



ANANDA ZANCO FAGUNDES

**DANOS AUDITIVOS CAUSADOS PELO FONE DE OUVIDO NA COMUNIDADE
GAMER**

Itaperuna

2022

ANANDA ZANCO FAGUNDES

**DANOS AUDITIVOS CAUSADOS PELO FONE DE OUVIDO NA
COMUNIDADE GAMER**

Projeto para o Trabalho de
Conclusão de Curso
apresentado como requisito
parcial para a obtenção do
título de Bacharel em
Fonoaudiologia ao Centro
Universitário Redentor.

Orientador: Luana Souto

Itaperuna

2020

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor (a) (es): ANANDA ZANCO FAGUNDES

Título: DANOS AUDITIVOS CAUSADOS PELO USO DO FONE DE OUVIDO
NA COMUNIDADE GAMER

Natureza: Trabalho de Conclusão de Curso

Objetivo: Título de Bacharel em Fonoaudiologia

Instituição: Centro Universitário Redentor

Área de Concentração: Fonoaudiologia com ênfase em Audiologia

Aprovada em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Fonoaudióloga Luana da Cunha Souto
Especialista em Audiologia Clínica e Ocupacional
Instituição: Universidade UniRedentor

Fonoaudióloga Daianny de Souza Silva
Especialista em Neurociências e suas Fronteiras
Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Fonoaudióloga Luma Souza Diniz
Instituição: Universidade UniRedentor

Dedico este trabalho primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, aos meus pais Amauri Fontoura Fagundes e Eliane Zanco Fagundes, à minha irmã Lívia Zanco Fagundes.

Dedico a toda a minha família, e aos meus amigos que sempre me apoiaram e incentivaram em toda a minha caminhada.

AGRADECIMENTOS

Esse Trabalho de Conclusão de Curso só foi possível graças aos que estiveram comigo e me deram apoio até aqui, a vocês fica o meu agradecimento:

Primeiramente a Deus pelo dom da vida, que me conduziu por todo o caminho, e nunca me desamparou;

Aos meus pais e à minha irmã, por todo o suporte, tanto financeiro quanto emocional, por não terem poupado esforços para que eu chegasse aqui hoje, por terem sido meu porto seguro;

Ao meu namorado, Afonso Henrique Peloso Schelck, principalmente por ter inspirado o tema deste trabalho, por todo o companheirismo e paciência, por todo carinho, cuidado e amor que me proporciona, por estar comigo em todos os melhores e piores momentos de minha vida;

Aos meus tios, primos, padrinhos e sogros, que sempre estiveram ao meu lado, sempre prontos a me ajudar;

À minha orientadora Luana da Cunha Souto, por ter feito esse trabalho se tornar realidade, por toda a ajuda e incentivo e por ter me inspirado tanto em todos esses anos de curso;

Aos meus professores e preceptoras, por todo o conhecimento passado, por todo o suporte, e por nos ensinar a ser fonoaudiólogos éticos, humanos e competentes;

Aos meus amigos de turma, pessoas que eu jamais esquecerei, sempre dispostos a ajudar uns aos outros, compartilhando materiais e conhecimentos, por serem grandes incentivadores uns dos outros, por todos os momentos de alegrias, tristezas, preocupações e ansiedades, por todas as risadas, e pelo carinho;

Aos meus amigos do Núcleo de Atenção Psicossocial Escolar (NAPSE) pela oportunidade de trabalhar com profissionais excepcionais, por todo o conhecimento, companheirismo e amizade;

Aos meus amigos, por sempre me fazerem sorrir, por serem pessoas incríveis com quem sempre pude contar. E a todos aqueles que se fizeram presentes nesses quatro anos de curso, que fizeram essa formação ser possível.

RESUMO

O fone de ouvido é um objeto muito comum de ser encontrado atualmente, em todos os lugares é possível ver alguém utilizando-os, entretanto o uso excessivo pode trazer danos irreversíveis à saúde auditiva. A comunidade gamer é grande adepta desse apetrecho, pois os fones além de isolar o som externo, garantem uma maior imersão no jogo. O propósito deste trabalho foi analisar e obter dados a respeito do modo e do tempo de uso de fones de ouvido dentro da comunidade gamer. Através de questionário publicado na internet, foi realizada essa coleta de dados que foram analisadas durante a montagem deste trabalho. Com isso, pretende-se alertar sobre a moderação no uso desse objeto, e, além disso, da importância de buscar um profissional especializado em qualquer alteração na audição.

