



**CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO
CURSO DE FARMÁCIA**

RICKY STEFAN FERNANDES MACIEL

**PERFIL FARMACOTERAPÊUTICO EM INDIVÍDUOS QUE UTILIZAM JOGOS
ELETRÔNICOS DE MANEIRA RECREATIVA OU PROFISSIONAL.**

**FORTALEZA
2020**



RICKY STEFAN FERNANDES MACIEL

PERFIL FARMACOTERAPÊUTICO EM INDIVÍDUOS QUE UTILIZAM JOGOS
ELETRÔNICOS DE MANEIRA RECREATIVA OU PROFISSIONAL.

Artigo científico apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II do curso de Farmácia do CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO, como requisito requisito para obtenção do grau de Bacharel, sob a orientação do prof.º Felipe Rodrigues Magalhães de Aguiar, mestre em Microbiologia Médica pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

FORTALEZA
2020

RICKY STEFAN FERNANDES MACIEL

PERFIL FARMACOTERAPÊUTICO EM INDIVÍDUOS QUE UTILIZAM JOGOS
ELETRÔNICOS DE MANEIRA RECREATIVA OU PROFISSIONAL.

Este artigo científico foi apresentado no dia 08 de Julho de 2020 como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Farmácia do Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO – tendo sido aprovado pela banca examinadora composta pelos professores abaixo.

BANCA
EXAMINADORA

Prof. Mestre. Felipe Rodrigues Magalhães de Aguiar

Orientador –Centro Universitário Fametro
(UNIFAMETRO)

Farm. Yelena Diniz Costa Uchoa - Especialista

Prof. Dr. Suzana Barbosa Bezerra

Membro – Centro Universitário Fametro (UNIFAMETRO)

FORTALEZA
2020

PERFIL FARMACOTERAPÊUTICO EM INDIVÍDUOS QUE UTILIZAM JOGOS ELETRÔNICOS DE MANEIRA RECREATIVA OU PROFISSIONAL.

***Ricky Stefan Fernandes Maciel**

**** Felipe Rodrigues Magalhães de Aguiar**

RESUMO

Os jogos eletrônicos ou jogos de videogame vêm crescendo cada vez mais com o passar dos anos, chegando a serem considerados por muitos como modalidade esportiva. Jogar videogame virou uma atividade frequente e isso vem sendo estudado e tem sido associado à vários problemas de saúde, como: obesidade, dores de cabeça, ansiedade, estresse, distúrbios do sono, dor musculoesquelética e diminuição da atividade física casual. Objetivando-se traçar um perfil farmacoterapêutico em um grupo de indivíduos que utilizam jogos de videogame como atividade recreativa ou profissional, o presente estudo foi realizado, através da coleta de dados a partir de um questionário online, observando informações sobre o uso de medicamentos, a variedade, possíveis queixas de saúde dos usuários, quantidade de horas que praticavam a atividade, idade e sexo. Após a análise dos dados obtidos encontramos que, grande parte dos entrevistados eram adultos emergentes, um período intermediário entre a adolescência e a vida **adulta**, que se encontra entre 18 e 25 anos, a grande maioria praticava a atividade de maneira excessiva ou seja, acima de 120 minutos por dia, faziam uso irracional de medicamento, os medicamentos mais utilizados foram para doenças crônicas como HAS e diabetes mellitus, possuíam dores de cabeça, perca do sono e stress como queixas de saúde mais recorrentes, faziam uso de substâncias para se manter em alerta durante a noite.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Perfil Farmacoterapêutico. Uso de Medicamento.

*Discente do curso de Farmácia do Centro Universitário Fametro.

E-mail: ricky.sterfan16@hotmail.com

** Farmacêutico pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestre em Microbiologia Médica pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Docente do curso de Farmácia pela Centro Universitário Fametro curso de farmácia. E-mail: felipe.magalhaes@professor.unifametro.edu.br

