

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS PASSO FUNDO
CURSO DE MEDICINA**

NATAN CHIARELLO AMARO

**A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE
JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES**

PASSO FUNDO-RS

2022

NATAN CHIARELLO AMARO

A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES

Trabalho do Curso de Medicina apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Passo Fundo-RS.

Orientadora: Prof^ª. Me. Bruna Chaves Lopes

Coorientadora: Prof^ª. Dra. Renata dos Santos Rabello

PASSO FUNDO-RS

2023

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Amaro, Natan Chiarello

A influência de fatores de saúde mental na dependência de jogos eletrônicos em adolescentes / Natan Chiarello Amaro. -- 2023.

104 f.

Orientadora: Mestra Bruna Chaves Lopes

Co-orientadora: Doutora Renata dos Santos Rabello

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Bacharelado em Medicina, Passo Fundo, RS, 2023.

1. Saúde Mental. 2. Dependência de jogos eletrônicos.
3. Adolescentes. I. Lopes, Bruna Chaves, orient. II.
Rabello, Renata dos Santos, co-orient. III. Universidade
Federal da Fronteira Sul. IV. Título.

Elaborada pelo sistema de Geração Automática de Ficha de Identificação da Obra pela UFFS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

NATAN CHIARELLO AMARO

**A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE
JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES**

Trabalho do Curso de Medicina apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Passo Fundo-RS.

Este Trabalho de Curso foi defendido e aprovado pela banca em:

29/11/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Me. Bruna Chaves Lopes
Orientadora

Prof. Me. Rogério Tomasi Riffel
Avaliador

Prof.^a Patrycia Chedid Danna
Avaliadora

Dedico este trabalho a todos que tornaram
minha vida melhor e àqueles que terão o mesmo
sentimento quando eu passar por suas vidas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à professora Bruna Chaves Lopes, responsável pela minha orientação, a qual não mediu esforços desde o aceite do convite para essa função para me auxiliar durante o processo de criação, modificação e refinamento contínuo deste trabalho.

Agradeço também à professora Renata dos Santos Rabello, que colaborou como coorientadora, pelo empenho em me ajudar na composição da metodologia do estudo, da sua aplicação e das diversas mudanças que tiveram que ocorrer para que esta pesquisa tivesse grande valor.

Por último, gostaria expressar minha gratidão àquelas pessoas que estiveram ao meu lado não apenas durante a elaboração deste trabalho, mas em todas as batalhas da minha vida. Sempre estiveram presentes, oferecendo apoio incondicional e nunca esperando nada em troca. Agradeço ao meu pai, à minha mãe e à minha irmã por todo o suporte ao longo do caminho.

“O tédio é o pior de todos os estados.”

Voltaire

APRESENTAÇÃO

Este é um Trabalho de Curso (TC) de Graduação apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), campus Passo Fundo-RS. Realizado pelo acadêmico Natan Chiarello Amaro, sob orientação da Prof^a. Me. Bruna Chaves Lopes e coorientação da Prof^a. Dra. Renata dos Santos Rabello, o trabalho está em conformidade com as normas do Manual de Trabalhos Acadêmicos da UFFS e com o Regulamento de TC do Curso. O estudo é composto por três capítulos, sendo eles o Projeto de Pesquisa, o Relatório de Atividades e o Artigo Científico, os quais foram desenvolvidos de maneira sequencial nos componentes curriculares de Trabalho de Curso I, Trabalho de Curso II e Trabalho de Curso III ao longo do 2º semestre letivo de 2022 e dos 1º e 2º semestres letivos de 2023, respectivamente. O primeiro capítulo corresponde à definição do tema do estudo; à identificação de possíveis problemas oriundos do assunto em questão; à elaboração de hipóteses sobre os resultados a serem obtidos; à definição dos objetivos para a produção da pesquisa; à exposição da justificativa e à relevância do trabalho, além da estruturação do referencial teórico acerca do tema escolhido. Além disso, ainda na primeira parte, são definidos o método pelo qual a pesquisa será feita e o cronograma para a execução das atividades, bem como a exposição das referências pelas quais o estudo se baseou e os apêndices e anexos necessários para a consumação da pesquisa. Sequencialmente, o segundo capítulo trata-se do Relatório de Pesquisa, o qual consiste na descrição das atividades relativas à coleta de dados realizada por meio de questionários online disponibilizados para a população estudada. Nessa parte é descrito não apenas como foram compostos ou de qual fonte vieram os instrumentos de coleta, mas também como foram aplicados a essa população, evidenciando quais foram os trâmites para a execução desse processo bem como as suas peculiaridades (autorização necessária de Instituições; Perdas e Recusas e Controle de Qualidade de Dados). Finalmente, na terceira parte do trabalho, faz-se presente a produção de um Artigo Científico, contendo a compilação dos resultados obtidos e a discussão acerca desses dados, tendo como objetivo produzir uma conclusão engrandecedora em relação ao tema e, portanto, contribuir imensamente com o cenário científico enquanto estudante.

RESUMO

Trata-se de um estudo quantitativo em sua abordagem, de delineamento transversal descritivo e analítico. O estudo teve início após o mês de abril de 2023 (posteriormente à aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Fronteira Sul) com o seu término em novembro do mesmo ano. A pesquisa aconteceu em uma instituição estadual de Ensino Médio localizada no município de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. A população analisada foi composta por adolescentes matriculados regularmente na instituição de ensino no ano de 2023, com idade entre 14 e 17 anos e de ambos os sexos, contando com a participação estimada de 55 estudantes. O assunto da pesquisa foi decidido com base nos fenômenos crescentes das tecnologias digitais e as múltiplas formas de entretenimento que surgiram nas duas últimas décadas, com enfoque nos jogos eletrônicos. Por outro lado, o perfil da população estudada, os adolescentes, foi escolhido levando em consideração o fato dessa faixa etária ser a mais ativa diante dessa atividade de jogar *videogames* e por ser uma fase da vida em que o indivíduo é, por definição, vulnerável emocionalmente devido ao início da construção da sua inteligência emocional. Nesse sentido, esse projeto teve por objetivo estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes. Além disso, esse estudo também teve por objetivo descrever o perfil dos adolescentes e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos e estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos. Para que os objetivos fossem alcançados, ocorreu a aplicação de questionários auto aplicados aos estudantes, que responderam questões acerca da sua saúde mental, da relação com o hábito de jogar, além de perguntas de cunho sociodemográfico e socioeconômico (idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida). Além disso, questões autorreferidas de sociabilidade escolar e caracterização sobre o relacionamento familiar fizeram parte dos questionários, cumprindo o mesmo objetivo de compreender o fenômeno que se estabelece entre essas variáveis. Após a coleta dos dados ser concluída, não foi encontrada uma relação estatisticamente significativa entre a dependência de jogos eletrônicos em adolescentes do sexo masculino, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários e os distúrbios relacionados à saúde mental, como depressão, ansiedade estresse ou insônia.

Palavras-chave: Transtorno por uso de Jogos Eletrônicos, Saúde Mental, Adolescentes.

ABSTRACT

This is a quantitative study employing a cross-sectional descriptive and analytical approach. The study commenced after April 2023 (following the approval from the Research Ethics Committee of the Universidade Federal da Fronteira Sul) and concluded in November of the same year. The research took place at a state high school located in the city of Passo Fundo, Rio Grande do Sul. The study population consisted of teenagers regularly enrolled in the educational institution in 2023, aged between 14 and 17 years of both genders, with an estimated participation of 55 students. The research topic was selected based on the increasing phenomena of digital technologies and the various forms of entertainment that have emerged in the last two decades, with a focus on electronic games. The chosen population for the study, adolescents, was considered due to this age group's high activity in gaming and because it is a life phase defined by emotional vulnerability as they begin to develop emotional intelligence. Accordingly, the project aimed to estimate the prevalence of electronic game dependency in adolescents and evaluate its relationship with sociodemographic, behavioral, and mental health aspects of adolescents. Additionally, the study aimed to describe the profile of adolescents, correlate it with electronic game usage, and estimate the prevalence of insomnia, stress, anxiety, and depression in young individuals with electronic gaming disorders. To achieve these objectives, self-administered questionnaires were used, addressing students' mental health, gaming habits, as well as sociodemographic and socioeconomic aspects (age, gender, race/skin color, monthly family income, and academic performance throughout life). Additionally, self-reported questions on school sociability and characterization of family relationships were included in the questionnaires, serving the same purpose of understanding the relationships between these variables. After completing the data collection, no statistically significant relationship was found between electronic game dependency in male adolescents, socially underserved individuals, those with poor academic performance, sedentary lifestyles, and mental health disorders such as depression, anxiety, stress, or insomnia.

Keywords: Gaming Disorder, Mental Health, Adolescents.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	DESENVOLVIMENTO	15
2.1	PROJETO DE PESQUISA	15
2.1.1	Tema	15
2.1.2	Problemas de Pesquisa	15
2.1.3	Hipóteses	15
2.1.4	Objetivos	16
2.1.4.1	Objetivo Geral	16
2.1.4.2	Objetivos Específicos	16
2.1.5	Justificativa	16
2.1.6	Referencial Teórico	17
2.1.7	Metodologia	20
2.1.7.1	Tipo de estudo	20
2.1.7.2	Local e período de realização	20
2.1.7.3	População e amostragem	20
2.1.7.4	Variáveis, instrumento e coleta de dados	21
2.1.7.5	Processamento, controle de qualidade e análise de dados	23
2.1.7.6	Aspectos éticos	24
2.1.8	Recursos	25
2.1.9	Cronograma	26
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
3.	ARTIGO CIENTÍFICO	71
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
5.	ANEXOS	89

1 INTRODUÇÃO

Uma ferramenta tão presente em nosso cotidiano, como a Internet, tem papel crucial no estado das relações humanas, uma vez que diversas atividades essenciais como a transação de dinheiro, a comunicação entre pessoas e até mesmo jogos e competições passaram a ter com plano de fundo o campo digital. Nesse cenário, os jogos eletrônicos ganham destaque por se apresentarem como um exemplo proeminente das tecnologias responsáveis por reproduzir exatamente o fenômeno das relações virtuais, intensificado principalmente nas três últimas décadas. É preciso salientar, no entanto, que a presença dos *videogames* no cotidiano das pessoas apenas se fortaleceu com o fenômeno da popularização da Internet, tendo em vista que tais dispositivos não são dependentes da rede para cumprirem sua função de jogatina, além de que esses já dispunham de certo destaque no cenário mundial desde o seu surgimento.

A partir da década de 1970, quando foi criado o primeiro *videogame* doméstico, o número de usuários desses aparelhos foi crescendo de maneira exponencial, paralelamente com a evolução da tecnologia, a qual permitiu que os consoles se tornassem cada vez mais realistas (BAGGIO, 2021). Com vistas a elucidar tamanha adesão da prática de jogar, é interessante observar as informações trazidas por Azambuja (2021, p. 147), as quais revelam que desde o início da criação dos jogos eletrônicos já surgiram relatos de exagero de seu uso, deixando ser uma atividade recreativa e passando a apresentar características de dependência. Nesse sentido, torna-se evidente que o uso de jogos eletrônicos é uma pauta pela qual o campo científico deve fornecer intensa atenção, tendo em vista que assim como qualquer atividade de lazer pode levar o indivíduo “do céu ao inferno” em pouco tempo, a partir do tipo de relação que é estabelecida em relação ao seu tempo à sua forma de utilização.

Os adolescentes, nesse universo, carecem de atenção ainda maior, já que é nessa etapa da vida o momento em que surgem frequentemente os diversos dilemas emocionais e os pensamentos negativos tendem a ser predominantes na sua maneira de pensar. Além disso, o cuidado à essa faixa etária mostra-se ainda mais necessário quando considerado o fato de que, segundo estudos longitudinais de neuroimagem, o cérebro dos adolescentes continuam a amadurecer até os 20 anos (JOHNSON; BLUM; GIEDD, 2009, p.1). Ainda nesse cenário, o comportamento peculiar do adolescente é melhor entendido quando se observa que as maiores mudanças cerebrais estão associadas à região do córtex pré-frontal, a qual coordena o pensamento executivo (habilidade de usar a lógica, avaliar possíveis riscos e tomar decisões), conforme Soares; Gonçalves e Junior (2010, p.639)

Antes de unir essas duas questões, saúde mental na adolescência e jogos eletrônicos, devido à grande magnitude de ambos os fatores por si só, é importante entender previamente, ainda que de forma sucinta, quais são as suas peculiaridades. Tudo isso com o intuito de que, quando essas temáticas forem analisadas em conjunto, o entendimento sobre a influência dependência de jogos eletrônicos na saúde mental não seja maculado por possíveis sobreposições de questões de um assunto ao outro.

Dessa forma, em relação aos jogos eletrônicos, é essencial que o uso recreativo e o uso patológico sejam muito bem delimitados, dando grande atenção a linha que os separa, para que medidas protetivas sejam estabelecidas antes que o quadro de distúrbio do jogo se instaure, além da construção de práticas de tratamento para quadros já avançados dessa condição. Nesse viés, um acontecimento que merece destaque ocorreu em 25 de maio de 2019, quando a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a reconhecer o Gaming Disorder (GD) como uma doença médica. O quadro patológico foi adotado na 72ª Sessão da Assembleia Mundial da Saúde e incluído na 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID-11, tradução nossa), a qual considera a existência de distúrbio quando há o descontrole sobre o jogo em relação ao seu início, frequência, intensidade, duração, término e contexto. Ademais, a mesma classificação, a qual não possui tradução para o português brasileiro no momento, indica que o problema é evidente em situações em que é dada maior prioridade ao jogo na medida em que ele tenha precedência em relação a outros interesses da vida diária, como sair com os amigos, estudar e trabalhar. Outro fator também indicado como manifestação do distúrbio do jogo por meio da CID-11 é a continuação da prática de jogar, mesmo que essa atividade traga consequências negativas para o funcionamento pessoal, familiar, social, educacional do jogador. Por fim, outros requisitos diagnósticos são necessários para a confirmação da condição de Gaming Disorder (GD), tais como o padrão de comportamento de jogo manifestar-se por um longo período de tempo (mais de 12 meses), além de não ser mais bem explicado por outro transtorno mental ou por ser consequência do efeito de substâncias ou medicamentos.

Nesse sentido, a partir do momento em que se entende que a adolescência é um terreno fértil para o descobrimento de atividades prazerosas e, indubitavelmente, o ato de jogar sendo uma dessas atividades, clareia-se a grande necessidade de se atentar a essa população quando em contato com os *videogames*. Dessa forma, o presente estudo busca estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com a saúde mental dos adolescentes. Isso será realizado a partir de questionários preenchidos pelos adolescentes do Instituto Estadual Cecy Leite Costa, situado do município de Passo Fundo, os quais irão

responder questões acerca do seu perfil sociodemográfico e socioeconômico, além de perguntas que irão avaliar a existência de problemas de saúde mental como estresse, ansiedade e depressão (pela escala de Depressão, Ansiedade e Estresse – DASS 21) e distúrbios relacionados ao sono (por meio Índice de qualidade do sono Pittsburgh). Essas variáveis vão ser analisadas de modo a entender como elas podem atuar como fatores fomentadores do uso problemático de videogames (através da Escala de dependência de jogos eletrônicos - ESDEJE).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 PROJETO DE PESQUISA

2.1.1 Tema

A influência de fatores de saúde mental na dependência de jogos eletrônicos em adolescentes.

2.1.2 Problemas de Pesquisa

- Qual a prevalência de dependência de jogos eletrônicos em adolescentes?
- Qual a prevalência de sintomas de insônia, ansiedade e depressão em jovens com dependência de jogos eletrônicos?
- Qual o perfil sociodemográfico dos jovens que se encontram em situação de dependência de jogos eletrônicos?
- Qual a relação dos aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental com a dependência de jogos eletrônicos em adolescentes?

2.1.3 Hipóteses

- A prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes é de 13%, com predominância para o sexo masculino.
- A prevalência de sintomas como insônia, ansiedade e depressão em adolescentes com dependência de jogos eletrônicos será de aproximadamente 10% , 34% e 54%, respectivamente.
- Jovens do sexo masculino, com idade entre 14 e 17 anos, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários, introvertidos e com problemas familiares se encontram em situação de dependência de jogos eletrônicos.
- Espera-se encontrar uma relação estatisticamente significativa entre a dependência de jogos eletrônicos em adolescentes do sexo masculino, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários e os distúrbios relacionados à saúde mental, como depressão, ansiedade estresse ou insônia.

2.1.4 Objetivos

2.1.4.1 Objetivo Geral

Estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes.

2.1.4.2 Objetivos Específicos

- Estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos.
- Descrever o perfil sociodemográfico e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos.

2.1.5 Justificativa

Este estudo acontece devido ao aumento significativo do número de internautas observado desde a década de 1990, quando houve a popularização da Internet e, a partir disso, o consequente aumento de mídias de entretenimento, incluindo sobretudo os *videogames*. Apesar da popularização dessas mídias ter ocorrido somente na última década do século passado, alguns estudos já ofereciam indícios de que essa emergente atividade de lazer poderia trazer consequências negativas provenientes do seu uso inadequado, tal qual os relatos de casos trazidos por Ross, Finestone e Lavin (1982), por meio dos quais os autores trouxeram à literatura científica três eventos de “obsessão por Space Invaders” (jogo lançado no dia 1º de abril de 1978) vivenciados por três homens de idades entre 25 e 35 anos. Nesse cenário, tornou-se evidente que a dependência de jogos eletrônicos tem a capacidade de acometer os indivíduos em um período curto de tempo, sendo necessária a observação desse fenômeno que atualmente não se caracteriza como novidade no plano das atividades mais praticadas pelos jovens.

Os adolescentes, que estão em processo de construção de sua personalidade e são geralmente mais vulneráveis no que diz respeito ao manejo de suas experiências emocionais, constituem uma população de risco nesse cenário. O uso dos jogos eletrônicos surge inicialmente para promover o bem-estar, mas pode se tornar justamente o agente oposto, causando transtornos ou agravando-os, trazendo empecilhos para a vida desses indivíduos e de suas famílias.

Outrossim, outro fator que justifica a necessidade deste estudo é ausência de uma base concreta de estudos que mostrem com clareza o perfil dos indivíduos mais propensos a se tornarem adictos e quais são os principais fatores associados, tais como vulnerabilidade financeira e familiar, baixo aproveitamento escolar e presença anterior de outros transtornos de

saúde tanto física (sedentarismo, síndromes metabólicas etc.) como mental (sofrimento psíquico, abstinência e irritação).

2.1.6 Referencial Teórico

O avanço das tecnologias digitais permitiu, sobretudo a partir da década de 1990, quando houve a popularização da Internet, que a maneira como os seres humanos se relacionam fosse severamente modificada. Com o uso de ferramentas online cada vez mais difundido pela sociedade, atividades que anteriormente necessitavam de encontro físico para acontecer (tais como a compra e venda de produtos, o câmbio de dinheiro e competições relacionadas a jogos) deram lugar a uma dinâmica remota de relacionamento, ao ponto de uma pessoa poder facilmente trocar experiências com outra mesmo estando em uma localização global antípoda a ela.

Com o intuito de tornar palpável o entendimento sobre a dimensão do fenômeno digital, é crucial voltar os olhos à pesquisa feita por Kemp (2022, Online), a qual indica que no início de 2022 o número de usuários globais da Internet subiu para 4,95 bilhões de pessoas, correspondendo a 62,5% de toda população mundial. Nesse sentido, o estudo também mostra que 83,6% desses internautas com idade entre 16 e 64 anos jogam *videogame* em algum dispositivo eletrônico, sendo possível inferir, dessa forma, que os jogos eletrônicos estão intrínsecos na rotina da comunidade global atual, sendo essa uma atividade de prazer inegavelmente bastante recorrente entre os humanos.

Da mesma forma como acontece em qualquer atividade prazerosa, é imperioso delimitar até que ponto o seu uso é caracterizado como normal e quando ele se torna patológico. Essa dinâmica pode e deve ser aplicada, portanto, ao uso dos jogos eletrônicos, uma vez que a ação de jogar caracteriza-se, de forma elementar, como uma atividade lúdica. O jogo, ainda que tenha o caráter lúdico, revela-se muito mais complexo e recheado de significado, como afirma Huizinga (2000, p. 5) em sua obra, ao indicar que, mesmo nas suas formas mais simples, o ato de jogar é mais que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico (ultrapassando os limites da atividade física ou biológica). O autor ainda enfatiza que no jogo há sempre alguma coisa “em jogo” e, portanto, isso indica que jogar transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido referente à ação.