Palavras-chave: fones de ouvido; games; saúde auditiva; jogos; audição.

ABSTRACT

Headphones are a very common object to be found nowadays, everywhere you can see someone using them, however excessive use can cause irreversible damage to hearing health. The gamer community is a big fan of this device, as the headphones, in addition to isolating the external sound, guarantee greater immersion in the game. The purpose of this work is to analyze and obtain data regarding the mode and time of use of headphones within the gamer community. Through a questionnaire published on the internet, this data collection was carried out and analyzed during the assembly of this work. With this, it is intended to warn about the moderation in the use of this object, and, in addition, the importance of seeking a professional specialized in any hearing alteration.

Keywords: headphones; games; hearing health; games; hearing.

SUMÁRIO

RESUMO	5
ABSTRACT	6
1 INTRODUÇÃO	9
2 MATERIAIS E MÉTODOS	10
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	11
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	16

DANOS AUDITIVOS CAUSADOS PELO FONE DE OUVIDO NA COMUNIDADE GAMER

Ananda Zanco Fagundes¹

Graduanda em Fonoaudiologia

Luana da Cunha Souto²

Especialista em Audiologia

Resumo

O fone de ouvido é um objeto muito comum de ser encontrado atualmente, em todos os lugares é possível ver alguém utilizando-os, entretanto o uso excessivo pode trazer danos irreversíveis à saúde auditiva. A comunidade gamer é grande adepta desse apetrecho, pois os fones além de isolar o som externo, garantem uma maior imersão no jogo. O propósito deste trabalho foi analisar e obter dados a respeito do modo e do tempo de uso de fones de ouvido dentro da comunidade gamer. Através de questionário publicado na internet, foi realizada essa coleta de dados que foram analisadas durante a montagem deste trabalho. Com isso, pretende-se alertar sobre a moderação no uso desse objeto, e, além disso, da importância de buscar um profissional especializado em qualquer alteração na audição.

Palavras-chave: fones de ouvido; games; saúde auditiva; jogos; audição.

Abstract

Headphones are a very common object to be found nowadays, everywhere you can see someone using them, however excessive use can cause irreversible damage to hearing health. The gamer community is a big fan of this device, as the headphones, in addition to isolating the external sound, guarantee greater immersion in the game. The purpose of this work is to analyze and obtain data regarding the mode and time of use of headphones within the gamer community. Through a questionnaire published on the internet, this data collection was carried out and analyzed during the assembly of this work. With this, it is intended to warn about the moderation in the use of this object, and, in addition, the importance of seeking a professional specialized in any hearing alteration.

Keywords: headphones; games; hearing health; games; hearing

¹Centro Universitário Redentor, Fonoaudiologia, Itaperuna-RJ – anandazfagundes@gmail.com

²Centro Universitário Redentor, Fonoaudiologia, Itaperuna-RJ – luanacsouto@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

A indústria global de *games* movimentou cerca de US\$175,8 bilhões no ano de 2021, podendo ultrapassar US\$200 bilhões até 2023, segundo Pacete (2022), e por isso a revista Forbes considera a indústria *gamer* como um dos maiores segmentos do mercado do entretenimento.

O gigantesco destaque econômico e cultural, é possível graças ao enorme contingente de consumidores de *games* atualmente. Segundo achados, a cada 100 habitantes, 23 são consumidores de jogos eletrônicos, em PCs, consoles, *smartphones* ou aparelhos portáteis, ou seja, aproximadamente 45 milhões de brasileiros utilizam os *games* para entretenimento (RIBEIRO, 2013).

Entre todos os apetrechos utilizados na hora de jogar, pode-se destacar o uso dos fones de ouvido, pois segundo Rodrigues (2018), estes garantem maior imersão ao jogo, isolando o jogador do meio externo, e trazendo-o cada vez mais para dentro do jogo. Além disso, os fones de ouvido agregam maior qualidade sonora à jogabilidade.

De acordo com Del Bosque e Testa (2019) existem três tipos de fones de ouvido, os fones auriculares, os intra-auriculares e os supra auriculares, sendo que cada modelo possui características diferentes, como design, qualidade do som, isolamento acústico, entre outras. Por serem diferentes entre si, podem trazer mais ou menos prejuízos à audição.

