



CURSO DE MEDICINA

JUAN VICTOR COSTA LOPES

Prevalência de transtornos mentais comuns na população de gamers em relação a de não gamers em estudantes universitários de Salvador-Bahia.

SALVADOR

2024

Juan Victor Costa Lopes

Prevalência de transtornos mentais comuns na população de gamers em relação a de não gamers em estudantes universitários de Salvador-Bahia.

Projeto produzido para a conclusão do componente Metodologia e Pesquisa I da Escola Bahiana de Medicina como requisito parcial para aprovação na disciplina.

Orientadora: Izabel Oliva Marcilio de Souza

Salvador

2024

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	OBJETIVOS.....	7
3	REVISÃO DE LITERATURA.....	8
4	MÉTODO.....	13
5	RESULTADOS.....	16
6	DISCUSSÃO.....	21
7	CONCLUSÃO.....	24
8	REFERÊNCIAS.....	25
9	ANEXO A.....	27
10	ANEXO B.....	28

RESUMO

Introdução: O aumento do uso de videogames tem gerado preocupações sobre seus efeitos na saúde mental, especialmente entre estudantes universitários. Este estudo busca investigar a relação entre o uso de videogames e transtornos mentais comuns, visando preencher uma lacuna na literatura médica e fornecer diretrizes para políticas de prevenção e intervenção adequadas nessa população específica. **Objetivos:** Comparar a prevalência de transtornos mentais comuns entre estudantes universitários gamers e não gamers em Salvador, investigando também associações com variáveis socioeconômicas e padrões de uso de jogos. **Metodologia:** O estudo utilizou de um desenho descritivo de corte transversal para comparar a prevalência de transtornos mentais comuns entre estudantes universitários gamers e não gamers em Salvador. Foram coletados dados por meio de questionários autopreenchidos via Google Forms, abordando variáveis socioeconômicas, padrões de uso de jogos e sofrimento mental. A análise dos dados envolveu aspectos descritivos e analíticos, buscando identificar associações entre as variáveis estudadas. **Resultados:** Os resultados revelam uma associação entre o uso de jogos eletrônicos e o sofrimento mental entre estudantes universitários em Salvador. A maioria dos participantes apresentou algum nível de sofrimento mental, e aqueles que jogaram demonstraram taxas superiores de sofrimento mental em comparação aos que não jogaram. Além disso, foi observada uma associação estatisticamente significativa entre o uso problemático de jogos e o sofrimento mental. **Conclusão:** A pesquisa destacou uma ligação entre o uso problemático de jogos e o sofrimento mental entre estudantes universitários em Salvador. Isso ressalta a necessidade de estratégias específicas para promover a saúde mental nessa população, incluindo intervenções direcionadas ao uso saudável de jogos eletrônicos e políticas de saúde mental nas universidades.

Palavras-Chave: Transtorno Mental. Video Game. Saúde dos Estudantes. Dependência de Internet e de Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

Introduction: The increase in the use of video games has raised concerns about their effects on mental health, especially among college students. This study aims to investigate the relationship between video game use and common mental disorders, aiming to fill a gap in the medical literature and provide guidelines for appropriate prevention and intervention policies in this specific population. **Objectives:** Compare the prevalence of common mental disorders among college student gamers and non-gamers in Salvador, also investigating associations with socioeconomic variables and gaming patterns. **Methodology:** The study used an analytical cross-sectional design to compare the prevalence of common mental disorders among college student gamers and non-gamers in Salvador. Data was collected through self-administered questionnaires via Google Forms, addressing socioeconomic variables, gaming patterns, and mental distress. Data analysis involved descriptive and analytical aspects, seeking to identify associations between the studied variables. **Results:** The results reveal an association between the use of electronic games and mental distress among college students in Salvador. The majority of participants presented some level of mental distress, and those who played games showed higher rates of mental distress compared to those who did not play. Additionally, a statistically significant association was observed between problematic gaming and mental distress. **Conclusion:** The research highlighted a link between problematic gaming and mental distress among college students in Salvador. This underscores the need for specific strategies to promote mental health in this population, including interventions aimed at promoting healthy gaming habits and mental health policies in universities.

Keywords: Internet Gaming Disorders. Video Game. Mental Disorder.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, houve um notável aumento no fenômeno dos videogames. Impulsionados pela Internet e outros avanços tecnológicos, os videogames têm conquistado um número cada vez maior de usuários, abrangendo uma faixa etária mais ampla. Esse crescimento é evidenciado pela crescente sofisticação e complexidade dos jogos, além da constante introdução de formatos e dispositivos mais atrativos.¹ Os avanços nos dispositivos eletrônicos e a popularização dos videogames têm levado a um aumento no número de pessoas envolvidas nesse tipo de entretenimento digital.² No entanto, ao longo dos anos, surgiram preocupações sobre os potenciais efeitos negativos que o uso excessivo de videogames pode ter na saúde mental dos indivíduos, especialmente no desenvolvimento de transtornos mentais.¹ Alguns autores argumentam que o uso intenso de videogames se assemelha, do ponto de vista neurobiológico, ao uso de substâncias psicoativas, especialmente no que diz respeito ao estado de fissura e estímulo a áreas do cérebro ligadas ao centro límbico de recompensa.³ Além disso, é importante considerar a influência do ambiente familiar no uso problemático de jogos. A supervisão dos pais e o monitoramento do conteúdo acessado na internet desempenham um papel crucial na prevenção do comportamento problemático. Essa abordagem é especialmente relevante considerando que o vício em jogos muitas vezes se inicia na infância ou adolescência e pode perdurar até a vida adulta. Portanto, um ambiente familiar que promova uma relação saudável com a tecnologia e estabeleça limites adequados pode ajudar a prevenir o uso abusivo de jogos.⁴

Durante a pandemia de COVID-19, as pessoas passaram a ficar mais tempo em casa por conta do isolamento social, isso fez com que o número de gamers aumentasse ainda mais. Estima-se que o número de jogadores ao redor do mundo chegue à 2.6 bilhões de pessoas.⁵ Embora a maioria das pessoas que jogam videogames não apresente problemas de saúde mental, há evidências crescentes de que o uso abusivo de jogos eletrônicos possa estar associado ao desenvolvimento de transtorno de ansiedade generalizada, transtornos do humor, desempenho acadêmico reduzido e comportamento problemático.⁶ Em 2013, o “Transtorno do Jogo pela Internet” foi incluído no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), evidenciando a preocupação com as consequências do uso abusivo de jogos eletrônicos.

