

Relatório escrito: Depression, Internet Gaming Disorder, and the Moderation Effect of the Gamer-Avatar Relationship: an Exploratory Longitudinal Study

Caio Gomes Alves Daniel Krügel

2023-11-23

Introdução

O artigo “Depression, Internet Gaming Disorder, and the Moderation Effect of the Gamer-Avatar Relationship: an Exploratory Longitudinal Study” publicado na revista “International Journal of Mental Health and Addiction” tendo como autores: Tyrone L. Burleigh; Vasilis Stavropoulos; Lucas W. L. Liew; Baxter L. M. Adams; Mark D. Griffiths. Utiliza um estudo longitudinal com o intuito principal modelar o efeito da variável GAR (Nível de identificação de jogadores com os seus avatares online) interagindo com a variável depression score (Resultado do questionário Beck Depression Inventory - Second Edition, que ranqueia a severidade dos sintomas depressivos nas ultimas duas semanas)

Coleta de dados

Os dados são coletados através de 3 questionários que avaliam:

- IGDS-SF9 - Avalia Internet Gaming Disorder(IGD)
- BDI-II - Avalia grau de severidade de depressão
- SPQ - Avalia o grau de identificação com o avatar utilizado em jogos online

E foi realizado a coleta de duas formas, em uma coleta online em um unico tempo, e da segunda forma “face-to-face” em coletas presenciais em três tempos, realizadas em intervalos de mês em mês.

- Inserir tabela da amostra *

Problemas

O principal tema do artigo é sobre a relação do jogador com o seu avatar em jogos online de MMOs e MMORPGs e como isso afeta o seu grau de IGD, a outra pergunta a ser respondida é se o grau de severidade de depressão indica um aumento no vício em jogos online.

Metodologia

O Estudo começa avaliando se faz sentido utilizar os resultados dos questionários para estimar a IGD e se há relacionamento entre eles, através de um estudo de correlações foi identificado que as variáveis tem correlações significativas e positivas entre si.

- Inserir tabela de correlações *

Em seguida é avaliado se o IGD é bem estimado tanto pelo grau de severidade de depressão, quanto pelo grau de associação com o avatar online através de estudos transversais utilizando tanto a base de avaliações presenciais quanto as avaliações online. Então é ajustado um modelo longitudinal dado pela seguinte fórmula: $IGD_{scores} = a + \beta_1 DepressionScores(T_1) + \beta_2 GARScores(T_2) + \beta_3 [DepressionScores(T_1) \times GARScores(T_2)]$

Resultados

Os modelos ajustados para cada hipótese foram especificados e cada um demonstrou significancia em em seus respectivos parâmetros

Para a primeira hipótese: $IGD_{score} = \beta_0 + 0.43(\pm 0.06) \times DepressionScore$

Ou seja para cada Score de Depressão estimado pelo questionário, é esperado um aumento de $0.43(\pm 0.06)$ na média de Scores de Internet Gaming Disorder.

Para a segunda hipótese: $IGD_{score} = \beta_0 + 0.21(\pm 0.09) \times GARScore$ Ou seja para cada Score de identificação com o avatar em jogos online estimado pelo questionário, é esperado um aumento de $0.21(\pm 0.09)$ na média de Scores de Internet Gaming Disorder.

E finalmente para o mais interessante $IGD_{scores} = a + \beta_1 DepressionScores(T_1) + \beta_2 GARScores(T_2) + 0.02[DepressionScores(T_1) \times GARScores(T_2)]$

A estimativa de β_3 é equivalente a 0.02, o que pelo modelo dá a entender que é uma adição muito superficial a resposta média esperada