**PHARMACOTHERAPEUTIC PROFILE IN INDIVIDUALS WHO USE
RECREATIONAL OR PROFESSIONAL ELECTRONIC GAMES.**

*** Ricky Stefan Fernandes Maciel**

**** Felipe Rodrigues Magalhães de Aguiar**

ABSTRACT

Electronic games or video games have been growing more and more over the years, coming to be considered by many as a sports modality. Playing video games has become a frequent activity and this has been studied and has been associated with several health problems, such as: obesity, headaches, anxiety, stress, sleep disorders, musculoskeletal pain and decreased casual physical activity. Aiming to outline a pharmacotherapeutic profile in a group of individuals who use video games as a recreational or professional activity, the present study was carried out, through the collection of data from an online questionnaire, observing information on the use of medicines, the variety, possible health complaints from users, number of hours they practiced the activity, age and sex. After analyzing the data obtained, we found that a large part of the interviewees were emerging adults, an intermediate period between adolescence and adulthood, which is between 18 and 25 years old, the vast majority practiced the activity excessively, that is, above 120 minutes a day, they used irrational medication, the most used drugs were for chronic diseases such as SAH and diabetes mellitus, they had headaches, sleep loss and stress as the most recurring health complaints, they used substances to maintain themselves on alert at night.

Keywords: Electronic Games. Pharmacotherapeutic profile. Medication Use.

* Student of the Pharmacy course at University center - Fametro.

Email: ricky.sterfan16@hotmail.com

** Pharmacist at the Federal University of Ceará (UFC). Master in Medical Microbiology from the Federal University of Ceará (UFC). Professor of Pharmacy course at Centro Universitário Fametro

pharmacy course. E-mail: felipe.magalhaes@professor.unifametro.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Jogos de Videogame ou Jogos eletrônicos são formas de entretenimento interativo no qual o jogador controla imagens geradas eletronicamente exibidas em uma tela de vídeo. Isto inclui os jogos de 'videogame' jogados em casa, em máquinas especiais ou em computadores caseiros, e aqueles jogados em fliperamas (DESCRITORES EM CIÊNCIAS DE SAÚDE, 2019).

Um jogo pode ser entendido como a composição de quatro elementos, considerado como o tétrede elementar: mecânica, estética, narrativa e tecnologia. “Mecânica” é a operação do jogo, “narrativa” é a sequência de eventos ao longo da história a ser contada seja como for, “estética” é composta por componentes e emoções audiovisuais, despertadas pelo o que está sendo mostrado, enquanto a tecnologia é representada pela mídia (SCHELL J., 2008), sempre visando captar a atenção e trazer prazer na atividade apresentada.

Levando isso em consideração podemos também citar que “Saúde Eletrônica” refere-se a qualquer tecnologia de comunicação que possa ter impacto na mudança de comportamento, atividade física e dieta, seja ela positiva ou negativa (CANTWELL ; SHEIKH , 2009).

Devido à maior acessibilidade de aparelhos eletrônicos, atualmente, podemos relacionar alguns problemas de saúde com a utilização de jogos eletrônicos, que estão incluídos entre as atividades sedentárias mais praticadas na atualidade, podendo eventualmente ser jogado em pé ou deitado, com a utilização de controle (*Gamepad* ou *joystick*). Caracterizado por ausentar ou diminuir os movimentos corporais os videogames não ativos estão bastante presentes na vida contemporânea (MADDISON et al., 2013).

Períodos de tempo superior a 3 h/dia para o uso de todos os equipamentos eletrônicos, 2 h/dia para computadores e 1 h/dia para videogames foram considerados excessivos (ZAPATA et al., 2006). O uso excessivo desses dispositivos eletrônicos para atividades recreativas ou esportivas vem sendo estudado e tem sido associado à vários problemas de saúde, como: obesidade, dores de cabeça, ansiedade, estresse, distúrbios do sono, dor musculoesquelético e diminuição da atividade física casual (MILDE-BUSCH et al., 2010).

Períodos prolongados em posição estática pode resultar em dor na coluna vertebral e aumentar o risco de desenvolver queixas em outras partes do corpo (HAKALA et al., 2012). Esses sintomas musculoesqueléticos são as principais causas de dor crônica e recorrente em crianças e adolescentes, assim como dor de cabeça, afetando significativamente o bem estar do indivíduo (MILDE-BUSCH et al., 2010).

O fator “tempo” junto ao desenvolvimento tecnológico e socioeconômico do indivíduo podem influenciar nos possíveis aparecimentos de dores musculoesqueléticas e dores de cabeça (ZAPATA et al., 2006), sendo, as primeiras, mais relatadas pelo público do sexo feminino. As queixas de dores atingem todas as regiões anatômicas, essa presença de dor em diferentes regiões do corpo consequentemente causam maior perturbação no cotidiano do indivíduo (HAKALA et al., 2012).