Há uma escassez de estudos que investiguem especificamente relação entre estudantes universitários e transtornos mentais relacionando com o uso de games. A falta de pesquisas nesse contexto específico limita nossa compreensão dos efeitos do uso de videogames nessa

população em relação ao desenvolvimento destes agravos. Segundo o IBGE, a cidade de Salvador é a quarta maior cidade do Brasil, apresenta um alto número de jogadores de videogames e abriga uma grande população de estudantes universitários, tornando-se um local ideal para investigar essa questão. Além disso, considerando que existe uma alta taxa de prevalência de transtorno depressivo maior e ansiedade em estudantes da área da saúde, estando em torno de 30% destes investigar essa relação se torna ainda mais relevante para a saúde mental e o bem-estar desses jovens.⁷ Portanto, é fundamental preencher essa lacuna na literatura médica, a fim de fornecer evidências científicas sólidas e direcionar estratégias de prevenção e intervenção adequadas nessa população específica.

Espera-se que este estudo forneça uma compreensão mais clara sobre a associação entre o uso de jogos eletrônicos e a saúde mental, e possa fornecer informações úteis para a criação de políticas públicas de prevenção e tratamento de transtornos mentais relacionados ao uso de jogos eletrônicos. A importância de conhecer a epidemiologia dos transtornos mentais comuns nos estudantes é inestimável, uma vez que fornece dados para compreender a magnitude desses transtornos e seus impactos na saúde individual e coletiva. Através deste estudo é possível obter informações cruciais sobre a prevalência, incidência e distribuição dessas condições na população. Isso ajuda a identificar grupos de maior risco e a entender os fatores de risco associados às condições, permitindo a implementação de estratégias de prevenção e intervenção direcionadas.

2. OBJETIVOS

2.1) Geral

Comparar a prevalência de transtornos mentais comuns, entre a população de gamers e a população de não gamers em estudantes universitários na cidade de Salvador.

2.2) Específicos

- Identificar a ocorrência de transtornos mentais comuns entre estudantes universitários por meio de questionário específico.
- Estimar a prevalência de transtornos mentais comuns nas populações de gamers e não gamers de estudantes universitários em Salvador.
- Caracterizar e comparar a população de estudantes universitários de acordo com variáveis socioeconômicas e transtornos mentais comuns.
- Caracterizar o padrão de uso de jogos com o tempo de tela e plataforma utilizada.
- Avaliar se a frequência e duração do tempo gasto em jogos eletrônicos estão associadas a uma maior prevalência de transtornos mentais comuns em gamers.
- Avaliar por meio de testes estatísticos (Qui-quadrado de Pearson e V de Cramer) a associação entre o uso de jogos e transtornos mentais comuns.

3) REVISÃO DE LITERATURA

3.1) Um breve contexto sobre os Games

A história dos videogames remonta à década de 1950, quando essas formas de entretenimento eletrônico começaram a surgir. Desde então, eles têm passado por uma grande evolução e popularização, alcançando um *status* global.⁸ Os videogames se tornaram uma atividade comum no cotidiano das pessoas, adentrando os lares em todo o mundo, inclusive no Brasil. Desde o seu princípio, com jogos simples compostos por poucos pixels, como o "Tennis for Two", eles percorreram um longo caminho até alcançarem o estado avançado em que se encontram atualmente, com atributos cada vez mais realistas e imersivos.⁹

Os avanços tecnológicos foram fundamentais para a evolução dos videogames. A indústria passou por diversas gerações de consoles, cada uma trazendo inovações significativas. Desde os primórdios dos consoles domésticos, como o Atari 2600, até os atuais PlayStation 5, Xbox Series e Nintendo Switch, houve um grande salto em termos de poder de processamento, gráficos de alta definição e recursos adicionais.⁹ Esses avanços permitiram a criação de mundos virtuais cada vez mais detalhados e envolventes, proporcionando experiências imersivas aos jogadores. Os videogames são uma forma de mídia moderna que possui características estéticas e interativas distintas, o que demanda dos jogadores o desenvolvimento de estratégias e a compreensão de conjuntos de regras complexos. Além disso, os videogames representam um desafio cognitivo, exigindo habilidades mentais e raciocínio rápido por parte dos jogadores. Essa experiência de jogo proporciona uma imersão única, permitindo que os usuários se envolvam de forma profunda com o mundo virtual, estabelecendo uma interação íntima com os personagens e cenários digitais.³

A influência dos videogames na sociedade também é evidente. Eles se tornaram uma forma de arte interativa, permitindo aos jogadores explorarem narrativas complexas e tomar decisões que afetam o curso da própria história narrativa. Jogos educacionais e de treinamento também têm sido desenvolvidos, proporcionando oportunidades de aprendizado e aprimoramento de habilidades. Jogos eletrônicos passaram a ser a forma de entretenimento preferida de muitas crianças, adolescentes e adultos por conta da oportunidade de se utilizar a criatividade, inovação, aprendizagem e empreendimento.⁸

No aspecto econômico, a indústria de videogames se tornou uma força poderosa. De acordo com a Entertainment Software Association (ESA), o mercado de jogos eletrônicos movimenta mais de 60 bilhões de dólares anualmente, tornando-se o setor mais lucrativo dentro do entretenimento, superando gigantes como a música e o cinema.¹⁰ Os jogos online e os eSports (competições profissionais de jogos eletrônicos) ganharam popularidade, atraindo audiências massivas e criando oportunidades para jogadores profissionais e equipes.

Em resumo, a história dos videogames é uma jornada de inovação e entretenimento. Desde o seu começo até os dias de hoje, eles evoluíram consideravelmente em termos de tecnologia, narrativa, impacto cultural e econômico. Os videogames se tornaram uma forma de expressão artística, uma ferramenta educacional e um fenômeno social que cativa pessoas de todas as idades ao redor do mundo. Com o constante avanço da tecnologia, é emocionante imaginar o que o futuro reserva para os videogames e como eles continuarão a nos surpreender e envolver.

