



Universidade de Brasília

Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Gestão de Políticas
Públicas

Departamento de Administração

VITOR SOARES OLIVEIRA BRITO

**O CONSUMO EXCESSIVO DE JOGOS ONLINE: a ansiedade
como possível consequência maléfica**

Brasília – DF

2022

VITOR SOARES OLIVEIRA BRITO

**O CONSUMO EXCESSIVO DE JOGOS ONLINE: a ansiedade como possível
consequência maléfica**

Monografia apresentada ao Departamento de Administração como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Administração.

Professor Orientador: Doutora, Elaine Rabelo Neiva

Brasília – DF

2022

VITOR SOARES OLIVEIRA BRITO

**O CONSUMO EXCESSIVO DE JOGOS ONLINE: a ansiedade como possível
consequência maléfica**

A Comissão Examinadora, abaixo identificada, aprova o Trabalho de Conclusão do
Curso de Administração da Universidade de Brasília do aluno

VITOR SOARES OLIVEIRA BRITO

Dra, Elaine Rabelo Neiva
Professor-Orientador

Dra, Carla Peixoto Borges
Professor-Examinador

Emmanuel Gonçalves e Silva
Doutorando

Brasília, 21 de setembro de 2022

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus por ter me concedido a graça de concluir este trabalho, onde sempre me fortaleceu em momentos de fraqueza e de insegurança.

Quero agradecer aos meus pais, Paulo e Cleusi, por terem me proporcionado todo o apoio e amor durante essa trajetória árdua. Agradeço ao meu irmão Marcello, que por ter passado por essa trajetória antes, me ajudou em diversas dicas para chegar onde cheguei.

À minha notável orientadora, Dr^a Elaine Rabelo Neiva, que ao longo dessa jornada sempre me tranquilizou nas diversas orientações e me direcionou na elaboração deste trabalho com muito profissionalismo e excelência.

Quero agradecer a todos os meus amigos que estiveram ao meu lado me dando todo o apoio e me motivando em alcançar o sucesso. Também agradeço a todos os respondentes que participaram desta pesquisa contribuindo para a conclusão deste trabalho.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo identificar se o aumento do nível de consumo de jogos online pelo computador é diretamente proporcional ao aumento do nível de ansiedade social do consumidor. A pesquisa apresenta finalidade básica de natureza descritiva e exploratória, apresentando abordagem quantitativa. A importância para a administração baseia-se na compreensão do comportamento do consumidor quanto ao consumo de jogos online e suas consequências maléficas. O tratamento e análise dos dados coletados por meio das redes sociais por meio de pesquisas bibliográficas e utilização de software estatístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) para as análises descritivas e de correlação. O estudo obteve uma amostra com 295 respondentes. Os resultados demonstraram correlações significativas entre os fatores dos instrumentos de pesquisa, mostrando relações entre o consumo de jogos online e ansiedade social atrelada ao escapismo. Na conclusão do estudo, verificou-se a existência de correlações com significância alta entre os participantes pertinente ao consumo de jogos online e ansiedade social.

Palavras-chave: Jogos online. Ansiedade social. Comportamento do consumidor.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo RuneScape do gênero MMORPG	5
Figura 2 – Jogo Overwatch do gênero FPS	6
Gráfico 1 – Pessoas que jogam online no computador	17
Gráfico 2 – Frequência ao jogar durante a semana	20
Gráfico 3 – Tempo médio gasto jogando durante a semana.....	23

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Gênero	11
Tabela 2 – Idade	11
Tabela 3 – Região do Brasil onde vive.....	12
Tabela 4 – Renda Familiar	12
Tabela 5 – Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE)	14
Tabela 6 – <i>Cuestionario de ansiedad social para adultos (CASO)</i>	15
Tabela 7.1 – Dados descritivos dos fatores do CASO	18
Tabela 7.2 – Dados descritivos dos fatores da ESDEJE.....	19
Tabela 8.1 – Dados descritivos dos fatores do CASO	20
Tabela 8.2 – Dados descritivos dos fatores da ESDEJE.....	22
Tabela 9.1 – Dados descritivos dos fatores do CASO	24
Tabela 9.2 – Dados descritivos dos fatores da ESDEJE.....	26
Tabela 10 – Correlação entre valores da dimensão ISO e os fatores da ESDEJE	28
Tabela 11 – Correlação entre valores da dimensão EAIDR e os fatores da ESDEJE.....	29
Tabela 12 – Correlação entre valores da dimensão FPPA e os fatores da ESDEJE	29
Tabela 13 – Correlação entre valores da dimensão IPD e os fatores da ESDEJE	30
Tabela 14 – Correlação entre valores da dimensão FEFPR e os fatores da ESDEJE	31

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	1
1.1	Contextualização.....	1
1.2	Formulação do problema.....	3
1.3	Objetivo Geral	3
1.4	Objetivos Específicos	3
2	REVISÃO TEÓRICA.....	4
2.1	Jogos online	4
2.2	Consumo excessivo dos jogos online.....	6
2.3	Ansiedade social	8
3	METODOLOGIA	10
3.1	Tipologia e descrição geral dos métodos de pesquisa	10
3.2	Caracterização do objeto de estudo.....	10
3.3	População e amostra ou Participantes da pesquisa.....	10
3.4	Caracterização e descrição dos instrumentos de pesquisa.....	13
3.5	Procedimentos de coleta e de análise de dados	16
4	RESULTADO E DISCUSSÃO	17
4.1	Dados descritivos	22
4.2	Correlações	34
4.3	Discussão	38
5.	CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÃO.....	41
	REFERÊNCIA	43
	APÊNDICES.....	38
	Apêndice 1 – Pesquisa sobre jogos online por computador	40

1 INTRODUÇÃO

Com uma maior acessibilidade da população aos computadores com acesso a internet, jogar online se tornou cada vez mais usual do que era há décadas atrás. Tal fenômeno reflete no crescimento de famílias que possuem acesso a internet, como mostra a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2019, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em que 82,7% das residências nacionais possuem acesso à internet (PESQUISA NACIONAL POR AMOSTRA DE DOMICÍLIOS - PNAD, 2019).

O consumo de jogos online aumenta consideravelmente a cada ano. Atualmente, de acordo com a 8ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), realizada em 2021, os 12.498 entrevistados do território brasileiro, 78,9% dos respondentes têm considerado os jogos digitais como uma das principais formas de diversão, cerca de 72% dos entrevistados jogam jogos digitais cotidianamente, sendo 45,6% dos entrevistados jogam jogos digitais online todos os dias (PBG, 2021). Assim como o levantamento feito pela Kantar IBOPE Media, o Brasil ocupa o 6º lugar no *ranking* global de maior tempo gasto em jogos online, com média de 2 horas e 30 minutos diariamente (MEDIA, 2022).

Nessa perspectiva, levando em consideração ao grande número de pessoas que jogam online e o tempo médio diário gasto jogando, os estudos científicos atuais tem chegado em possíveis consequências do uso excessivo de jogos online, entre elas estão: transtorno de humor, problemas sociais, comportamento delinquente, ansiedade social, negligência de refeições e compromissos, entre outros (CHOI et al., 2018; KARACA et al., 2020; LO et al., 2005).

Deste modo, percebe-se a necessidade de aferir as consequências que o uso excessivo de jogos online pode afetar na vida do consumidor brasileiro, em especial entender a possível correlação entre o uso de jogos online e a ansiedade social.

1.1 Contextualização

No final do século XX e início do XXI, a era digital possibilitou uma grande evolução no desenvolvimento tecnológico em computadores e sistemas de informação. Evolução tal que permitiu as pessoas se conectarem ao mundo virtual com um só clique por meio de seus computadores ou *smartphones*, concedendo

acesso a uma ampla gama de sites presentes na rede *web*, em que estão presentes inúmeros ambientes virtuais que possibilitam a diversão do usuário, como os sites de jogos online.

Os jogos online em computadores surgiram em meados da década de 1980, sendo o jogo *Island of Kesmai* um dos primeiros jogos comerciais online. Desde então, alguns tipos e títulos de jogos online foram sendo desenvolvidos durante a história, em destaque para o *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), no qual há possibilidade de grande quantidade de jogadores participarem de um mesmo espaço virtual simultaneamente (LESNIESKI, 2008a, p. 7).

Em decorrência ao grande número de usuários que jogam online e o tempo gasto nesse entretenimento, tem surgido relevantes preocupações por organizações de saúde pelas consequências do uso excessivo de jogos online. A Organização Mundial da Saúde (OMS) inseriu na Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-11), o Transtorno por Uso de Vídeo Games, que está relacionado a persistência e a recorrência no uso de vídeo games, tanto on-line como off-line (OMS, 2022).

O posicionamento se repete no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013, p. 796) que aponta o encorajamento de pesquisas futuras sobre o Transtorno do Jogo pela Internet, citando a possibilidade de prejuízos clínicos caso o usuário se adeque a uma lista de quesitos para um diagnóstico preliminar.

O uso excessivo de jogos online tem se mostrado prejudicial para o usuário. Karaca et al. (2020, p. 13) demonstra que à medida em que o usuário aplica seu tempo em ambientes online, pode haver uma diminuição da comunicação interpessoal e social, resultando no agravamento de sentimentos de ansiedade em meio social.

Sendo o transtorno de ansiedade uma das consequências pelo uso excessivo de jogos online, o estudo e aprofundamento dessa temática se torna muito importante. Atualmente a ansiedade tem sido considerada o mal do século XXI. De acordo com estimativas feitas pela OMS em 2017, cerca de 264 milhões de indivíduos ao redor do mundo têm sofrido com esse transtorno de ansiedade, sendo que a estimativa para o Brasil ultrapassa os 18 milhões de pessoas (OMS, 2017).

1.2 Formulação do problema

Identifica-se que na revisão bibliográfica brasileira atual poucos estudos sobre as consequências do consumo excessivo de jogos online por computador e eles se concentram em identificar efeitos maléficos a saúde de forma abrangente, resultando em poucos estudos que enfatizam a pesquisa de uma das consequências do uso excessivo de jogos de forma aprofundada.

Diante disso, do atual cenário crescente de transtornos de ansiedade na população e do crescimento do uso de jogos online por consumidores, o problema de pesquisa questiona: o aumento do nível de consumo de jogos online pelo computador é diretamente proporcional ao aumento do nível de ansiedade do consumidor?

1.3 Objetivo Geral

O objetivo deste trabalho é identificar a relação entre o aumento do consumo de jogos online por computador e o aumento do nível de ansiedade pelo consumidor, considerando a necessidade de conscientização do cuidado com a saúde do consumidor acerca do uso excessivo de jogos online.