Com vistas a construir uma espécie de balança, em que se pondera entre benefícios e malefícios, faz-se interessante a exposição de ambas as valências relacionadas aos jogos eletrônicos, tendo em vista que enxergar apenas um lado moeda e versar sobre ele, ainda que

seja uma atitude verídica, não passará de uma ação incompleta já que o outro lado é desconsiderado. Desse modo, é válido destacar que as benesses oferecidas pelos *videogames* se encontram enraizadas justamente nas características positivas de qualquer brincadeira lúdica, tais quais são destacadas por Cordazzo e Vieira (2007, p. 94) como o jogo sendo uma forma das crianças fazerem interações entre si, estarem diante de novas situações, exercerem a sua engenhosidade e, diante de seu erros e acertos, serem capazes de refazer o percurso de seu planejamento inicial e prospectar novas atitudes para a obtenção de um objetivo. Nesse cenário, começa-se a desvendar o amplo campo de discussão a ser galgado quando o assunto são jogos eletrônicos, tendo em vista que muitas das abordagens científicas encaminham a abordagem sobre essa temática somente pelo viés negativo do uso de *videogames*, destacando que a sua dependência pode inclusive ocorrer em virtude de outros problemas de saúde mental já estabelecidos, como destacado por Abreu *et al.* (2008) em seu estudo: “A associação com o TDAH e com ansiedade social parece fazer bastante sentido clínico e merece ser mais bem investigada.”

Além disso, vale dar atenção às diversas pesquisas que fornecem evidências que os *videogames* são capazes de produzir benefícios em relação à atenção, memória operacional e funções executivas. Estudos como os encontrados pelos autores fornecem a real perspectiva de que o lado negativo dos jogos eletrônicos corresponde somente a uma parte da temática em questão, enquanto a outra parcela (menos intensamente discutida) deve ter sua apreciação, porém nunca dissociada de outros fatores antagônicos. Outrossim, a compreensão de quais são e como funcionam os benefícios oriundos da jogatina, permitem a transformação do paradigma em relação aos *videogames* uma vez que, além de significarem uma ferramenta para o entretenimento, podem agora se tornar instrumentos auxiliares na educação, treinamento e capacitação de estudantes e profissionais dos mais diversos segmentos. (MELLO e PIRES, 2020)

Apesar de compreender os benefícios trazidos pelos jogos eletrônicos, é necessário também ter cuidado ao enaltecê-los completamente, uma vez que outras atividades mais simples e com menos riscos podem oferecer os mesmos pontos positivos, senão estes e muitos outros a mais. A necessidade de tal conduta pode ser mais facilmente entendida e ilustrada pela entrevista do médico especialista Jesús Pujol dada ao website Natyvos Digitais, a qual é relatada por Santana, Duarte e Lacerda (2020, p. 65):

“[...]embora o estudo aponte que o uso moderado de jogos eletrônicos no cotidiano destes usuários possam trazer determinados benefícios, como por exemplo, as habilidades motoras, estes benefícios ainda sim, são facilmente adquiridos através dos mais variados tipos de jogos e atividades que são realizadas ao ar livre”.

Nesse sentido, com o intuito de garantir a fidelidade do entendimento acerca dos benefícios dos *videogames*, é imperioso que se separe quais vantagens originam-se propriamente dos jogos e quais vantagens advêm secundariamente deles, tendo em vista que seria um grande erro afirmar que a interação social de um jovem melhora somente porque ele joga determinado jogo e não considerar que a atividade de dialogar (propriamente dita) é o que de fato promove a melhora da sua comunicabilidade.

Durante o processo de travessia entre o normal e o patológico, inevitavelmente é preciso identificar quando o jogo eletrônico se torna um problema. O seu uso recreativo passa a ser considerado problemático quando deixa de ser um comportamento controlado e acaba se tornando uma preocupação na vida do indivíduo, à medida que rotinas, responsabilidades e relacionamentos passam a ser segundo plano pela necessidade de manutenção da jogatina (GONÇALVES; AZAMBUJA, 2021, p.151). A quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) traz como transtorno central relativo a jogo, o “Transtorno de Jogo pela Internet”, indicando que não há subtipos adequadamente pesquisados até o momento da publicação, em maio de 2013. Ainda assim, o Manual considera que poderiam estar envolvidos os jogos computadorizados que não são jogados por meio da rede e indica que os transtornos dessa esfera resultam da perda progressiva de controle sobre o jogo, tolerância e sintomas de abstinência, análogos aos sintomas dos transtornos por uso de substâncias. Ainda na classificação feita pelo DSM-5, a questão da negligência dos objetivos pessoais, familiares ou vocacionais é abordada, reforçando que essa é uma atitude bastante proeminente quando se trata de uso abusivo, não podendo, dessa forma, ser desconsiderada de maneira alguma. Ainda nesse cenário, a 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) da OMS, que entrou em vigor no dia 1º de janeiro de 2022, enfatiza que o distúrbio de jogo acontece quando este resulta em sofrimento acentuado ou prejuízo significativo nas questões pessoais, familiares, sociais, educacionais, ocupacionais ou em outras áreas importantes do funcionamento do indivíduo.

Contudo, não apenas identificar quando é proveitoso e quando se torna patológico é crucial para entender a discussão acerca dos jogos eletrônicos. Outro ponto deveras relevante nessa temática é compenetrar-se também na tarefa de entender quais são os principais perfis de jogadores imersos nesse mundo, com o intuito de compreender as peculiaridades de cada grupo e, enfim, enxergar de forma cristalina como funciona a dinâmica desse objeto de estudo. Lemos e Santana (2012, p. 29), por exemplo, trazem em seu estudo que a etiologia do uso abusivo de jogos eletrônicos pode ser analisada por meio de uma lógica multifatorial e multidimensional,

uma vez que o portador pode apresentar tanto um distúrbio mental como comportamental. Ainda de acordo com os autores, a ocorrência de comorbidades nos usuários patológicos de jogos é recorrente, tendo um número crescente de dependentes associados à depressão, suicídio, transtorno de ansiedade social, transtorno de ansiedade generalizada, transtorno obsessivo-compulsivo e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH). Os depressivos, de acordo com as pesquisas realizadas, geralmente lançam mão do jogo como uma atividade para aliviar os sintomas depressivos, tendo, dessa forma, maiores chances de uma dependência tecnológica do que pessoas saudáveis. Nesse mesmo viés, o estudo de Wei *et al.* (2012) reforça que os indivíduos que jogaram online de forma excessiva tiveram maior incidência de comorbidades, incluindo vício em Internet, depressão e fobia social. Além disso, os sintomas depressivos se mostraram mais graves a medida que as horas semanais de jogo aumentavam, o que mostra que a coexistência de morbidades é um fator que deve ser considerado de forma elementar nessa discussão.

Nesse sentido, o presente estudo buscará traçar justamente qual é perfil da população adolescente mais propensa a desenvolver distúrbios de jogos eletrônicos, considerando que os fatores relacionados à saúde mental, bem como as questões sociodemográficas dos indivíduos estão intimamente relacionadas à jogatina inadequada.

2.1.7 Metodologia

2.1.7.1 Tipo de estudo

Estudo quantitativo, observacional, transversal, descritivo e analítico.

2.1.7.2 Local e período de realização

Este estudo será realizado no período compreendido entre os meses de maio e dezembro de 2023 no Instituto Estadual Cecy Leite Costa, situado na cidade de Passo Fundo, Rio Grande do Sul.

2.1.7.3 População e amostragem

A população do estudo compreende adolescentes residentes na cidade de Passo Fundo-RS. A amostra, não probabilística selecionada por conveniência, será composta por adolescentes matriculados regularmente no Instituto Estadual Cecy Leite Costa no ano de 2023, com idade entre 14 e 17 anos e de ambos os sexos. Com o propósito de garantir o poder

estatístico necessário às análises inferenciais entre as variáveis, o tamanho amostral foi calculado considerando-se um nível de confiança de 95% e um poder de estudo de 80%. Assim, para possibilitar a identificação da associação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e fatores de exposição (aspectos de saúde mental), considerou-se uma prevalência total do desfecho de 15%, frequência esperada do desfecho em não expostos de 8% e RP de 2, totalizando um n de 196.

2.1.7.3.1 Critérios de inclusão e exclusão

- Serão incluídos estudantes de ambos os sexos, com idade entre 14 e 17 anos, com matrícula ativa na 1ª ou 2ª séries do Ensino Médio na escola selecionada.
- O adolescente deve aceitar participar da pesquisa voluntariamente, demonstrando o interesse a partir da assinatura do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice B), após a autorização de seus responsáveis por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice A).
- Serão excluídos da pesquisa aqueles estudantes que não tenham capacidade de compreender a série de questionários requeridos pela pesquisa em razão de déficits cognitivos ou quaisquer outras disfunções relacionadas à comunicação.

2.1.7.4 Variáveis, instrumento e coleta de dados

Primeiramente, será verificado o interesse da instituição de ensino em participar da pesquisa, bem como será feita a identificação dos trâmites para autorização de realização do estudo no local. Será solicitada anuência da direção do Instituto Estadual Cecy Leite Costa por meio da Declaração de Ciência e Concordância da Instituições (Apêndice C). Após o aceite da instituição, será requisitado pela própria escola o aval da 7ª Coordenadoria Regional de Educação para a realização do trabalho por parte do pesquisador durante o período proposto. Em seguida, após o assenso da 7ª CRE ao Instituto Estadual Cecy Leite Costa, o projeto será submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP/UFFS). Posteriormente à aprovação ética, ocorrerá uma visita à unidade para o contato direto do pesquisador com os alunos, para convidá-los e explicar os objetivos da pesquisa. Ele informará aos estudantes, em um período previamente combinado com a diretoria da instituição, como irão ocorrer todas as etapas da pesquisa. Nesse sentido, na primeira visita do pesquisador à escola, será ressaltada a necessidade de autorização dos responsáveis pelos adolescentes para que eles possam participar do estudo. A confirmação da autorização ocorrerá mediante a assinatura do Termo de

Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A) por parte dos responsáveis dos adolescentes, o qual será entregue de forma impressa aos estudantes juntamente com o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B). Será explicado que o segundo documento deve ser assinado somente pelos estudantes que se propuserem a fazer parte do estudo e que, na ausência de entrega de algum desses termos, o participante não responderá o questionário. Além disso, serão requisitados o e-mail pessoal e o contato telefônico dos jovens para realizar o envio eletrônico dos questionários relativos às variáveis do estudo. Após sete dias da primeira visita do pesquisador, serão coletados os documentos entregues previamente e os endereços eletrônicos/telefone dos jovens para a realização da coleta de dados. O Questionário Sociodemográfico (Apêndice D) arquitetado para o presente estudo será realizado de forma autoaplicada por meio da plataforma eletrônica Google Forms (de distribuição livre). Buscou-se, por meio dele, traçar o perfil sociodemográfico e socioeconômico dos jovens participantes da pesquisa a partir das seguintes informações: idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida. Além disso, serão coletadas informações acerca da realização de atividades físicas, bem como questões autorreferidas de sociabilidade escolar e caracterização sobre o relacionamento familiar. Todas essas variáveis são consideradas independentes para fins de estudo, as quais juntamente com outras variáveis dependentes permitirão a construção de resultados e conclusões importantes acerca do assunto. No que diz respeito ao desfecho relacionado dependência de jogos eletrônicos (variável dependente) e sua relação com aspectos de saúde mental, as escalas descritas no Quadro 1 serão anexadas ao questionário do apêndice D.

Quadro 1 – Instrumentos usados para avaliação da saúde mental

Instrumento	Variável de desfecho	Definição
Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE) (Anexo 1)	Dependência de jogos eletrônicos	Estruturada primeiramente por Lemmens, Valkenburg e Peter (2009), a <i>Game Addiction Scale</i> (GAS) foi traduzida para o idioma brasileiro em 2015, sendo denominada para esse contexto como Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (Lemos, Conti & Sougey, 2015).

		Esse instrumento tem pontuação variável entre 21 e 105 pontos, dos quais serão constatados a partir de 21 questões em escala Likert (nunca; raramente; algumas vezes; frequentemente; muito frequentemente) categorizadas em 7 sessões: saliência, tolerância, modificações de humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas.
DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale) (Anexo 2)	Depressão, Ansiedade e Estresse	O questionário DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale) é um teste de depressão, ansiedade e stress que mede os níveis desses transtornos a partir de comportamentos e sensações experimentados nos últimos sete dias.
Índice de qualidade do sono Pittsburgh (Anexo 3)	Qualidade do sono	O Índice de Qualidade do Sono de Pittsburgh (PSQI) é uma ferramenta autoaplicável usada para avaliação da qualidade do sono e de possíveis distúrbios no último mês. Foi desenvolvido por Buysse et al. (1989) e validado no Brasil, em população adulta, por Bertolazi et al. (2011).

2.1.7.5 Processamento, controle de qualidade e análise de dados

Os dados gerados pela plataforma online Google Forms serão salvos em planilha do Google Planilhas e importados para o software de análise estatística PSPP (ambos de distribuição livre) para que a organização e conferência possam ser realizadas. Após o cálculo da prevalência de dependência de jogos eletrônicos, que será realizado mediante pontuações na Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE), esse dado será relacionado com a prevalência dos sintomas estresse, insônia, depressão e má qualidade do sono (calculados a partir da escala DASS-21 e do Índice de Qualidade do Sono Pittsburg), além de questões

sociodemográficas e de cunho socioeconômico (por meio de questionário autorreferido). As frequências absolutas e relativas das variáveis apresentadas anteriormente também serão calculadas e servirão para avaliar quantitativamente a relação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e a distribuição esperada para cada fenômeno (variáveis independentes), utilizando para esse objetivo o teste Qui quadrado, com nível de significância de 5%.

2.1.7.6 Aspectos éticos

O presente estudo justifica-se pelo fato dos jogos eletrônicos se tratarem de uma atividade recorrente na vida de um adolescente, servindo principalmente como uma tarefa de lazer, a qual fornece um grande bem-estar ao indivíduo. Nesse cenário, mesmo com um número de pesquisas significativo acerca do assunto, os prejuízos causados pelo mau uso desse tipo de jogo ainda carecem de exploração, para o maior entendimento desse fenômeno na vida dos jovens.

O projeto de pesquisa será enviado, primeiramente, para a Coordenação da escola a ser estudada (Instituto Estadual Cecy Leite Costa), a qual é a responsável pela regulação das pesquisas acadêmicas realizadas na instituição. Após o aceite, será requisitado pela própria escola o aval da 7ª Coordenadoria Regional de Educação para a realização do trabalho por parte do pesquisador durante o período proposto. Em seguida, após o assenso da 7ª CRE ao Instituto Estadual Cecy Leite Costa, o projeto seguirá para a apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal da Fronteira Sul (CEP-UFFS). Somente após a aprovação desse órgão, a coleta de dados se iniciará.

Em relação aos possíveis riscos aos participantes, existe o risco de constrangimento em relação às perguntas pessoais feitas nos questionários. Perante essa situação, essa pesquisa será feita de forma anônima e os participantes terão a orientação necessária acerca da importância de responder as perguntas de forma privativa, de ter o direito de não as responder, além de poder não participar ou de desistir a qualquer momento sem nenhum tipo de penalização por isso. Existe também o risco de quebra de sigilo e vazamento de dados, para minimizá-los, somente a equipe de pesquisa terá acesso ao banco de dados e não será solicitada nenhuma informação que possa identificar os participantes. Caso algum dos riscos se concretize, o participante será informado sobre o ocorrido e terá seus dados excluídos da pesquisa. Além disso, as instituições envolvidas também serão informadas.

No tocante aos benefícios do estudo, de maneira direta tem-se a identificação da dependência de jogos eletrônicos e de problemas de saúde mental dos adolescentes em questão. Os casos identificados que são passíveis de intervenção serão informados aos responsáveis dos participantes, concomitantemente à recomendação de tratamento médico para sua resolução e ao encaminhamento para a rede pública de saúde. Além disso, os pais deverão ser alertados em relação ao risco de comprometimento da saúde mental dos jovens que se enquadram nessa condição (presença de dependência de jogos ou de outros transtornos), afim da consolidação da adesão de um possível tratamento.

Além disso, os participantes e seus responsáveis serão informados sobre o desfecho da pesquisa a partir do envio de e-mail com o relatório de pesquisa e um artigo sobre os resultados e relações obtidos durante a pesquisa. Nesse cenário de demonstração de resultados, como benefício indireto, será disponibilizado à escola participante e à 7ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE) os mesmos relatório e artigo, para que haja a conscientização das instituições acerca do problema relativo à dependência de jogos eletrônicos no ambiente escolar e a abertura de possibilidade de intervenções dessa situação (tanto de prevenção, como de recomendação de tratamento).

Acerca do armazenamento dos dados coletados, os arquivos digitais serão armazenados no computador de uso pessoal do pesquisador responsável com acesso restrito contendo login e senha, e os arquivos físicos serão armazenados no armário da sala dos professores. Todos os arquivos serão mantidos por 5 anos. Após esse período, os arquivos digitais serão deletados permanentemente e os arquivos físicos serão incinerados.

2.1.8 Recursos

As despesas relacionadas à execução da pesquisa serão custeadas pelo próprio pesquisador.

Segue abaixo o quadro com o orçamento detalhado:

Quadro 2 – Orçamento

Item	Unidade	Quantidade	Custo unitário	Custo total
Pacote de folhas A4	Folha A4	2	R\$ 27,99	R\$ 55,98
Impressões	Impressões	400	R\$ 0,10	R\$ 40,00

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, C. N. DE et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. 2, p. 156–167, jun. 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-44462008000200014>. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbp/a/T8y3pYpXy7wWj9v6DRdRxfR/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 20 out. 2022.
- BAGGIO, Rodrigo. O poder de transformação social no mundo gamer. **Folha de São Paulo, São Paulo**, São Paulo, 19 dez. 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2021/12/o-poder-de-transformacao-social-do-mundo-gamer.shtml#:~:text=O%20objetivo%20%C3%A9%20criar%20uma,para%20ampliar%20o%20empoderamento%20digital.>>. Acesso em: 12 set. 2022.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 27 set. 2022.
- GONÇALVES, M. K.; AZAMBUJA, L. S. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. *Aletheia*, v. 54, n. 1, 2021.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JOHNSON, S. B.; BLUM, R. W.; GIEDD, J. N. Adolescent Maturity, and the Brain: The Promise and Pitfalls of Neuroscience Research in Adolescent Health Policy. *Journal of Adolescent Health*, v. 45, n. 3, p. 216–221, set. 2009. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2009.05.016. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2892678/>>. Acesso em: 12 set. 2022.
- KEMP, S. Digital 2022: Global overview report. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>>. Acesso em: 27 set. 2022.
- LIMA, A.; SANTOS, G. VIDEOGAMES E A SUA INFLUÊNCIA NO COMPORTAMENTO DAS PESSOAS. **Revista Científica e-Locução**, v. 1, n. 11, p. 16, 30 jun. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.faex.edu.br/index.php/e-Locucacao/article/view/163>>. Acesso em: 12 set. 2022.
- Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: **DSM-5**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- MELLO, Rodrigo Vieira de; PIRES, Emmy Uehara. A influência dos videogames na cognição infantojuvenil: estudos neuropsicológicos. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 37, n. 112, p. 97-109, abr. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.5935/0103-8486.20200009>.

Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862020000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 12 set. 2022.

O Globo. **Videogames são uma atividade saudável para a maioria, diz psiquiatra.**

Disponível em:

<https://www.gazetaonline.com.br/noticias/ciencia_e_tecnologia/2018/02/videogames-sao-uma-atividade-saudavel-para-a-maioria-diz-psi-quiatra-1014117888.html>. Acesso em: 14 set. 2022.

ROSS, D. R. Space Invaders Obsession. *JAMA: The Journal of the American Medical Association*, v. 248, n. 10, p. 1177, 10 set. 1982.

SX Group. **Pesquisa Game Brasil 2022** - Edição Gratuita. Disponível em:

<<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>>. Acesso em: 14 set. 2022.

SANTANA, E. B. E M.; DUARTE, S. L. O.; LACERDA, L. C. JOGOS ELETRÔNICOS.

Revista Diálogos: Economia e Sociedade (ISSN: 2594-4320), v. 4, n. 2, p. 55–72, 23 set. 2020. Disponível em: <

<http://periodicos.saolucas.edu.br/index.php/dialogos/article/view/49>>. Acesso em: 12 set. 2022.

STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. **Global Digital Population 2021**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>>. Acesso em: 12 set. 2022.

SOARES, H. L. R.; GONÇALVES, H. C. B.; WERNER JUNIOR, J. Cérebro e o uso de drogas na infância e adolescência. *Fractal: Revista de Psicologia*, v. 22, p. 639–639, 1 dez. 2010. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1984-02922010000900013>. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/fractal/a/xjYBP8rkDkhJxtqFQ9LmMSH/?lang=pt#>>. Acesso em: 12 set. 2022.

WEI, H.-T. et al. The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. *BMC Psychiatry*, v. 12, n. 1, 28 jul. 2012. DOI:

<https://doi.org/10.1186/1471-244X-12-92>. Disponível em: <

<https://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-244X-12-92>>. Acesso em: 12 nov. 2022.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11)**. Disponível em: <<https://icd.who.int/en>>. Acesso em: 12 out. 2022.