3.2) O uso abusivo de jogos

Naturalmente, foi-se indagado sobre os possíveis benefícios e malefícios que o uso deste tipo de entretenimento pode vir a ocasionar e dessa forma os games vieram a ser alvo de diversos estudos ao longo do tempo. Muitos estudos atestaram os seus benefícios em muitos contextos, mas também foi visto que o uso abusivo de jogos pode levar a uma variedade de agravos.⁵

O vício em internet, por exemplo, foi mencionado pela primeira vez na literatura médica em 1995. Já o uso abusivo de videogames tem sido objeto de estudos mais recentes, embora os jogos tenham sido pesquisados há décadas em relação a outros aspectos do comportamento do usuário, como conteúdo agressivo/violento, educação e uso terapêutico.³ Os estudos têm se aprofundado na compreensão dos possíveis problemas associados ao uso excessivo e abusivo de jogos eletrônicos. Essa nova perspectiva busca investigar os impactos negativos que o uso problemático de videogames pode ter na saúde mental dos indivíduos.¹¹

À medida que estudos comparativos começaram a associar o uso abusivo de jogos a comportamentos semelhantes aos vícios em jogos de azar, os efeitos negativos de um uso irresponsável dessas atividades ganharam maior visibilidade. Foi somente em 2013, com a inclusão do Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V), referência na área de transtornos mentais, que esse problema recebeu maior atenção e passou a ser mais intensamente estudado. Essa mudança trouxe repercussões significativas e estimulou uma análise mais aprofundada dos efeitos desse transtorno. Agora, os especialistas estão dedicando esforços para compreender melhor as implicações e consequências do uso abusivo de jogos eletrônicos. Estão sendo produzidos diversos estudos e conteúdos que abordam os impactos dos jogos na vida dos jovens, especialmente sob a perspectiva neurobiológica.¹² Um número crescente de pesquisas neurocognitivas e de neuroimagem tem se dedicado a investigar pacientes com Transtorno do Jogo pela Internet (TJI), revelando evidências sobre as bases neurais dessa condição. Esses estudos têm identificado alterações neurobiológicas relacionadas à impulsividade, compulsividade e sensibilidade no circuito dopaminérgico de recompensa, que também estão associadas ao vício em jogos de azar.¹² Essas descobertas têm contribuído para um maior entendimento dos mecanismos subjacentes ao transtorno em jogos eletrônicos, fornecendo uma nova compreensão sobre as implicações neurobiológicas desse comportamento.

Embora haja controvérsias quanto ao diagnóstico preciso do Transtorno do jogo pela Internet, existe um consenso em relação aos sintomas frequentemente observados. Esses sintomas incluem: a) uma preocupação persistente e excessiva com a Internet; b) um aumento na frequência e na quantidade de tempo gasto online; c) tentativas repetidas, mas mal sucedidas, de controlar ou reduzir o tempo gasto na Internet; d) experimentar sintomas de abstinência, como cansaço, agitação ou depressão quando o uso da Internet é interrompido; e) irritabilidade e dificuldade em interromper o uso da Internet; f) ficar mais tempo na Internet do que o planejado inicialmente; g) comprometimento de relacionamentos importantes, trabalho e educação devido ao uso excessivo da Internet; h) mentir para outras pessoas sobre a quantidade de tempo gasto online; i) usar a Internet como uma forma de fugir ou escapar de problemas do dia a dia.³ Esses sintomas podem indicar a presença de um problema de uso de Internet e a necessidade de intervenção adequada para prevenir consequências negativas para a saúde e o bem-estar.

3.3) Relação com os transtornos mentais comuns

Recentemente, estudos têm destacado a relação entre o uso de jogos eletrônicos e sintomas mentais, trazendo à tona preocupações sobre os impactos desses jogos na saúde mental dos indivíduos. Pesquisas recentes têm sugerido que pessoas com Transtorno do Jogo pela Internet (TJI) apresentam com maior frequência sintomas como anedonia, isolamento social, baixo desempenho escolar ou profissional, fadiga e distúrbios do sono.¹¹ É interessante notar que esses sintomas também são características do Transtorno Depressivo Maior, de acordo com o DSM-V, o que ressalta a sobreposição entre essas duas condições.

Além dos transtornos de humor, outros transtornos têm sido frequentemente observados na população que faz uso abusivo de jogos eletrônicos. O Transtorno de Déficit de Atenção (TDAH), o Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC) e o Transtorno de Ansiedade Generalizada (TAG), entre outros, têm sido associados ao uso excessivo de jogos.¹³ Além disso, estudos têm apontado dificuldades no convívio social, baixa autoestima e problemas de relacionamento como aspectos relevantes nesse contexto, o que amplia ainda mais a preocupação com essa população específica.¹³

Apesar dessas evidências, a literatura científica ainda carece de explicações claras sobre a associação entre transtornos mentais comuns e o uso excessivo de jogos eletrônicos. A compreensão dos mecanismos subjacentes a essa relação é essencial para o desenvolvimento de estratégias de prevenção e intervenção adequadas nessa população. Portanto, mais pesquisas são necessárias para preencher essa lacuna de conhecimento e fornecer evidências sólidas que possam direcionar abordagens terapêuticas eficazes.

3.4) Hipóteses causais

Existem duas perspectivas para explicar a maior prevalência de Transtornos Mentais Comuns (TMC) em indivíduos que fazem uso problemático de jogos eletrônicos. A primeira hipótese sugere que os jogos, devido às suas características de distração, socialização e diversão, podem atrair pessoas que já possuem algum transtorno, servindo como uma forma de escape para as tensões vividas no cotidiano.¹⁴ Barreiras que muitas vezes são presentes no mundo real podem ser superadas no mundo virtual. Por exemplo,

em jogos de MMO-RPG, a criação de um personagem ideal pode se tornar um refúgio para pessoas que enfrentam um ambiente hostil na realidade.⁹ Na internet e no mundo dos jogos, essas pessoas têm a liberdade de assumir outras identidades e não revelar suas aparências e dificuldades para aqueles que estão do outro lado da tela, proporcionando um senso de conforto e permitindo uma socialização mais pacífica.¹⁴

A segunda hipótese sugere que o ambiente virtual pode ser um grande estressor e um fator de risco para o desenvolvimento de certas condições psiquiátricas. Sabe-se que qualquer atividade que ative os sistemas dopaminérgico ou serotoninérgico no cérebro pode influenciar o centro de recompensa, o que significa que essas atividades têm o potencial de se tornarem viciantes.¹⁵ Portanto, a exposição a um ambiente estimulante como os jogos eletrônicos pode levar a um estado de dependência e causar sofrimento mental, especialmente quando há uma dificuldade em lidar com o mundo real e suas demandas. Nesse sentido, a base para explicar a frequência compartilhada entre o uso problemático de jogos e outros transtornos mentais reside na sobreposição de disfunções neurobiológicas que estão presentes nessas diferentes patologias.