1.4 Objetivos Específicos

- a) Analisar o tempo médio de consumo de jogos online em computadores de jogadores do Brasil;
- b) Descrever o nível de dependência de usuários de jogos online em computadores no Brasil;
- c) Identificar o nível de ansiedade de jogadores de jogos online em computadores em jovens do Brasil;
- d) Testar a relação entre dimensões da dependência a jogos online por computador e fatores de ansiedade;

2 REVISÃO TEÓRICA

2.1 Jogos online

O jogo tem se tornado presente na vida cotidiana de muitos indivíduos em busca de diversão e entretenimento. Pode-se entender a definição de jogo a partir do conceito formado por Huizinga (1938, p. 24), em que:

[...]o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'.

Similarmente, para Silva e Barboza (2014, p. 3), o jogo pode ser definido como toda atividade física ou intelectual, proveniente de um desafio, objetivo ou meta, que precisa ser atingido. São com esses pilares conceituais que muitas pessoas tem prendido sua atenção a essa forma de lazer.

A categoria de jogos se ampliou mediante o desenvolvimento tecnológico que tornou possível jogar em diferentes plataformas. Atualmente, as mais convencionais plataformas para jogar tem sido por meio dos *smartphones*, consoles de videogame e por meio do *Personal Computer* (PC), de acordo com o ranking estruturado pela Pesquisa Game Brasil (2021, p. 19). Segundo Karaca (2020, p. 830), os jogos de computador possuem maior poder estimulante para os consumidores do que outros jogos, pois proporciona uma rápida e instantânea gratificação ao jogador, possibilitando que o jogador jogue mais em busca dessas recompensas.

Diante disso, para fins deste estudo, a pesquisa sobre o uso excessivo de jogos online versará sobre a plataforma de jogo por computador como objeto de pesquisa. Pois conforme Karaca (2020a, p. 830), o público de crianças e adolescentes que se encontram em uma situação de vício em jogos online preferem usar o computador como plataforma para jogarem. Assim sendo, os jogos online de computador são dotados de vários títulos e alguns gêneros que são mais jogados, sendo os gêneros *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) e *First-Person Shooters* (FPS) os mais utilizados e conhecidos pelos os usuários (PARK et al., 2016, p. 298).

A definição de MMORPG é explicada por Lesnieski (2008, p. 5) como “[...] um

modelo de jogo de interpretação de personagens que simula a interação deles em um determinado mundo virtual com objetivos diversos, possibilitando imensuráveis formas de relacionamentos e ações dentro do ciberespaço”. O jogador de MMORPG tem a possibilidade de desenvolver o seu avatar criado no universo do jogo, o fazendo treinar habilidades em prol de adquirir experiência, assim tornando o personagem mais forte gradativamente. Além de conseguir realizar muitas outras atividades que um jogo de MMORPG pode trazer ao usuário.

No MMORPG, por possuir inúmeros jogadores online no mesmo ciberespaço, o usuário pode explorar a opção de comunicar virtualmente com outros milhares usuários. Assim, gerando pontes para a socialização entre os usuários (PARK et al., 2016, p. 298). Exemplo de um jogo de MMORPG pode ser visto na Figura 1:



Figura 1 - Jogo RuneScape do gênero MMORPG
Fonte: PIERCE (2020).

O FPS, por sua vez, é o gênero de tiro em primeira pessoa utilizando armas de fogo ou similares, que pode ser caracterizado e objetificado de acordo com a definição de Lesniewski (2008b, p. 5):

“Os FPS se caracterizam principalmente pelo formato de visualização do personagem, não se pode ver o protagonista da ação, pois a tela funciona como a visão dele, assim o jogador tem a impressão de participar realmente dos eventos desenrolados no monitor. O objetivo do jogo é simples, destruir o máximo de inimigos utilizando uma arma de fogo ou outros dispositivos disponíveis no cenário.”

O gênero FPS se tornou popular no Brasil por ser um dos principais gêneros

a ser inserido nas famosas *Lan houses*, casas de rede. Por ser um estabelecimento com uma *Local Area Network (LAN)*, uma rede local de computadores, era possível que vários computadores pudessem ser interligados um com o outro na mesma rede. Permitindo que todos os usuários presentes na sala pudessem jogar um contra o outro na mesma partida, como relata Trinca *et al.* (2006, p. 41).

A Figura 2 a seguir, mostra como a câmera de visualização é totalmente pensada para que o usuário se sinta o mais imersivo durante a partida, criando uma simulação como se o próprio jogador estivesse atirando, como aponta Lesniewski (2008, p. 5).



Figura 2 - Jogo Overwatch do gênero FPS
Fonte: THORN (2017).

Os dois gêneros de jogos online apresentados acima são alguns dos tipos de jogos mais populares atualmente segundo Villela (2021). Em decorrência do grande número de usuários jogando esses dois tipos de jogos, cabe ao próximo tópico abordar o consumo médio dos jogadores de MMORPG e FPS.

2.2 Consumo excessivo dos jogos online

O estudo recente sobre o tempo de permanência em jogos online tem se mostrado preocupante. Em um desses estudos, dirigido por Park *et al.* (2016, p. 300), 212 participantes que jogam online se submeteram a questionários que visavam buscar informações sobre o tempo de permanência em jogos online. Dentre os 212

jogadores, uma amostra de 83 jogadores de MMORPG, mostrou que a hora média semanal jogando foi de 6.4 horas, com uma margem de erro de 2.5 horas para mais ou para menos. Já para os jogadores de FPS, com 34 jogadores para a amostra, apresentou um resultado de 6.3 horas semanais, com margem de erro de 2.8 horas para mais ou para menos, de acordo com os dados de Park *et al.* (2016, p. 300).

Para Park *et al.* (2016, p. 302), ao fim de sua pesquisa, é possível concluir que:

[...] o gênero MMORPG é particularmente propenso a levar ao vício em jogos em jogadores online em geral, bem como em jogadores online problemáticos, e que os jogadores de MMORPG parecem ser mais viciados do que os jogadores de outros gêneros.

As horas semanais do uso de jogos online do qual Park (2016) coletou tem se aproximado da realidade que Karaca (2020, p. 303) apresentou ao realizar um estudo com sete escolas do ensino médio da província de Istambul. Os dados obtidos da coleta de 1174 alunos que jogavam jogos de computador online foram analisados em três intervalos em que: 797 alunos jogavam entre 0.5 a 3 horas por dia; 201 alunos jogavam entre 3 a 6 horas por dia; e 176 alunos jogavam 7 ou mais horas por dia.

Diante dos resultados coletados das amostras por Park e Karaca, observa-se que o número de horas empregadas a essa atividade tem sido alto e que isso pode trazer consequências. Pois para Park *et al.* (2016, p. 297), “os jogos online criaram várias preocupações sociais em relação ao vício em jogos”.

O vício em jogos online chamou a atenção da Organização Mundial da Saúde (OMS), ao revisar a 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID-11), passou a ser considerado como uma doença mental, Distúrbio de jogos (SCARMIGLIAT, 2020). Na classificação segundo da OMS (2022), o Distúrbio de Jogos é descrito como:

[...] um padrão de comportamento de jogo persistente ou recorrente ('jogo digital' ou 'jogo de vídeo'), que pode ser online (ou seja, pela internet) ou offline, manifestado por: 1. controle prejudicado sobre o jogo (por exemplo, início, frequência, intensidade, duração, término, contexto); 2. Aumentar a prioridade dada ao jogo na medida em que o jogo tem precedência sobre outros interesses da vida e atividades diárias; e 3. continuação ou escalada do jogo apesar da ocorrência de consequências negativas.

O posicionamento se repete ao observar o 5º Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013, p. 796), ao indicar o Transtorno do Jogo pela Internet como critério proposto à estudos

posteriores. Um possível diagnóstico do Transtorno do Jogo pela Internet pode ser feito ao se identificar com 5 ou mais dos 9 sintomas apresentados na DSM-5, como a preocupação com jogos pela internet, a necessidade de passar quantidades crescentes de tempo em jogos online, tentativas fracassadas em controlar a participação em jogos online e a perda de interesse por outros passatempos. Segundo o DSM-5 (2013, p. 797), a consequência funcional ao Transtorno do Jogo pela Internet pode:

[...] levar a fracasso escolar, perda de emprego ou fracasso conjugal. O comportamento do jogo compulsivo tende a desestimular atividades sociais, escolares e familiares normais. Estudantes podem apresentar declínio nas notas e, por fim, fracasso na escola. As responsabilidades familiares podem ser negligenciadas.

Como algo silencioso e disfarçado de diversão, a má gestão do tempo em usufruir dos jogos online levou aquilo que era bom a ser um vício, um transtorno e até mesmo um distúrbio. Em decorrência disso, a consequência proveniente do vício em jogos online se manifestou de diversas formas, entre uma delas, a ansiedade social.

2.3 Ansiedade social

De acordo com o DSM-5 (2013, p. 189), ao que diz respeito aos Transtornos de Ansiedade, a ansiedade pode ser definida e diferenciada do medo da seguinte forma:

“Os transtornos de ansiedade incluem transtornos que compartilham características de medo e ansiedade excessivos e perturbações comportamentais relacionadas. Medo é a resposta emocional a ameaça iminente real ou percebida, enquanto ansiedade é a antecipação de ameaça futura.”

Segundo Castillo (2000, p. 20), a ansiedade e medo podem ser vistos como patológicos, quando apresentados com sintomas exagerados e desproporcionais. Para ciência dessa distinção, Castillo ensina que basta “avaliar se a reação ansiosa é de curta duração, autolimitada e relacionada ao estímulo do momento ou não”.

A ansiedade social é caracterizada essencialmente por um medo ou ansiedade acentuada em situações sociais onde pode ser avaliado por um terceiro (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013). De acordo com o DSM-5 (2013, p. 190), as situações que permeiam a ansiedade social podem ser manifestas ao: “[...] encontrar-se com pessoas que não são familiares, situações em que o indivíduo pode

ser observado comendo ou bebendo e situações de desempenho diante de outras pessoas.”

De acordo com Caballo (2017, p. 3), o transtorno de ansiedade social é uma das síndromes clínicas mais recorrentes internacionalmente. Em uma das conclusões do estudo de Park *et al.* (2016, p. 302), os autores afirmaram que o grupo que jogava MMORPG demonstrou um nível maior de ansiedade social do que os outros gêneros de jogos.

Porém, os autores Lee e Leeson (2015, p. 477) relatam que jogar MMORPG pode ser bom para os jogadores que possuem um nível muito alto de ansiedade social, pois para esses jogadores, expressar seu eu no jogo pode ser mais fácil do que expressar o seu eu físico cara a cara para encontros sociais externos.