Além disso, atividades sedentárias de lazer, tais como jogos eletrônicos utilizando computadores, aumentam o desinteresse por práticas de atividades físicas diárias pelo o indivíduo (como caminhada ou esportes convencionais), aliado aos maus hábitos alimentares facilitando o surgimento de doenças como diabetes, hipertensão arterial, síndrome plurimetabólica e eventos cardiovasculares devido a falta de comprometimento na alimentação (DUNSTAN et al., 2010), assim como desenvolvimento de obesidade em faixas etárias mais baixas, pois a maior audiência desses jogos são por crianças e adolescentes. A obesidade é uma epidemia global, responsável pela diminuição da expectativa de vida e pelo aumento da mortalidade por doenças cardiovasculares (RIBEIRO et al., 2006).

Há também a evidência de mudança de comportamento ocasionadas pelo uso excessivo de jogos eletrônicos como estresse e ansiedade, podendo eles serem causa da diminuição na qualidade do sono e de dores de cabeça, sendo essas mudanças de comportamento menos comuns (MILDE-BUSCH et al., 2010).

Levando em consideração que esses indivíduo sofrem de desconforto devido a sua posição ergonômica ou dores de cabeça devido excesso de exposição a estímulos audiovisuais ou até mesmo a falta de exercício e má alimentação causada pela prática excessiva de jogar, é comum a prática de automedicação que seria, a prática de administrar medicamentos sem o aconselhamento de um profissional de saúde qualificado, tal prática possui riscos e benefícios, sendo importante a sua avaliação se realmente é necessário sua automedicação (SILVA; MENDES; FREITAS; 2002).

Devido a falta de ponderação entre risco e benefício, muitas vezes ocorre o uso indiscriminado, pois, muitos medicamentos podem ser adquiridos sem prescrição. Os riscos de se automedicar podem ser: efeitos adversos, alergias, intoxicações, aumento da resistência bacteriana nos casos de antimicrobianos e mascarando doenças, eliminando seus sintomas mas não tratando o indivíduo (LYRA et al., 2003).

Dentre os tipos de medicamentos que são utilizados de forma abusiva, os mais comuns são: AINES (Anti inflamatórios não esteroidais) ou corticoides (LYRA et al., 2003), e medicamentos que aumentem o foco ou vigília do indivíduo como hidrocloridrato de metilfenidato (MPH; Concerta®, Ritalina®)

A presença de dor interfere em muitas atividades diárias como: dormir e praticar esportes, além de ser responsável pela automedicação, o que pode causar problemas de saúde ou até mascarar os sintomas de doenças mais importantes como foi dito, sendo papel do farmacêutico corroborar com a diminuição desse uso irracional (SILVA; MENDES; FREITAS; 2002).

2. METODOLOGIA

Tipo de pesquisa: Foi realizado um estudo do tipo descritivo com abordagem quantitativa no período de maio de 2020, cujo objetivo principal foi traçar um perfil farmacoterapêutico de indivíduos que utilizam os jogos eletrônicos (E-sports) como forma de lazer ou profissão, além de relatar as principais queixas relacionadas à utilização exacerbada desse tipo de atividade.

Critério de Inclusão: Participantes que possuem maior idade ou seja mínimo de 18 anos completos e que utilizem essa atividade como lazer ou profissão,

Critérios de Exclusão: Indivíduos que não concordarem em participar da pesquisa através da opção de aceitação do TCLE e indivíduos que possuem dor musculoesquelética ou lesões devido a distúrbios infecciosos, genéticos ou traumáticos.

Coleta de dados: A pesquisa foi realizada através da aplicação de formulário eletrônico pela plataforma virtual Google Forms, contendo 15 questões, onde um link foi encaminhado aos usuários através redes sociais eletrônicas e aplicativos de trocas de mensagens, como Facebook, Instagram e Twitter. As perguntas do questionário eram divididas em seções: TCLE, perguntas sobre jogos eletrônicos e anamnese. A seção “perguntas sobre jogos eletrônicos” tinha como objetivo identificar quantidade de tempo gasto nessa atividade, idade e sexo dos indivíduos em questão, levando em consideração dados que poderiam ser correlacionados com os sintomas que seriam encontrados, já na seção sobre anamnese tem como objetivo a identificação de queixas de saúde dos indivíduos e o uso de medicamentos, sejam eles prescritos ou não, a fim de correlacionar o uso indiscriminado e traçar um perfil farmacoterapêutico do grupo de acordo com os medicamentos encontrados.