Essas duas perspectivas apontam para a complexidade da relação entre o uso problemático de jogos e a saúde mental. Embora os jogos eletrônicos possam oferecer benefícios e oportunidades de socialização para algumas pessoas, eles também podem representar um risco quando utilizados de forma descontrolada e inadequada. Compreender esses mecanismos é fundamental para o desenvolvimento de estratégias de prevenção e intervenção mais eficazes nessa área. Ainda há muito a ser explorado nesse campo de pesquisa, visando uma melhor compreensão dos aspectos neurobiológicos e psicossociais envolvidos na relação entre jogos eletrônicos e saúde mental.¹⁵

4) MÉTODOS

4.1) Desenho do estudo

Foi realizado um estudo analítico de corte transversal.

4.2) Local e período de estudo

O estudo foi realizado em um ambiente virtual através da plataforma Google Forms, sendo disparado por meio do E-mail institucional da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública (EBMSP), entre novembro de 2023 e janeiro de 2024. A EBMSP está localizada na cidade de Salvador, Bahia, possui 2 campi e oferece 8 cursos de graduação, todos com foco na área de saúde.

4.3) População do estudo

Estudantes universitários em cursos de graduação da EBMSP.

4.3.1) Critérios de Inclusão

- Estar matriculado na EBMSP.
- Ter mais de 18 anos
- Aceitar o Termo de consentimento livre-esclarecido

4.3.2) Critérios de Exclusão

- Não responder completamente o questionário.
- Ter menos de 18 anos completos à época da aplicação do questionário

4.3.3) Amostra

Foram obtidas 421 respostas, todas de alunos matriculados em cursos disponíveis na EBMSP. Foram efetuados 3 disparos de E-mail, com o espaço de aproximadamente 1 mês cada um, com o intuito de atingir o número mínimo de participantes estipulado para a amostra.

4.4) Fonte de dados

Foram dados primários, obtidos através de um questionário autopreenchido por meio da plataforma Google Forms.

4.5) Coleta de dados

- **Instrumento da coleta de dados**

Para determinar a prevalência de transtornos mentais comuns e o uso de jogos eletrônicos na população de estudantes participantes da pesquisa, foi aplicado um questionário autopreenchido contendo perguntas sobre sofrimento mental (SRQ-20), sobre a caracterização e sobre o uso de jogos (ESDEJE), além de com dados sociodemográficos dos alunos, como idade, gênero e renda familiar.

- **Metodologia da coleta de dados**

Foi disparado um E-mail para todos os alunos matriculados em cursos de graduação da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, por meio da plataforma Google Forms. Não houve perguntas que permitam a identificação dos participantes da pesquisa. Após o preenchimento, foi produzido um relatório com as respostas e dessa forma foi feita uma análise dos dados por meio de tabulação no Excel, para que fosse verificada a prevalência de transtornos mentais comuns em 2 populações distintas, a de Gamers e não Gamers. O Termo de Consentimento Livre Esclarecido estava disponível para assinatura antes de começar o questionário, sendo este imprescindível para a continuação do preenchimento (ANEXO A).

- **Variáveis do estudo**

As variáveis do estudo estão presentes no ANEXO B.

4.6) Análise de dados

- **Aspectos descritivos**

Foi feita uma análise descritiva das variáveis coletadas no estudo. Foi examinado a idade dos participantes e calculados média e mediana, proporcionando uma compreensão da faixa etária predominante. Em seguida, foi feita a distribuição dos gêneros entre os estudantes, apresentando a frequência e proporção de participantes masculinos, femininos e outros. Além disso, analisamos os diferentes cursos matriculados pelos estudantes e a renda familiar média, utilizando tabelas e gráficos no Excel para destacar essas informações. Investigamos o sofrimento mental dos participantes por meio do questionário SRQ-20, examinando a frequência de respostas afirmativas e negativas para cada uma das 20 questões. Além disso, investigamos o uso problemático de games por meio do questionário ESDEJE, calculando as repostas para cada uma das 21 questões.

- **Aspectos analíticos**

Nesta parte, aprofundamos nossa compreensão dos dados coletados no estudo mencionado. Realizamos análise estatística (teste Qui quadrado e V de Cramer), por meio do programa SPSS, para comparar a prevalência de transtornos mentais comuns nas populações de gamers e não gamers e verificar se há associação estatisticamente relevante em alunos com uso problemático de games.

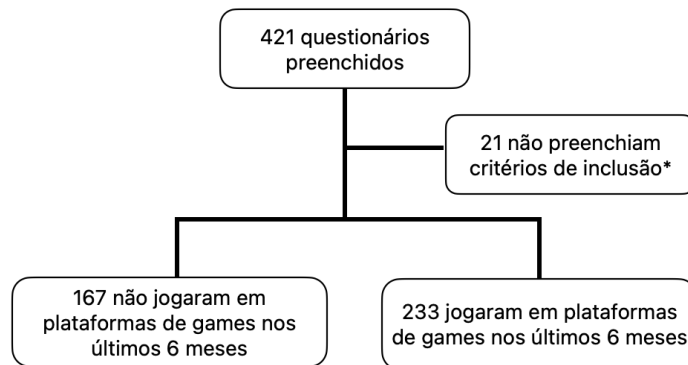
4.7) Considerações Éticas

Este projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública (EBMSP) e passará por uma avaliação ética com o número de protocolo CAE: 70590523.2.0000.5544. Todos os participantes elegíveis e acessíveis do estudo deverão obrigatoriamente responder ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Não haverá perguntas que possam identificar as pessoas que responderem ao questionário. Será disponibilizada assistência às pessoas que ocasionalmente possam se sentir fragilizadas ao responder as perguntas do questionário.

5) RESULTADOS

Durante o período de coleta, compreendido entre 16/11/2023 e 04/03/2024, foram respondidos 421 questionários online. Houve 21(4,9%) respostas que não se encaixavam nos critérios de inclusão (idade inferior a 18 anos ou não aceitaram o TCLE), e por isso foram descartados da pesquisa. Dos que preenchiam os critérios, 266 foram preenchidos por mulheres cisgêneros (66,5%), 127 por homens cisgêneros (31,8%), 1 por Mulher-trans (0,2%) e 6 participantes optaram por não divulgar sua identidade de gênero (1,5%). As idades variaram de 18 a 46 anos, com uma média de 21,8 anos e uma mediana de 21 anos.