Diante dos diferentes posicionamentos dos autores supracitados, cabe a este trabalho identificar a relação do uso do uso de jogos online e os possíveis sintomas de ansiedade social em jogadores brasileiros.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipologia e descrição geral dos métodos de pesquisa

Este trabalho tem como finalidade aprofundar o conhecimento científico acerca da relação do consumo excessivo de jogos online e a ansiedade social. O objetivo da pesquisa é descritivo e exploratório (GIL, 2002, p. 41), buscando descrever e explorar o tema abordado, pois é um assunto pouco explorado nos estudos científicos brasileiros, onde boa parte dos artigos científicos utilizados no referencial teórico é de origem estrangeira. A abordagem utilizada é de caráter quantitativa, com utilização de questionários para a obtenção de dados primários e posteriormente a análise dos dados obtidos.

3.2 Caracterização do objeto de estudo

O objeto de estudo deste trabalho serão indivíduos jovens que jogam jogos online usando o computador como plataforma principal. O estudo abrange jovens residentes no Brasil, com faixa etária entre 15 a 24 anos, de ambos os sexos.

3.3 População e amostra ou Participantes da pesquisa

O estudo foi realizado com amostra de jovens com idade entre 15 a 24 anos, seguindo a definição da faixa etária da juventude pela ONU, no qual considera o indivíduo jovem na faixa etária de 15 a 24 anos. Dessa forma, essa faixa etária é predominante no consumo de jogos eletrônicos, de acordo com uma pesquisa feita pela Pesquisa Game Brasil em sua 8ª edição com 12.498 pessoas entrevistadas, cerca de 32,8% dos entrevistados possuem idade entre 16 a 24 anos e consomem jogos eletrônicos, caracterizando uma faixa etária propícia para este trabalho.

Os dados sociodemográficos da amostra da pesquisa são mostrados a seguir em quatro tabelas: Tabela 1 – Gênero, Tabela 2 – Idade, Tabela 3 – Região do Brasil e Tabela 4 – Renda Familiar.

Tabela 1

Gênero

Gênero	Total	%
Masculino	233	79,0
Feminino	57	19,3
Não binário	5	1,7
Total dos participantes	295	100

Fonte: Dados da pesquisa.

A Tabela 1 mostra a distribuição dos respondentes quanto ao gênero, sendo o gênero masculino (N=233; 79%) predominante entre a amostra, seguido pelo gênero feminino (N=57; 19,3%) e não binário (N=5; 1,7%). É possível notar que essa pesquisa foi respondida quase inteiramente por respondentes que se identificam com o gênero masculino.

Tabela 2

Idade

Idade	Total	%
De 15 a 17 anos	33	11,2
De 18 a 20 anos	72	24,4
De 21 a 24 anos	150	50,8
Mais de 25 anos	40	13,6
Total dos participantes	295	100

Fonte: Dados da pesquisa.

Quanto a faixa de idade, a Tabela 2 trás resultados que mostram que a faixa de 21 a 24 anos (N=150; 50,8%) se mostrou maior entre as demais nesta pesquisa, seguida pela faixa de 18 a 20 anos (N=72; 24,4%), mais de 25 anos (N=40; 13,6%) e de 15 a 17 anos (N=33; 11,2%).

Tabela 3

Região do Brasil onde vive

Região	Total	%
Norte	15	5,1
Nordeste	23	7,8
Centro-Oeste	69	23,4
Sudeste	131	44,4
Sul	57	19,3
Total dos participantes	295	100

Fonte: Dados da pesquisa.

A Tabela 3 demonstra a distribuição das regiões em que vivem os respondentes, no qual a região Sudeste (N=131; 44,4%) concentra quase metade dos participantes, seguida pela região Centro-Oeste (N=69; 23,4%), Sul (N=57; 19,3%), Nordeste (N=23; 7,8%) e por última a região Norte (N=15; 5,1%). O grande número da região Sudeste reflete um maior número de jovens possuindo computador com internet em casa, condizendo por ser a região mais desenvolvida do Brasil.

Tabela 4

Renda Familiar

Renda Familiar	Total	%
R\$ 0,00 a R\$ 2.424,00	65	22,0
R\$ 2.425,00 a R\$ 4.848,00	96	32,5
R\$ 4.849,00 a R\$ 12.020,00	92	31,2
R\$ 12.021,00 a 24.040,00	32	10,8
Acima de R\$ 24.041,00	10	3,4
Total dos participantes	295	100

Fonte: Dados da pesquisa.

Já a Tabela 4 exhibe o resultado da renda familiar dos respondentes, onde a renda familiar com maior número é entre R\$ 2.425,00 e R\$ 4.848,00 (N=96; 32,5%),

seguida pela renda R\$ 4.849,00 a R\$ 12.020,00 (N=92; 31,2%), R\$ 0,00 a R\$ 2.424,00 (N=65; 22%), R\$ 12.021,00 a 24.040,00 (N=32; 10,8%) e por último acima de R\$ 24.041,00 (N=10; 3,4%).

De acordo com os resultados obtidos pelos itens sociodemográficos, infere-se que o perfil predominante desta pesquisa foi o de jovens do gênero masculino (79%), com idade na faixa etária de 21 a 24 anos (50,8%), residentes no sudeste do Brasil (44,4%) e com renda familiar entre R\$2.425,00 a R\$4.848,00. Vale apontar a diversidade de perfis encontrados de acordo com as opções sugeridas pela pesquisa. A opção com menor valor dentre as respostas da pesquisa foram com jovens de gênero não binário (1,7%). No item que corresponde a idade, a faixa etária de 15 a 17 anos (11,2%) apresentou menor percentual e os residentes do norte do Brasil (5,1%) foi o menor grupo da pesquisa, sendo a renda familiar acima de R\$ 24.041,00 o menor percentual de acordo com as respostas.

3.4 Caracterização e descrição dos instrumentos de pesquisa

O instrumento de pesquisa deste trabalho é composto por um questionário constituído de três seções. A primeira seção é relacionada aos dados sociodemográficos do respondente, tais como: gênero, idade, região do Brasil no qual reside e renda familiar. Ainda na primeira seção, há três perguntas direcionadas ao público alvo, no qual se referem à afirmação de jogar jogos online, a frequência e média de horas jogadas por semana.

A segunda seção tem como objetivo identificar possíveis problemas com o consumo de jogos eletrônicos, inclusive prováveis casos de dependência conforme o resultado das respostas, porém tal instrumento não é considerado para o diagnóstico clínico. O instrumento de pesquisa utilizado é uma versão traduzida da escala original *Game Addiction Scale (GAS)*, no qual foi criada pelos autores Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg e Jochen Peter (LEMMENS et al., 2009). A Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE), versão traduzida da *Game Addiction Scale*, foi desenvolvida e avaliada por Lemos *et al.* (2015). Esta escala possui sete componentes, com três perguntas cada, totalizando um total de 21 itens. Os sete componentes são: saliência, tolerância, modificação do humor, retrocesso, recaída, conflito e problemas. As possíveis respostas para as questões do ESDEJE variam de 1 (nunca) a 5 (muito frequentemente). As propriedades psicométricas da ESDEJE

apresenta consistência interna de 0,92 de alfa de Cronbach (LEMOS et al., 2015).

A Tabela 5 a seguir mostra a relação dos sete fatores que compõem a Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE), informando o nome do fator, a sigla, o conceito e os itens que compõem cada fator de acordo com a ordem do questionário deste trabalho apresentado no Apêndice 1.

Tabela 5

Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE)

Fator	Sigla	Conceito	Itens
Saliência	SL	Jogar um jogo torna-se a atividade mais importante na vida de uma pessoa e domina seu pensamento (preocupação), sentimentos (desejos) e comportamento (uso excessivo).	9, 10 e 11
Tolerância	TL	O processo pelo qual alguém começa a jogar com mais frequência, aumentando gradualmente a quantidade de tempo gasto em jogos.	12, 13 e 14
Modificação do humor	MH	As experiências subjetivas que as pessoas relatam como resultado do engajamento em jogos. Esta dimensão foi previamente rotulada de euforia (Griffiths, 1995, 1997), referindo-se a um “buzz” ou “alto” que é derivado de uma atividade. No entanto, a modificação do humor também pode incluir sentimentos tranquilizantes e/ou relaxantes relacionados ao escapismo.	15, 16 e 17
Retrocesso	RT	Retrocesso (Abstinência): Emoções desagradáveis e/ou efeitos físicos que ocorrem quando o jogo é subitamente reduzido ou interrompido. A abstinência consiste principalmente em mau humor e irritabilidade, mas também pode incluir sintomas fisiológicos, como tremores.	18, 19 e 20
Recaída	RC	A tendência de voltar repetidamente aos padrões anteriores de jogo. Padrões de jogo excessivos são rapidamente restaurados após períodos de abstinência ou controle.	21, 22 e 23
Conflito	CF	Refere-se a todos os conflitos interpessoais resultantes de jogos excessivos. Existem conflitos entre o jogador e aqueles ao seu redor. Os conflitos podem incluir discussões e negligência, mas também mentiras e enganos.	24, 25 e 26
Problemas	PB	Refere-se a problemas causados pelo jogo excessivo. Refere-se principalmente a problemas de deslocamento, pois o objeto do vício toma preferência sobre atividades, como escola, trabalho e socialização. Problemas também podem surgir dentro do indivíduo, como conflito intrapsíquico e sentimentos subjetivos de perda de controle.	27, 28 e 29

Fonte: Jeroen *et al.* (2009, p. 95).

A terceira seção visa identificar possíveis indivíduos que possuam ansiedade

social. O instrumento utilizado para esta pesquisa é o *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO), mas para este trabalho foi utilizada a versão traduzida e validada por Caballo *et al.* (2017). As propriedades psicométricas do CASO apresentam consistência interna de 0,92 de alfa de Cronbach, confiabilidade de 0,93 pelo método das duas metades de Guttman e as estruturas fatoriais permanecem estáveis em todos os fatores depois da tradução, acima do critério estabelecido de 0,40 (CABALLO *et al.*, 2017).

O CASO apresenta 30 itens divididos em cinco dimensões na identificação de possíveis quadros de ansiedade social, são eles: falar em público; interação com pessoa desconhecidas; interação com o sexo oposto; expressão assertiva de incômodo, desagrado ou raiva; ficar em evidência ou fazer papel de ridículo. As respostas para o CASO variam numa escala Likert de cinco pontos, onde 1 (Nenhum ou muito pouco mal-estar, tensão ou nervosismo) e 5 (Muito ou muitíssimo mal-estar, tensão ou nervosismo) (CABALLO *et al.*, 2017). A Tabela 6 a seguir mostra a relação das cinco dimensões que constituem o *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO), informando o nome da dimensão, a sigla e os itens que compõem cada dimensão de acordo com a ordem do questionário deste trabalho.