2.1.11 Apêndices

2.1.11.1 Apêndice A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____, responsável pela criança _____, na qualidade de (preencher com o grau de parentesco ou de relação com a criança) _____, fui esclarecido(a) sobre o trabalho de pesquisa intitulado: **A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES**, a ser desenvolvido pela(o) acadêmica(o) do curso de Medicina, Natan Chiarello Amaro, da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) sob orientação da Prof.^a Bruna Chaves Lopes e coorientação da Prof.^a Dra. Renata dos Santos Rabello.

Estou ciente que o acadêmico e as orientadoras acima referidos observarão características sobre o perfil sociodemográfico e socioeconômico dos jovens participantes da pesquisa. Dados como idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida serão coletados por meio de questionário eletrônico enviado por e-mail ou WhatsApp após a assinatura do presente documento. Além disso, o questionário eletrônico contará com perguntas relativas à dependência de jogos eletrônicos e à existência de transtornos de saúde mental (depressão, ansiedade, estresse e insônia) para que se possa traçar uma relação entre todas essas variáveis.

A pesquisa terá como objetivo estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes. Além disso, esse estudo também tem por objetivo descrever o perfil dos adolescentes e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos e estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos.

Como um benefício direto da participação nesse estudo, tem-se a identificação da condição de dependência de jogos eletrônicos e de problemas de saúde mental do adolescente participante. Os casos identificados que requisitarem de intervenção poderão ser informados aos responsáveis, juntamente com a recomendação de tratamento médico para a sua resolução. Ademais, será enviado ao final do estudo para todos os participantes, via e-mail, um relatório e um artigo sobre o desfecho do estudo para entendimento desse fenômeno no ambiente escolar. Da mesma forma, esses documentos serão enviados para a Coordenação do Instituto Estadual Cecy Leite Costa e para a 7^a Coordenadoria Regional de Educação (CRE), com o objetivo

desses órgãos promoverem estratégias de prevenção e de resolução desse tipo de situação.

Os pesquisadores farão o possível para que sua presença não interfira na rotina escolar da turma e, para isso, combinarão com os professores as medidas a serem tomadas para evitar alterações no comportamento dos estudantes. Além disso, para prevenir qualquer tipo de constrangimento em relação às perguntas feitas nos questionários, eles serão realizados de forma anônima e privativa, de ter o direito de não as responder, além de poder não participar ou de desistir a qualquer momento sem nenhum tipo de penalização por isso. Caso o risco de desconforto ou constrangimento se concretize, o participante será encaminhado para atendimento psicológico na rede de saúde. Em relação ao risco de quebra de sigilo e vazamento de dados, para minimizá-los, somente a equipe de pesquisa terá acesso ao banco de dados e não será solicitada nenhuma informação que possa identificar os participantes. Caso algum dos riscos se concretize, o participante será informado sobre o ocorrido e terá seus dados excluídos da pesquisa. E, a instituição envolvida também será informada sobre o ocorrido.

Por ser este estudo de caráter puramente científico, os resultados serão utilizados somente como dados da pesquisa, e o nome das famílias, crianças e professoras envolvidas não será divulgado.

Estou ciente que, se em qualquer momento me sentir desconfortável com a realização da pesquisa poderei retirar este consentimento sem qualquer prejuízo para mim ou para a criança. Fui esclarecido(a) também que, quando eu desejar de maiores informações sobre esta pesquisa, mesmo após sua publicação, poderei obtê-las entrando em contato com o acadêmico Natan Chiarello Amaro ou com as suas orientadoras Bruna Chaves Lopes e Renata dos Santos Rabello, nos seguintes endereços eletrônicos ou espaço físico da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Passo Fundo:

Natan Chiarello Amaro: natanamaro013@gmail.com

Bruna Chaves Lopes: bruna.lopes@uffs.edu.br

Renata dos Santos Rabello: renata.rabello@uffs.edu.br

UFFS – Campus Passo Fundo: Rua Capitão Araújo, 20, Centro.

Sendo a participação de todas as crianças totalmente voluntária, estou ciente de que não terei direito a remuneração. Também fui esclarecida(o) de que, se tiver alguma dúvida, questionamento, ou reclamação, poderei me comunicar com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFFS, utilizando o seguinte contato: **Comitê de Ética em Pesquisa da UFFS, Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul, CEP 89815-899 Chapecó - Santa Catarina – Brasil**. Fone (49) 2049-3745. E-mail: cep.uffs@uffs.edu.br.

CAAE:

Número do Parecer de aprovação no CEP/UFFS:

Data de Aprovação:

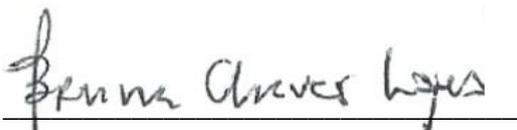
Por estar de acordo com a participação da criança pela qual sou responsável, assino este termo em duas vias, sendo que uma ficará em meu poder e a outra será entregue aos pesquisadores.

Autorizo a participação da criança pela qual sou responsável.

Passo Fundo, _____ de _____ de
2022

Assinatura (de acordo)

Os pesquisadores, abaixo-assinados, se comprometem a tomar os cuidados e a respeitar as condições estipuladas neste termo.



(professor orientador)

(acadêmico)

Os pesquisadores deverão assinar no final e rubricar as páginas anteriores.

2.1.11.2 Apêndice B – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO

Prezado participante, você está sendo convidado (a) para participar da pesquisa intitulada “A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES”, sob a responsabilidade dos pesquisadores NATAN CHIARELLO AMARO, BRUNA CHAVES LOPES e RENATA DO SANTOS RABELLO.

Nesta pesquisa nós estamos buscando compreender qual é a relação de fatores de saúde mental na dependência de jogos eletrônicos em adolescentes. Será analisado como os transtornos de saúde mental como estresse, ansiedade, depressão e insônia promovem o uso problemático de jogos eletrônicos.

Na sua participação você será submetido a um questionário que coletará diversas informações, como o perfil sociodemográfico e socioeconômico, que buscará as seguintes informações: idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida. Além disso, serão coletadas informações acerca da realização de atividades físicas, bem como questões autorreferidas de sociabilidade escolar e caracterização sobre o relacionamento familiar.

A pesquisa terá como objetivo estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes. Além disso, esse estudo também tem por objetivo descrever o perfil dos adolescentes e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos e estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos.

Em nenhum momento você será identificado. Além disso, os resultados da pesquisa serão publicados e ainda assim a sua identidade será preservada. Ao final da pesquisa, será gerado um relatório e um artigo com a presença dos resultados, os quais serão enviados a você, seus responsáveis e a sua escola via e-mail.

Você não terá nenhum gasto ou ganho financeiro por participar na pesquisa. Este estudo apresenta risco mínimo (risco de constrangimento em relação às perguntas pessoais feitas nos questionários e risco de quebra de sigilo e de vazamento de dados), isto é, o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler etc. Para prevenir qualquer tipo de constrangimento em relação às perguntas feitas nos questionários, eles serão realizados de forma anônima e privativa, de ter o direito de não responder, além de poder

não participar ou de desistir a qualquer momento sem nenhum tipo de penalização por isso. Caso o risco de desconforto ou constrangimento se concretize, o participante será encaminhado para atendimento psicológico na rede de saúde. Em relação ao risco de quebra de sigilo e vazamento de dados, para minimizá-los, somente a equipe de pesquisa terá acesso ao banco de dados e não será solicitada nenhuma informação que possa identificar os participantes. Caso algum dos riscos se concretize, o participante será informado sobre o ocorrido e terá seus dados excluídos da pesquisa. E, a instituição envolvida também será informada sobre o ocorrido.

Como um benefício direto da participação nesse estudo, tem-se a identificação da condição de dependência de jogos eletrônicos e de problemas de saúde mental do adolescente participante. Os casos identificados que requisitarem de intervenção poderão ser informados aos responsáveis, juntamente com a recomendação de tratamento médico para a sua resolução. Ademais, será enviado ao final do estudo para todos os participantes, via e-mail, um relatório e um artigo sobre o desfecho do estudo para entendimento desse fenômeno no ambiente escolar. Da mesma forma, o relatório e o artigo serão enviados para a Coordenação do Instituto Estadual Cecy Leite Costa e para a 7ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE), com o objetivo desses órgãos promoverem estratégias de prevenção e de resolução desse tipo de situação. Mesmo seu responsável legal tendo consentido na sua participação na pesquisa, você não é obrigado a participar dela, caso não desejar. Você é livre para deixar de participar da pesquisa a qualquer momento sem nenhum prejuízo ou coação. Uma via original deste Termo de Esclarecimento ficará com você.

Qualquer dúvida a respeito da pesquisa, você poderá entrar em contato o acadêmico Natan Chiarello Amaro ou com as suas orientadoras Bruna Chaves Lopes e Renata dos Santos Rabello, nos seguintes endereços eletrônicos ou espaço físico da Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Passo Fundo:

Natan Chiarello Amaro: natanamaro013@gmail.com

Bruna Chaves Lopes: bruna.lopes@uffs.edu.br

Renata dos Santos Rabello: renata.rabello@uffs.edu.br

UFFS - Campus Passo Fundo: Rua Capitão Araújo, 20, Centro.

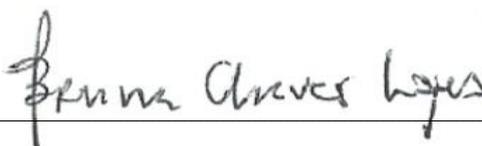
Você poderá também entrar em contato com **Comitê de Ética em Pesquisa da UFFS, Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul, CEP 89815-899 Chapecó - Santa Catarina –**

Brasil). Fone (49) 2049-3745. E-mail: cep.uffs@uffs.edu.br.

Eu, _____, fui informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar desse estudo. Receberei uma via deste termo assentimento.

Eu aceito participar do projeto citado acima, voluntariamente, após ter sido devidamente esclarecido.

Assinatura do(a) menor



Assinatura do(a) pesquisador(a)

_____, de _____ de 2023

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

CEP- COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - UFFS

ENDEREÇO: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul, CEP 89815-899 Chapecó - Santa Catarina – Brasil)

FONE: (49) 2049-3745 / E-MAIL: CEP.UFFS@UFFS.EDU.BR.

PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: NATAN CHIARELLO AMARO

ENDEREÇO: UFFS - CAMPUS PASSO FUNDO: RUA CAPITÃO ARAÚJO, 20, CENTRO.

FONE: (54)992261102 / E-MAIL: NATAN.AMARO@ESTUDANTE.UFFS.EDU.BR

2.1.11.3 Apêndice C – Declaração de Ciência e Concordância das Instituições

DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES ENVOLVIDAS

Com o objetivo de atender às exigências para obtenção de parecer do Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos, _____, o representante legal da instituição _____ envolvida no projeto de pesquisa intitulado **A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES** declara estar ciente e de acordo com seu desenvolvimento nos termos propostos, salientando que os pesquisadores deverão cumprir os termos da resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA e das demais legislações vigentes.

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura e Carimbo do responsável da Instituição

Passo Fundo, 23 de novembro de 2022.

2.1.11.5 Apêndice D – Questionário sociodemográfico

Questionário sociodemográfico

 natanamaro013@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)



***Obrigatório**

Qual a sua idade? (somente números) *

Sua resposta

Qual o seu gênero

Feminino

Masculino

Prefiro não dizer

Outro:

Qual a sua raça/cor de pele? *

Branca

Preta

Parda

Indígena

Amarela

Outra



Qual a renda mensal da sua família?

- Até 3 salários mínimos
- 3 a 5 salários mínimos
- 6 a 10 salários mínimos
- Mais de 10 salários mínimos

Como foi seu desempenho escolar ao longo da vida?

- Nunca repeti de ano
- Já repeti de ano, mas apenas uma vez
- Já repeti de ano 2 vezes ou mais

Ainda sobre seu desempenho na escola. Você já abandonou a escola?

- Sim
- Não

Como você considera a relação com seus colegas de escola?

- Muito ruim
- Ruim
- Normal
- Boa
- Muito Boa



Quantos amigos, em média, você tem na escola?

- Nenhum
- Apenas 1
- 2 ou mais amigos

Como você considera seu comportamento social na escola? (assinale a alternativa em que você mais se encaixa)

- Tenho muitos amigos, me relaciono bem com todos colegas e não tenho vergonha de expressar meus sentimentos e opiniões na frente de meus colegas.
- Tenho alguns amigos, me relaciono apenas com eles e não tenho dificuldade de expressar meus sentimentos e opiniões na frente de meus colegas (embora me sinta um pouco envergonhado)
- Não tenho nenhum amigo, não gosto de meus colegas e não faço questão de expressar sentimentos e emoções em frente a eles (seja por medo, vergonha ou desinteresse)

Você pratica atividade física?

- Sim
- Não

Se sim, com que frequência?

- Uma vez por semana
- Mais de 3x por semana
- Diariamente



2.1.12 Anexos

2.1.12.1 Anexo 1 - Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE)

Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE)

 natanamaro013@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)



Com que frequência nos últimos seis meses:

1. Você pensou em jogar o dia todo?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

2. Você gastou muito do seu tempo livre com jogos eletrônicos?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

3. Você tem se sentido dependente de algum jogo eletrônico?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

4. Você jogou por mais tempo do que pretendia?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

5. Você gastou cada vez mais do seu tempo com jogos eletrônicos?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente



6. Você foi incapaz de parar no início do jogo?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

7. Você jogou para esquecer a vida real?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

8. Você tem jogado para aliviar o estresse?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

9. Você tem jogado para se sentir melhor?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

10. Você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

11. Outras pessoas (ex., familiares e/ou amigos) têm tentado, sem sucesso, reduzir o seu uso de jogos eletrônicos?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

12. Você tem se sentido mal quando não consegue jogar?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

13. Você tem se sentido irritado quando não consegue jogar?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

14. Você tem falhado ao tentar reduzir o seu tempo de jogo?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

15. Você tem se sentido estressado quando não consegue jogar?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

16. Você teve brigas com outras pessoas (ex. familiares e/ou amigos) por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

17. Você tem deixado de lado os familiares e/ou os amigos porque estava jogando?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

18. Você tem mentido sobre o seu tempo gasto com jogos eletrônicos?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

19. Você deixou de dormir para jogar?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

20. Você tem deixado de lado outras atividades importantes (ex., faculdade, trabalho, esportes) para jogar?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

21. Você se sentiu mal após jogar por um longo tempo?

- Nunca
- Raramente
- Algumas vezes
- Frequentemente
- Muito frequentemente

2.1.12.2 Anexo 2 - DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale)

Depression Anxiety and Stress Scale (DASS-21) - Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse

 natanamaro013@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)



1. Tive dificuldade em acalmar-me.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

2. Estava consciente que minha boca estava seca.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

3. Parecia não conseguir ter nenhum sentimento positivo.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

4. Senti dificuldade em respirar (ex. respiração excessivamente rápida, falta de ar, na ausência de esforço físico).

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

5. Tive dificuldade em tomar iniciativa para fazer as coisas.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

6. Tive a tendência de reagir de forma exagerada a situações.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

7. Senti tremores (ex. nas mãos).

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

8. Senti que estava muito nervoso.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

9. Preocupei-me com situações em que eu pudesse entrar em pânico e parecesse ridículo.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

10. Senti que não tinha nada a esperar do futuro.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

11. Senti que estava agitado.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

12. Tive dificuldade em relaxar.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

13. Senti-me desanimado e deprimido.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

14. Fui intolerante com coisas que impediam-me de continuar o que eu estava fazendo.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

15. Senti que ia entrar em pânico.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

16. Não consegui me entusiasmar com nada.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

17. Senti que não tinha muito valor como pessoa.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

18. Senti que estava sensível.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

19. Eu estava consciente do funcionamento/batimento do meu coração na ausência de esforço físico (ex. sensação de aumento da frequência cardíaca, disritmia cardíaca).

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

20. Senti-me assustado sem ter uma boa razão.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

21. Senti que a vida estava sem sentido.

- Não se aplicou de maneira alguma.
- Aplicou-se em algum grau, ou por algum tempo.
- Aplicou-se em um grau considerável, ou por uma boa parte do tempo.
- Aplicou-se muito, ou na maioria do tempo

2.1.12.3 Anexo 3 – Índice de qualidade do sono Pittsburgh

Índice de qualidade do sono Pittsburgh

As seguintes perguntas são relativas aos seus hábitos de sono durante o último mês somente. Suas respostas devem indicar a lembrança mais exata da maioria dos dias e noites do último mês. Por favor, responda a todas as perguntas.

 natanamaro013@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)



Durante o último mês, quando você geralmente foi para a cama a noite?
(escrever a hora usual de deitar)

Exemplo: 22:30

Sua resposta

Durante o último mês, quanto tempo (em minutos) você geralmente levou para dormir a noite?

(escrever o número de minutos)

Exemplo: 10

Sua resposta

Durante o último mês, quando você geralmente levantou de manhã?
(escrever a hora usual que você levanta)

Exemplo: 8:00

Sua resposta

Durante o último mês, quantas horas de sono você teve por noite?
(Pode ser diferente do número de horas que você ficou na cama)

(Escrever o número de horas)

Exemplo: 8

Sua resposta

Durante o último mês, com que frequência você teve dificuldade para dormir porque você não conseguiu adormecer em até 30 minutos?

- Nenhuma no último mês.
- Menos de uma vez por semana.
- Uma ou duas vezes por semana.
- Três ou mais vezes na semana.

Durante o último mês, com que frequência você teve dificuldade para dormir porque você acordou no meio da noite ou de manhã cedo?

- Nenhuma no último mês.
- Menos de uma vez por semana.
- Uma ou duas vezes por semana.
- Três ou mais vezes na semana.

Durante o último mês, com que frequência você teve dificuldade para dormir porque você levantou para ir ao banheiro?

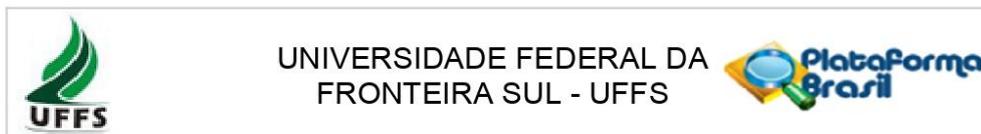
- Nenhuma no último mês.
- Menos de uma vez por semana.
- Uma ou duas vezes por semana.
- Três ou mais vezes na semana.

Durante o último mês, com que frequência você teve dificuldade para dormir porque você não conseguiu respirar confortavelmente?

- Nenhuma no último mês.
- Menos de uma vez por semana.
- Uma ou duas vezes por semana.
- Três ou mais vezes na semana.

Durante o último mês, com que frequência você teve dificuldade para dormir porque você tossiu ou roncou forte?

- Nenhuma no último mês.
- Menos de uma vez por semana.
- Uma ou duas vezes por semana.
- Três ou mais vezes na semana.

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

Título da Pesquisa: A INFLUÊNCIA DE FATORES DE SAÚDE MENTAL NA DEPENDÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES

Pesquisador: Bruna Chaves Lopes

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 68633023.4.0000.5564

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

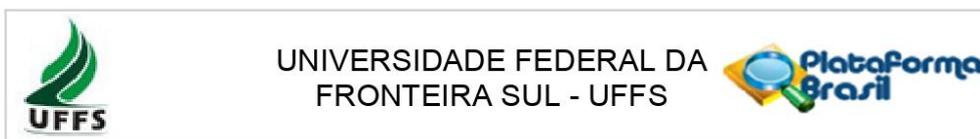
Número do Parecer: 6.038.078

Apresentação do Projeto:**TRANSCRIÇÃO DO RESUMO:**

Trata-se de um estudo quantitativo em sua abordagem, de delineamento transversal descritivo e analítico. O estudo terá início após o mês de abril de 2023 (posteriormente à aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Fronteira Sul) com o seu término previsto para o mês de dezembro do mesmo ano. A pesquisa acontecerá no Instituto Cecy Leite Costa, a qual é uma instituição estadual de Ensino Médio

localizada no município de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. A população analisada será composta por adolescentes matriculados regularmente na instituição de ensino no ano de 2023, com idade entre 14 e 17 anos e de ambos os sexos, contando com a participação estimada de 196 estudantes. O assunto da pesquisa foi decidido com base nos fenômenos crescentes das tecnologias digitais e as múltiplas formas de entretenimento que surgiram nas duas últimas décadas, com enfoque nos jogos eletrônicos. Por outro lado, o perfil da população a ser estudada, os adolescentes, foi escolhido levando em consideração o fato dessa faixa etária ser a mais ativa diante dessa atividade de jogar videogames e por ser uma fase da vida em que o indivíduo é, por definição, vulnerável emocionalmente devido ao início da construção da sua inteligência emocional. Nesse sentido, esse projeto terá por objetivo estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes. Além disso, esse estudo também tem por

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

objetivo descrever o perfil dos adolescentes e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos e estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos. Para que os objetivos sejam alcançados, ocorrerá a aplicação de questionários autoaplicados aos estudantes, que responderão questões acerca da sua saúde mental, da relação com o hábito de jogar, além de perguntas de cunho sociodemográfico e socioeconômico (idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida). Além disso, questões autorreferidas de sociabilidade escolar e caracterização sobre o relacionamento familiar farão parte dos questionários, cumprindo o mesmo objetivo de compreender o fenômeno que se estabelece entre essas variáveis. Após a coleta dos dados ser concluída, espera-se encontrar, com base nos achados bibliográficos, uma relação estatisticamente significativa entre a dependência de jogos eletrônicos em adolescentes do sexo masculino, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários e os distúrbios relacionados à saúde mental, como depressão, ansiedade estresse ou insônia.