Aspectos Éticos: Esta pesquisa será realizada de acordo com as normas éticas para a realização de pesquisa envolvendo seres humanos, regidas pela resolução 466/12 do Ministério da Saúde. O presente estudo garantirá aos participantes a isenção

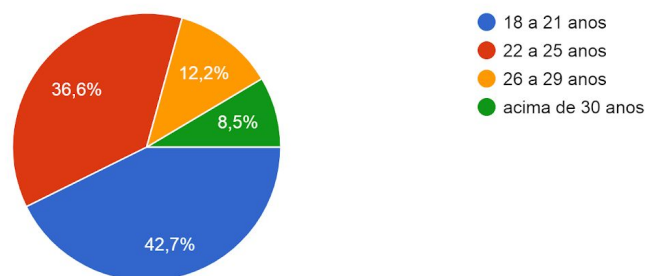
de qualquer custo referente ao mesmo, descrição quanto às informações prestadas e anonimato, incluídos no referido TCLE.

Análise de dados: Os resultados foram analisados quantitativamente no programa Microsoft Excel® representado como percentuais, no formato de tabelas e gráficos.

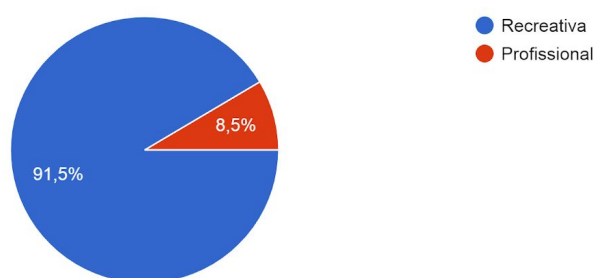
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram obtidos nessa pesquisa 82 questionários avaliando parâmetros como: tempo de horas semanais/jogo, a finalidade da atividade em questão, se o participante se queixava de alguma queixa de saúde, se utilizava medicamento para os sintomas caso houvesse e se a sua utilização era por prescrição ou automedicação.

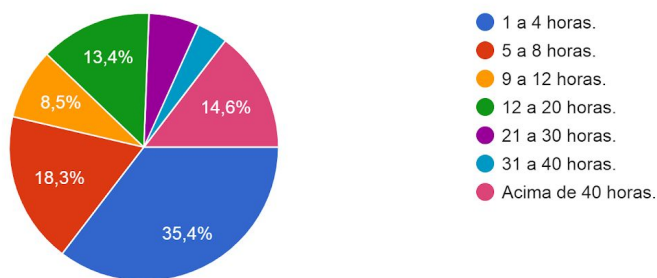
Dentre os participantes da pesquisa foi identificado que os homens se interessam mais por jogos de videogame, assumindo que 49 dos entrevistados (59,8%) eram homens, 31 (37,8%) eram mulheres e apenas 2 pessoas (2,4%) se identificaram como sendo transgênero. A maior parte dos que responderam o questionário possuíam idade entre 18 e 21 anos, correspondendo a 35 respostas (42,7%), seguido de 22 a 25 com 30 (36,6%), 26 a 29 com 10 (12,2%) e acima de 30 anos 7 (8,5%), totalizando 82 respostas (**Gráfico 1**).



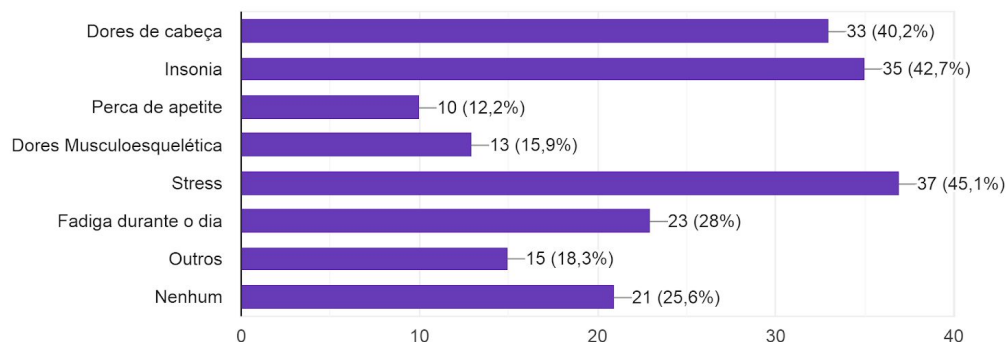
Vemos que 65 (79,3%) dos indivíduos que responderam o questionário se encontram na idade adulto emergente que seriam a faixa etária de 18 a 25 anos, pois essa faixa etária está mais ligada ao uso da tecnologia, crianças e adolescentes estão mais propensos e mais expostos a tecnologia dos que os demais além de possuir tempo livre para utilizar dessa atividade principalmente de forma recreativa. Entre os entrevistados 7 indivíduos (8,5%) têm o jogo como finalidade profissional, apresentando atividade remunerada ligada à prática de jogar videogame (**Gráfico 2**).