Tabela 6

Cuestionario de ansiedad social para adultos (CASO)

Sigla	Dimensão	Itens
ISO	Interação com o sexo oposto	32, 36, 41, 47, 54 e 58
EAIDR	Expressão assertiva de incômodo, desagrado ou raiva	31, 34, 38, 40, 43 e 55
FPPA	Falar em público/Interação com pessoas em posição de autoridade	33, 35, 49, 52, 56 e 59
IPD	Interação com pessoas desconhecidas	39, 42, 44, 46, 48 e 51
FEFPR	Ficar em evidência ou fazer papel de ridículo	30, 37, 45, 50, 53 e 57

Fonte: Lourenço *et al.* (2017, p. 150).

3.5 Procedimentos de coleta e de análise de dados

O procedimento de coleta de dados consistiu na elaboração de um questionário por meio da ferramenta Google Forms. O questionário em questão será aplicado para os indivíduos do objeto de estudo deste trabalho em grupos de mídias sociais e comunidades de jogos online pertencentes ao Facebook, WhatsApp e Telegram. Para a análise do conjunto de dados coletados, a utilização de duas formas de análise se fez necessário para atingir os objetivos deste trabalho, onde ambas as formas serão analisadas com a ajuda do software *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). A primeira forma de análise é por meio da utilização da estatística descritiva que será responsável por descrever e sumarizar os dados obtidos por intermédio de medidas de tendência central e de variabilidade.

A segunda forma de análise de dados será com a utilização da correlação entre variáveis. A correlação será aplicada para relacionar os dados obtidos por meio dos dois diferentes tipos de instrumentos de pesquisa abordados neste trabalho, a Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) e o *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO), com intuito de identificar a correlação do consumo de jogos online e a ansiedade social.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

Nesta seção serão apresentados os resultados da pesquisa divididos em duas partes. A primeira mostrará os dados descritivos dos respondentes relacionados aos fatores dos dois instrumentos de pesquisa, a Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) e o *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO). A segunda e última parte, apresentará os resultados das correlações entre os fatores dos dois instrumentos de pesquisa.

4.1 Dados descritivos

Com base em três perguntas direcionadas ao público alvo que se referem à afirmação de jogar jogos online, a frequência e média de horas jogadas por semana, desenvolveu-se os resultados dos dados descritivos. A primeira pergunta buscava saber se o respondente jogava jogos online no computador, como mostra o Gráfico 1 abaixo.

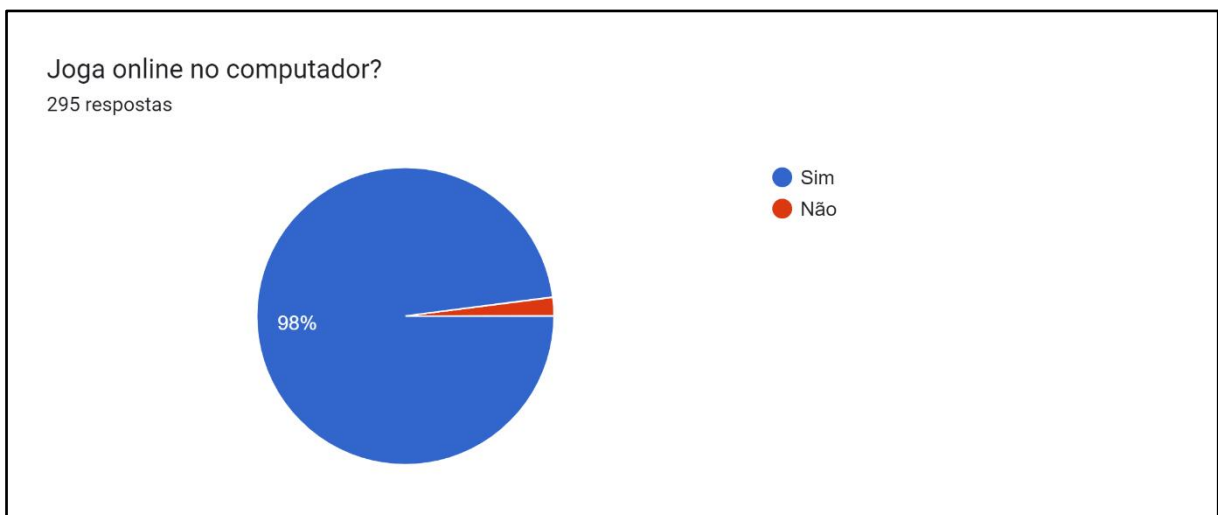


GRÁFICO 1 – Pessoas que jogam online no computador
Fonte: Dados da pesquisa.

A grande maioria dos respondentes, um total de 289 respondentes, marcaram sim (98%), já a outra pequena parcela de 6 indivíduos marcou Não (2%), sendo esses 6 indivíduos foram descartados na análise. Isso mostra que a maioria dos

respondentes já tiveram contato com jogos online de computador e se adequavam ao perfil de pesquisa para este trabalho.

A Tabela 7.1 a seguir apresenta dados descritivos das dimensões do *Questionário de ansiedade social para adultos (CASO)* em relação à primeira pergunta, no que diz respeito se o respondente joga ou não jogos online.

Tabela 7.1

Dados descritivos dos fatores do CASO

Joga online no computador?		ISO	EAIDR	FPPA	IPD	FEFPR
Sim	Média	3,05	2,90	2,82	2,82	3,25
	N	289	289	289	289	289
	Desvio padrão	1,13	0,99	1,09	1,07	0,91
	% da soma total	97,8%	97,8%	97,8%	98,2%	98,0%
Não	Média	3,30	3,17	3,00	2,47	3,25
	N	6	6	6	6	6
	Desvio padrão	0,81	0,71	0,42	0,83	0,64
	% da soma total	2,2%	2,2%	2,2%	1,8%	2,0%
Total	Média	3,05	2,91	2,82	2,81	3,25
	N	295	295	295	295	295
	Desvio padrão	1,12	0,99	1,09	1,06	0,90
	% da soma total	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Ao analisar os resultados dos dados descritivos, a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) apresenta a maior média e menor desvio padrão ($M=3,25$; $DP=0,91$) entre as dimensões do CASO referentes a alternativa “Sim”, possuindo maior número de respostas ($N=289$). Isso resulta que boa parte dos respondentes que afirmam ser usuários de jogos online se sentem desconfortáveis em situações que podem ficar em evidência ou fazer papel de ridículo.

Como a maior parte dos respondentes selecionaram a opção sim para jogos online, a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) apresenta a maior média e menor desvio padrão ($M=3,25$; $DP=0,90$) entre as dimensões do CASO referentes ao total dos dados.

A Tabela 7.2 abaixo apresenta dados descritivos dos fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) em relação à primeira pergunta, no que diz respeito se o respondente joga ou não jogos online.

Tabela 7.2

Dados descritivos dos fatores da ESDEJE

Joga online no computador?		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
Sim	Média	3,63	3,28	3,89	2,09	2,06	2	2,63
	N	289	289	289	289	289	289	289
	Desvio padrão	0,78	1,00	1,10	0,99	1,16	0,92	1,02
	% da soma total	98,4%	98,1%	98,9%	97,7%	97,3%	97,9%	98,4%
Não	Média	2,83	3,11	2	2,33	2,72	2,11	2
	N	6	6	6	6	6	6	6
	Desvio padrão	1,73	1,81	0,94	1,05	1,37	0,93	1,17
	% da soma total	1,6%	1,9%	1,1%	2,3%	2,7%	2,1%	1,6%
Total	Média	3,62	3,27	3,85	2,09	2,07	2,00	2,61
	N	295	295	295	295	295	295	295
	Desvio padrão	0,81	1,02	1,13	0,99	1,16	0,92	1,03
	% da soma total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Ao analisar os resultados dos dados descritivos, o fator Modificação do humor (MH) apresentou a maior média ($M=3,89$; $DP=1,10$) entre as dimensões da ESDEJE referente a alternativa sim, possuindo maior número de respostas ($N=289$). Isso indica que boa parte dos respondentes que marcaram a opção sim, sentem mudança de humor ao jogarem, como euforia ou sentimentos tranquilizantes ou de relaxamento.

Para os participantes que responderam Não ($N=6$), o fator Tolerância (TL) apresentou maior média ($M=3,11$; $DP=1,81$) entre os fatores da ESDEJE. Isso resulta que boa parte dos respondentes que marcaram Não, começaram a jogar com mais frequência, aumentando gradualmente a quantidade de tempo gasto em jogos.

O resultado total dos dados da Tabela 7.2 mostra que a maioria dos respondentes marcaram a opção sim. O fator Modificação do humor (MH) apresenta a maior média ($M=3,85$; $DP=1,13$) entre os fatores da ESDEJE referente ao total dos dados sobre a primeira pergunta, cujo intuito era identificar se os respondentes jogavam jogos online por computador.

A segunda pergunta buscou identificar a quantidade de dias que o jogador entrevistado joga jogos online pelo computador durante a semana. De acordo com as respostas para essa pergunta ilustradas no Gráfico 2, pode-se observar que 157 das pessoas (53,2%) jogam jogos online todos os dias da semana, seguido por 90

indivíduos (30,5%) que jogam jogos online entre 3 e 6 dias na semana. Uma pequena parcela de 39 respondentes (13,2%) joga pelo menos uma vez na semana. Os demais respondentes jogam menos de uma vez por semana (1,7%) e 4 indivíduos (1,4%) não jogam jogos online.

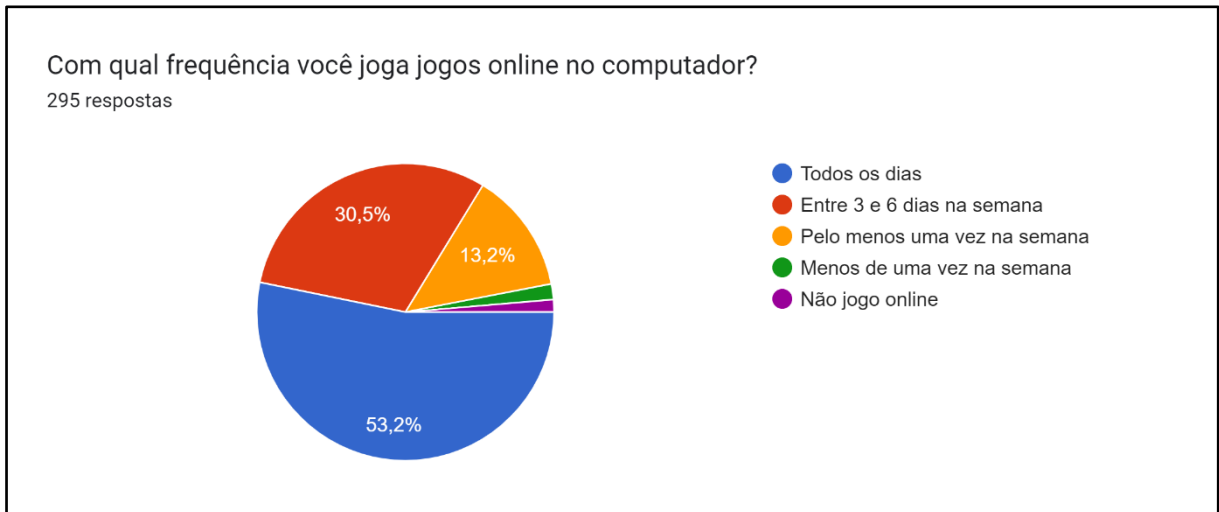


GRÁFICO 2 – Frequência ao jogar durante a semana
Fonte: Dados da pesquisa.