COMENTÁRIOS: Adequado.

Objetivo da Pesquisa:

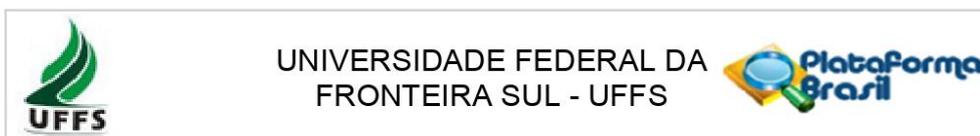
TRANSCRIÇÃO HIPÓTESE:

- A prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes é de 13%, com predominância para o sexo masculino.
- A prevalência de sintomas como insônia, ansiedade e depressão em adolescentes com dependência de jogos eletrônicos será de aproximadamente 10% , 34% e 54%, respectivamente.
- Jovens do sexo masculino, com idade entre 14 e 17 anos, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários, introvertidos e com problemas familiares se encontram em situação de dependência de jogos eletrônicos.
- Espera-se encontrar uma relação estatisticamente significativa entre a dependência de jogos eletrônicos em adolescentes do sexo masculino, desassistidos socialmente, com baixo desempenho escolar, sedentários e os distúrbios relacionados à saúde mental, como depressão, ansiedade, estresse ou insônia.

COMENTÁRIO: Adequado

TRANSCRIÇÃO OBJETIVOS:

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

Objetivo Primário: Estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes.

Objetivo Secundário:

- Estimar a prevalência de insônia, estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos.
- Descrever o perfil sociodemográfico e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos.

COMENTÁRIOS: Adequado.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

TRANSCRIÇÃO DOS RISCOS:

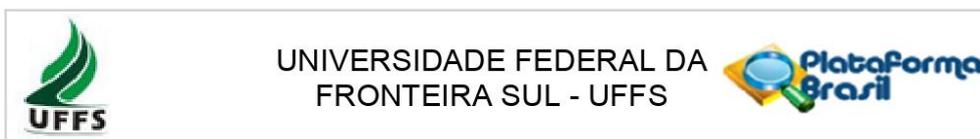
Em relação aos possíveis riscos aos participantes, existe o risco de constrangimento em relação às perguntas pessoais feitas nos questionários. Perante essa situação, essa pesquisa será feita de forma anônima e os participantes terão a orientação necessária acerca da importância de responder as perguntas de forma privativa, de ter o direito de não as responder, além de poder não participar ou de desistir a qualquer momento sem nenhum tipo de penalização por isso. Existe também o risco de quebra de sigilo e vazamento de dados, para minimizá-los, somente a equipe de pesquisa terá acesso ao banco de dados e não será solicitada nenhuma informação que possa identificar os participantes. Caso algum dos riscos se concretize, o participante será informado sobre o ocorrido e terá seus dados excluídos da pesquisa. Além disso, as instituições envolvidas também serão informadas.

COMENTÁRIO: Adequado.

TRANSCRIÇÃO BENEFÍCIOS:

No tocante aos benefícios do estudo, de maneira direta tem-se a identificação da dependência de jogos eletrônicos e de problemas de saúde mental dos adolescentes em questão. Os casos identificados que são passíveis de intervenção serão informados aos responsáveis dos participantes, concomitantemente à recomendação de tratamento médico para sua resolução e ao encaminhamento para a rede pública de saúde. Além disso, os pais deverão ser alertados em relação ao risco de comprometimento da saúde mental dos jovens que se enquadram nessa

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

condição (presença de dependência de jogos ou de outros transtornos), afim da consolidação da adesão de um possível tratamento. Além disso, os participantes e seus responsáveis serão informados sobre o desfecho da pesquisa a partir do envio de e-mail com o relatório de pesquisa e um artigo sobre os resultados e relações obtidos durante a pesquisa. Nesse cenário de demonstração de resultados, como benefício

indireto, será disponibilizado à escola participante e à 7ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE) os mesmos relatório e artigo, para que haja a conscientização das instituições acerca do problema relativo à dependência de jogos eletrônicos no ambiente escolar e a abertura de possibilidade de intervenções dessa situação (tanto de prevenção, como de recomendação de tratamento). Os dados gerados pela plataforma online Google Forms serão salvos em planilha do Google Planilhas e importados para o software de análise estatística PSPP (ambos de distribuição livre) para que a organização e conferência possam ser realizadas. Após o cálculo da prevalência de dependência de jogos eletrônicos, que será realizado mediante pontuações na Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE), esse dado será relacionado com a prevalência dos sintomas estresse, insônia, depressão e má qualidade do sono (calculados a partir da escala DASS-21 e do Índice de Qualidade do Sono Pittsburg), além de questões sociodemográficas e de cunho socioeconômico (por meio de questionário autorreferido). As frequências absolutas e relativas das variáveis apresentadas anteriormente também serão calculadas e servirão para avaliar quantitativamente a relação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e a distribuição esperada para cada fenômeno (variáveis independentes), utilizando para esse objetivo o teste Qui quadrado, com nível de significância de 5%.

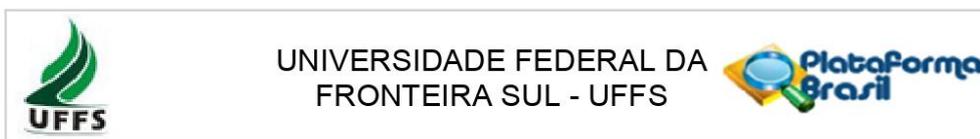
COMENTÁRIO: Adequado

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

TRANSCRIÇÃO DO DESENHO:

Estudo quantitativo, observacional, transversal, descritivo e analítico, a ser realizado de maio a dezembro de 2023 no Instituto Estadual Cecy Leite Costa, situado na cidade de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. A população do estudo compreende adolescentes residentes na cidade de Passo Fundo-RS. A amostra, não probabilística selecionada por conveniência, será composta por adolescentes matriculados regularmente no Instituto Estadual Cecy Leite Costa no ano de 2023, com idade entre 13 e 17 anos e de ambos os sexos. Com o propósito de garantir o poder

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

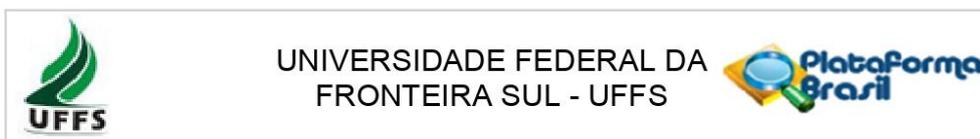
estatístico necessário às análises inferenciais entre as variáveis, o tamanho amostral foi calculado considerando-se um nível de confiança de 95% e um poder de estudo de 80%. Assim, para possibilitar a identificação da associação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e fatores de exposição (aspectos de saúde mental), considerou-se uma prevalência total do desfecho de 15%, frequência esperada do desfecho em não expostos de 8% e RP de 2, totalizando um n de 196. Primeiramente, será verificado o interesse da instituição de ensino em participar da pesquisa, bem como será feita

a identificação dos trâmites para autorização de realização do estudo no local. Será solicitada anuência da direção do Instituto Estadual Cecy Leite Costa por meio da Declaração de Ciência e Concordância da Instituições (Apêndice C). Após o aceite da instituição, será requisitado pela própria escola o aval da 7ª Coordenadoria Regional de Educação (7ª CRE) para a realização do estudo por parte do pesquisador durante o período proposto. Em seguida, após o assenso da 7ª CRE ao Instituto Estadual Cecy Leite Costa, ratificando a autorização para a realização do projeto, este será submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP/UFFS). Posteriormente à aprovação ética, ocorrerá uma visita à unidade para o contato direto do pesquisador com os alunos, para convidá-los e explicar os objetivos da pesquisa. Ele informará aos estudantes, em um período previamente combinado com a diretoria da instituição, como irão ocorrer todas as etapas da pesquisa. Nesse sentido, na primeira visita do pesquisador à escola, será ressaltada a necessidade de autorização dos responsáveis pelos adolescentes para que eles possam participar do estudo. A confirmação da autorização ocorrerá mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A) por parte dos responsáveis dos adolescentes, o qual será entregue de forma impressa aos estudantes juntamente com o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B). Será explicado que o segundo documento deve ser assinado somente pelos estudantes que se propuserem a fazer parte do estudo e que, na ausência de entrega de algum desses termos, o participante não responderá o questionário. Além disso, serão requisitados o email pessoal e o contato telefônico dos jovens para realizar o envio eletrônico dos questionários relativos às variáveis do estudo. Após sete dias da primeira visita do pesquisador, serão coletados os documentos entregues previamente e os endereços eletrônicos/telefone dos jovens para a realização da coleta de dados.

TRANSCRIÇÃO METODOLOGIA:

O Questionário Sociodemográfico (Apêndice D) arquitetado para o presente estudo será realizado de forma autoaplicada por meio da plataforma eletrônica Google Forms (de distribuição livre).

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DA
FRONTEIRA SUL - UFFS

Plataforma
Brasil

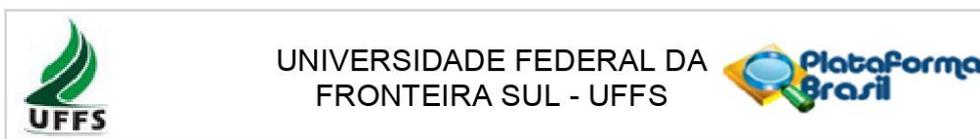
Continuação do Parecer: 6.038.078

Buscou-se, por meio dele, traçar o perfil sociodemográfico e socioeconômico dos jovens participantes da pesquisa a partir das seguintes informações: idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida. Além disso, serão coletadas informações acerca da realização de atividades físicas, bem como questões autorreferidas de sociabilidade escolar e caracterização sobre o relacionamento familiar. Todas essas variáveis são consideradas independentes para fins de estudo, as quais juntamente com outras variáveis dependentes permitirão a construção de resultados e conclusões importantes acerca do assunto. No que diz respeito ao desfecho relacionado dependência de jogos eletrônicos (variável dependente) e sua relação com aspectos de saúde mental, serão usadas as escalas Escala de dependência de jogos eletrônicos, DASS-21 e Índice de qualidade do sono Pittsburgh (incorporadas ao questionário). Estruturada primeiramente por Lemmens, Valkenburg e Peter (2009), a Game Addiction Scale (GAS) foi traduzida para o idioma brasileiro em 2015, sendo denominada para esse contexto como Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (Lemos, Conti & Sougey, 2015). Esse instrumento tem pontuação variável entre 21 e 105 pontos, dos quais serão constatados a partir de 21 questões em escala Likert (nunca; raramente; algumas vezes;

frequentemente; muito frequentemente) categorizadas em 7 sessões: saliência, tolerância, modificações de humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas. Já o questionário DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale) é um teste de depressão, ansiedade e stress que mede os níveis desses transtornos a partir de comportamentos e sensações experimentados nos últimos sete dias. Além disso, O Índice de Qualidade do Sono de Pittsburgh (PSQI) é uma ferramenta autoaplicável usada para avaliação da qualidade do sono e de possíveis distúrbios no último mês. Foi desenvolvido por Buysse et al. (1989) e validado no Brasil, em população adulta, por Bertolazi et al. (2011). O presente estudo justifica-se pelo fato dos jogos eletrônicos se tratarem de uma atividade recorrente na vida de um adolescente, servindo principalmente como uma tarefa de lazer, a qual fornece um grande bem-estar ao indivíduo. Nesse cenário, mesmo com um número de pesquisas significativo acerca do assunto, os prejuízos causados pelo mau uso desse tipo de jogo ainda carecem de exploração, para o maior entendimento desse fenômeno na vida dos jovens. O projeto

de pesquisa será enviado, primeiramente, para a Coordenação da escola a ser estudada (Instituto Estadual Cecy Leite Costa), a qual é a responsável pela regulação das pesquisas acadêmicas realizadas na instituição. Após o aceite, será requisitado pela própria escola o aval da 7ª Coordenadoria Regional de Educação para a realização do trabalho por parte do pesquisador durante o período proposto. Em seguida, após o assenso da 7ª CRE ao Instituto Estadual Cecy

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECÓ
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

Leite Costa, o projeto seguirá para a apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal da Fronteira Sul (CEP-UFFS). Somente após a aprovação desse órgão, a coleta de dados se iniciará. Acerca do armazenamento dos dados coletados, os arquivos digitais serão armazenados no computador de uso pessoal do pesquisador responsável com acesso restrito contendo login e senha, e os arquivos físicos serão armazenados no armário da sala dos professores. Todos os arquivos serão mantidos por 5 anos. Após esse período, os arquivos digitais serão deletados permanentemente e os arquivos físicos serão incinerados.

TRANSCRIÇÃO CRITÉRIOS INCLUSÃO E EXCLUSÃO:

Critério de Inclusão:

- Serão incluídos estudantes de ambos os sexos, com idade entre 13 e 17 anos, com matrícula ativa na 1ª, 2ª ou 3ª série do Ensino Médio na escola selecionada.
- O adolescente deve aceitar participar da pesquisa voluntariamente, demonstrando o interesse a partir da assinatura do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice B), após a autorização de seus responsáveis por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice A).

Critério de Exclusão:

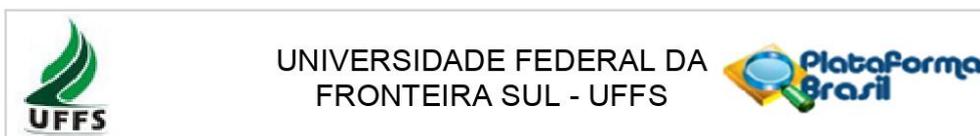
- Serão excluídos da pesquisa aqueles estudantes que não tenham capacidade de compreender a série de questionários requeridos pela pesquisa em razão de déficits cognitivos ou quaisquer outras disfunções relacionadas à comunicação.

COMENTÁRIO: Adequado.

TRANSCRIÇÃO METODOLOGIA ANÁLISE DADOS:

Os dados gerados pela plataforma online Google Forms serão salvos em planilha do Google Planilhas e importados para o software de análise estatística PSPP (ambos de distribuição livre) para que a organização e conferência possam ser realizadas. Após o cálculo da prevalência de dependência de jogos eletrônicos, que será realizado mediante pontuações na Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE), esse dado será relacionado com a prevalência dos sintomas estresse, insônia, depressão e má qualidade do sono (calculados a partir da escala DASS-21 e do Índice de Qualidade do Sono Pittsburg), além de questões sociodemográficas e de cunho socioeconômico (por meio de questionário autorreferido).

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

As frequências absolutas e relativas das variáveis apresentadas anteriormente também serão calculadas e servirão para avaliar quantitativamente a relação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e a distribuição esperada para cada fenômeno (variáveis independentes), utilizando para esse objetivo o teste Qui quadrado, com nível de significância de 5%.

COMENTÁRIO: Adequado.

TRANSCRIÇÃO DESPECHO:

Perfil de prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e sua relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes.

COMENTÁRIO: Adequado.

TRANSCRIÇÃO CRONOGRAMA EXECUÇÃO:

O período previsto para a coleta de dados será 01/06/2023 a 31/08/2023.

O período para Apreciação ética será de 10/04/2023 a 31/05/2023.

Registrado entrega do relatório final ao CEP.

COMENTÁRIO: Adequado.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

FOLHA DE ROSTO

Consta assinatura do pesquisador, do diretor campus e também consta o número de participantes, conforme também registrado em outros locais.

COMENTÁRIO: Adequada.

TCLE - Termo de consentimento livre e esclarecido para os pais

COMENTÁRIO: Adequado.

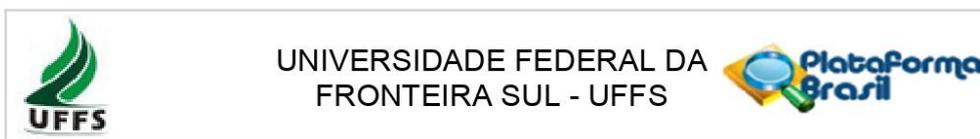
TERMO DE ASSENTIMENTO:

COMENTÁRIO: Adequado.

DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES ONDE SERÃO COLETADOS OS DADOS

COMENTÁRIO: Adequado. Consta assinatura da instituição e do pesquisador responsável.

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECÓ
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Consta no projeto detalhado, e também em anexo separado na Plataforma Brasil.

COMENTÁRIO: Adequado.

Recomendações:

RECOMENDAÇÕES:

As sugestões a seguir, embora recomendáveis, são de modificação opcional:

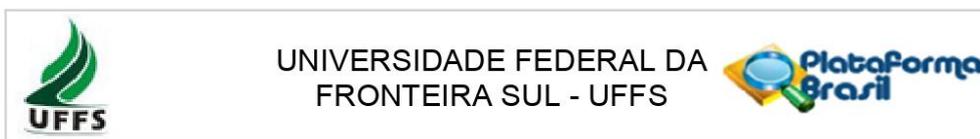
Sugere-se incluir dentro das etapas cronológicas o envio dos Relatórios Parciais (a cada 6 meses a partir da aprovação pelo CEP mediante emissão do parecer consubstanciado);

Considerando a atual pandemia do novo coronavírus, e os impactos imensuráveis da COVID-19 (Coronavirus Disease) na vida e rotina dos/as Brasileiros/as, o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal da Fronteira Sul (CEP/UFFS) recomenda cautela ao/à pesquisador/a responsável e à sua equipe de pesquisa, de modo que atendem rigorosamente ao cumprimento das orientações amplamente divulgadas pelos órgãos oficiais de saúde (Ministério da Saúde e Organização Mundial de Saúde). Durante todo o desenvolvimento de sua pesquisa, sobretudo em etapas como a coleta de dados/entrada em campo e devolutiva dos resultados aos/às participantes, deve-se evitar contato físico próximo aos/às participantes e/ou aglomerações de qualquer ordem, para minimizar a elevada transmissibilidade desse vírus, bem como todos os demais impactos nos serviços de saúde e na morbimortalidade da população. Sendo assim, sugerimos que as etapas da pesquisa que envolvam estratégias interativas presenciais, que possam gerar aglomerações, e/ou que não estejam cuidadosamente alinhadas às orientações mais atuais de enfrentamento da pandemia, sejam adiadas para um momento oportuno. Por conseguinte, lembramos que para além da situação pandêmica atual, continua sendo responsabilidade ética do/a pesquisador/a e equipe de pesquisa zelar em todas as etapas pela integridade física dos/as participantes/as, não os/as expondo a riscos evitáveis e/ou não previstos em protocolo devidamente aprovado pelo sistema CEP/CONEP.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Adequados, após correções procedidas pelo/a pesquisador/a responsável a partir do parecer consubstanciado de número 6.014.544, emitido em 21 DE abril DE 2023.

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

Não há pendências e/ou inadequações éticas, baseando-se nas Resoluções 466/2012 e 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde, e demais normativas complementares. Logo, uma vez que foram procedidas pelo/a pesquisador/a responsável todas as correções apontadas pelo parecer consubstanciado de número 6.014.544, emitido em 21 de abril de 2023, o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal da Fronteira Sul (CEP/UFFS) julga o protocolo de pesquisa adequado para, a partir da data deste novo parecer consubstanciado, agora de APROVAÇÃO, iniciar as etapas de coleta de dados e/ou qualquer outra que pressuponha contato com os/as participantes.

Considerações Finais a critério do CEP:

Prezado (a) Pesquisador(a)

A partir desse momento o CEP passa a ser corresponsável, em termos éticos, do seu projeto de pesquisa – vide artigo X.3.9. da Resolução 466 de 12/12/2012.

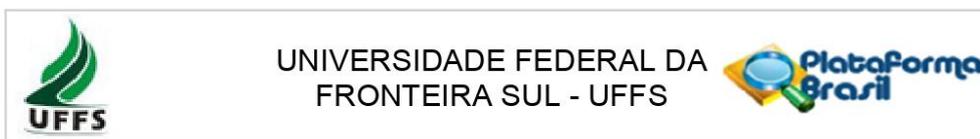
Fique atento(a) para as suas obrigações junto a este CEP ao longo da realização da sua pesquisa. Tenha em mente a Resolução CNS 466 de 12/12/2012, a Norma Operacional CNS 001/2013 e o Capítulo III da Resolução CNS 251/1997. A página do CEP/UFFS apresenta alguns pontos no documento “Deveres do Pesquisador”.

