.olganon.org>; acesso em 01.03.2019; 12h.
4. **Setzer, Valdemar W.; *Efeitos Negativos dos Meios Eletrônicos em Crianças, Adolescentes e Adultos***; *Veja on line*; Revista; Semanário; Ano 39; N. 1; Ed. 1938; PDF; Artigo com 19 caps.; 117 refs.; *Instituto de Matemática e Es-*

tatísticas (IME / USP); São Paulo, SP; <disponível em <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html>>; acesso em: 05.04.18; 22h57.

5. Wakefield, Jane; *Pela Primeira Vez, Vício em Games é considerado Distúrbio Mental pela OMS*; Artigo; *BBC.com Brasil*; Revista *online*; 02.01.18; disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>>; acesso em: 09.03.18; 17h58.

D. A. M.