Ao analisar a frequência semanal dos jogadores, é possível identificar que ao menos 247 respondentes (83,7%) jogam pelo menos 3 dias na semana e que 157 entrevistados (53,2%) jogam todos os dias. Isso mostra que a maioria dos jovens entrevistados tem passado seus dias da semana na frente de um computador jogando jogos online.

A Tabela 8.1 a seguir apresenta dados descritivos das dimensões do *Questionário de ansiedade social para adultos (CASO)* em relação à frequência semanal que os respondentes jogam jogos online no computador.

Tabela 8.1

Dados descritivos dos fatores do CASO

Com qual frequência você joga jogos online no computador?		ISO	EAIDR	FPPA	IPD	FEFPR
Todos os dias	Média	3,13	2,91	2,98	2,93	3,25
	N	157	157	157	157	157
	Desvio padrão	1,07	1,01	1,09	1,04	0,92
	% da soma total	54,6%	53,4%	56,2%	55,6%	53,3%

Entre 3 e 6 dias na semana	Média	2,86	2,81	2,55	2,68	3,19
	N	90	90	90	90	90
	Desvio padrão	1,17	0,95	1,03	1,08	0,89
	% da soma total	28,6%	29,5%	27,6%	29,2%	29,9%
Pelo menos uma vez na semana	Média	3,07	3,02	2,79	2,65	3,30
	N	39	39	39	39	39
	Desvio padrão	1,18	1,00	1,17	1,13	0,86
	% da soma total	13,3%	13,7%	13,1%	12,5%	13,4%
Menos de uma vez na semana	Média	3,80	3,53	3,00	2,90	3,73
	N	5	5	5	5	5
	Desvio padrão	0,84	1,19	0,62	0,32	0,99
	% da soma total	2,1%	2,1%	1,8%	1,7%	1,9%
Não jogo online	Média	3,00	2,87	2,79	2,00	3,37
	N	4	4	4	4	4
	Desvio padrão	0,84	0,53	0,34	0,36	0,77
	% da soma total	1,3%	1,3%	1,3%	1,0%	1,4%
Total	Média	3,05	2,90	2,82	2,81	3,25
	N	295	295	295	295	295
	Desvio padrão	1,12	0,99	1,08	1,06	0,90
	% da soma total	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Ao examinar os resultados dos dados descritivos, a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) apresenta a maior média e menor desvio padrão entre as dimensões do CASO referente as alternativas “Todos os dias” (N=157; M=3,25; DP=0,92), “Entre 3 e 6 dias na semana” (N=90; M=3,19; DP=0,89) e “Pelo menos uma vez na semana” (N=39; M=3,30; DP=0,86). Com isso, boa parte dos respondentes que marcaram essas três alternativas, se sentem desconfortáveis em situações que podem ficar em evidência ou fazer papel de ridículo.

Para os participantes que responderam a alternativa “Menos de uma vez na semana” (N=5; M=3,8; DP=0,84), a dimensão Interação com o sexo oposto (ISO) apresentou maior média entre as dimensões do CASO. Com isso, pode-se observar que a maioria dos respondes que responderam essa alternativa se sentem desconfortáveis em situações que envolvem a interação com o sexo oposto.

No caso dos participantes que responderam a alternativa “Não jogo online” (N=4; M=3,37; DP=0,77), a dimensão FEFPR apresentou maior média entre as dimensões do CASO. Com isso, pode-se observar que a maioria dos respondes que

responderam essa alternativa se sentem desconfortáveis em situações que podem ficar em evidência ou fazer papel de ridículo.

O resultado total dos dados mostra que a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) se destacou com maior média e menor desvio padrão ($M=3,25$; $DP=0,90$) entre as outras dimensões do CASO. A Tabela 8.2 abaixo apresenta dados descritivos dos fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) em relação à segunda pergunta, no que diz respeito a frequência semanal que os respondentes jogam jogos online no computador.

Tabela 8.2

Dados descritivos dos fatores da ESDEJE

Com qual frequência você joga jogos online no computador?		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
Todos os dias	Média	3,82	3,42	3,94	2,23	2,07	2,02	2,65
	N	157	157	157	157	157	157	157
	Desvio padrão	0,74	0,97	1,10	1,02	1,18	0,96	1,02
	% da soma total	56,2%	55,6%	54,5%	56,6%	53,3%	53,7%	54,0%
Entre 3 e 6 dias na semana	Média	3,40	3,12	3,80	2,05	2,04	1,99	2,60
	N	90	90	90	90	90	90	90
	Desvio padrão	0,76	0,99	1,05	1,00	1,19	0,92	1,03
	% da soma total	28,7%	29,1%	30,1%	29,8%	30,2%	30,4%	30,4%
Pelo menos uma vez na semana	Média	3,47	3,17	3,88	1,71	2,03	1,94	2,66
	N	39	39	39	39	39	39	39
	Desvio padrão	0,73	1,08	1,15	0,73	0,98	0,78	1,00
	% da soma total	12,7%	12,8%	13,3%	10,8%	13,0%	12,9%	13,5%
Menos de uma vez na semana	Média	3,53	3,20	3,26	1,86	2,60	2,00	1,60
	N	5	5	5	5	5	5	5
	Desvio padrão	1,34	1,48	1,51	0,96	1,62	0,62	0,59
	% da soma total	1,7%	1,7%	1,4%	1,5%	2,1%	1,7%	1,0%
Não jogo online	Média	1,91	2,16	1,91	2,00	2,16	2,00	2,16
	N	4	4	4	4	4	4	4
	Desvio padrão	1,25	1,37	1,13	0,86	1,37	1,15	1,37
	% da soma total	0,7%	0,9%	0,7%	1,3%	1,4%	1,4%	1,1%
Total	Média	3,61	3,27	3,85	2,09	2,07	2,00	2,61
	N	295	295	295	295	295	295	295
	Desvio padrão	0,81	1,02	1,12	0,99	1,16	0,91	1,02
	% da soma total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Examinando os resultados dos dados descritivos, o fator Modificação do humor (MH) apresentou a maior média entre os fatores da ESDEJE referente as alternativas “Todos os dias” (N=157; M=3,94; DP=1,10), “Entre 3 e 6 dias na semana” (N=90; M=3,80; DP=1,05) e “Pelo menos uma vez na semana” (N=39; M=3,88; DP=1,15). Com isso, boa parte dos respondentes que marcaram essas três alternativas, sentem mudança de humor ao jogarem, como euforia ou sentimentos tranquilizantes ou de relaxamento.

Para os participantes que responderam a alternativa “Menos de uma vez na semana” (N=5; M=3,53; DP=1,34), o fator Saliência (SL) apresentou maior média entre os fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE). Com isso, pode-se observar que a maioria dos participantes que responderam essa alternativa considera que o ato de jogar torna-se a atividade mais importante na vida, dominando seus pensamentos, sentimentos e comportamentos.

No caso dos participantes que responderam a alternativa “Não jogo online”, três fatores apresentaram a mesma média (N=4; M=2,16) entre os fatores da ESDEJE. Dessa forma, os resultados obtidos dessa alternativa inviabilizaram a escolha de um fator que mostrasse destaque dentre as outras. O resultado total dos dados indicou que o fator MH se destacou com maior média (M=3,85; DP=1,12) entre os outros fatores da ESDEJE.

A terceira e última pergunta dessa sessão busca saber o tempo médio em horas que os respondentes passam jogando durante a semana. O Gráfico 3 abaixo relata as respostas divididas em sete alternativas.

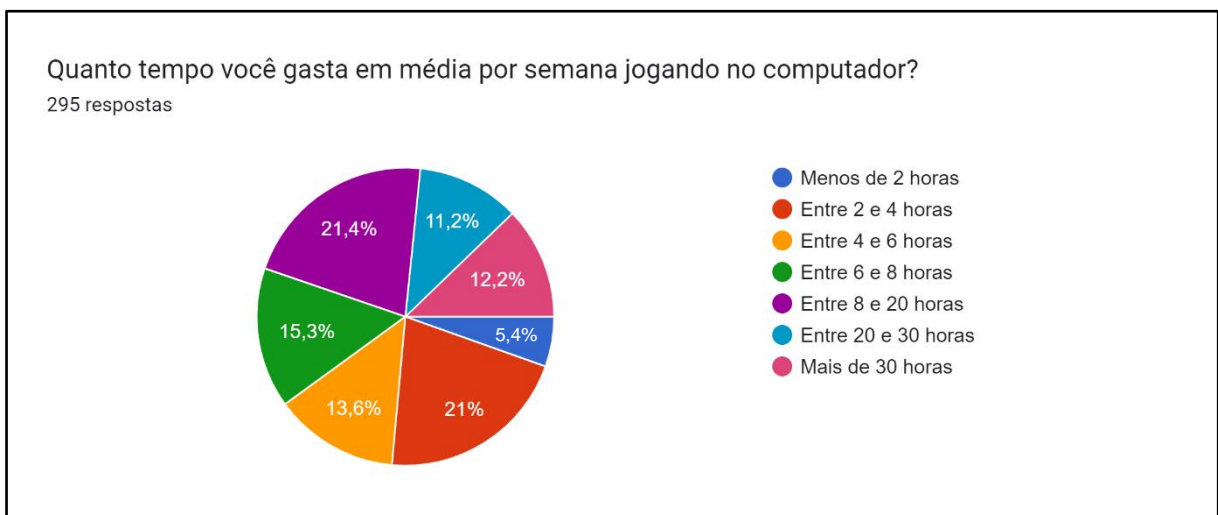


GRÁFICO 3 – Tempo médio gasto jogando durante a semana

Fonte: Dados da pesquisa.