Lembre-se que:

1. No prazo máximo de 6 meses, a contar da emissão deste parecer consubstanciado, deverá ser enviado um relatório parcial a este CEP (via NOTIFICAÇÃO, na Plataforma Brasil) referindo em que fase do projeto a pesquisa se encontra. Veja modelo na página do CEP/UFFS. Um novo relatório parcial deverá ser enviado a cada 6 meses, até que seja enviado o relatório final.
2. Qualquer alteração que ocorra no decorrer da execução do seu projeto e que não tenha sido prevista deve ser imediatamente comunicada ao CEP por meio de EMENDA, na Plataforma Brasil. O não cumprimento desta determinação acarretará na suspensão ética do seu projeto.
3. Ao final da pesquisa deverá ser encaminhado o relatório final por meio de NOTIFICAÇÃO, na Plataforma Brasil. Deverá ser anexado comprovação de publicização dos resultados. Veja modelo na página do CEP/UFFS.

Em caso de dúvida:

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



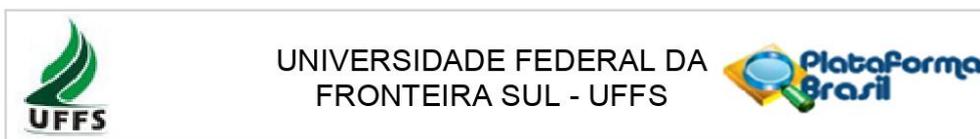
Continuação do Parecer: 6.038.078

Contate o CEP/UFFS: (49) 2049-3745 (8:00 às 12:00 e 14:00 às 17:00) ou cep.uffs@uffs.edu.br;
 Contate a Plataforma Brasil pelo telefone 136, opção 8 e opção 9, solicitando ao atendente suporte Plataforma Brasil das 08h às 20h, de segunda a sexta;
 Contate a “central de suporte” da Plataforma Brasil, clicando no ícone no canto superior direito da página eletrônica da Plataforma Brasil. O atendimento é online.
 Boa pesquisa!

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2051398.pdf	21/04/2023 22:48:24		Aceito
Outros	Carta_Pendencias.pdf	21/04/2023 22:46:49	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	APENDICE_b_TALE_modificado_comentario.pdf	21/04/2023 22:46:12	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	APENDICE_b_TALE_modificado.pdf	21/04/2023 22:45:33	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	APENDICE_A_TCLE_modificado_comentario.pdf	21/04/2023 22:44:59	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	APENDICE_A_TCLE_modificado.pdf	21/04/2023 22:44:36	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	TRABALHOdeCURSO_modificado_comentarios.pdf	21/04/2023 22:41:39	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	TRABALHOdeCURSO_modificado.pdf	21/04/2023 22:41:00	Bruna Chaves Lopes	Aceito
Outros	IndiceDeQualidadeDoSono.pdf	10/04/2023 14:22:32	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Outros	DASS21.pdf	10/04/2023 14:21:30	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Outros	ESDEJE.pdf	10/04/2023 14:20:51	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	TRABALHOdeCURSO.pdf	10/04/2023 14:14:47	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Outros	APENDICE_D_questionario.pdf	10/04/2023 13:57:11	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Declaração de concordância	APENDICE_C_CONCORDANCIA.pdf	21/03/2023 11:43:17	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRostoAssinada.pdf	20/03/2023 14:07:52	NATAN CHIARELLO AMARO	Aceito

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECÓ
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br



Continuação do Parecer: 6.038.078

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	APENDICE_b_TALE.pdf	16/11/2022 08:59:53	Bruna Chaves Lopes	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	APENDICE_A_TCLE.pdf	16/11/2022 08:59:25	Bruna Chaves Lopes	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CHAPECO, 03 de Maio de 2023

Assinado por:
Izabel Aparecida Soares
(Coordenador(a))

Endereço: Rodovia SC 484 Km 02, Fronteira Sul - Bloco da Biblioteca - sala 310, 3º andar
Bairro: Área Rural **CEP:** 89.802-112
UF: SC **Município:** CHAPECO
Telefone: (49)2049-3745 **E-mail:** cep.uffs@uffs.edu.br

2.2 RELATÓRIO DE PESQUISA

Este relatório tem por objetivo descrever quais foram as atividades executadas durante o período de realização dos componentes curriculares de Trabalho de Curso I, II e III, os quais foram cursados pelo acadêmico Natan Chiarello Amaro durante o segundo semestre de 2022 e nos dois semestres seguintes de 2023, respectivamente.

O Trabalho de Curso teve início no começo do mês de agosto de 2022, período em que o estudante Natan iniciou a sexta fase do curso de Medicina. Primeiramente, o aluno optou por abordar como tema principal de sua pesquisa o tempo de uso de telas e sua relação com a saúde mental de crianças e adolescentes.

Logo após a escolha do tema, o discente mandou um e-mail para sua professora de Atenção Integral à Saúde Mental e Psiquiatria I, Dra. Bruna Chaves Lopes, com o intuito de convidá-la para ser sua orientadora durante a realização desse projeto. Prontamente a professora o respondeu, indicando o aceite em desempenhar a função de orientar o estudante, além de destacar o seu agradecimento pela lembrança em considerá-la para ajudá-lo nessa produção. Posteriormente, após o fim de uma aula lecionada pela Dra. Bruna, o estudante e a professora se reuniram para alinhar alguns pontos relativos à pesquisa a ser realizada. Entendeu-se, nesse primeiro contato, que seria melhor fazer uma abordagem diferente da inicialmente proposta, o que culminou na alteração do tema para “a influência de fatores de saúde mental na dependência de jogos eletrônicos em adolescentes”. Essa modificação aconteceu devido ao amplo referencial teórico existente relativo ao assunto de dependência dos jogos eletrônicos, além de ser um assunto em que o estudante encontraria maior facilidade para fazer sua abordagem, tendo em vista que a amostra envolvendo somente adolescentes poderia ser melhor manejada durante a realização do estudo. Ainda em relação ao auxílio necessário para a execução do Trabalho de Curso, o estudante fez o convite de orientação à professora Renata dos Santos Rabello, a qual faz parte do quadro de docentes responsáveis pelo componente curricular de Trabalho de Curso I. A professora Renata também aceitou o convite e, igualmente à Dra. Bruna, auxiliou sobremaneira o estudante Natan na redação desse projeto.

Após o alinhamento de como seria abordado o tema (entendimento de como seriam relacionadas as variáveis dependentes e independentes) foram decididos os objetivos principal e específicos desse estudo. Como objetivo principal, teve-se a ideia de estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes. Já em relação aos objetivos específicos, entendeu-se que seria interessante estimar a prevalência de insônia,

estresse, ansiedade e depressão em jovens com distúrbios de jogos eletrônicos e descrever o perfil sociodemográfico e relacioná-los com o uso de jogos eletrônicos. Para que esses objetivos fossem alcançados escolheu-se as escalas que mediriam as variáveis, bem como o local onde a pesquisa seria realizada. Em relação às escalas, optou-se pela Escala de dependência de jogos eletrônicos (ESDEJE), DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale) e o Índice de qualidade do sono Pittsburgh para mensurar as variáveis de desfecho (Dependência de jogos eletrônicos; Depressão, Ansiedade e Estresse; Qualidade do sono). Além disso, entendeu-se que seria primordial a aplicação de um questionário sociodemográfico para compreender a relação das questões de cunhos socioeconômico, sociabilidade escolar e relacionamento familiar na dinâmica da dependência de jogos eletrônicos. Já em relação ao local onde a pesquisa seria feita, foi escolhido o Instituto Cecy Leite Costa, instituição estadual de Ensino Médio localizada no município de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. A população analisada foi composta por adolescentes matriculados regularmente na instituição de ensino no ano de 2023, com idade entre 14 e 17 anos e de ambos os sexos, contando com a participação estimada de 196 estudantes.

Em seguida a essa organização, foi enviada uma mensagem à Coordenação da instituição de ensino escolhida para pesquisa com o intuito de marcar uma reunião entre a direção da escola, o acadêmico Natan e sua coorientadora, Prof^a Renata dos Santos Rabello. Essa reunião teve como pauta a explicação de como funcionaria o estudo, além da verificação do interesse da escola em participar dele, o que prontamente aconteceu, sendo isso sinalizado pela diretora Eliane Moreira da Silva por meio da assinatura da Declaração de Ciência e Concordância das Instituições Envolvidas (documento exigido pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da UFFS). Posteriormente, esperou-se que a direção do Instituto Estadual Cecy Leite Costa requisitasse a autorização da 7^a Coordenadoria Regional de Educação para a realização do trabalho por parte do pesquisador durante o período proposto. Esse aceite ocorreu poucas semanas depois e, a partir disso, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP/UFFS).

Na data 10/04/2023 o projeto foi submetido ao para avaliação do CEP, etapa que foi seguida pela aceitação da secretária do Comitê, indicação de relatoria, aceitação de elaboração da relatoria e, por fim, liberação do parecer com as devidas pendências a serem alteradas. No mesmo dia em que a última etapa supracitada fora executada, 21/04/2023, o estudante submeteu novamente o seu trabalho ao Comitê, o qual realizou novamente as etapas anteriores e, no dia 03/05/2023, aprovou a execução do estudo, conforme anexo 4, permitindo então que o acadêmico Natan prosseguisse com a coleta de dados.

Após a etapa de aceite do CEP-UFFS, o estudante Natan comunicou-se com a escola em que realizaria a sua pesquisa com vistas a combinar os horários em que a sua coleta de dados poderia ser feita. No dia 22/06/2023, o acadêmico foi até a instituição de ensino e explicou aos alunos como se daria o processo de coleta de dados, bem como enfatizou aos estudantes a necessidade da assinatura de seus responsáveis para que eles pudessem efetivamente participar desse estudo. Foi deixada uma lista de interesse de participação para todos os alunos menores de idade da escola que desejassem se voluntariar para a pesquisa. No dia seguinte, o estudante Natan retornou à escola para buscar as listas entregues e, assim, teve em primeira mão o número exato de participantes interessados em fazer parte estudo: 136.

Embora a entrega dos termos de Consentimento e Assentimento estivesse planejada, inicialmente, de maneira conjunta durante a primeira visita do acadêmico Natan à escola, optou-se por fazer essa entrega em dois momentos distintos. Em relação ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, este fora entregue na semana seguinte à coleta da lista de interesse de participação no projeto, para que os estudantes tivessem tempo de entregarem uma via para seus responsáveis e outra para a coordenação da escola, ambas com a devidas assinaturas necessárias. No que toca ao Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, este seria entregue no dia da aplicação dos questionários, os quais seriam aplicados nos computadores da escola, em horário combinado entre pesquisador e coordenação.

Durante o percurso desta etapa, no entanto, o estudante Natan observou que a adesão à pesquisa se tornou deficiente, uma vez que os alunos não retornavam com as vias dos documentos assinadas pelos seus responsáveis, o que os impossibilitava de responder aos questionários e, enfim, iniciar a pesquisa. Para que se tenha a dimensão da ineficiência dessa modalidade de recebimento dos documentos, vale destacar que o acadêmico forneceu 136 cópias para aqueles estudantes que demonstraram interesse em participar do estudo, das quais apenas 17 foram devolvidas à coordenação da escola, como fora acordado entre os voluntários e o acadêmico Natan no momento da entrega das cópias.

A partir disso, notou-se uma necessidade de mudança quanto ao método de coleta de tais documentos. Pensou-se então em uma solução, a qual fora encontrada na disponibilização de um link para preenchimento do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Esse endereço eletrônico fora compartilhado no grupo de WhatsApp dos pais pela escola Cecy e guiava o acesso à um formulário na plataforma Google Forms para que os responsáveis assinalassem a opção de estarem concordantes quanto a participação dos estudantes nesta pesquisa. Desta forma, o número de autorizações elevou-se, permitindo que o acadêmico responsável pela pesquisa iniciasse a coleta de respostas necessárias.

É preciso constar ainda que, assim como o termo de Consentimento, o termo de Assentimento passou da modalidade física para a digital (estando presente na página inicial dos questionários), tendo em vista o comportamento recorrente dos estudantes de extravio da documentação e, por conseguinte, do aumento da morosidade no processo de coleta de dados.

Devido a essas intempéries, o número previsto de 136 estudantes participantes infelizmente não se concretizou, restando apenas 55 participantes que retornaram com a autorização de seus responsáveis e que, efetivamente, participaram desta pesquisa.

Foram coletados 17 termos de Consentimento fisicamente, enquanto os outros 38 restantes foram obtidos através do link compartilhado via grupo no WhatsApp dos responsáveis. Já em relação ao termo de Assentimento, 27 deles foram coletados fisicamente, enquanto os 28 restantes foram obtidos por meio da página acrescentada antes do início das respostas ao questionário.

Após o término da coleta, que aconteceu no dia 29/08/2023, o estudante Natan iniciou a etapa seguinte de análise de dados conforme a metodologia descrita. Diferentemente do previsto inicialmente, optou-se por retirar a variável independente de qualidade do sono, uma vez que fora constatada a falta de 3 itens da escala (Índice de qualidade do sono Pittsburgh) que deveriam estar presentes no questionário e que deveriam ser respondidas pelos estudantes. A falta dos itens impediu que a escala fosse usada de forma coerente, fato este que fez o estudante responsável pelo estudo descartar os dados coletados sobre essa questão. Em relação às variáveis de dependência de jogos eletrônicos (medida pela ESDEJE) e de depressão, ansiedade e estresse (medidas pela DASS-21) permaneceram como as ferramentas utilizadas para a avaliação inicialmente proposta.

A etapa de análise de dados encerrou-se no dia 15/10/2023, a qual foi prontamente seguida pela elaboração do artigo científico contendo os resultados obtidos, com o intuito de seguir as normas previstas pelo Jornal Brasileiro de Psiquiatria e, portanto, de ser publicado nesse mesmo canal.

3. ARTIGO CIENTÍFICO

A relação entre os fatores de saúde mental e dependência de jogos eletrônicos em adolescentes

The relationship between mental health factors and electronic game addiction in adolescents

Jogos eletrônicos: adolescência e dependência

Contagem de palavras: 3660

Natan Chiarello Amaro¹

Renata dos Santos Rabello²

Bruna Chaves Lopes³

¹ Discente do curso de Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Passo Fundo, RS

² Docente doutora do curso de Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Passo Fundo, RS

³ Docente mestre do curso de Medicina na Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Passo Fundo, RS

Natan Chiarello Amaro

Rua Itaú, 211, São Cristóvão, 99060-200. Passo Fundo, RS, Brasil

E-mail: natan.amaro@estudante.uffs.edu.br

ORCID: 0009-0009-9795-6415

Renata dos Santos Rabello

Rua Capitão Araújo, 20, Centro, 99010-121. Passo Fundo, RS, Brasil

E-mail: renata.rabello@uffs.edu.br

ORCID: 0000-0002-8966-4326

Bruna Chaves Lopes

Rua Paisandú 1193, sala 1504B, Centro, 99010-101. Passo Fundo, RS, Brasil

E-mail: bruna.lopes@uffs.edu.br

ORCID: 0000-0002-5160-8302

RESUMO

Introdução: Os jogos eletrônicos representam uma grande parte das atividades de lazer atual, sendo os jovens os principais usuários aderentes a essa prática. Nesse cenário, considerando o limite sutil entre o uso convencional e o problemático, este estudo buscou estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos por adolescentes e avaliar a relação com aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental (ansiedade, depressão e estresse) dessa população. A amostra foi composta por estudantes do ensino médio de uma escola do Rio Grande do Sul, menores de idade e de ambos os sexos. **Métodos:** Estudo transversal, realizado entre os meses de junho e agosto de 2023 em escola de Ensino Médio localizada no município de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. A Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) avaliou a prevalência desta por meio de 7 dimensões. O questionário sociodemográfico coletou dados sobre idade, gênero, raça, renda, desempenho escolar, relacionamento social e atividade física. Sintomas de depressão, ansiedade e estresse foram medidos pela DASS-21. Usou-se as frequências absolutas e relativas, aplicando o teste qui-quadrado (nível de significância de 5%) para avaliar a relação entre o desfecho e distribuição esperada para cada variável. **Resultados:** Na amostra (n=55), a prevalência de dependência de jogos eletrônicos foi de 27% (IC95 15-39), com maior endosso das dimensões modificação do humor (81,8%) e saliência (78,2%). Não houve diferenças estatisticamente significativas nas variáveis independentes quando relacionadas com o desfecho, embora a maioria dos dependentes fossem os participantes do sexo masculino (70,9%), brancos (74,5%), com renda mensal familiar na faixa de 1,5 a 5 salários-mínimos (40%) e com sintomas não proeminentes de depressão (63,3%), ansiedade (65,5%) e estresse (74,5%). **Conclusões:** Diversas pesquisas apontam a importância da dependência de jogos eletrônicos atualmente. Porém, ainda não foi possível afirmar com certeza se os transtornos mentais são a causa da dependência de jogos ou se este é um transtorno autônomo. Estudos mais abrangentes são necessários para melhor compreender e mensurar esse fenômeno.

Palavras-chave: Vícios em Tecnologia, Vícios em videogames, Saúde Mental, Adolescência.

ABSTRACT

Introduction: Electronic games constitute a significant portion of contemporary leisure activities, with young individuals being the primary enthusiasts of this practice. In this context, considering the subtle boundary between conventional and problematic usage, this study aimed to estimate the prevalence of electronic game dependence among adolescents and assess its relationship with sociodemographic, behavioral, and mental health aspects (anxiety, depression, and stress) in this population. The sample consisted of high school students from a school in Rio Grande do Sul, underage and of both genders. **Methods:** A cross-sectional study was conducted between June and August 2023 in a high school located in Passo Fundo, Rio Grande do Sul. The Electronic Game Dependency Scale (ESDEJE) assessed the prevalence through 7 dimensions. The sociodemographic questionnaire collected data on age, gender, race, income, academic performance, social relationships, and physical activity. Symptoms of depression, anxiety, and stress were measured by DASS-21. Absolute and relative frequencies were used, applying the chi-square test (5% significance level) to evaluate the relationship between the outcome and expected distribution for each variable. **Results:** In the sample (n=55), the prevalence of electronic game dependence was 27% (95% CI 15-39), with higher endorsement of the mood modification (81.8%) and salience (78.2%) dimensions. There were no statistically significant differences in independent variables when related to the outcome, although the majority of dependents were male participants (70.9%), white (74.5%), with a monthly family income in the range of 1.5 to 5 minimum wages (40%), and with non-prominent symptoms of depression (63.3%), anxiety (65.5%), and stress (74.5%). **Conclusions:** Various studies emphasize the significance of electronic game dependence today. However, it has not yet been conclusively established whether mental disorders are the cause of game dependence or if it is an autonomous disorder. Comprehensive studies are needed to better understand and measure this phenomenon.

Keywords: Technology Addiction, Video Game Addiction, Mental Health, Adolescence.

INTRODUÇÃO

Não há dúvidas em relação a mudança da comunicação entre pessoas quando consideramos o avanço tecnológico das últimas décadas. Inicialmente, as conexões interpessoais aconteciam principalmente de forma presencial. No entanto, com o advento das mídias sociais, esse comportamento aumentou significativamente as interações mediadas por tecnologias e, conseqüentemente, as interações presenciais se tornaram cada vez menos proeminentes¹. Diante dessa dinâmica, não podemos deixar de destacar como a maneira de se divertir também se modificou, sendo os videogames os pioneiros das brincadeiras alternativas realizadas por crianças e jovens.

Assim como qualquer atividade, existem riscos e benefícios e não é diferente quando se trata do uso de jogos eletrônicos. Há estudos que revelam benefícios e malefícios dessa prática, o que evidencia uma delicada fronteira entre o normal e o patológico^{2,3}.

Com vistas a estimular o esclarecimento da conduta patológica, em maio de 2013, a Associação Americana de Psiquiatria incluiu no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V) o “Transtorno de Jogo pela Internet” como o principal distúrbio relacionado a jogos, pontuando a ausência de pesquisas bem fundamentadas sobre o tema até aquela data. No manual, sugere-se que o transtorno pode abranger não apenas os jogos online, mas também aqueles que não dependem de conexão com Internet. Os sintomas relativos ao transtorno incluem a perda gradual de controle sobre o jogo, a necessidade de aumentar o tempo gasto jogando e a experiência de sintomas de abstinência (semelhante ao que é visto em transtornos de uso de substâncias). Além disso, a negligência de objetivos pessoais, familiares ou profissionais também são elencadas como características proeminentes do uso problemático, devendo ser consideradas na classificação⁴.

Com o passar do tempo e a realização de novos estudos, esse tema ganhou devida atenção até que, em 2018, a partir da 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID-11) o uso problemático de jogos recebeu a denominação de “Internet Gaming Disorder”, sendo esse um transtorno de jogo que ocorre quando há um sofrimento significativo ou prejuízos importantes nos âmbitos familiares, sociais, profissionais ou em outras áreas vitais do funcionamento do indivíduo⁵.