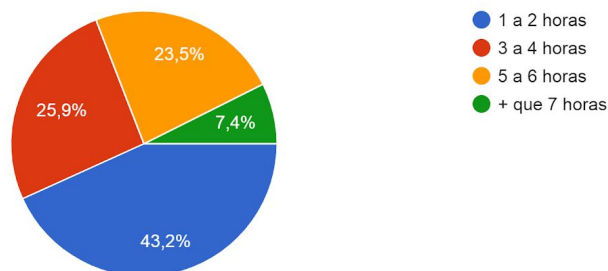
Em relação ao binômio indivíduos/quantidade de horas semanais de jogo, 51 entrevistados, equivalente a 62,2% do total, jogam até 12 horas semanais ou menos, sendo esse um valor razoável dividido pelos dias da semana, que seriam em média 102 minutos por dia. Além disso, 31 (37,8%) dos entrevistados apresentam horas semanais acima de 12 horas (11 apresentavam 12 a 20 horas, 5 apresentavam de 20 a 30 horas, 3 apresentavam de 30 a 40 horas e 12 apresentavam acima de 40 horas) estes possuiriam uma média equivalente à 222 minutos por dia e entre os 82 participantes, 12 (14,6%) apresentam acima de 40 horas que seriam um média de 342 minutos por dia três vezes mais do que a grande maioria (**Gráfico 3**).



No gráfico a seguir podemos ver sobre as queixas que foram relatadas pelos participantes. 21 dos participantes (25,6%) não relataram nenhum tipo de sintoma ou seja 61 dos participantes (74,4%) relataram algum dos sintomas abaixo sendo eles os mais evidentes: Stress sendo relatada por 37 pessoas (45,1%), insônia por 35 pessoas (42,7%) e dores de cabeça por 33 pessoas (40,2%) (**Gráfico 4**).

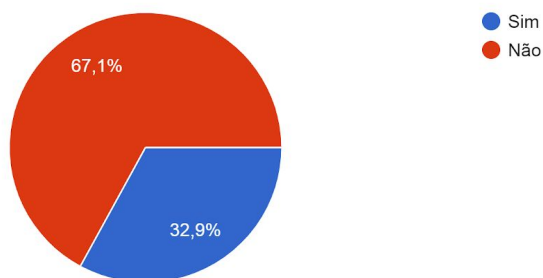


Um dos pontos tocados para correlacionar essa atividade às queixas mais comuns foi a quantidade de horas ininterruptas que cada pessoa passa jogando, 35 dos participantes (43,2%) relataram jogar de 1h a 2h ininterruptamente, 40 dos participantes (49,4%) jogavam entre 3 a 6 horas e apenas 6 participantes (7,4%) jogavam acima de 7 horas (**Gráfico 5**).



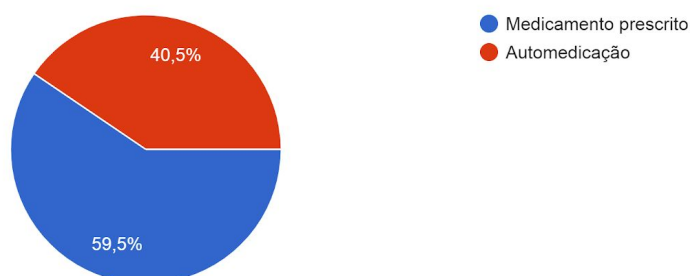
Levando consideração os dados anteriores de minutos por dia que se é gasto jogando, podemos correlacionar a quantidade de tempo que se é usado ininterruptamente a sintomas apresentados pelos indivíduos da pesquisa, pois apenas 21 dos participantes não se queixaram de nenhum dos sintomas, dentre eles alguns apresentavam acima de 40 horas/semanais, no entanto, a média de horas ideal só é apresentada por 43,2% dos participantes.