As respostas obtidas para essa questão foram bem divididas entre os respondentes, não mostrando alternativas expressivamente diferentes uma das outras. A alternativa com maior número de respondentes, contendo 63 jogadores (21,4%) envolve aqueles que jogam entre 8 e 20 horas semanais. Logo após, 62 respondentes (21%) jogam entre 2 e 4 horas semanais; 45 jogadores (15,3%) jogam entre 6 e 8 horas semanais; 40 indivíduos (13,6%) jogam entre 4 e 6 horas semanais; 36 pessoas (12,2%) jogam mais de 30 horas semanais, o que no dia seria mais de 4 horas jogando; 33 jovens (11,2%) jogam entre 20 e 30 horas semanais; e 16 respondentes (5,4%) jogam menos de 2 horas por semana. A média aproximada do total de horas jogadas pelos respondentes é de aproximadamente 12h por semana, em torno de 1h40m por dia.

A Tabela 9.1 a seguir apresenta dados descritivos das dimensões do *Questionário de ansiedade social para adultos (CASO)* em relação à terceira pergunta que diz respeito ao gasto médio em horas jogando jogos online no computador semanalmente.

Tabela 9.1

Dados descritivos dos fatores do CASO

Quanto tempo você gasta em média por semana jogando no computador?		ISO	EAIDR	FPPA	IPD	FEFPR
Menos de 2 horas	Média	3,30	3,03	2,76	2,50	3,44
	N	16	16	16	16	16
	Desvio padrão	1,19	0,83	0,87	0,92	0,82
	% da soma total	5,9%	5,7%	5,3%	4,8%	5,7%
Entre 2 e 4 horas	Média	3,18	2,96	3,14	2,97	3,32
	N	62	62	62	62	62
	Desvio padrão	1,09	0,93	1,19	1,03	0,82
	% da soma total	21,9%	21,4%	23,4%	22,3%	21,5%
Entre 4 e 6 horas	Média	2,97	2,78	2,81	2,80	3,31
	N	40	40	40	40	40
	Desvio padrão	1,12	1,04	0,99	1,01	0,87
	% da soma total	13,2%	13,0%	13,5%	13,6%	13,8%
Entre 6 e 8 horas	Média	3,06	2,93	2,96	2,90	3,29
	N	45	45	45	45	45

	Desvio padrão	1,14	1,04	1,07	1,12	0,97
	% da soma total	15,3%	15,4%	16,0%	15,7%	15,4%
Entre 8 e 20 horas	Média	2,90	2,73	2,51	2,76	3,17
	N	63	63	63	63	63
	Desvio padrão	1,12	0,93	1,00	1,11	0,96
	% da soma total	20,3%	20,1%	19,0%	21,0%	20,8%
Entre 20 e 30 horas	Média	3,06	3,04	2,57	2,50	3,17
	N	33	33	33	33	33
	Desvio padrão	1,07	1,12	1,07	0,93	0,86
	% da soma total	11,2%	11,7%	10,2%	10,0%	10,9%
Mais de 30 horas	Média	3,04	3,02	2,90	2,90	3,13
	N	36	36	36	36	36
	Desvio padrão	1,17	1,00	1,11	1,15	0,95
	% da soma total	12,2%	12,7%	12,6%	12,6%	11,8%
Total	Média	3,05	2,90	2,82	2,81	3,25
	N	295	295	295	295	295
	Desvio padrão	1,12	0,99	1,086	1,06	0,90
	% da soma total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa.

Analisando os resultados dos dados descritivos, a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) apresenta a maior média e menor desvio padrão entre as dimensões do CASO em todas as alternativas da pergunta, sendo elas: “Menos de 2 horas” (N=16; M=3,44; DP=0,22), “Entre 2 e 4 horas” (N=62; M=3,32; DP=0,82), “Entre 4 e 6 horas” (N=40; M=3,31; DP=0,87), “Entre 6 e 8 horas” (N=45; M=3,29; DP=0,97), “Entre 8 e 20 horas” (N=63; M=3,17; DP=0,96), “Entre 20 e 30 horas” (N=33; M=3,17; DP=0,86) e “Mais de 30 horas” (N=36; M=3,13; DP=0,95). Com isso, a grande maioria dos respondentes se sentem desconfortáveis em situações que podem ficar em evidência ou fazer papel de ridículo.

O resultado total dos dados indicou que a dimensão FEFPR se destacou com maior média e menor desvio padrão (M=3,25; DP=0,90) entre as outras dimensões do CASO. A Tabela 9.2 abaixo apresenta dados descritivos dos fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) em relação à terceira pergunta, no que diz respeito ao gasto médio em horas jogando jogos online no computador semanalmente.

Tabela 9.2
Dados descritivos dos fatores da ESDEJE

Quanto tempo você gasta em média por semana jogando no computador?		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
Menos de 2 horas	Média	2,81	2,75	2,79	1,68	2,02	1,75	1,72
	N	16	16	16	16	16	16	16
	Desvio padrão % da soma total	1,24 4,2%	1,22 4,6%	1,39 3,9%	0,78 4,4%	1,29 5,3%	0,83 4,7%	0,87 3,6%
Entre 2 e 4 horas	Média	3,29	3,10	3,95	2,01	1,87	2,02	2,33
	N	62	62	62	62	62	62	62
	Desvio padrão % da soma total	0,72 19,1%	0,99 19,9%	1,02 21,6%	0,99 20,2%	1,01 19,0%	1,03 21,3%	1,09 18,8%
Entre 4 e 6 horas	Média	3,55	3,14	3,53	1,79	2,10	1,90	2,64
	N	40	40	40	40	40	40	40
	Desvio padrão % da soma total	0,82 13,3%	0,99 13,0%	1,25 12,4%	0,86 11,6%	1,26 13,8%	0,89 12,9%	0,93 13,7%
Entre 6 e 8 horas	Média	3,86	3,51	4,31	2,42	2,19	2,06	2,73
	N	45	45	45	45	45	45	45
	Desvio padrão % da soma total	0,73 16,3%	1,03 16,4%	0,85 17,1%	1,15 17,6%	1,11 16,1%	0,91 15,7%	0,98 15,9%
Entre 8 e 20 horas	Média	3,61	3,28	3,87	2,04	2,15	1,96	2,77
	N	63	63	63	63	63	63	63
	Desvio padrão % da soma total	0,72 21,3%	0,95 21,4%	0,94 21,5%	0,90 20,8%	1,23 22,2%	0,79 21,0%	0,99 22,7%
Entre 20 e 30 horas	Média	3,89	3,23	3,92	2,26	2,00	1,92	2,75
	N	33	33	33	33	33	33	33
	Desvio padrão % da soma total	0,62 12,1%	0,96 11,0%	1,16 11,4%	0,98 12,1%	0,97 10,8%	0,79 10,8%	0,87 11,8%
Mais de 30 horas	Média	4,05	3,66	3,81	2,29	2,17	2,23	2,88
	N	36	36	36	36	36	36	36
	Desvio padrão % da soma total	0,65 13,7%	0,99 13,7%	1,26 12,1%	1,00 13,4%	1,36 12,8%	1,08 13,6%	1,07 13,5%
Total	Média	3,61	3,27	3,85	2,09	2,07	2,00	2,61
	N	295	295	295	295	295	295	295
	Desvio padrão % da soma total	0,81 100%	1,02 100%	1,12 100%	0,99 100%	1,16 100%	0,91 100%	1,02 100%

Fonte: Dados da pesquisa.

Ao examinar os resultados dos dados descritivos, o fator Saliência (SL) apresenta a maior média entre os fatores da ESDEJE em três das sete alternativas da pergunta, sendo elas: “Menos de 2 horas” (N=16; M=2,81; DP=1,24), “Entre 4 e 6 horas” (N=40; M=3,55; DP=0,82) e “Mais de 30 horas” (N=36; M=4,05; DP=0,65). Com isso, pode-se observar que a maioria dos participantes que responderam essas alternativas considera que o ato de jogar torna-se a atividade mais importante na vida, dominando seus pensamentos, sentimentos e comportamentos.

Para os participantes que responderam as outras quatro alternativas, sendo elas: “Entre 2 e 4 horas” (N=62; M=3,95; DP=1,02), “Entre 6 e 8 horas” (N=45; M=4,31; DP=0,85), “Entre 8 e 20 horas” (N=63; M=3,87; DP=0,94) e “Entre 20 e 30 horas” (N=33; M=3,92; DP=1,16), o fator Modificação do humor (MH) apresentou maior média entre os fatores da ESDEJE. Com isso, boa parte dos respondentes que marcaram essas quatro alternativas sentem mudança de humor ao jogarem, como euforia ou sentimentos tranquilizantes ou de relaxamento. O resultado total dos dados indicou que o fator MH se destacou com maior média (M=3,85; DP=1,12) entre os outros fatores da ESDEJE relacionado à terceira pergunta.

Diante dos resultados obtidos nas três perguntas direcionadas ao público alvo, que se referem à afirmação de jogar jogos online e à frequência e média de horas jogadas por semana, é possível observar que as dimensões do *Questionário de ansiedade social para adultos* (CASO) que mais se destacaram entre as outras foram: a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR), seguida pela dimensão Interação com o sexo oposto (ISO). Já os fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) que apresentam maiores médias são os fatores Modificação do humor (MH) e Saliência (SL) respectivamente.

Então, é possível formar dois perfis baseados nos resultados descritivos das três perguntas, considerando a junção dos significados das dimensões e fatores dos instrumentos de pesquisa, porém os perfis são hipotéticos, pois não foram feitos testes de comparação de médias entre os grupos. O primeiro perfil (FEFPR e MH) seriam indivíduos que se sentem desconfortáveis em situações que podem ficar em evidência ou fazer papel de ridículo e que sentem mudança de humor ao jogarem, como euforia ou sentimentos tranquilizantes ou de relaxamento. O segundo perfil (ISO e SL) seriam indivíduos que se sentem desconfortáveis em situações que envolvem a interação com o sexo oposto e que consideram o ato de jogar a atividade mais importante na vida, dominando seus pensamentos, sentimentos e comportamentos.

4.2 Correlações

Conforme já mencionado, o objetivo deste trabalho é verificar as possíveis relações entre os fatores dos dois instrumentos de pesquisa, sendo eles a Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE), ou *Game Adction Scale* (GAS), e o *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO). Para entendimento adequado das respostas, foram desenvolvidas as tabelas 5 e 6 que mostram os fatores de estudo e suas respectivas siglas, e caso haja, o conceito de cada fator.

Conseqüentemente, os resultados obtidos das correlações entre as variáveis definidas para essa pesquisa são apresentados de forma progressiva. Dois grupos de variáveis foram submetidas pela correlação, o grupo da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) contendo sete fatores e o grupo do *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO) contendo cinco dimensões, ambos correlacionando as médias de cada fator e dimensão em busca de compreender se há alguma relação.