Nesse cenário de dependência de jogos, os adolescentes representam uma população particularmente suscetível, uma vez que eles constituem um grupo que está diante do processo de construção de suas personalidades, além de serem geralmente mais vulneráveis no que diz respeito ao manejo das suas experiências emocionais. Como discutido no estudo de Gonçalves, Azambuja, muitas vezes os jogos eletrônicos podem servir como mecanismo de fuga dos

problemas sociais⁶, sendo essa uma dinâmica que pode se tornar perigosa, com o potencial de agravar transtornos e gerar empecilhos maiores não apenas para os jovens, mas também para as suas famílias. Portanto, torna-se evidente compreender qual é o impacto desse fenômeno sobre essa faixa etária, com vistas a promover medidas que solucionem esse problema.

Seguindo esse viés de crescimento do interesse sobre o tema, o presente estudo visa estimar a prevalência de dependência de jogos eletrônicos em adolescentes de uma Escola de Ensino Médio de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. Além disso, foi tentado elucidar e avaliar a relação do transtorno com os aspectos sociodemográficos, comportamentais e de saúde mental dos adolescentes.

MÉTODOS

A população escolhida para a análise realizada nesse trabalho compreende os estudantes adolescentes de uma escola de Ensino Médio localizada no município de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. Incluiu-se na amostra os alunos menores de 18 anos devidamente matriculados nos turnos matutino e vespertino das 3 séries existentes no colégio, de ambos os sexos e que se voluntariaram para participar da pesquisa.

Em virtude de ser uma pesquisa que envolveu seres humanos, o presente estudo teve de ser aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Passo Fundo, instituição a qual os autores estão vinculados. O trabalho passou por todas as etapas de validação e sua realização fora aprovada, sob parecer de número 6.038.078. Durante a etapa de coleta de dados aplicaram-se os 3 questionários relativos aos dados desta pesquisa: Questionário Sociodemográfico; Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE)⁷ e Escala de Ansiedade, Depressão e Estresse (DASS-21 versão brasileira conciliada)⁸. Todos os instrumentos de medida foram alocados na plataforma Google Forms®, de acesso livre.

O primeiro questionário teve como objetivo traçar o perfil sociodemográfico e socioeconômico dos jovens participantes, tendo sido coletadas informações referentes à idade, gênero, raça/cor da pele, renda familiar mensal e desempenho escolar ao longo da vida. Ainda nesse instrumento, é importante salientar que estiveram presentes questões relacionados à prática de atividade física e a frequência com que são executadas.

Em relação ao segundo questionário, trata-se de uma tradução para o idioma português brasileiro da Game Addiction Scale (GAS), estruturada primeiramente por Lemmens, Valkenburg, Peter⁹ em 2009. Essa adaptação ao contexto do Brasil, desenvolvida por Lemos, Conti, Sougey⁷, assim como o instrumento original, possui 21 itens com pontuações variadas

de 1 a 5 em escala Likert (nunca; raramente; algumas vezes; frequentemente; muito frequentemente) que servem para mensurar se o indivíduo é dependente de jogos eletrônicos ou não. Esses itens são agrupados 3 a 3 e categorizados em 7 sessões que revelam características únicas da dependência de jogos: saliência, tolerância, modificações de humor, retrocesso, recaída, conflitos e problemas. De acordo com o autor da escala original⁹, há duas maneiras de identificar os dependentes: pelo formato monotético e pelo formato politético. Ao considerar o primeiro formato, entende-se que o indivíduo dependente é aquele que endossar todas as 7 categorias mediante uma resposta de pontuação 3 (algumas vezes) em algum dos 3 itens correspondentes. Já no segundo formato, considera-se o indivíduo dependente aquele que endossa pelo menos a metade das 7 categorias de dependência de jogos mediante o mesmo tipo de resposta supracitado.

No que tange à DASS-21, proposta originalmente por Lovibond, Lovibond¹⁰ em 1995 e traduzida para o português por Vignola e Tucci¹¹ em 2014, utilizou-se uma versão conciliada do instrumento com pequenas adaptações culturais. A escala conciliada, lançada em 2019 por Martins et al.⁸, traz 21 questões divididas em três fatores: Depressão (itens 3, 5, 10, 13, 16, 17 e 21); Ansiedade (itens 2, 4, 7, 9, 15, 19, 20) e Estresse (itens 1, 6, 8, 11, 12, 14, 18). As respostas aos itens dispõem-se no formato Likert de quatro pontos, variando de 0 (não se aplicou de maneira nenhuma) a 3 (aplicou-se muito ou na maioria do tempo). Após a soma das respostas de cada um dos fatores, elencou-se a gravidade dos transtornos em Normal, Leve, Moderado, Forte e Extremamente severo.

Os dados foram salvos em planilha no Google Planilhas® e importados para o software de análise estatística PSPP (todos de distribuição livre) para que a organização e conferência dos dados fossem feitas.

Na análise estatística, após a caracterização da amostra segundo as informações obtidas no Questionário Sociodemográfico, essas variáveis foram utilizadas para observar como a dependência de jogos eletrônicos se dispunha segundo esses fatores.

O cálculo da prevalência de dependência de jogos eletrônicos, foi realizado mediante as pontuações obtidas na ESDEJE. Considerou-se os indivíduos dependentes aqueles que endossaram todas as dimensões de dependência, sendo isso possível quando uma das três respostas da categoria fosse positivada. Vale ainda constar que, nesse trabalho, optou-se por utilizar o formato politético de mensuração para calcular essa prevalência. Tal medida justificou-se pelo fato desse formato, assim como fora pontuado pelos autores da escala original, incorporar automaticamente todos os 7 critérios de dependência, não abrindo margem para que elementos cruciais fossem deixados de fora. Além disso, foi importante constatar como

todos os 7 critérios de dependência (saliência, tolerância, modificação do humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas) se manifestaram, sendo também calculadas as suas prevalências nesse estudo. Conforme os autores da escala original, todas as dimensões estão descritas a seguir:

1. Saliência: o ato de jogar se torna a atividade mais importante da vida de uma pessoa, dominando seu pensamento (preocupação), sentimentos (desejos) e comportamento (uso excessivo);
2. Tolerância: Quando alguém começa a jogar com mais frequência, aumentando gradualmente a quantidade de tempo gasto em jogos.
3. Modificação de humor: Experiências subjetivas que as pessoas relatam como resultado do envolvimento em jogos;
4. Retrocesso: Emoções desagradáveis e/ou efeitos físicos que ocorrem quando o jogo é subitamente reduzido ou interrompido. Consiste em mau humor e irritabilidade, mas também pode incluir sintomas fisiológicos, como tremores;
5. Recaída: Tendência de reverter repetidamente aos padrões anteriores de jogo, os quais são rapidamente restaurados após períodos de abstinência ou controle;
6. Conflito: Refere-se a todos conflitos interpessoais resultantes de jogo. Padrões de jogos excessivos são rapidamente restaurados após períodos de abstinência ou controle;
7. Problemas: Situações em que o jogo toma preferências sobre atividades cotidianas, como frequentar a escola, trabalho e socialização. Os problemas podem surgir dentro do indivíduo, como conflitos intrapsíquicos e sentimentos subjetivos de perda de controle.

Os dados de prevalência do desfecho foram relacionados, ainda, com a prevalência dos sintomas de depressão, ansiedade e estresse (DASS-21). É válido salientar que, nesse trabalho, as categorias “normal” e “leve” agruparam-se em “sintomas não proeminentes” e as categorias “Moderado”, “Forte” e “Extremamente severo” em “sintomas proeminentes”.

Para avaliar quantitativamente a relação entre o desfecho (dependência de jogos eletrônicos) e a distribuição esperada para cada variável independente, além do cálculo das frequências absolutas e relativas das variáveis apresentadas anteriormente, recorreu-se à aplicação do teste Qui quadrado, com nível de significância de 5%.

RESULTADOS

De acordo com os dados apresentados na Tabela 1, a amostra foi composta por 55 adolescentes, sendo eles majoritariamente homens (70,9%), com 17 anos (43,6%) e com a cor da pele branca (74,5%). Ademais, em relação a renda familiar mensal, observou-se que as famílias dos estudantes entrevistados se encontrava predominantemente na faixa de ganho de 1,5 a 3 salários-mínimos por mês (40%). Já no que tange ao desempenho escolar dos participantes, 76,4% deles nunca tiveram reprovações e 63,6% concordaram em dizer que o seu desempenho atual na escola era considerado bom. Em relação à frequência de presença nas aulas, 69,1% dos jovens afirmaram ter deixado de ir à escola por motivos não relacionados à saúde, sendo que 90% dos que assentiram positivamente para essa questão faltaram somente alguns dias. No que diz respeito à relação com os colegas, 65,5% da amostra atestou uma boa relação e 92,7% informou ter pelo menos 2 ou mais amigos. Referente à prática de atividade física, constatou-se que 83,6% dos alunos tinham esse hábito e que 41,3% dos que responderam positivamente para esse item o realizavam diariamente.

Tabela 1. Caracterização de uma amostra de estudantes do ensino médio. Passo Fundo, RS, junho a agosto de 2023 (n=55).

Variáveis	n	%
Sexo		
Masculino	39	70,9
Feminino	15	27,3
Preferiu não dizer	1	1,8
Idade (anos completos)		
15	13	23,6
16	18	32,7
17	24	43,6
Raça/cor da pele		
Branca	41	74,5
Não branca	14	25,5
Renda mensal da família		
Até 1,5 SM	10	18,2
De 1,5 a 3 SM	22	40
De 3 a 5 SM	16	29,1
6 ou mais SM	7	12,7
Desempenho escolar ao longo da vida		
Já repetiu de ano	13	23,6
Nunca repetiu de ano	42	76,4
Como avaliou a frase: “atualmente, o meu desempenho escolar é considerado bom.”		
Concordo	35	63,6
Discordo	4	7,3
Não concordo nem discordo	16	29,1
Deixou de ir à escola por motivos não relacionados à problema de saúde		

Sim	38	69,1
Não	17	30,9
Por quanto tempo deixou de ir à escola (n=30)		
Somente alguns dias	27	90
Apenas algumas semanas	2	6,7
Mais de um mês	1	3,3
Relação com colegas de escola		
Ruim	4	7,3
Normal	15	27,3
Boa	36	65,5
Quantos amigos tem na escola		
Apenas 1	4	7,3
2 ou mais	51	92,7
Pratica atividade física		
Sim	46	83,6
Não	9	16,4
Com que frequência (n=46)		
Diariamente	19	41,3
Mais de 3 vezes por semana	13	28,3
Uma vez por semana	14	30,4

Fonte: Própria (2023)

Em relação ao desfecho, como é apresentado na Tabela 2, observou-se uma prevalência de dependência de jogos eletrônicos de 27,3% (IC95 15-39), sendo que as dimensões mais e menos endossadas foram, respectivamente, modificação do humor (81,8%) e recaída (40%). A modificação de humor está relacionada com aspectos subjetivos que as pessoas relatam como resultado do envolvimento em jogos, enquanto a recaída diz respeito a tendência de reverter repetidamente aos padrões anteriores de jogo (padrões de jogo excessivo são rapidamente restaurados após períodos de abstinência ou controle)⁸.

Tabela 2. Prevalência de dependência de jogos eletrônicos e das 7 dimensões (endossadas ou não) que a compõem em uma amostra de estudantes do ensino médio. Passo Fundo, RS, junho a agosto de 2023 (n=55).

Variáveis	n	%
Dependência de jogos eletrônicos		
Dependentes	15	27,3
Não dependentes	40	72,7
Saliência		
Sim	43	78,2
Não	12	21,8
Tolerância		
Sim	42	76,4
Não	13	23,6
Modificação de humor		
Sim	45	81,8
Não	10	18,2
Retrocesso		
Sim	37	67,3

Não	18	32,7
Recaída		
Sim	22	40
Não	33	60
Conflito		
Sim	24	43,6
Não	31	56,4
Problemas		
Sim	36	65,5
Não	19	34,5

Fonte: Própria (2023)

A Tabela 3 evidencia como estão dispostos os sintomas proeminentes ou não de depressão, ansiedade e estresse. Como pode ser visto a seguir, 36,4% dos adolescentes apresentavam sintomas proeminentes de depressão; 34,5% dos jovens apresentavam sintomas proeminentes de ansiedade e um total de 25,5% da amostra compreendia aqueles que tinham sintomas proeminentes de estresse.

Tabela 3. Presença de sintomas proeminentes de depressão, ansiedade e estresse em uma amostra de estudantes do ensino médio. Passo Fundo, RS, junho a agosto de 2023 (n=55).

Variáveis	n	%
Sintomas proeminentes de depressão		
Sim	20	36,4
Não	35	63,6
Sintomas proeminentes de ansiedade		
Sim	19	34,5
Não	36	65,5
Sintomas proeminentes de estresse		
Sim	14	25,5
Não	47	74,5

Fonte: Própria (2023)

Como é possível observar na Tabela 4, nenhuma das relações entre desfecho e as variáveis independentes se mostraram significativas estatisticamente ($p < 0,05$).

Ainda assim, os dados aqui destacados servirão como base para compreender as principais características do fenômeno de dependência de jogos entre os adolescentes.

Tabela 4. Prevalência de dependência de jogos eletrônicos em uma amostra de estudantes do Ensino Médio, de acordo com características sociodemográficas, de atividade física e de fatores de saúde mental. Passo Fundo, RS, junho a agosto de 2023 (n=55).

Variáveis	Dependentes		Não dependentes		p*
	n	%	n	%	
Sexo					0,378
Masculino	9	23,1	30	76,9	
Feminino	6	40	9	60	

Preferiu não dizer					0,837
Idade (anos completos)					
15	4	30,8	9	69,2	
16	4	22,2	14	77,8	
17	7	29,2	17	70,8	
Raça/cor da pele					0,899
Branca	11	26,8	30	73,2	
Não branca	4	28,6	10	71,4	
Renda mensal da família					0,622
Até 1,5 SM	4	40	6	60	
De 1,5 a 3 SM	5	22,7	17	77,3	
De 3 a 5 SM	5	31,3	11	68,8	
6 ou mais SM	1	14,3	6	85,7	
Desempenho escolar ao longo da vida					0,697
Já repetiu de ano	3	23,1	10	76,9	
Nunca repetiu de ano	12	28,6	30	71,4	
Como avaliou a frase: “atualmente, o meu desempenho escolar é considerado bom.”					0,960
Concordo	10	28,6	25	71,4	
Discordo	1	25	3	75	
Não concordo nem discordo	4	25	12	75	
Deixou de ir à escola por motivos não relacionados à problema de saúde					0,677
Sim	11	28,9	27	71,1	
Não	4	23,5	13	76,5	
Por quanto tempo deixou de ir à escola (n=30)					0,167
Somente alguns dias	6	22,2	21	77,8	
Apenas algumas semanas	1	50	1	50	
Mais de um mês	1	100	0	0	
Relação com colegas de escola					0,739
Ruim	1	25	3	75	
Normal	3	20	12	80	
Boa	11	30,6	25	69,4	
Quantos amigos tem na escola					0,916
Apenas 1	1	25	3	75	
2 ou mais	14	27,5	37	72,5	
Pratica atividade física					0,655
Sim	12	26,1	34	73,9	
Não	3	33,3	6	66,7	
Com que frequência (n=46)					0,573
Diariamente	6	31,6	13	68,4	
Mais de 3 vezes por semana	2	15,4	11	84,6	
Uma vez por semana	4	28,6	10	71,4	
Sintomas de depressão					0,731
Proeminentes	6	30	14	70	
Não proeminentes	9	25,7	26	74,3	
Sintomas de ansiedade					0,908
Proeminentes	5	26,3	14	73,7	

Não proeminentes	10	27,8	26	72,2	0,411
Sintomas de estresse					
Proeminentes	5	35,7	9	64,3	
Não proeminentes	10	24,4	31	75,6	

Fonte: Própria (2023)

*Teste do qui-quadrado ($p < 0,05$).

DISCUSSÃO

Nesse estudo, encontrou-se uma prevalência de 27,3% de indivíduos dependentes. Esse achado poderia ir ao encontro da literatura, caso fossem considerados os estudos realizados até 2017, os quais revelavam uma prevalência que variava entre 0,7% e 27,5%¹¹. No entanto, ao ser levadas em conta as revisões mais recentes, ambas de 2021, observa-se que essa prevalência percorre o intervalo entre 0,3% e 17,7%¹² ou entre 1,96% e 3,05%¹³. Como afirmado por Mihara e Higuchi¹¹ em seu estudo, essa diferença entre os resultados provavelmente está relacionada com as múltiplas escalas existentes para medir a prevalência de dependência de jogos eletrônicos.

Apesar do baixo número da amostra desse estudo não proporcionar resultados estatisticamente relevantes, não foram desconsiderados os seus achados para essa discussão. Ao observar os resultados de relação entre as variáveis dependentes e independentes, pode-se traçar um perfil hipotético de jovens expostos à dependência de jogos eletrônicos e, dessa forma, colocar à mesa uma discussão sobre esse assunto.

Como visto na Tabela 4, indivíduos do sexo masculino, com 17 anos, brancos e com renda mensal familiar que varia de 1,5 a 5 salários-mínimos são a maioria entre os dependentes desse estudo. Somente com essas variáveis consideradas, já se torna possível traçar alguns comparativos com estudos já realizados sobre o tema.

Em 2011, um estudo realizado na Holanda com jogadores problemáticos de ambos os gêneros¹⁴, mostrou que os adolescentes do sexo masculino parecem ser mais vulneráveis ao desenvolvimento de hábitos de jogo problemático. Além disso, pesquisas mais recentes como a de Stevens et al.¹⁵ e Vadlin et al.¹⁶ evidenciam que esse tipo de situação é mais prevalente em meninos. Vale salientar, no entanto, que as jogadoras femininas são uma população crescente¹⁷ e que as diferenças de prevalência desse transtorno em relação ao gênero provavelmente estão relacionadas à construção histórica do ambiente dos jogos eletrônicos como uma atividade voltada ao público masculino¹⁸.

Quando se dá continuidade à observação crítica das variáveis, tem-se que, dos indivíduos do estudo que eram dependentes, a maioria deles não repetira de ano, avaliara seu

desempenho escolar como bom e, ainda que tenha deixado de ir à escola por motivos não relacionados à saúde, essa ausência durou apenas alguns dias. Ademais, no que tange à sociabilidade escolar, observou-se que os estudantes considerados dependentes tinham pelo menos 2 ou mais amigos na escola e que a relação com seus colegas era normalmente boa.

Sabe-se que a adolescência representa uma fase em que ocorrem inúmeras mudanças, as quais vão desde transformações corporais, hormonais e de contexto social até o refinamento das capacidades cognitivas e da mudança de perspectiva sobre o mundo. Nesse contexto, algumas pessoas tornam-se mais vulneráveis a problemas relacionados à saúde mental, sendo comum o desenvolvimento de depressão, ansiedade, transtornos alimentares ou por uso de substâncias antes dos 24 anos de idade¹⁹. Não apenas isolados, esses problemas podem coexistir, como é o caso da comorbidade de ansiedade e depressão, analisada continuamente nas últimas 2 décadas²⁰.

Outro fator importante na dinâmica da dependência de jogos eletrônicos, o qual fora considerado na coleta dos dados para entendimento desse fenômeno, é a prática de atividade física. Nota-se, ainda por meio da tabela 4, que os estudantes dependentes de jogos eletrônicos não deixavam de se exercitar e, quando o faziam, era diariamente.

Considerando que este estudo adotou uma abordagem transversal, é importante ressaltar que há uma limitação quanto a interpretação dos achados relacionados à atividade física ao longo do tempo. Tendo em vista a natureza dessa pesquisa, que observou o comportamento dos adolescentes somente em um único ponto do tempo, não fora possível rastrear a evolução desse aspecto em relação ao uso de jogos eletrônicos. Nesse sentido, observa-se uma lacuna a ser preenchida por estudos posteriores, os quais podem analisar essa dinâmica de maneira longitudinal e, assim, proporcionar uma melhor compreensão da relação entre esses dois fatores.

Vale ainda constar algumas limitações desta pesquisa, como é o caso da composição da amostra, a qual pode ter sido prejudicada pelo viés de seleção. Como foram coletadas apenas as respostas dos adolescentes interessados em participar do estudo, é possível que jovens que não quiseram participar também apresentassem dependência de jogos eletrônicos. Por ser uma amostra exclusivamente voluntária, pode-se afirmar que ela não traduz de forma exata a realidade, sendo necessário a cautela na avaliação desses dados. Além disso, outro fator que pode ter contribuído para a limitação desse estudo foi a escolha da ESDEJE. Por ser apenas uma escolha dentre várias escalas disponíveis, há a possibilidade de variação da representatividade da amostra.

