

RESUMO SIMPLES - NEUROCIÊNCIA E SAÚDE

NÍVEIS DE DEPRESSÃO EM JOGADORES DE JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA (FPS): DADOS PRELIMINARES

Vinícius Freitas Barbosa Da Silva (vinicius.freitas2@academico.ufpb.br)

Ana Tereza Ferreira De Azevedo (ana.tereza@academico.ufpb.br)

Alinne Dos Santos Araújo (alinnedossantosaraujo@gmail.com)

Melissa De Andrade Alexandre (melissa.andrade@academico.ufpb.br)

Gabriella Medeiros Silva (medeirosgabriella7@gmail.com)

INTRODUÇÃO: A depressão é um transtorno psicológico crônico que afeta cerca de 280 milhões de pessoas em todo o mundo, sendo caracterizada pela falta de interesse em atividades antes consideradas divertidas e por estados de apatia e perda de energia. Com o crescimento do mercado de Videogames, Jogos de Tiro em Primeira Pessoa (FPS) estão comumente presentes no cotidiano, oferecendo-se como forma de escape emocional, promovendo a interação social e estimulando funções cognitivas. **OBJETIVO:** Avaliar o nível de depressão em jogadores de FPS. **MÉTODO:** O estudo foi realizado de forma online, por meio da plataforma Google Forms. Foram utilizados os seguintes instrumentos: Questionário Sociodemográfico e Inventário de Depressão de Beck (BDI-II). Participaram 18 jogadores, sendo 15 homens e 3 mulheres, com idade média de 24,7 anos. **RESULTADOS:** Os resultados do BDI-II indicaram uma pontuação média de depressão de 12,8 pontos ($M=12,8$; $DP=10,8$), o que se enquadra em um nível de depressão leve a moderado, com uma distribuição percentual de 50% dos jogadores não apresentando sintomas

depressivos, 22,2% com sintomas leves, 16,6% com sintomas moderados e 11,1% com sintomas graves. CONCLUSÃO: O estudo revelou uma prevalência da ausência de sintomas depressivos em jogadores de FPS, contudo, a variabilidade nos escores sugere diferentes graus de sofrimento emocional, que podem estar relacionados a fatores extrínsecos a análise. Dessa forma, é fundamental que produzam-se pesquisas para investigar como a prática de videogames pode influenciar a saúde mental e se certos gêneros de jogos têm impactos distintos na depressão.

Palavras-chave: depressão; nível; jogadores; videogame; jogos de tiro em primeira pessoa (fps).