Assim sendo, a primeira análise compreende a relação da dimensão Interação com o Sexo Oposto (ISO) com os sete fatores da ESDEJE, como mostra a Tabela 10. Os resultados dessa análise entre esses fatores mostram várias correlações significativas, possuindo um grau baixo na maioria das relações.

Tabela 10

Correlação entre valores da dimensão ISO e os fatores da ESDEJE

		Correlações						
		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
ISO	Correlação de Pearson	0,212**	0,190**	0,267**	0,131*	0,255**	0,221**	0,114*

** . A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).

* . A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

As correlações com maior valor foram a Interação com o Sexo Oposto (ISO) com os fatores Modificação do Humor (0,267), Recaída (0,255), Conflito (0,221), Saliência (0,212) e Tolerância (0,190). Os demais fatores apresentaram uma correlação menor e com baixa significância, sendo eles os fatores Retrocesso (0,131)

e Problemas (0,114).

A segunda análise apresenta a relação da dimensão Expressão Assertiva de Incômodo, Desagrado ou Raiva (EAIDR) com os setes fatores da ESDEJE, como apresenta a Tabela 11. Como resultado, todos os fatores mostram correlações com valores reduzidos, mas sendo a maioria com nível de significância elevado e somente um resultado com menor significância estatística.

Tabela 11

Correlação entre valores da dimensão EAIDR e os fatores da ESDEJE

		Correlações						
		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
EAIDR	Correlação de Pearson	0,170**	0,190**	0,156**	0,171**	0,116*	0,156*	0,164**

** . A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).

* . A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

As correlações com maiores níveis da dimensão Expressão Assertiva de Incômodo, Desagrado ou Raiva (EAIDR) com os fatores da ESDEJE foram respectivamente: Tolerância (0,190), Retrocesso (0,171), Saliência (0,170) e Problemas (0,164). Modificação do Humor (0,156) e Conflito (0,156), apresentaram o mesmo valor de intensidade da correlação. Recaída (0,116) apresentou uma baixa correlação e menor nível de significância.

Como mostra a Tabela 12, a terceira análise apresenta a relação da dimensão Falar em Público/Interação com Pessoas em Posição de Autoridade (FPPA) com os setes fatores da ESDEJE. Como resultado, todos os fatores mostraram correlações com intensidade reduzidas, em que cinco dos sete fatores apresentam altos níveis de correlação, um fator mostrou nível fraco e o último fator não apresentou significância de correlação.

Tabela 12

Correlação entre valores da dimensão FPPA e os fatores da ESDEJE

		Correlações						
		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
FPPA	Correlação de Pearson	0,146*	0,214**	0,224**	0,178**	0,158**	0,229*	0,094

** . A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).

* . A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

As correlações com maiores índices da dimensão Falar em Público/Interação com Pessoas em Posição de Autoridade (FPPA) com os fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) foram respectivamente: Conflito (0,229), Modificação do Humor (0,224), Tolerância (0,214), Retrocesso (0,178) e Recaída (0,158). Saliência (0,146) apresentou uma baixa correlação e menor significância. Já o fator Problemas (0,094) mostrou um baixíssimo nível de correlação e sem significância estatística.

De acordo com a Tabela 13 a seguir, a quarta análise apresenta a relação da dimensão Interação com Pessoas Desconhecidas (IPD) com os setes fatores da ESDEJE. Como resultado, todos os fatores mostraram correlações com intensidade reduzidas, em que seis dos sete fatores apresentam níveis de correlação reduzidos e um apresenta uma correlação fraca.

Tabela 13

Correlação entre valores da dimensão IPD e os fatores da ESDEJE

		Correlações						
		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
IPD	Correlação de Pearson	0,197**	0,189**	0,289**	0,202**	0,209**	0,227*	0,123*

** . A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).

* . A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

As correlações com maiores índices da dimensão Interação com Pessoas Desconhecidas (IPD) com os fatores da ESDEJE foram respectivamente: Modificação do Humor (0,289), Conflito (0,227), Recaída (0,209), Retrocesso (0,202), Saliência (0,197) e Tolerância (0,189). A dimensão Problemas (0,123) apresentou uma baixa correlação.

A quinta análise apresenta a relação da dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) com os setes fatores da ESDEJE, como apresenta a Tabela 14. Como resultado, todos os fatores mostraram correlações com intensidade reduzida, em que quatro dos sete fatores apresentam níveis mais elevados, dois fatores apresentaram correlações fracas e um fator não apresentou correlação com

significância estatística.

Tabela 14

Correlação entre valores da dimensão FEFPR e os fatores da ESDEJE

		Correlações						
		SL	TL	MH	RT	RC	CF	PB
FEFPR	Correlação de Pearson	0,116*	0,181**	0,268**	0,101	0,123*	0,226*	0,156**

** . A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).

* . A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

As correlações com maiores níveis de significância da dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) com os fatores da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) foram respectivamente: Modificação do Humor (0,268), Conflito (0,226), Tolerância (0,181) e Problemas (156). Recaída (0,123) e Saliência (0,116), apresentaram menores níveis de correlação. Já o fator Retrocesso (0,101) apresentou uma baixa correlação sem significância estatística.

4.3 Discussão

Mediante os resultados obtidos através dos questionários e das análises realizadas nesta pesquisa, verificou-se que alguns resultados se assemelharam com as apurações de estudos anteriores citados neste trabalho.

O presente trabalho compreendeu uma amostra majoritariamente masculina (N=233; 79%) e uma pequena porção feminina (N=57; 19,3%), seguindo o que se observou nos estudos anteriores, com mais da metade da amostra sendo masculina (Karaca et al., 2020; Lee e Leeson, 2015; Lo et al., 2005). Neste estudo observou-se uma pequena parcela que não se identificava com os dois gêneros, sendo então um grupo autodeclarado não binário (N=5; 1,7%), um resultado novo se comparado aos estudos supracitados.

O tempo médio conectado ao computador jogando jogos online se manteve razoavelmente próximo aos observados nos estudos anteriores, em que este trabalho constatou uma média aproximada de 12h semanais destinada aos jogos online, em torno de 1h40m por dia. Porém, no estudo de Karaca et al. (2020), a média dos

entrevistados conectados ao computador foi aproximadamente 3h diárias, equivalendo à 21h semanais, quase o dobro do valor achado neste trabalho.

O uso prolongado do computador em jogar jogos online foi detectado nesta pesquisa, mostrando que metade dos entrevistados jogam todos os dias (N=157; 53,2%) e quase um quarto dos respondentes jogam entre 3 e 6 dias na semana (N=90; 30,5%). Resultado este que pode ser um fator de risco para usuários que jogam constantemente, possibilitando a ocorrência de problemas com jogos eletrônicos e até mesmo desenvolvendo vício em jogos online mediante o aumento de tempo usando o computador para jogar (Karaca et al., 2020).

Os resultados baseados nos dados descritivos do Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos (ESDEJE) mostraram que o percentual de respondentes que jogam todos os dias também indicou maiores médias dos fatores MH, SL e TL, respectivamente. O aumento desses valores mostram que o ato de jogar tem sido o mais importante na vida desses indivíduos, jogando com mais frequência e com mais horas, resultando na dominação dos pensamentos, sentimentos e comportamentos, buscando experiências que se assemelham ao euforismo ou relaxamento (Jeroen et al., 2009).

Com as correlações entre as dimensões do *Cuestionario de ansiedad social para adultos* (CASO) e fatores da ESDEJE, os resultados apontados sugerem que a ansiedade social está atrelada ao consumo de jogos online em diferentes formas. A primeira forma é vista na correlação entre os fatores Interação com o sexo oposto (ISO) e Modificação do humor (MH) (0,267), o que significa que as respostas são associadas a modificação do humor e a interação com o sexo oposto, ou seja, buscam um sentimento de relaxamento ou euforia visando o escapismo de interações com o sexo oposto. Isso pode ocorrer porque tais indivíduos, por terem relações interpessoais precárias, o que está relacionado a ansiedade social. Assim tais indivíduos entram em um ciclo vicioso e acabam aumentando o tempo gasto em jogos online, fazendo com que relações com o sexo oposto sejam cada vez mais afetadas (Lo et al., 2005).

A segunda forma com que a ansiedade social pode refletir com os jogos online é mostrada na correlação entre os fatores Expressão Assertiva de Incômodo, Desagrado ou Raiva (EAIDR) e Tolerância (TL) (0,190), no qual os indivíduos que possuem dificuldade em se expressar em situações que lhe causam incômodo, desagrado ou raiva, também dedicam um maior tempo nos jogos online. Talvez isso

ocorra porque o mundo virtual de um jogo pode lhe causar mais segurança ao falar virtualmente do que cara a cara com pessoas, mesmo que isso não melhore as relações sociais no mundo real (Andreassen *et al.*, 2016; Lo *et al.*, 2005).

Uma terceira forma de relacionar a ansiedade social ao consumo de jogos online seria uma comparação entre as maiores médias descritivas dos fatores quanto aos grupos de jogadores que jogam todos os dias. Os fatores Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR) e Modificação do humor (MH) se destacaram, podendo significar que os indivíduos que se sentem desconfortáveis ao ficarem em evidência ou fazerem papel de ridículo, tendem a jogar mais buscando um local de tranquilidade que o jogo proporciona, um local seguro que não lhe fará passar ridículos. Esse refúgio digital pode levar à redução da ansiedade social, ajudando a pessoa se sentir melhor, porém isso pode acarretar, ao mesmo tempo, uma diminuição de interação social face a face, como relata Karaca *et al.* (2020).

Diante dos resultados desta pesquisa comparados com outros estudos, pode-se observar que há uma tendência de escapismo dos indivíduos quanto a situações que acionam a ansiedade social, o que pode ser explicado pelo fato dos jogos online serem vistos como refúgio que traz tranquilidade ou euforismo. Assim como relata Park *et al.* (2016), as preocupações sociais, como problemas na faculdade, problemas em relacionamentos e preocupações acerca do futuro, deixam as pessoas mais angustiadas e refletem em ansiedades sociais e alta evitação social.

5. CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÃO

Os trabalhos que buscam entender a relação do homem com as tecnologias estão se desenvolvendo gradativamente ao passar dos anos. Tentar compreender as consequências que as tecnologias expõem ao homem é papel fundamental para o progresso como ser humanos, na busca da evolução segura e saudável.

Este trabalho buscou compreender a relação do consumo de jogos online por computador e o aumento do nível de ansiedade pelo consumidor e encontrou correlações significativas entre os fenômenos. Os resultados podem mostrar que jogar jogos online tem sido meio de escapismo a eventos que causam ansiedade social na amostra.