Por fim, é interessante se atentar ao fato de que os sintomas apresentados pelos participantes dependentes de jogos eletrônicos, nesse estudo, não eram proeminentes, ou seja, não se encaixaram em “Moderado”, “Forte” ou “Extremamente Severo” segundo a escala DASS-21.

Diante desta situação, a de não encontrar relação entre a dependência de jogos eletrônicos e fatores relacionados à saúde mental, joga-se luz sobre uma questão ainda não respondida sobre esse tema: seria a dependência de jogos um sintoma dos transtornos de saúde mental, ou seria ela um transtorno independente?

Como o que fora evidenciado no estudo de Gentile et al.²¹, existem evidências empíricas que o vício em jogo é comórbido com vários outros transtornos e problemas de saúde mental. No entanto, ainda de acordo com a pesquisa, é necessária a realização de mais estudos longitudinais que examinem comorbidades com ansiedade, depressão e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, para que se tenha uma melhor compreensão sobre a dependência ser uma consequência de outros transtornos ou se ela é, de fato, um transtorno por si só.

CONCLUSÕES

Embora este estudo não tenha apresentado resultados estatisticamente significantes, ele cumpriu o objetivo de destacar a relevância da dependência de jogos eletrônicos em adolescentes e seus potenciais impactos na saúde mental. Como foi visto neste estudo, diversas são as pesquisas que apontam a importância desse problema na atualidade, principalmente por estar, em uma via, a população emocionalmente vulnerável de adolescentes (característica dessa faixa etária) e, em outra, o uso crescente das atividades tecnológicas, incluindo os jogos eletrônicos.

Dessa forma, pode-se apontar como ponto forte deste estudo a sua capacidade de oferecer mais dados sobre essa discussão, o que acaba por fortalecer ainda mais o embasamento teórico e prático dos profissionais de saúde sobre a questão da dependência e, por conseguinte, tornando mais claras as nuances desse fenômeno.

Observa-se, portanto, a necessidade de investigações mais abrangentes e representativas sobre o tema e da construção de uma diretriz que forneça os instrumentos exatos para a sua avaliação. Dessa forma, suprime-se a dificuldade de mensuração da dependência de jogos, culminando no refinamento dos estudos e na oferta de resultados mais precisos acerca dessa notável questão de saúde pública.

CONTRIBUIÇÕES INDIVIDUAIS

Natan Chiarello Amaro

Profª Ma. Bruna Chaves Lopes

Profª Dra. Renata dos Santos Rabello

CONFLITOS DE INTERSSE

Os autores desse estudo não possuem conflitos de interesse a serem declarados.

AGRADECIMENTOS

Aos professores que me auxiliaram na produção desse trabalho e aos meus familiares que sempre estiveram comigo, independentemente da situação.

REFERÊNCIAS

1. Gammarano IDJLP, Costa EMS da. O futuro é multiplayer: interação social como elemento de preferência dos usuários de jogos online. *Revista PRETEXTO* [Internet]. 2020 Dec 11 [cited 2023 Oct 15];17–7. Available from: <http://revista.fumec.br/index.php/pretexto/article/view/6098>
2. Alves L, Carvalho AM. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em Estudo* [Internet]. 2011 Jun 1; 16:251–8. Available from: <https://www.scielo.br/j/pe/a/TrzgDxHKQfwXKfBQdLC7XXQ/>
3. Abreu CN de, Karam RG, Góes DS, Spritzer DT. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*. 2008 Jun;30(2):156–67.
4. American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. 5th ed. American Psychiatric Publishing; 2013.
5. World Health Organization. ICD-11 [Internet]. *International Classification of Diseases 11th Revision*. 2019. Available from: <https://icd.who.int/en>
6. Gonçalves MK, Azambuja LS. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. *Aletheia*. 2021;54(1).
7. Lemos IL, Conti MA, Sougey EB. Avaliação da equivalência semântica e consistência interna da Game Addiction Scale (GAS): versão em português. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*. 2015 Mar;64(1):8–16.
8. Martins BG, Silva WR da, Maroco J, Campos JADB. Escala de Depressão, Ansiedade e Estresse: propriedades psicométricas e prevalência das afetividades. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria* [Internet]. 2019 Mar;68(1):32–41. Available from: <https://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v68n1/1982-0208-jbpsiq-68-01-0032.pdf>
9. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 2009 Feb 26;12(1):77–95.
10. Lovibond PF, Lovibond SH. The structure of negative emotional states: Comparison of the depression anxiety stress scales (DASS) with the beck depression and anxiety inventories. *Behaviour Research and Therapy*. 1995 Mar;33(3):335–43.
11. Vignola RCB, Tucci AM. Adaptation and validation of the depression, anxiety, and stress scale (DASS) to Brazilian Portuguese. *Journal of Affective Disorders*. 2014 Feb; 155:104–9.
11. Mihara S, Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. 2017 May 31;71(7):425–44.
12. Kim HS, Son G, Roh EB, Ahn WY, Kim J, Shin SH, et al. Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*. 2022 Mar; 126:107183.

13. Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 2020 Oct 7;55(6):000486742096285.
14. Haagsma MC, Pieterse ME, Peters O. The Prevalence of Problematic Video Gamers in The Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2012 Mar;15(3):162–8.
15. Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Prevalência global de transtorno de jogo: uma revisão sistemática e meta-análise. *Jornal Australiano e Neozelandês de Psiquiatria*. 2021;55(6):553-568. doi: 10.1177/0004867420962851
16. Vadlin S, Åslund C, Nilsson KW. A longitudinal study of the individual- and group-level problematic gaming and associations with problem gambling among Swedish adolescents. *Brain and behavior*. 2018 Mar 12;8(4): e00949–9.
17. Lopez-Fernandez O, Williams AJ, Griffiths MD, Kuss DJ. Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry* [Internet]. 2019 Jul 10;10(454). Available from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2019.00454/full>
18. Larissa DGS. Mulheres e Games: um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos [dissertation on the Internet]. Uberlândia: Graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal de Uberlândia; 2021 [cited 2023 Oct 15]. Available from: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/31196/3/MulheresEGames.pdf>
19. Blakemore SJ. Adolescence and mental health. *The Lancet* [Internet]. 2019 May;393(10185):2030–1. Available from: [https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(19\)31013-X/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(19)31013-X/fulltext)
20. Cummings CM, Caporino NE, Kendall PC. Comorbidity of anxiety and depression in children and adolescents: 20 years after. *Psychological Bulletin* [Internet]. 2014;140(3):816–45. Available from: https://psych.unl.edu/psyc451_2015/ashby/cummings_caporino_kendall.pdf
21. Gentile DA, Bailey K, Bavelier D, Brockmyer JF, Cash H, Coyne SM, et al. Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. *Pediatrics* [Internet]. 2017 Nov;140(Supplement 2): S81–5. Available from: https://pediatrics.aappublications.org/content/140/Supplement_2/S81

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o exposto, ficou claro que a realização deste estudo configurou-se como uma experiência enriquecedora. A realização da pesquisa foi importante não somente para aprofundar o entendimento sobre a dependência de jogos eletrônicos, mas também para o meu próprio desenvolvimento acadêmico, já que exigiu a melhoria contínua das minhas habilidades de estudante (foco, resiliência e interesse sobre os assuntos estudados).

Acerca dos resultados obtidos, ainda que eles não apresentassem o valor significativo esperado inicialmente, o levantamento dos dados e a análise realizada permitiram uma visão abrangente sobre este tema que impacta a saúde mental da população jovem.

Nesse cenário, nota-se que a produção feita pelo meio científico é um fator crucial para o avanço da sociedade, uma vez que somente se debruçando sobre um assunto e tentando, com empenho, compreender quais são as suas nuances, é possível desenvolver soluções inovadoras e promover um progresso significativo.

Dessa forma, é possível afirmar que esta pesquisa contribuiu, mesmo que minimamente, com reforço do embasamento teórico sobre a dependência de jogos eletrônicos. Além disso, a abordagem do tema tornou-se capaz de incentivar outros estudantes e profissionais da saúde a explorarem ainda mais um território que ainda carece de descobertas.

5. ANEXOS

INSTRUÇÕES GERAIS PARA A SUBMISSÃO DE ARTIGO NO JORNAL BRASILEIRO DE PSIQUIATRIA

INFORMAÇÃO BÁSICA

O Jornal Brasileiro de Psiquiatria é o periódico oficial do Instituto de Psiquiatria da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IPUB/UFRJ), publicado trimestralmente há mais de 70 anos.

O Jornal Brasileiro de Psiquiatria é um fórum de publicação on-line, nacional e internacional, de acesso aberto, para publicação de pesquisas sobre teoria e prática em Psiquiatria e Saúde Mental.

Seu título abreviado é J. bras. psiquiatr , que deverá ser utilizado em bibliografias, notas de rodapé e referências e tiras bibliográficas.

ESCOPO E POLÍTICA EDITORIAL

A Revista de Psiquiatria do Brasil (JBP) é uma revista revisada por pares, de acesso aberto e publicação oficial do Instituto de Psiquiatria da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IPUB/UFRJ), publicada em fluxo contínuo há mais de 70 anos.

A missão do JBP é contribuir para o avanço do conhecimento clínico e científico em psiquiatria e saúde mental por meio da ciência aberta, que consiste no conhecimento transparente e acessível que é compartilhado e desenvolvido por meio de redes colaborativas. O JBP tem como objetivo divulgar pesquisas de alta qualidade com impacto clínico e científico em Psiquiatria e Saúde Mental.

PESQUISA EM ASSUNTOS HUMANOS E EXPERIMENTAIS

Todos os estudos envolvendo seres humanos ou tecidos humanos devem seguir a Declaração de Helsinque ([https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of-helsinki-ethical-principles-for-medical-research-involving-human -assuntos/](https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of-helsinki-ethical-principles-for-medical-research-involving-human-assuntos/)) e deve ter sido aprovado pelo conselho de revisão institucional local. Assim, na seção “Métodos”, os autores devem identificar a aprovação e o comitê de ética da instituição que revisou o estudo. Além disso, os autores devem descrever os métodos empregados para avaliar a capacidade dos voluntários de

compreender e fornecer consentimento informado para participar do estudo, bem como descrever as estratégias utilizadas no estudo para garantir a proteção dos participantes.

Nos estudos experimentais envolvendo animais, devem ser observadas as normas estabelecidas no Guide for the Care and Use of Laboratory Animals (Institute of Laboratory Animal Resources, National Academy of Sciences, Washington, DC, EUA), 1996, e nos Princípios Éticos em Experimentação Animal (Brasil). Colégio de Experimentação Animal - COBEA, disponível em: www.cobea.org.br), 1991, deve ser seguido. Esta informação deve ser incluída no método de acordo com a recomendação ARRIVE - <https://www.nc3rs.org.uk/arrive-guidelines> .

CONSIDERAÇÕES ÉTICAS E INTEGRIDADE DA PESQUISA

O JBP considera a integridade ética a pedra angular da pesquisa científica e do cuidado humano e, portanto, apoia as recomendações para a condução e publicação de pesquisas do Comitê de Ética em Publicações (COPE), do Conselho de Editores Científicos (CSE) e da Associação Mundial de Editores Médicos (WAME).

Eventuais casos de má conduta serão tratados de acordo com as sanções cabíveis estabelecidas pelo Conselho Editorial.

Má conduta científica e atos antiéticos incluem, mas não estão limitados a: plágio, duplicação e publicação redundante, fabricação de dados e correções e retratações.

A má conduta em pesquisa não inclui erros honestos ou diferenças de opinião.

Os conceitos, ideias ou opiniões expressas nos manuscritos, bem como a exatidão e origem das citações neles contidas, são de exclusiva responsabilidade do(s) autor(es).

O JBP utiliza o software Similarity Check, que permite detectar semelhanças nos materiais submetidos.

Uso de Chatbots, ChatGPT em manuscritos submetidos ao JBP: para garantir a integridade e confiabilidade dos resultados e conclusões apresentados em manuscritos científicos que utilizam Chatbots ou ChatGPT e para manter a confiança do público nas descobertas e avanços apresentados, o JBP apoia as recomendações WAME (<https://wame.org/page3.php?id=106>) sobre as considerações éticas relacionadas ao uso dessas tecnologias em manuscritos científicos, que são:

Transparência: Os autores devem ser transparentes sobre o uso de Chatbots ou ChatGPT no processo de redação do manuscrito, incluindo informações detalhadas (nome, versão, modelo e fonte) sobre como a tecnologia foi usada e qual o papel que os Chatbots ou ChatGPT desempenharam no desenvolvimento do texto.

Responsabilidade: Os autores devem assumir a responsabilidade pelo trabalho realizado pelos Chatbots ou ChatGPT em seus manuscritos, incluindo a veracidade do que é apresentado e a ausência de plágio. Os autores humanos também devem poder afirmar que não há plágio em seu artigo, inclusive no texto produzido pelos Chatbots ou ChatGPT.

Atribuição: Os autores devem garantir a atribuição adequada de todas as fontes, incluindo material produzido por Chatbots ou ChatGPT. Os autores também devem procurar e citar fontes que apoiem as declarações dos Chatbots ou ChatGPT.

Limitações: Os autores devem discutir as limitações e potenciais vieses do uso de Chatbots ou ChatGPT na produção de textos científicos, como falta de capacidade.

Os autores devem divulgar o uso de IA generativa e tecnologias assistidas por IA no processo de redação, adicionando uma declaração no final do arquivo principal do manuscrito, antes da seção de Referências. A declaração deve ser colocada em uma nova seção intitulada "**Declaração de IA generativa e tecnologias assistidas por IA no processo de redação**".

Declaração: Durante a preparação deste artigo, o(s) autor(es) utilizou(m) [NOME DA FERRAMENTA/SERVIÇO] para o propósito de [MOTIVO]. Após utilizar esta ferramenta/serviço, o(s) autor(es) revisaram e editaram o conteúdo conforme necessário e assumem total responsabilidade pelo conteúdo da publicação.

Esta declaração não se aplica ao uso de ferramentas básicas para verificação gramatical, verificação ortográfica, referências e assim por diante. Se não houver nada a divulgar, não é necessário acrescentar declaração.

Declaração de originalidade e direitos autorais: Os autores mantêm os direitos autorais do artigo e concordam em conceder ao JBP uma licença para publicação, com a condição de que a autoria seja devidamente creditada e que o artigo original seja devidamente citado. Ao submeter o manuscrito, os autores declaram que o trabalho é original e não contém invenção, fraude ou plágio; não viola quaisquer direitos autorais ou direitos de propriedade de terceiros; não está sendo considerado para publicação em outro periódico; e não foi publicado anteriormente. Além disso, os autores devem garantir que cada um atenda aos requisitos de

autoria recomendados pelo ICMJE (consulte a seção Preparação do Manuscrito) e compreender que, se o artigo ou parte dele for defeituoso ou fraudulento, cada autor compartilha a responsabilidade.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

Os autores devem descrever quaisquer conflitos de interesse que possam existir em relação à pesquisa ou publicação do artigo. A não declaração de quaisquer conflitos de interesses existentes constitui uma forma de má conduta na investigação. Os conflitos de interesses podem ser de natureza financeira ou não financeira. Todos os autores deverão preencher o formulário de declaração do ICMJE para divulgação de potenciais conflitos de interesse. Este documento inclui uma seção para declaração de conflitos de interesse com base nas recomendações dos Requisitos Uniformes para Manuscritos Submetidos a Periódicos Biomédicos - <http://www.icmje.org/conflicts-of-interest/> . O formulário preenchido deverá ser enviado junto com o manuscrito.

USO DE LINGUAGEM INCLUSIVA

A linguagem inclusiva é um tema cada vez mais discutido na sociedade atual. É uma forma de comunicação que procura incluir e representar todas as pessoas, independentemente da sua identidade de gênero, raça, etnia, orientação sexual, entre outros aspectos.

Na área psiquiátrica, o uso de uma linguagem inclusiva é fundamental para garantir que todos os pacientes se sintam acolhidos e respeitados. Isto é especialmente importante quando se considera que muitas condições psiquiátricas estão associadas ao estigma e ao preconceito, tais como perturbações de ansiedade, depressão e esquizofrenia.

Ao utilizar uma linguagem inclusiva, os profissionais psiquiátricos podem contribuir para a redução desses estigmas e preconceitos. Isto porque a linguagem inclusiva reconhece e valoriza a diversidade humana, ao mesmo tempo que promove a empatia e a compreensão entre as pessoas.

Alguns exemplos de práticas linguísticas inclusivas em psiquiatria incluem o uso de pronomes neutros (como "ela/ele" ou "eles/elas") para se referir a pacientes de gênero não binário, usando termos que evitam estereótipos raciais ou de gênero (como "pessoa com transtorno bipolar" em vez de "bipolar" ou "negro" em vez de "negro"), e utilizando linguagem clara e acessível para pacientes com diferentes níveis de escolaridade.

A JBP recomenda a consulta da recomendação da APA – American Psychology Association Equidade, diversidade e inclusão disponível em: <https://www.apa.org/about/apa/equity-diversity-inclusion/language-guidelines.pdf>

CATEGORIA DO MANUSCRITO

- **Artigos Originais:** relatos de estudos originais que proporcionam avanço nas pesquisas clínicas e experimentais e devem conter novos dados de um número representativo de participantes utilizando métodos adequados e confiáveis. Os artigos originais deverão conter no máximo 4.000 palavras e 40 referências.
 - Estudos observacionais: desenhos de coorte, caso-controle ou transversais devem ser relatados de acordo com a declaração STROBE - <https://www.equator-network.org/reporting-guidelines/strobe/> , e devem ser submetidos com seus protocolos.
- **Artigos de Revisão:** artigos que empregam métodos sistemáticos e critérios explícitos para identificar, selecionar e avaliar criticamente pesquisas relevantes e para coletar e analisar dados dos estudos incluídos na revisão. Esta categoria inclui revisões sistemáticas, integrativas e narrativas com ou sem meta-análises. As resenhas deverão conter até 6.000 palavras e 120 referências.
- **Artigos Especiais:** encomendados ou pré-aprovados pelos editores abordando a história da Psiquiatria ou outros temas relevantes para a Psiquiatria e a Saúde Mental. Artigos especiais deverão conter entre 3.000 a 5.000 palavras e até 50 referências.
- **Relatórios Breves:** pequenos relatórios de estudos originais, avaliações ou estudos pilotos, contendo no máximo 2.000 palavras e 15 referências.
- **Relatos de Casos:** devem fornecer uma descrição de casos particularmente interessantes sobre pacientes, grupos ou eventos e devem conter até 1.500 palavras e 15 referências. Nesta categoria são recomendadas as Diretrizes para Relato de Casos - CARE - <http://www.care-statement.org>.
- **Cartas ao Editor:** comunicações que discutem artigos publicados recentemente nesta revista, descrevendo pesquisas originais, relatos de casos ou descobertas científicas relevantes. As cartas ao Editor deverão conter no máximo 500 palavras e 05 (cinco) referências.

- **Editoriais:** comentários críticos baseados em evidências feitos por pesquisadores com ampla experiência em determinada área do conhecimento, a pedido dos editores desta revista. Os editoriais deverão conter no máximo 900 palavras e 05 (cinco) referências.

<i>Categoria</i>	Contagem de palavras	Referências
<i>Artigo original</i>	4.000	40
<i>Artigo de Revisão</i>	6.000	120
<i>Artigos Especiais</i>	3.000 a 5.000	50
<i>Breves relatórios</i>	1.500	50
<i>Relatos de Casos</i>	2.000	15
<i>Cartas para o editor</i>	500	5
<i>Editoriais</i>	900	5

PREPARAÇÃO DO MANUSCRITO

O manuscrito deverá ser submetido em formato Word (.doc ou .docx). O texto deverá ser digitado em papel A4, em fonte Times New Roman, tamanho 12, com margens de 3 cm e 2 cm, da esquerda para a direita, com espaçamento entre linhas de 1,5 e alinhamento justificado à esquerda.

O JBP solicita que o manuscrito seja submetido em arquivos separados conforme segue:

Página de rosto:

- **Título:** o título deve ser conciso e informativo e não deve conter abreviaturas. Os títulos em português deverão ser traduzidos para o inglês.
- **Título curto:** o título curto deve conter até cinco palavras e até 50 caracteres (com espaços). Diferente do título, o título curto também deve aparecer no topo de cada página do manuscrito (no mesmo idioma em que foi escrito).
- **Autores:** nome completo dos autores com suas respectivas titulações acadêmicas.
- **Afiliação:** a afiliação de cada autor deverá conter as seguintes informações: universidade, departamento, cidade, CEP, país, e-mail e ORCID (todos os autores deverão possuir o identificador ORCID - Open Researcher and Contributor ID - <https://orcid.org/entrar>). Um autor correspondente deve ser indicado.