Figura 1. Diagrama com a distribuição dos questionários respondidos de acordo com os critérios de inclusão/exclusão.



Na análise dos cursos, medicina representa a maioria, abrangendo 186 estudantes, o equivalente a 46,5% do total.

Na análise das variáveis socioeconômicas a predominância encontra-se na categoria de Renda Média-Alta, englobando 183 participantes, correspondendo a 45,8% do corpo discente. A faixa subsequente, Renda Média, compreende 87 estudantes, representando 21,7% do total. **(Tabela 1)**

Tabela 1. Número e percentual de dados sociodemográficos da amostra coletada. Bahia, 2024.

Características	N	%
Curso		
Medicina	186	46,5%
Biomedicina	61	15,2%
Psicologia	66	16,5%
Fisioterapia	29	7,2%
Enfermagem	27	6,8%
Educação física	12	3%
Odontologia	19	4,7%
Renda familiar		
Baixa renda	7	1,8%
Renda média-baixa	42	10,5%
Renda média	87	21,7%
Renda média-alta	183	45,8%
Renda alta	81	20,3%
Gênero		
Homem-Cis	127	31,8%
Mulher-Cis	266	66,5%
Prefiro não dizer	6	1,5%
Mulher Trans	1	0,2%

Fonte: Dados primários coletados via Google Forms.

No geral, 269 participantes (67,2%) apresentaram nível significativo de sofrimento mental, indicado pelo teste SRQ-20 ao responderem positivamente a 7 ou mais perguntas. Os resultados do questionário SRQ-20 estão descritos na **Tabela 2**.

Tabela 2. Número e percentual de dados sociodemográficos e sua prevalência de sofrimento mental em cada variável. Bahia, 2024.

Características	Com sofrimento mental	
	N	%
Curso		
Medicina	120	64,5%
Biomedicina	48	78,6%
Psicologia	45	68,1%
Fisioterapia	23	79,3%
Enfermagem	16	59,2%
Educação física	6	50,0%
Odontologia	11	57,8%
Renda familiar		
Baixa renda	6	85,7%
Renda média-baixa	30	71,4%
Renda média	66	75,8%
Renda média-alta	116	63,3%
Renda alta	51	62,9%
Gênero		
Homem-Cis	75	59,0%
Mulher-Cis	189	71,0%
Prefiro não dizer	4	66,6%
Mulher Trans	1	100,0%

Fonte: Dados primários coletados via Google Forms.

Somente aqueles que haviam jogado algum jogo nos últimos 6 meses puderam responder às perguntas sobre a caracterização do uso de jogos, totalizando 167 participantes que não jogaram (41,8%) e 233 que jogaram algum jogo (58,3%).

Dos 167 participantes que não jogaram, 110 deles, o que corresponde a 65,8%, relataram ter algum tipo de sofrimento mental. Enquanto isso, entre os 233 participantes que

jogaram, 159 deles, representando 68,2%, também relataram ter algum tipo de sofrimento mental.

A principal escolha de plataforma para jogos entre os participantes foi o computador, sendo utilizado por 125 (53,6%) indivíduos. Em segundo lugar, encontramos os smartphones, com 63 (27,0%) indivíduos, seguidos pelos consoles, com 45 (19,3%) indivíduos.

Houve 53 participantes que afirmaram alto tempo de tela em jogos eletrônicos, abrangendo desde uso excessivo (mais de 6 horas por dia) até uso regular (entre 3 e 4 horas por dia). Destes, 39 indivíduos, representando 73,5% desse grupo, também exibiram indícios de sofrimento mental.

Considerando o questionário ESDEJE-21, entre os participantes que jogaram algum jogo nos últimos 6 meses (totalizando 233), 85 deles (36,4%) apresentaram um uso problemático de jogos. Dentro desse grupo, 64 (75,2%) também se enquadravam em categorias associadas ao sofrimento mental. Além disso, no mesmo conjunto, 30 participantes foram identificados como estando em risco para dependência, sendo que 22 (73,3%) destes também foram identificados com sofrimento mental. **(Tabela 3)**

Tabela 3. Prevalência de Sofrimento Mental entre Gamer e não Gamers coletados em amostra no Google Forms. Bahia, 2024.

Amostra	Com Sofrimento mental		Sem Sofrimento mental		
Uso de jogos	N	%	N	%	Total
Sim	159	68,2	74	31,7	233
Não	110	65,8	57	34,1	167
Total	269	100	43	100	400

Uso problemático					
	N	%	N	%	Total
Sim	65	76,4	20	23,5	85
Não	94	63,5	54	36,4	148
Total	159	100	74	100	233

Risco de dependência					
	N	%	N	%	Total
Sim	22	73,3	8	26,6	30
Não	137	67,4	66	32,5	203
Total	159	100	74	100	233

Fonte: Dados primários coletados via Google Forms.

No processo de análise estatística, foram conduzidos dois testes qui-quadrado distintos para avaliar possíveis associações entre variáveis específicas. No primeiro teste, que investigou a relação entre o hábito de “jogar nos últimos 6 meses” e a incidência de “sofrimento mental”, resultou num odds ratio (OR) de 1,11 (IC95%: 0,73-1,69) e o Qui-quadrado de Pearson resultou em valor de p de 0,618.

No segundo teste, que explorou a associação entre as variáveis "sofrimento mental" e "uso problemático de jogos", resultou num odds ratio (OR) de 1,20 (IC95%: 1,02-3,41) e o Qui-Quadrado de Pearson resultou um valor de p de 0,041. Além disso, obteve ainda um coeficiente de Cramer (V de Cramer) de 0,134.

6) DISCUSSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo comparar a prevalência de transtornos mentais comuns entre a população de gamers e a população de não gamers entre estudantes universitários na cidade de Salvador. Os resultados indicaram que os participantes que jogaram apresentaram uma leve prevalência maior de sofrimento mental em comparação com aqueles que não jogavam. Essa análise inicial já indicava uma possível associação entre o hábito de jogar e o sofrimento mental, o que está alinhado com as evidências encontradas na literatura.¹¹ Observa-se também uma alta prevalência de sofrimento mental em geral nessa população. Da amostra total (400 alunos), mais de 67% apresentaram um resultado positivo para sofrimento mental. Esses números destacam a preocupante proporção de estudantes universitários expostos a um alto risco para o desenvolvimento de Transtornos Mentais Comuns (TMC). É crucial ressaltar que a escala SRQ-20, criada pela OMS, não apenas é um instrumento importante no rastreamento de sintomas associados a esses transtornos, mas também, se positiva, sugere fortemente a presença de TMC.¹⁶ É fundamental enfatizar também que os estudantes da área da saúde, como é o caso desta amostra, são conhecidos por estarem mais suscetíveis a esse tipo de acometimento.⁷ Portanto, essa constatação enfatiza a necessidade premente de cuidados e atenção especial no que diz respeito à saúde mental desses estudantes.

Os dados obtidos revelaram uma associação significativa entre o uso problemático de jogos eletrônicos e o sofrimento mental. Em consonância com estudos anteriores, sabe-se que o uso problemático de jogos pode resultar no desenvolvimento de transtornos mentais em jovens adultos.^{5,12,17} Essa correlação decorre de adaptações neurobiológicas similares às observadas na dependência de substâncias, ocasionando alterações cerebrais que afetam a sensação de desejo intenso (fissura), a dificuldade no controle dos impulsos e a desregulação do sistema de recompensa, especialmente relacionado à dopamina. Essas alterações tornam o indivíduo mais propenso a desenvolver outros transtornos mentais devido aos efeitos desestabilizadores no funcionamento cerebral. Em suma, as mudanças neurobiológicas desencadeadas pelo uso problemático de jogos aumentam a vulnerabilidade do indivíduo a transtornos adicionais devido aos mecanismos fisiopatológicos complexos envolvidos.¹⁵

Os achados desta pesquisa confirmam essa associação específica nesta população estudada. Dos participantes que jogaram algum jogo nos últimos 6 meses, uma

proporção significativa (36,4%) demonstrou uso problemático de jogos, definido pelo ESDEJE-21, por ser um padrão de uso que traz prejuízos biopsicossociais.¹⁸ Destes, a maioria também experimentou sofrimento mental (75,2%). Esses números indicam uma associação estatisticamente relevante entre o uso problemático de jogos e o sofrimento mental, como confirmado pelos testes estatísticos realizados ($p < 0,041$). A probabilidade aumentada de sofrimento mental entre os jogadores com uso problemático foi destacada por alguns autores, ressaltando os potenciais efeitos adversos do tempo excessivo dedicado aos jogos eletrônicos na saúde mental.¹⁹ Este fenômeno pode ser atribuído também à redução de atividades físicas, sociais e de lazer saudáveis, bem como à exposição a conteúdos estressantes ou violentos associados aos jogos.²⁰ Além disso, o tempo prolongado de tela pode afetar o padrão de sono dos participantes, contribuindo para distúrbios do sono, que por sua vez estão associados a problemas de saúde mental.²¹ É importante reconhecer que outros fatores, como predisposição genética e estressores externos, podem influenciar nessa relação, destacando a necessidade de investigações mais aprofundadas para uma compreensão completa dos mecanismos envolvidos.

Observou-se um número significativo de participantes (53) com alto tempo de exposição a jogos eletrônicos, variando de uso excessivo a regular. Destes, 73,5% também mostraram sinais de sofrimento mental, o que sugere uma associação entre o tempo dedicado a jogos eletrônicos e o sofrimento mental entre esses estudantes universitários, explicados pelos mecanismos citados acima.¹⁹

Além disso, ao analisar as características do uso de jogos entre os participantes, observamos que a plataforma mais utilizada foi o computador, seguida por smartphones e consoles. Esse dado pode ser relevante ao considerar estratégias de intervenção para abordar da melhor forma o uso problemático de jogos entre os estudantes universitários, apesar da sua correlação não ser bem estabelecida na literatura, sendo um aspecto a ser explorado em futuras pesquisas. No que concerne às variáveis socioeconômicas, observou-se que a maioria dos participantes estava enquadrada na categoria de Renda Média-Alta, mantendo-se em proporções semelhantes tanto entre gamers quanto entre os não gamers. Os resultados indicaram uma maior prevalência de sofrimento mental entre pessoas do sexo feminino e entre aqueles com renda mais baixa. Isso concorda com estudos anteriores que mostram que as mulheres possuem uma suscetibilidade

maior a desenvolver TMC e as pessoas com menor renda são mais acometidas por essas condições, devido às desigualdades no acesso a saúde de qualidade.¹⁶ Essa relação ressalta a importância de considerar tanto o gênero quanto o status socioeconômico na compreensão do bem-estar psicológico.

Os dados deste estudo contribuem significativamente para o entendimento da relação entre o uso de jogos eletrônicos e a saúde mental dos estudantes universitários. Destaca-se a importância de estratégias preventivas e de intervenção direcionadas a essa população, considerando a complexidade dessa relação e múltiplos fatores, como características individuais, socioeconômicas e padrões de uso de jogos, para o desenvolvimento de políticas eficazes de saúde mental.

Este estudo possui algumas limitações a serem consideradas. O uso de um questionário online autorrespondido pode introduzir viés de seleção e de resposta. Além disso, os resultados podem não ser generalizáveis, uma vez que foram obtidos apenas em uma faculdade com cursos exclusivamente na área da saúde em Salvador, Bahia. Portanto, é necessário interpretar os resultados com cautela e buscar replicação em amostras mais diversificadas e com métodos de coleta de dados mais robustos.

7) CONCLUSÃO

A pesquisa realizada proporcionou uma compreensão mais aprofundada da relação entre o uso de jogos eletrônicos e a saúde mental dos estudantes universitários em Salvador. Os resultados destacaram uma associação significativa entre o uso problemático de jogos e o sofrimento mental, evidenciando a importância de abordagens preventivas e de intervenção direcionadas a essa população específica.

A contribuição deste trabalho para a ciência é significativa, uma vez que fornece uma visão importante para profissionais de saúde, educadores e formuladores de políticas públicas. Os resultados obtidos podem subsidiar a implementação de estratégias eficazes para promover a saúde mental dos estudantes universitários, como programas de prevenção e intervenção direcionados ao uso saudável de jogos eletrônicos. Além disso, essa pesquisa contribui para a disseminação do conhecimento sobre os impactos do uso de jogos na saúde mental, incentivando ações que visam melhorar o bem-estar dessa população específica e promover um ambiente acadêmico mais saudável e equilibrado.