Entre os participantes da pesquisa foi abordado se eram diagnosticado com alguma doença, 27 dos participantes (32,9%) responderam que sim e 55 dos participantes (67,1%) não, sendo isso importante para comparação com a outras informações buscadas com esse questionário como: Conhecer quais medicamentos são utilizados e automedicação e uso irracional de medicamento (**Gráfico 6**).



Quando avaliada a utilização de medicamentos, apenas 42 dos participantes (30,5%) disseram que faziam uso de pelo menos um medicamento, seja ele prescrito

ou não. Já na pergunta sobre esse medicamento ser prescrito ou se foi utilizado por automedicação, 25 dos participantes (59,5%) relataram uso prescrito e 17 participantes (40,5%) relataram prática de automedicação, e, com isso foi possível identificar a prática de uso irracional de medicamento (**Gráfico 6**).



Dentre as respostas sobre quais medicamentos eram utilizados, muitos dos medicamentos eram de caráter crônico como: diabetes e hipertensão, outros tinham como finalidade tratamento específico como Asma ou Depressão. Medicamentos que possivelmente poderiam sofrer abusos como “AINES” e “Corticóides” não foram citados em quantidade suficiente para afirmar-se que estão sendo mal utilizados levando em consideração que somente metade das pessoas que relataram que utilizam medicamento descreveram qual medicamento usavam.

Este estudo também procurou identificar o uso de medicamentos ou substâncias para se manter acordado, quando perguntado aos participantes do questionário 12 (14,6%) responderam que sim e todos relataram o uso de derivados da taurina ou cafeína. De acordo com os dados obtidos pelos sintomas insônia foi um dos problemas mais recorrentes apresentados pelos participantes da pesquisa podendo relacionar isso ao uso de taurina e cafeína.

Ligação de queixas de saúde e gênero não pôde ser apresentada aqui como fator influenciador já que de acordo com as respostas não houve diferença entre eles,

seja apresentação de queixas relatadas por ambos os sexo, contudo observamos que dos dados obtidos foi que das 31 mulheres que responderam o questionário 22 (71%) apresentaram como sintoma prevalente dores de cabeça e 7 (22,6%) do público feminino não apresentaram nenhum sintoma, um valor equivalente a 1 terço daqueles que não apresentavam nenhum tipo de sintomas. Já sobre a população do gênero masculino dos 51 apresentados, 21 (41,2%) tiveram como queixa de saúde predominante stress e 14 (27,5%) não apresentaram nenhum sintoma.

4. CONCLUSÃO

Entre os resultados obtidos podemos relatar que foi possível identificar quais queixas de saúde foram mais recorrentes e presentes nos entrevistados em questão, sendo elas, stress, insônia e dores de cabeça respectivamente, podendo correlacionar elas ao tempo de jogo gasto pelos participantes da pesquisa, pois foi apresentado um média horas/jogo acima do que poderíamos considerar normal.

O perfil farmacoterapêutico do grupo em questão precisa de mais dados para ser concluído, porém os dados obtidos nessa pesquisa encontramos que além dos medicamentos usados foi possível a identificação de uso irracional de medicamentos, pois grande parte dos entrevistados que citaram usar pelo menos um medicamento, quase metade disse que utilizava medicamento sem prescrição de um profissional da saúde. Entre os medicamentos prescritos foram encontrados medicamentos com a finalidade de tratamento de doenças crônicas como: Diabetes mellitus e Hipertensão e medicamentos com finalidade para tratamentos específicos como Asma e Depressão, não tendo evidências concretas para correlacionar a atividade em questão aos medicamentos encontrados precisa-se de mais estudos para traçar uma resposta concreta.

Este trabalho tem sua importância pois é estudo feito em áreas não exploradas (E-Sport ou Esportes Eletrônicos) pela nossa profissão “farmacêutico” área essa que já possui profissionais como Psicólogos, Nutricionistas e Educadores Físicos, todos eles necessários para saúde do corpo e mente do indivíduo em questão.