- **Responsabilidades dos autores:** cada autor deve atestar ter participado suficientemente do trabalho para assumir a responsabilidade por uma parte significativa do conteúdo do manuscrito. Todos os colaboradores que não atendam aos critérios de autoria deverão ser listados na seção Agradecimentos, bem como o apoio financeiro das agências financiadoras. Os seguintes critérios são solicitados de acordo com o ICMJE:
 - Contribuições substanciais para a concepção ou desenho da obra; ou a aquisição, análise ou interpretação de dados para o trabalho;
 - Elaborar o trabalho ou revisá-lo criticamente quanto ao conteúdo intelectual importante;
 - Aprovação final da versão a ser publicada; e
 - Consentimento em ser responsável por todos os aspectos do trabalho, garantindo que questões relacionadas à precisão ou integridade de qualquer parte do trabalho sejam devidamente investigadas e resolvidas.
- **Resumo:** o resumo não deverá ultrapassar 250 palavras e estar dividido em quatro (04) seções: (1) introdução, (2) métodos, (3) resultados e (4) conclusões. Os resumos em português deverão ser traduzidos para o inglês.
- **Palavras-chave:** três a cinco palavras-chave devem ser incluídas. O JBP recomenda que as palavras-chave sejam consultadas no MeSH (Medical Subject Headings), vocabulário controlado da National Library of Medicine (NLM): <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh>.
- **Declaração de Financiamento:** os autores devem declarar como a pesquisa e publicação de seu artigo foram financiadas, nomeando o(s) órgão(s) que o(s) apoiaram financeiramente (escrito por extenso), seguido(s) do(s) número(s) de financiamento associado(s) entre colchetes (se aplicável), por exemplo: " este trabalho foi apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq [Número da Bolsa/Ano] Caso a pesquisa não tenha recebido financiamento específico, mas tenha sido realizada no âmbito do vínculo empregatício dos autores, incluir o nome do empregador.
- **Agradecimentos:** colaboradores que fizeram contribuições substanciais ao manuscrito (por exemplo, coleta de dados, análise e redação ou assistência na edição), mas não atendem aos critérios de autoria, devem ser nomeados com suas contribuições específicas nos Agradecimentos do manuscrito.

Os manuscritos deverão seguir as recomendações das diretrizes da Rede Equator - (<https://www.equator-network.org/>). O corpo do texto não deve conter nenhuma informação como nome dos autores ou afiliação. Deve ser estruturado da seguinte forma:

Artigos Originais, Resenhas, Artigos Especiais e Relatórios Breves: Introdução, Métodos, Resultados, Discussão, Conclusões, Contribuições Individuais, Conflitos de Interesse, Agradecimentos e Referências.

Relatos de Casos: Introdução, Relato de Caso ou Série de Casos (com subdivisões): Informações do Paciente, Achados Clínicos, Diagnóstico, Intervenção e Avaliação e Resultados), Discussão, Conclusão, Contribuições Individuais, Conflitos de Interesse, Agradecimentos e Referências.

Cartas ao Editor e Editoriais: O conteúdo pode ser estruturado em seções a critério do autor.

- **Introdução:** Deve incluir uma breve revisão de toda a literatura diretamente relacionada ao assunto em questão. Além disso, deve descrever os objetivos do estudo.
- **Métodos:** Deve relatar o desenho do estudo e descrever detalhadamente os métodos empregados de forma que permita que outros autores o replicem.
- **Resultados:** Devem ser descritos de forma lógica, sequencial e sucinta, eventualmente com auxílio de tabelas e figuras.
- **Discussão:** A discussão deve limitar-se a destacar as conclusões do estudo, considerando as semelhanças e diferenças entre os seus resultados e os de outros autores, as implicações dos seus resultados, as limitações do estudo e as perspectivas futuras.
- **Conclusões:** Os autores devem especificar, preferencialmente num parágrafo curto e conciso, apenas as conclusões que possam ser apoiadas pelos dados do estudo, bem como a sua importância clínica (sem generalizações excessivas).

- **Referências:** Devem seguir o estilo Vancouver (Requisitos Uniformes para Manuscritos Submetidos a Revistas Biomédicas: Redação e Edição para Publicação Médica), organizadas de acordo com sua citação no texto. As referências deverão ser identificadas no texto com algarismos arábicos, sobrescritos e entre colchetes, seguindo a ordem de citação no texto. Exemplos de referências estão disponíveis no seguinte site: http://www.nlm.nih.gov/bsd/uniform_requirements.html
- **Unidades e Medidas:** Devem ser apresentadas de forma simples e concisa utilizando o Sistema Internacional de Unidades (SI).
- **Figuras e Tabelas:** As Figuras e Tabelas não devem ser enviadas em arquivos separados. As tabelas não devem conter dados já citados no texto. Devem ser abertas nas laterais e com fundo totalmente branco. Cada tabela deverá ter um título descritivo e, caso sejam fornecidas medidas numéricas, as unidades deverão ser incluídas no cabeçalho da coluna. Se o manuscrito for aceito, os autores poderão ser solicitados a fornecer os arquivos originais das figuras. Todas as figuras devem ser citadas no manuscrito em ordem consecutiva. Somente serão aceitas imagens nos formatos TIFF ou JPEG, com resolução mínima de acordo com o tipo de imagem, tanto para imagens em preto e branco quanto para imagens coloridas: 1200 dpi para gráficos simples em preto e branco, 300 dpi para fotografias em preto e branco, e 600 dpi para fotografias coloridas.
- **Materiais Suplementares:** Materiais suplementares são partes adicionais de um manuscrito, como arquivos de áudio, vídeos ou conjuntos de dados que podem ser de interesse dos leitores. Os autores podem enviar o arquivo de material complementar junto com seu manuscrito no processo de submissão. Uma seção intitulada Material Suplementar deve ser incluída antes da lista de referências com uma descrição concisa para cada arquivo de material complementar. Os materiais suplementares não são modificados pela equipe editorial do JBP. Os autores são responsáveis por fornecer os arquivos finais do material complementar que será publicado junto com o artigo.

O manuscrito deverá ser submetido em formato Word (.doc ou .docx). O texto deverá ser digitado em papel A4, em fonte Times New Roman, tamanho 12, com margens de 3 cm e 2

cm, da esquerda para a direita, com espaçamento entre linhas de 1,5 e alinhamento justificado à esquerda.

O JBP solicita que o manuscrito seja submetido em arquivos separados conforme segue:

Página de rosto:

Título: o título deve ser conciso e informativo e não deve conter abreviaturas. Os títulos em português deverão ser traduzidos para o inglês.

Título curto: o título curto deve conter até cinco palavras e até 50 caracteres (com espaços). Diferente do título, o título curto também deve aparecer no topo de cada página do manuscrito (no mesmo idioma em que foi escrito).

Autores: nome completo dos autores com suas respectivas titulações acadêmicas.

Afiliação: a afiliação de cada autor deverá conter as seguintes informações: universidade, departamento, cidade, CEP, país, e-mail e ORCID (todos os autores deverão possuir o identificador ORCID - Open Researcher and Contributor ID - <https://orcid.org/entrar>). Um autor correspondente deve ser indicado.

Responsabilidades dos autores: cada autor deve atestar ter participado suficientemente do trabalho para assumir a responsabilidade por uma parte significativa do conteúdo do manuscrito. Todos os colaboradores que não atendam aos critérios de autoria deverão ser listados na seção Agradecimentos, bem como o apoio financeiro das agências financiadoras. Os seguintes critérios são solicitados de acordo com o ICMJE:

Contribuições substanciais para a concepção ou desenho da obra; ou a aquisição, análise ou interpretação de dados para o trabalho;

Elaborar o trabalho ou revisá-lo criticamente quanto ao conteúdo intelectual importante;

Aprovação final da versão a ser publicada; e

Consentimento em ser responsável por todos os aspectos do trabalho, garantindo que questões relacionadas à precisão ou integridade de qualquer parte do trabalho sejam devidamente investigadas e resolvidas.

Resumo: o resumo não deverá ultrapassar 250 palavras e estar dividido em quatro (04) seções: (1) introdução, (2) métodos, (3) resultados e (4) conclusões. Os resumos em português deverão ser traduzidos para o inglês.

Palavras-chave: três a cinco palavras-chave devem ser incluídas. O JBP recomenda que as palavras-chave sejam consultadas no MeSH (Medical Subject Headings), vocabulário controlado da National Library of Medicine (NLM): <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh>.

Declaração de Financiamento: os autores devem declarar como a pesquisa e publicação de seu artigo foram financiadas, nomeando o(s) órgão(s) que o(s) apoiaram financeiramente (escrito por extenso), seguido(s) do(s) número(s) de financiamento associado(s) entre colchetes (se aplicável), por exemplo: " este trabalho foi apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq [Número da Bolsa/Ano] Caso a pesquisa não tenha recebido financiamento específico, mas tenha sido realizada no âmbito do vínculo empregatício dos autores, incluir o nome do empregador.

Agradecimentos: colaboradores que fizeram contribuições substanciais ao manuscrito (por exemplo, coleta de dados, análise e redação ou assistência na edição), mas não atendem aos critérios de autoria, devem ser nomeados com suas contribuições específicas nos Agradecimentos do manuscrito.

Os manuscritos deverão seguir as recomendações das diretrizes da Rede Equator - (<https://www.equator-network.org/>). O corpo do texto não deve conter nenhuma informação como nome dos autores ou afiliação. Deve ser estruturado da seguinte forma:

Artigos Originais, Resenhas, Artigos Especiais e Relatórios Breves: Introdução, Métodos, Resultados, Discussão, Conclusões, Contribuições Individuais, Conflitos de Interesse, Agradecimentos e Referências.

Relatos de Casos: Introdução, Relato de Caso ou Série de Casos (com subdivisões: Informações do Paciente, Achados Clínicos, Diagnóstico, Intervenção e Avaliação e Resultados), Discussão, Conclusão, Contribuições Individuais, Conflitos de Interesse, Agradecimentos e Referências.

Cartas ao Editor e Editoriais: O conteúdo pode ser estruturado em seções a critério do autor.

Introdução: Deve incluir uma breve revisão de toda a literatura diretamente relacionada ao assunto em questão. Além disso, deve descrever os objetivos do estudo.

Métodos: Deve relatar o desenho do estudo e descrever detalhadamente os métodos empregados de forma que permita que outros autores o replicem.

Resultados: Devem ser descritos de forma lógica, sequencial e sucinta, eventualmente com auxílio de tabelas e figuras.

Discussão: A discussão deve limitar-se a destacar as conclusões do estudo, considerando as semelhanças e diferenças entre os seus resultados e os de outros autores, as implicações dos seus resultados, as limitações do estudo e as perspectivas futuras.

Conclusões: Os autores devem especificar, preferencialmente num parágrafo curto e conciso, apenas as conclusões que possam ser apoiadas pelos dados do estudo, bem como a sua importância clínica (sem generalizações excessivas).

Referências: Devem seguir o estilo Vancouver (Requisitos Uniformes para Manuscritos Submetidos a Revistas Biomédicas: Redação e Edição para Publicação Médica), organizadas de acordo com sua citação no texto. As referências deverão ser identificadas no texto com algarismos arábicos, sobrescritos e entre colchetes, seguindo a ordem de citação no texto. Exemplos de referências estão disponíveis no seguinte site: http://www.nlm.nih.gov/bsd/uniform_requirements.html

Unidades e Medidas: Devem ser apresentadas de forma simples e concisa utilizando o Sistema Internacional de Unidades (SI).

Figuras e Tabelas: As Figuras e Tabelas não devem ser enviadas em arquivos separados. As tabelas não devem conter dados já citados no texto. Devem ser abertos nas laterais e com fundo totalmente branco. Cada tabela deverá ter um título descritivo e, caso sejam fornecidas medidas numéricas, as unidades deverão ser incluídas no cabeçalho da coluna. Se o manuscrito for aceito, os autores poderão ser solicitados a fornecer os arquivos originais das figuras. Todas as figuras devem ser citadas no manuscrito em ordem consecutiva. Somente serão aceitas imagens nos formatos TIFF ou JPEG, com resolução mínima de acordo com o tipo de imagem, tanto para imagens em preto e branco quanto para imagens coloridas: 1200 dpi para gráficos simples em preto e branco, 300 dpi para fotografias em preto e branco, e 600 dpi para fotografias coloridas.

Materiais Suplementares: Materiais suplementares são partes adicionais de um manuscrito, como arquivos de áudio, vídeos ou conjuntos de dados que podem ser de interesse dos leitores. Os autores podem enviar o arquivo de material suplementar junto com seu manuscrito no processo de submissão. Uma seção intitulada Material Suplementar deve ser incluída antes da lista de referências com uma descrição concisa para cada arquivo de material suplementar. Os materiais suplementares não são modificados pela equipe editorial do JBP. Os autores são responsáveis por fornecer os arquivos finais do material suplementar que será publicado junto com o artigo.

Processo de envio

Os manuscritos deverão ser submetidos e preenchidos on-line através do sistema ScholarOne

– <https://mc04.manuscriptcentral.com/jbpsiq-scielo> acompanhados de:

Carta de apresentação assinada pelo autor correspondente, onde os autores devem explicar porque acreditam que o manuscrito submetido é adequado para publicação no JBP, destacando sua relevância e aspectos inovadores. Os autores devem declarar que o manuscrito submetido representa material original, não foi publicado anteriormente e não está sendo avaliado para publicação em outro lugar;

Declaração de conflito de interesses de cada autor;

Folha de rosto;

Manuscrito;

Carta de permissão

Os autores devem preencher uma carta de permissão e enviá-la junto com o manuscrito:

"Os autores abaixo assinados aprovam a submissão deste trabalho e de todos os subsequentes para publicação e transferência, cedem ou de outra forma transmitem toda a propriedade dos direitos autorais ao Jornal Brasileiro de Psiquiatria. Além disso, os autores abaixo assinados garantem que este trabalho representa material original e não infringe os direitos autorais de terceiros; que nenhuma parte do trabalho foi publicada ou será submetida para publicação em outro lugar, a menos e até que seja rejeitada pelo Jornal Brasileiro de Psiquiatria. Finalmente, os autores concordam em indenizar a Editora contra quaisquer perdas ou danos decorrentes de uma violação deste acordo. No caso de nossa submissão não ser publicada, a propriedade dos direitos autorais reverterá para o(s) Autor(es)."

Todos os autores precisam assinar a carta de permissão e incluir nome completo, endereços para postagem, telefone e e-mail. Eles deverão digitalizá-lo e enviá-lo aos Editores através do Sistema ScholarOne.

Após a aceitação do manuscrito: Declaração dos autores assinada por todos os autores do manuscrito.

Processo de revisão por pares

O JBP adota o processo Único Anônimo. Após o recebimento do manuscrito através do ScholarOne, os editores julgarão se o mesmo será revisado por revisores anônimos. A decisão será baseada no foco da publicação, originalidade e relevância do manuscrito para a área. A seguir, o manuscrito será enviado a pelo menos dois revisores anônimos e independentes (que não necessariamente são os sugeridos pelos autores). Os editores do JBP se esforçam para manter um processo de publicação rápido. Normalmente, o período entre a submissão e a aceitação do manuscrito é de cerca de três meses. Os autores receberão um e-mail dos editores com a decisão final e uma cópia dos comentários dos revisores. Caso seja indicada a revisão do manuscrito, os autores deverão submeter um texto final com as alterações necessárias (respondendo a cada item levantado pelos revisores), Os autores deverão reproduzir o item levantado pelo revisor imediatamente antes de cada uma de suas respostas. O envio apenas das respostas separadas dos itens levantados pelos revisores poderá identificar o processo de avaliação do manuscrito. Todo esse processo pode ser acompanhado pelos autores através do ScholarOne

Pré-impressões

O JBP aceita manuscritos que tenham sido previamente depositados em um servidor de pré-impressão não comercial, desde que não tenham sido submetidos para revisão por pares em outro periódico simultaneamente. Um preprint consiste em uma versão completa do artigo científico que ainda não foi revisado por pares. Os preprints operam independentemente do periódico e a publicação de um preprint não afeta o processo de revisão por pares.

O JBP somente aceita preprints se o autor responsável pela submissão informar em qual servidor de preprints o manuscrito está depositado e deverá fornecer o DOI correspondente. O manuscrito também deverá obedecer a uma licença que permita o compartilhamento do material em qualquer meio ou formato (Creative Commons - CC-BY) O

JBP solicita o preenchimento do Open Science Compliance Form, que deverá ser submetido como arquivo suplementar ao manuscrito e estará acessível aos revisores.

Quando um manuscrito publicado em um repositório de preprints for posteriormente publicado como um artigo revisado por pares, a publicação oficial deverá ser usada como referência. Podem ser citados preprints que sejam fundamentais para o desenvolvimento do manuscrito ou que abranjam avanços importantes na área, mas que ainda não tenham sido devidamente publicados. Os preprints devem ser explicitamente identificados como tal, por exemplo:

Li X, Lidsky P, Xiao Y, Wu CT, GarciaKnight M, Yang J, Nakayama T, Nayak JV, Jackson PK, Andino R, Shu X. A etacridina inibe o SARS-CoV-2 ao inativar partículas virais em modelos celulares. bioRxiv [Pré-impressão]. 2 de novembro de 2020: 2020.10.28.359042. doi: 10.1101/2020.10.28.359042.

Referência de dados: O JBP incentiva a citação de um conjunto de dados subjacente ou relevante no manuscrito, mencionando-o no texto e incluindo-o na seção de Referências. As referências de dados devem conter os seguintes elementos: nome(s) do(s) autor(es), título do conjunto de dados, repositório de dados, versão (se disponível), ano e identificador persistente global. Exemplo:

Dados de pesquisa: Coin L. Genômica do desenvolvimento e da doença [conjunto de dados]. 1º de junho de 2014 [consultado em 9 de junho de 2017]. A Universidade de Queensland. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14264/uql.2016.583>.

Dados do Repositório: Repositório Digital Dryad [Internet]. Durham (NC): Dríade. Janeiro de 2008 - [citado em 3 de outubro de 2014]. Disponível em: <https://datadryad.org/stash/>

Dados depositados nos Repositórios: Kraemer MUG, Sinka ME, Duda KA, Mylne A, Shearer FM, Brady OJ, Messina JP, Barker CM, Moore CG, Carvalho RG, Coelho GE, Van Bortel W, Hendrickx G, Schaffner F, Wint GRW, Elyazar IRF, Teng H, Hay SI. O compêndio global de *Aedes aegypti* e *Ae. albopictus* [conjunto de dados]. 30 de junho de 2015 [consultado em 23 de outubro de 2015]. In: Repositório Digital Dryad [Internet]. Durham (NC): Dríade. 2008 janeiro - . 3 arquivos: 3.406 MB; 1.549 MB; 1.815 MB. Disponível em: <https://datadryad.org/stash/dataset/doi:10.5061/dryad.47v3c> Referenciado em doi: 10.7554/eLife.08347

Dados descritos nos artigos: Kraemer MU, Sinka ME, Duda KA, Mylne A, Shearer FM, Brady OJ, Messina JP, Barker CM, Moore CG, Carvalho RG, Coelho GE, Van Bortel W, Hendrickx G, Schaffner F, Wint GR, Elyazar IR, Teng HJ, Hay SI. O compêndio global de *Aedes aegypti* e *Ae. albopictus*. Dados científicos. 7 de julho de 2015 [citado em 23 de outubro de 2015];2:150035. Disponível em: <http://www.nature.com/articles/sdata201535> doi: 10.1038/sdata.2015.35.

Processo de revisão de pré-impressão

O JBP adota o processo Único Anônimo para preprints, no qual os revisores são conhecidos dos autores dos preprints, mas não o contrário. Isso ajuda a garantir que os preprints submetidos à revista sejam avaliados de forma crítica e imparcial antes de sua possível publicação no JBP.

O JBP, sempre que necessário, solicitará informações detalhadas aos autores dos preprints sobre a metodologia utilizada na pesquisa, resultados obtidos e conclusões alcançadas, para que os revisores possam avaliar adequadamente a qualidade do trabalho.

O JBP também poderá solicitar aos autores informações sobre a revisão por pares que o preprint já recebeu em outro repositório, se aplicável, para ajudar os revisores a avaliarem a qualidade do trabalho de forma mais completa.

Provas

O autor correspondente receberá uma prova, em arquivo de texto (doc e docx), com os comentários e alterações feitas pela equipe técnica de leitura. O prazo para revisão da prova é de quatro dias. Caso ainda haja dúvidas nesta comprovação, a equipe editorial entrará em contato para revisá-la até chegar a uma versão final do texto.

Previamente à publicação dos artigos aceitos, os autores correspondentes receberão o artigo em sua versão finalizada e editada para aprovação do arquivo PROOF PDF. Para abrir esses arquivos é necessário estar instalado o Acrobat Reader (download gratuito em <http://get.adobe.com/br/reader/>). As correções solicitadas nesta etapa do processo deverão limitar-se a erros tipográficos, sem alterar o conteúdo do estudo. Não serão permitidas alterações de conteúdo ou autores. Os autores deverão devolver as provas aprovadas via e-mail em até 48 horas após o recebimento. Concluído o processo de produção do PDF, o artigo será enviado para publicação.