REFERÊNCIAS

1. Buiza-Aguado C, Alonso-Canovas A, Conde-Mateos C, et al. Problematic video gaming in a young Spanish population: Association with psychosocial health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2018 [Internet];21(6):388–394; doi: 10.1089/cyber.2017.0599.
2. Ramos DK, Fronza FCAO, Cardoso FL. Electronic games and executive function of university students. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 2018 [Internet];35(2):217–228; doi: 10.1590/1982-02752018000200010.
3. Lemos IL, De Abreu CN, Sougey EB. Dependência de Internet e de Jogos Eletrônicos: Um Enfoque Cognitivo-Comportamental. *Rev Psiquiatr Clín* 2014 [Internet];41(3):82–88; doi: 10.1590/0101-60830000000016.
4. Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Family Factors in Adolescent Problematic Internet Gaming: A Systematic Review. *J Behav Addict* 2017 [Internet];6(3):321–333; doi: 10.1556/2006.6.2017.035.
5. Pallavicini F, Pepe A, Mantovani F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder during the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2022 [Internet];25(6):334–354; doi: 10.1089/cyber.2021.0252.
6. Lemos IL, Cardoso A, Sougey EB. Validity and reliability assessment of the Brazilian version of the game addiction scale (GAS). *Compr Psychiatry* 2016 [Internet];67:19–25; doi: 10.1016/j.comppsy.2016.01.014.
7. Freitas PHB de, Meireles AL, Ribeiro IK da S, et al. Sintomas de depressão, ansiedade e estresse em estudantes da saúde e impacto na qualidade de vida. *Rev Lat Am Enfermagem* 2023 [Internet];31; doi: 10.1590/1518-8345.6315.3886.
8. Oliveira MPMT, Cintra LAD, Bedoian G, et al. Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. *Temas em Psicologia* 2017 [Internet];25(3):1167–1183; doi: 10.9788/tp2017.3-13pt.
9. Halbrook YJ, O'Donnell AT, Msetfi RM. When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science* 2019 [Internet];14(6):1096–1104; doi: 10.1177/1745691619863807.
10. Antunes J, Rodrigues ESJ. An analysis of the thematic development of studies about video games in education. *Educacao e Pesquisa* 2022 [Internet];48; doi: 10.1590/S1678-4634202248240020POR.
11. Ostinelli EG, Zangani C, Giordano B, et al. Depressive Symptoms and Depression in Individuals with Internet Gaming Disorder: A Systematic Review and Meta-Analysis. *J Affect Disord* 2021 [Internet];284:136–142; doi: 10.1016/j.jad.2021.02.014.
12. Fauth-Bühler M, Mann K. Neurobiological Correlates of Internet Gaming Disorder: Similarities to Pathological Gambling. *Addictive Behaviors* 2017 [Internet];64:349–356; doi: 10.1016/j.addbeh.2015.11.004.

13. Kaya A, Türk N, Batmaz H, et al. Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *Int J Ment Health Addict* 2023 [Internet]; doi: 10.1007/s11469-022-00994-9.
14. King DL, Delfabbro PH. The Cognitive Psychology of Internet Gaming Disorder. *Clin Psychol Rev* 2014 [Internet];34(4):298–308; doi: 10.1016/j.cpr.2014.03.006.
15. Lemos IL, Diniz PRB, Peres JFP, et al. Neuroimagem Na Dependência de Jogos Eletrônicos: Uma Revisão Sistemática. *J Bras Psiquiatr* 2014 [Internet];63(1):57–71; doi: 10.1590/0047-2085000000008.
16. Moraes RSM de, Silva DAS, Oliveira WF de, et al. Iniquidades sociais na prevalência de desordens mentais comuns em adultos: Estudo de base populacional no Sul do Brasil. *Revista Brasileira de Epidemiologia* 2017 [Internet];20(1):43–56; doi: 10.1590/1980-5497201700010004.
17. Festl R, Scharrow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction* 2013 [Internet];108(3):592–599; doi: 10.1111/add.12016.
18. Lemos IL, Conti MA, Sougey EB. Avaliação da equivalência semântica e consistência interna da Game Addiction Scale (GAS): Versão em português. *J Bras Psiquiatr* 2015 [Internet];64(1):8–16; doi: 10.1590/0047-2085000000051.
19. Severo RB, Soares JM, Affonso JP, et al. Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry* 2020 [Internet];42(5):532–535; doi: 10.1590/1516-4446-2019-0760.
20. Zhang W, Xu R. Effect of Exercise Intervention on Internet Addiction and Autonomic Nervous Function in College Students. *Biomed Res Int* 2022;2022 [Internet]; doi: 10.1155/2022/5935353.
21. Kristensen JH, Pallesen S, King DL, et al. Problematic Gaming and Sleep: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Front Psychiatry* 2021 [Internet];12; doi: 10.3389/fpsy.2021.675237.

ANEXO A – TCLE

O(A) Sr(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada “Avaliação da prevalência de transtornos mentais comuns na população de gamers em relação a de não gamers entre estudantes universitários de Salvador-Bahia”. Trata-se de uma pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso de um discente de Medicina vinculado à Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública. Este estudo tem como objetivo geral avaliar a prevalência de transtornos mentais comuns na população de gamers em Salvador, comparando-a com a prevalência na população não gamer.

Caso aceite, você participará respondendo a um questionário online autorespondido utilizando a plataforma do Google Forms. O questionário será composto por perguntas sobre seus hábitos de jogos, comportamentos, sintomas e histórico de saúde mental. Essa pesquisa oferece poucos riscos aos participantes. Você não precisará se identificar ao responder o questionário, e os pesquisadores não coletarão nenhuma informação de identificação e garantem que informações individuais não serão divulgadas e você não será identificado. Além disso, a plataforma Google Forms utiliza uma política de segurança e proteção de dados que está de acordo com a legislação brasileira.

Você tem liberdade de participação da pesquisa, podendo recusar-se a participar ou retirar seu consentimento em qualquer momento da realização da pesquisa, sem ter que justificar sua desistência e sem sofrer quaisquer tipos penalidade. A participação neste estudo não irá gerar despesas para você e não haverá remuneração.

Caso ocorram alguma mobilização emocional durante o preenchimento do questionário, como tristeza e até vontade de chorar, você poderá interromper a realização do mesmo e, caso deseje, conversar com um/a psicoterapeuta do Núcleo de Atenção Psicopedagógica (NAPP) da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, além de desistir de sua participação da pesquisa.