REFERÊNCIAS

1. CATWELL, L; SHEIKH, A. **Avaliação de intervenções em eSaúde: a necessidade de avaliação sistêmica contínua.** PLoS Med , v.6 n°8, 2009.
2. DUNSTAN DW, ET AL. **Tempo e mortalidade da exibição de televisão: Estudo australiano sobre diabetes, obesidade e estilo de vida (Ausdiab).** Circulação. 2010.
3. DESCRITORES EM CIÊNCIAS DE SAÚDE. **Biblioteca virtual em saúde, 2019.** Consulta por descritor Disponível em: <<http://decs.bvs.br/cgi-bin/wxis1660.exe/decsserver/>>, acesso em: 28 nov. 2019.
4. HAKALA, PT; SAARNI, LA; PUNAMÄKI, RL; WALLENIUS, MA; NYGÅRD, CH; RIMPELÄ, AH. **Sintomas músculo-esqueléticos e uso do computador entre adolescentes finlandeses --- intensidade da dor e inconveniência à vida cotidiana: um estudo transversal.** Doenças músculo-esqueléticas do BMC ord; 2012.
5. LYRA JR., D. P.; OLIVEIRA, M. A. C.; BARRETO, R. J. R.. et al. **Perfil da auto-medicação na farmácia escola da UFPE.** Pharmacia Brasileira, v. 15, n. 1/3, p. 72-74, 2003.
6. MADDISON, R et al. **Jogos de vídeo ativos e controle de peso: existe futuro?** Games Health J. 2013.
7. MILDE-BUSCH, A; VON KRIES, R; THOMAS, S; HEINRICH, S; STRAUBE, A; RADON, K. **A associação entre uso de eletrônicos mídia e prevalência de dor de cabeça em adolescentes: resultados de um estudo transversal de base populacional.** BMC Neurol; v.10 12, 2010.
- 8.. RIBEIRO, RQ; LOTUFO, PA; LAMOUNIER, JA; OLIVEIRA, RG; SOARES, JF; BOTTER, DA. **Fatores adicionais de risco cardiovascular associados ao excesso de peso em crianças e adolescentes.** O estudo do coração de Belo Horizonte. Arq. bras. cardiol; 2006.
9. SCHELL J. **A Arte do Design de Jogos: Um Livro de Lentas.** Amsterdã: Elsevier; 2008.
10. SILVA, M. V. S.; MENDES, I. J. M.; FREITAS, O. **O medicamento, a auto-medicação e a farmácia.** Pharmacia Brasileira, v. 15, n. 3/4, p. 64-67. 2002
11. TECHTUDO. **Globo.com, 2019.** Consulta por jogos de RPG em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>, acesso em: 28 nov. 2019.
12. YAO, W; LUO, C; AI, F; CHEN, Q. **Fatores de risco para lombar inespecífico dor em adolescentes chineses um estudo caso-controle.** Pain Med; 2012.

13. ZAPATA, AL; MORAES, AJ; LEONE, C; DORIA-FILHO, U; SILVA, CA. **Dor e síndromes de dor músculo-esqueléticas relacionadas com computador e vídeo o uso de jogos em adolescentes.** Eur J Pediatr, 2006.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O (a) senhor (a) está sendo convidado (a) para participar, de forma voluntária, da pesquisa intitulada: **PERFIL FARMACOTERAPÊUTICO EM INDIVÍDUOS QUE UTILIZAM JOGOS ELETRÔNICOS DE MANEIRA RECREATIVA OU PROFISSIONAL**, que está sob a responsabilidade do pesquisador PROF. MS. FELIPE RODRIGUES MAGALHÃES DE AGUIAR, cujo objetivo é **Traçar um perfil farmacoterapêutico do grupo, identificar o uso indiscriminado de medicamentos e associar doenças ou queixas do grupo em questão** . Sua participação no referido estudo será através da resposta a um questionário com perguntas objetivas e subjetivas sobre a Uso de medicamentos, Doenças e Tempo de jogo semanal. Desta pesquisa, você pode esperar alguns benefícios, tais como **TRAZER MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE OS PROBLEMAS CAUSADOS PELO O USO INDISCRIMINADO DE MEDICAMENTOS POR PARTE DESTE GRUPO, MALEFÍCIOS VIGENTES DA ATIVIDADE RECREATIVA EM EXCESSO E CONHECER OS SUAS PRINCIPAIS QUEIXAS, MOSTRANDO QUAIS SÃO AS CONSEQUÊNCIAS E RISCOS PARA ESSE GRUPO.**