Os objetivos específicos desse trabalho foram alcançados com sucesso. No que diz respeito a descrição do nível de dependência dos usuários de jogos online por computador, a amostra deste trabalho apresentou sintomas leves do diagnóstico do Transtorno do Jogo pela Internet segundo o DSM-5 (2013, p. 795). Pois de acordo com o DSM-5, a principal característica deste transtorno é a participação recorrente em jogar online por muitas horas, em torno de 8 a 10 horas diárias e pelo menos 30 horas por semana. Porém, o resultado deste trabalho mostrou uma média de 1h40m por dia e 12h por semana ao jogar jogos online, mostrando sintomas leves de dependência dos usuários de jogos online desta pesquisa..

Quanto ao nível de ansiedade social dos respondentes, observou-se o principal sintoma relatado pelo DSM-5 (2013, p. 203), que é o medo em situações sociais que o indivíduo pode ser avaliado pelos outros. Esse sintoma pode ser visto entre as dimensões do CASO, em especial a dimensão Ficar em Evidência ou Fazer Papel de Ridículo (FEFPR). Como consequência do transtorno de ansiedade social, o DSM-5 (2013, p. 206) relata que o indivíduo pode estar associado a ser solteiro, refletindo mais um sintoma deste transtorno, que foi resultante a dimensão Interação com o Sexo Oposto (ISO), mostrando dificuldades com a interação social com pessoas do sexo oposto.

Com os resultados obtidos nessa pesquisa, este trabalho poderia ajudar a comunidade científica da área da saúde a identificar possíveis casos de ansiedade social associados ao uso de jogos online. Assim como o mercado de jogos poderia se beneficiar na criação de jogos online, com o intuito de oferecer relaxamento e euforia

para os jogadores que estejam passando por estresse devido à ansiedade social. Também com criação de jogos que estimulem o jogador a voltar a ter contato com pessoas reais, possibilitando uma interação real entre jogadores para desenvolver relações sociais reais.

No campo da administração, este trabalho pode fornecer dados para as empresas do nicho de jogos, mostrando que o uso de jogos online pode acarretar em consequências maléficas para os seus consumidores. Dessa forma, as empresas podem formular soluções que inibem consequências prejudiciais aos seus clientes.

Logo, diante dos resultados alcançados, seria oportuno uma pesquisa direcionada a grupos que não jogam jogos online por computador, pois o atual trabalho mostrou uma pequena amostra que não foi utilizada em todas as análises, pois dessa forma mostraria um possível cenário diferente do que foi encontrado neste trabalho.

Uma pesquisa em cuidados e tratamentos para indivíduos que possuem níveis problemáticos quanto ao uso excessivo de jogos online e para aqueles, que por essa razão, desenvolveram ansiedade social severa. Assim como, desenvolver uma futura pesquisa relacionada ao uso de vídeo games atrelado aos mundos imersivos que o metaverso proporcionará com a ajuda da tecnologia 5G, fatores que proporcionarão uma experiência mais chamativa para os futuros jovens da população brasileira.

REFERÊNCIA

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)**. [s.l.: s.n.]. v. 5th ed.

BARBOZA, E. F. U.; SILVA, A. C. DE A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1–16, 2014.

CABALLO, V. E. et al. Validação brasileira do Questionário de Ansiedade Social para Adultos (CASO). **Psicologia - Teoria e Prática**, v. 19, n. 2, 2017.

CASTILLO, A. R. G. C. et al. Transtornos de Ansiedade. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 22, n. 2, p. 20–23, 2000.

CHOI, C.; HUMS, M. A.; BUM, C. H. Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 15, n. 12, 13 dez. 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. v. 4

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo 2008: [s.n.]. Disponível em: <<http://www.andreaserauff.com.br/arquivos/disciplinas/brinquedosebrincadeiras/10.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2022.

KARACA, S. et al. **Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students**. *Community Mental Health Journal*, v. 56, n. 5, p. 830–838, 1 jul. 2020.

LEE, B. W.; LEESON, P. R. C. Online Gaming in the Context of Social Anxiety. **Psychology of Addictive Behaviors**, v. 29, n. 2, p. 473–482, 1 jun. 2015.

LEMMENS, J. S.; VALKENBURG, P. M.; PETER, J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. **Media Psychology**, v. 12, n. 1, p. 77–95, jan. 2009.

LEMOS, I. L.; CONTI, M. A.; SOUGEY, E. B. **Avaliação da equivalência semântica e consistência interna da Game Addiction Scale (GAS): Versão em português**. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, v. 64, n. 1, p. 8–16, 2015.

LESNIESKI, M. S. **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. , 2008b. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>>. Acesso em: 27 mar. 2022.

LO, S.-K.; WANG, C.-C.; FANG, W. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. **CyberPsychology & Behavior**, v. 8, n. 1, p. 15–20, 2005.

MEDIA, K. I. **Data Stories: O mundo dos games**. Disponível em: <<https://www.kantaribopemedia.com/wp-content/uploads/2022/03/Data-Stories-Ed.20-O-mundo-dos-games.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

OMS. **Depression and Other Common Mental Disorders**. Disponível em: <<https://apps.who.int/iris/rest/bitstreams/1080542/retrieve>>. Acesso em: 11 abr. 2022.

OMS. **International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)**. Disponível em: <<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>>. Acesso em: 11 abr. 2022.

PARK, J. H. et al. **Correlations among social anxiety, self-esteem, impulsivity, and game genre in patients with problematic online game playing**. *Psychiatry Investigation*, v. 13, n. 3, p. 297–304, 1 maio 2016.

PBG. **Pesquisa Game Brasil. PBG21**, 2021. Disponível em: <<https://liviasciencia.files.wordpress.com/2021/05/pesquisa-game-brasil-2021-1.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2022

PESQUISA NACIONAL POR AMOSTRA DE DOMICÍLIOS - PNAD. **Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019**. , 2019. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2022

PIERCE, J. **LevelSkip**. Disponível em: <<https://levelskip.com/mmorpgs/OldSchool-RuneScape-The-beauties-and-wonders-of-a-very-unique-MMORPG>>. Acesso em: 13 abr. 2022.

SCARMIGLIAT, K. **Vício em games será considerado transtorno de saúde mental - Faculdade de Medicina da UFMG**. Disponível em: <<https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/>>. Acesso em: 13 abr. 2022.

THORN, E. **Metabomb**. Disponível em: <<https://www.metabomb.net/overwatch/gameplay-guides/9-advanced-soldier-76-tips-that-will-change-the-way-you-play>>. Acesso em: 13 abr. 2022.

TRINCA, D. et al. **JOGOS ONLINE**. *Revista Informática Aplicada*, v. 2, n. 1, p. 34–49, 2006.

VILLELA, M. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games | Jogos | TechTudo**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>>. Acesso em: 13 abr. 2022.

Lourenço, Lélío , & Nobre-Sandoval, Larissa , & Salazar, Isabel C. , & Caballo, Vicente E. , & Wagner, Marcia F. , & Arias, Benito. **Validação brasileira do Questionário de Ansiedade Social para Adultos (CASO)**. *Psicologia: Teoria e Prática*, 19(2),131-150, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193852560007>. Acesso em: 31 de Agosto de 2022.

Jeroen S. Lemmens , Patti M. Valkenburg & Jochen Peter. **Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents**. *Media Psychology*, 12:1, 77-95, 2009. DOI:10.1080/15213260802669458

Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. **The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study**. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262, 2016.

APÊNDICES

Apêndice 1 - Pesquisa sobre jogos online por computador

Pesquisa sobre jogos online por computador

Prezado(a) participante,

Você está sendo convidado para participar de uma pesquisa para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, que está sendo desenvolvida no Departamento de Administração da Universidade de Brasília (FACE/UnB) pelo graduando Vitor Soares Oliveira Brito, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Elaine Rabelo Neiva.

Essa pesquisa estuda os fatores associados ao consumo de jogos online por computador.

Informamos que sua participação é voluntária e anônima. Caso aceite colaborar, você terá acesso a questões objetivas cujo tempo médio de resposta é de 9 minutos. Relativamente à confidencialidade, ressaltamos que nenhum dado será comercializado, mantendo a destinação do estudo apenas para fins acadêmicos.

Em caso de dúvidas e reclamações, entre em contato no e-mail: vitor-1921@hotmail.com

Atenciosamente,
Vitor Soares.

*Obrigatório

1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido *

Ao clicar em "sim", afirmo ter lido e entendido as informações desse convite e concordo em participar dela voluntariamente.

Marcar apenas uma oval.

Sim

Perfil
do
jogador

As perguntas da sessão a seguir tem caráter demográfico e visam classificar os respondentes a fim de entender melhor o perfil de jogadores online.

2. Com qual gênero você se identifica? *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
 Feminino
 Não binário

3. Idade *

Marcar apenas uma oval.

- De 15 a 17 anos
 De 18 a 20 anos
 De 21 a 24 anos
 Outro: _____

4. Qual região do Brasil você mora? *

Marcar apenas uma oval.

- Norte
 Nordeste
 Centro-Oeste
 Sudeste
 Sul

5. Renda Familiar

Marcar apenas uma oval.

- R\$ 0,00 a R\$ 2.424,00
 R\$ 2.425,00 a R\$ 4.848,00
 R\$ 4.849,00 a R\$ 12.020,00
 R\$ 12.021,00 a 24.040,00
 Acima de 24.041,00

6. Joga online no computador? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

7. Com qual frequência você joga jogos online no computador? *

Marcar apenas uma oval.

- Todos os dias
 Entre 3 e 6 dias na semana
 Pelo menos uma vez na semana
 Menos de uma vez na semana
 Não jogo online

8. Quanto tempo você gasta em média por semana jogando no computador? *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 4 horas
 Entre 4 e 6 horas
 Entre 6 e 8 horas
 Entre 8 e 20 horas
 Entre 20 e 30 horas
 Mais de 30 horas

Jogos Online

Responda as perguntas abaixo de acordo com a sua percepção e como se identifica com cada uma. Essas questões possuem escala de 1 a 5, onde 1 significa "Nunca", 2 significa "Raramente", 3 significa "Algumas vezes" e 5 significa "Muito frequentemente".

9. Você pensou em jogar o dia todo? *

Marcar apenas uma oval.

- 1 2 3 4 5
-
- Nunca Muito frequentemente

55. Dizer a alguém que seu comportamento está me incomodando e pedir que *
deixe de fazê-lo

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Nenhum ou muito pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito ou muitíssimo

56. Convidar uma pessoa atraente para dançar *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Nenhum ou muito pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito ou muitíssimo

57. Ser criticado(a) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Nenhum ou muito pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito ou muitíssimo

58. Falar com um superior ou uma pessoa de autoridade *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Nenhum ou muito pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito ou muitíssimo

59. Dizer a uma pessoa que me atrai que gostaria de conhecê-la melhor *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Nenhum ou muito pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito ou muitíssimo