Os resultados desta pesquisa poderão ser divulgados em seminários, congressos e revistas científicas, porém sem a identificação dos participantes. Os dados coletados serão armazenados em servidor seguro e serão mantidos em sigilo pelos pesquisadores. Após a conclusão da pesquisa, os dados serão mantidos pelo período de 5 anos e, em seguida, serão destruídos adequadamente.

Para maiores informações e esclarecimentos sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o pesquisador responsável Juan Victor Costa Lopes pelo telefone (71) 9911-60942 ou email juanlopes20.2@bahiana.edu.br

Em caso de dúvida ou denúncia contatar o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública – Av. Dom João VI, 274 – Brotas - CEP. 40.285-001 - Salvador-BA. Tel.: (71) 21011921 ou (71)98387127.
Email:cep@bahiana.edu.br

ANEXO B – Variáveis do estudo**SRQ-20**

- 1- Você costuma se sentir triste?
- 2- Você se sentiu desanimado(a) ou sem esperança nos últimos 6 meses?
- 3- Você se sentiu nervoso(a) ou tenso(a) nos últimos 6 meses?
- 4- Você se sente cansado(a) o tempo todo?
- 5- Você teve dificuldade de dormir nos últimos 6 meses?
- 6- Você perdeu o interesse nas coisas que costumava gostar nos últimos 6 meses?
- 7- Você se sente agitado(a) ou inquieto(a)?
- 8- Você se sente fraco(a) ou sem energia?
- 9- Você se sente pessimista em relação ao futuro?
- 10- Você tem dificuldade de tomar decisões?
- 11- Você se sente incapaz de lidar com seus problemas?
- 12- Você tem dificuldade de se concentrar?
- 13- Você se sente inútil ou sem valor?
- 14- Você tem dificuldade de se relacionar com as pessoas?
- 15- Você sentiu medo sem motivo aparente nos últimos 6 meses?
- 16- Você tem dificuldade de se lembrar das coisas?
- 17- Você tem pensamentos ou desejos de se machucar?
- 18- Você tem dificuldade de relaxar?
- 19- Você se sentiu agressivo(a) ou com raiva nos últimos 6 meses?
- 20- Você tem problemas de apetite (comer demais ou comer pouco)?

ESDEJE-21

- 1- Nos últimos 6 meses, você pensou em jogar o dia todo?
- 2- Nos últimos 6 meses, você gastou muito do seu tempo livre com jogos eletrônicos?
- 3- Nos últimos 6 meses, você tem se sentido dependente de algum jogo eletrônico?
- 4- Nos últimos 6 meses, você jogou por mais tempo do que pretendia?
- 5- Nos últimos 6 meses, você gastou cada vez mais do seu tempo com jogos eletrônicos?
- 6- Nos últimos 6 meses, você foi incapaz de parar no início do jogo?
- 7- Nos últimos 6 meses, você jogou para esquecer a vida real?
- 8- Nos últimos 6 meses, você tem jogado para aliviar o estresse?
- 9- Nos últimos 6 meses, você tem jogado para se sentir melhor?

- 10- Nos últimos 6 meses, você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo?
- 11- Nos últimos 6 meses, outras pessoas (ex., familiares e/ou amigos) têm tentado, sem sucesso, reduzir o seu uso de jogos eletrônicos?
- 12- Nos últimos 6 meses, você tem falhado ao tentar reduzir o seu tempo de jogo?
- 13- Nos últimos 6 meses, você tem se sentido mal quando não consegue jogar?
- 14- Nos últimos 6 meses, você tem se sentido irritado quando não consegue jogar?
- 15- Nos últimos 6 meses, você tem se sentido estressado quando não consegue jogar?
- 16- Nos últimos 6 meses, você teve brigas com outras pessoas (ex., familiares e/ou amigos) por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos?
- 17- Nos últimos 6 meses, você tem deixado de lado os familiares e/ou os amigos por que estava jogando?
- 18- Nos últimos 6 meses, você tem mentido sobre o seu tempo gasto com jogos eletrônicos?
- 19- Nos últimos 6 meses, você deixou de dormir para jogar?
- 20- Nos últimos 6 meses, você tem deixado de lado outras atividades importantes (ex., faculdade, trabalho, esportes) para jogar?
- 21- Nos últimos 6 meses, você se sentiu mal após jogar por um longo tempo?

O questionário foi desenvolvido para caracterizar o uso de jogos, baseando-se em sete aspectos associados ao uso problemático. Esses aspectos incluem Saliência, Tolerância, Modificação de humor, Retrocesso, Recaída, Conflito e Problemas. Cada um desses elementos é explorado por meio de três perguntas que avaliam a frequência de certos comportamentos. Os participantes são solicitados a responder em uma escala de 1 a 5, onde 1 representa "Nunca", 2 é "Raramente", 3 é "Algumas vezes", 4 é "Frequentemente", e 5 é "Muito frequentemente". Ao responderem alguma das perguntas sobre o aspecto com 3 (Algumas vezes) ou mais, é considerado um que a resposta foi positiva para esse aspecto. Caso o participante responda positivamente para 4 dos 7 aspectos, é considerado que essa pessoa tenha um uso problemático de Jogos. Para dependência, é necessário que haja uma resposta positiva de 4 (Frequentemente) ou mais em pelo menos 4 dos 7 aspectos, indicando um risco de dependência de jogos.

Variáveis sociodemográficas	
Idade	Em anos
Gênero	Homem-cis, mulher-cis e outros.
Curso matriculado	Medicina, Biomedicina, Enfermagem, Psicologia, Fisioterapia, Odontologia, Educação Física e Informática em Saúde.
Renda familiar média	Baixa renda: até R\$ 1.500,00 Renda média-baixa: R\$ 1.501,00 - R\$ 3.000,00 Renda média: R\$ 3.001,00 - R\$ 7.000,00 Renda média-alta: R\$ 7.001,00 - R\$ 22.000,00 Alta renda: acima de R\$ 22.000,00
Variáveis Qualitativas	
Plataforma	Consoles, computadores ou smartphones.
Tempo de tela	Baixo uso de tela: Menos de 1 hora por dia Uso moderado de tela: 1 a 2 horas por dia Uso regular de tela: 3 a 4 horas por dia Uso alto de tela: 5 a 6 horas por dia Uso excessivo de tela: Mais de 6 horas por dia