. A pesquisa pode apresentar riscos e desconfortos, tais como: **CONSTRANGIMENTO AO RESPONDER ALGUMAS PERGUNTAS** (o usuário pode sentir-se envergonhado ou inibido) E **PUBLITIZAÇÃO DE INFORMAÇÕES** (extravio de questionários ou dados após a informatização dos mesmos). Para minimizá-los, as seguintes ações serão realizadas: Não identificação dos usuários, somente os dois pesquisadores terão acesso aos dados informados e todos os formulários eletrônicos serão deletados após a compilação dos dados da pesquisa.

. Você pode se recusar a participar do estudo, ou retirar seu consentimento a qualquer momento, sem precisar se justificar, e, se desejar sair da pesquisa, não sofrerá qualquer prejuízo à assistência que venha a receber. Você pode optar por métodos alternativos de participação na pesquisa, como **NÃO SE IDENTIFICANDO E APENAS INDICANDO QUAL O CURSO ESTÁ CURSANDO**.

Os pesquisadores envolvidos com o referido projeto é o Prof. Ms. Felipe Rodrigues Magalhães de Aguiar / felipe.magalhaes@professor.unifametro.edu.br / (85) 99936-1111 / Rua Conselheiro Estelita, 500, Jacarecanga, Fortaleza/CE. É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que você queira saber antes, durante e depois de sua participação. Enfim, tendo sido orientado (a) quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do estudo, solicito seu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por sua participação.

Em caso de dúvida, reclamação ou qualquer tipo de denúncia sobre este estudo, você pode entrar em contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa da Unifametro** no telefone (85) 3206-6417, presencialmente no endereço Rua Conselheiro Estelita, nº 500 de segunda a sexta-feira, das 7h às 12h e das 13h às 16h ou por envio de e-mail ao endereço cep@unifametro.edu.br.

CONSENTIMENTO PÓS ESCLARECIDO

Declaro que após esclarecido e tendo entendido o que me foi explicado, concordo em participar do estudo.

QUESTIONÁRIO

1. Você possui mínimo de 18 anos completos e aceita em participar da pesquisa? (obrigatório)
- Sim
 - Não

Perguntas sobre jogos eletrônicos

2. Quantos anos você tem? (obrigatório)
- 18 a 21 anos.
 - 22 a 25 anos.
 - 26 a 29 anos.
 - Acima de 30 anos.
3. Qual o seu gênero sexual? (obrigatório)
- Masculino.
 - Feminino.
 - Outro: _____
4. Você joga com finalidade recreativa ou profissional? (obrigatório)
- Recreativa
 - Profissional
5. Quais jogos você habitualmente joga? (obrigatório)
- League Of Legends
 - PUBG
 - CS: Global Offensive
 - Dota 2
 - Consoles (Playstation, Xbox, Nintendo)
 - Fortnite
 - Rainbow six
 - Outros
6. Quantas horas semanais você joga em média? (obrigatório)
- 1 a 4 horas.
 - 5 a 8 horas.
 - 9 a 12 horas.
 - 12 a 20 horas.

- 21 a 30 horas.
- 31 a 40 horas.
- Acima de 40 horas.

7. Qual a maior duração de horas ininterruptas você joga em média?

- 1 a 2 horas
- 3 a 4 horas
- 5 a 6 horas
- + que 7 horas

Anamnese - Entrevista

8. Você é diagnosticado com alguma doença?

- Sim
- Não

9. Você faz uso de algum tipo de medicamento?

- Sim
- Não

10. Se sim, qual o medicamento que você utiliza?

11. Esse medicamento é prescrito ou por escolha própria?

- Medicamento prescrito.
- Automedicação.

12. Você se queixa de algum dos sintomas abaixo? (obrigatório)

- Dores de cabeça.
- Insônia.
- Perda de apetite.
- Dores Musculoesquelética.
- Stress.
- Fadiga durante o dia.
- Outros

13. Você acha que o jogo tem alguma relação com os problemas apresentados, se existirem?

Sim.

Não.

14. Você utiliza de alguma substância para manter-se acordado?

Sim

Não

15. Se sim quais?