Entretanto, Periera (2020) afirma que os fones de ouvido possuem grande destaque quando o assunto é fonte de ruído prejudicial à saúde auditiva. E no universo *gamer* os fones estão amplamente inseridos pois são excelentes instrumentos para se isolar do mundo real e focar no virtual.

De acordo com Del Bosque e Testa (2019) o uso excessivo dos fones de ouvido pode trazer danos irreversíveis à saúde auditiva, tanto no presente quanto no futuro. Por esse motivo é de grande importância que se discuta e se divulgue os cuidados necessários na hora de utilizar esse acessório, principalmente dentro da comunidade *gamer*, por serem pessoas que utilizam os fones por longos períodos e lidam com jogos extremamente ruidosos.

Segundo Del Bosque e Testa (2019) o uso contínuo dos fones de ouvido poderá trazer danos irreparáveis à saúde auditiva, por isso é importante estar atento quanto ao uso por tempo prolongado e à intensidade elevada, e assim que sentir qualquer sintoma buscar orientação de um profissional.

De acordo com Júnior (2022), em artigo para o site *The Enemy*, os jogadores de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) estariam reclamando que alguns sons do jogo estariam prejudicando a audição deles. Tudo começou quando um jogador famoso postou em seu Twitter que estava desenvolvendo problemas auditivos devido ao ruído

e ao volume da *flashbang*, uma utilitária do jogo capaz de cegar o inimigo (funciona como uma granada de luz). Ao ser utilizada, a granada emite um som com frequência de 2600Hz, em volume muito elevado. No *tweet*, o rapaz cobra providências à Valve, desenvolvedora do jogo. Após o relato do jogador, diversos outros consumidores do CS:GO relataram que foram diagnosticados com Tinnitus, que é o mesmo que um zumbido no ouvido, e que outros sons do jogo estariam agravando seus quadros auditivos.

O zumbido no ouvido é um dos sintomas de que está acontecendo algum problema na audição. Segundo Mondelli e Rocha (2011), o zumbido pode ser considerado uma percepção de som, entretanto é um som que não possui fonte sonora, nem está presente no ambiente. Além disso, cerca de 96% dos pacientes com zumbido tem algum grau de perda auditiva.

Segundo Del Bosque e Testa (2019), a alta intensidade sonora é a responsável pela morte das células ciliadas, e o tempo de exposição a volumes elevados levará, cada vez mais células ciliadas a morte, que pode ser um dos fatores geradores do zumbido auditivo. Por isso, é de extrema necessidade que se explique ao público gamer o perigo de ficar muitas horas exposto aos ruídos intensos dos jogos eletrônicos.

Assim, o presente estudo teve por objetivo analisar as consequências do uso intensivo de fones de ouvido na saúde auditiva, e se a comunidade gamer está apresentando algum sintoma auditivo. Além disso, este trabalho objetiva a verificação do tempo e modo de uso de fones de ouvido, saber qual é o modelo mais utilizado pela comunidade, e qual seria o mais aconselhável. Ainda assim conhecer possíveis problemas auditivos, causados pelo uso excessivo do fone de ouvido; e servir como alerta à comunidade gamer, sobre os riscos à saúde auditiva que o fone de ouvido pode causar quando usado de maneira incorreta, de forma exagerada ou em intensidade elevada.

MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo foi aprovado no dia 14 de setembro de 2022 pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) sob número CAAE 57835222 8.0000.5648 e foi desenvolvido através de questionário publicado na internet, contando com a participação de pessoas de diferentes idades, e de diferentes lugares do país, que cotidianamente estão conectadas aos mais diversos tipos de jogos eletrônicos.

Desta forma, trata-se de uma pesquisa de campo longitudinal, de abordagem quantitativa, com caráter descritivo, englobando os diferentes tipos e modos que as pessoas utilizam o fone de ouvido, objeto foco deste trabalho.

As informações foram obtidas através do preenchimento de formulário publicado na internet, com a finalidade de analisar e compreender o tempo e modo de uso de fones de ouvido e verificar se os usuários desse objeto têm percebido alguma alteração auditiva após o tempo de exposição a ruídos.

O questionário é composto por doze perguntas, sendo a primeira sobre a idade do participante, em seguida se a pessoa usar ou não fones para jogar, o porquê de se utilizar os fones, as duas seguintes são a respeito da frequência e tempo de uso, sobre o modelo normalmente utilizado, se existe o costume de limpar os fones, e em qual intensidade (porcentagem de volume) o respondente tem o costume usar. As quatro últimas perguntas verificam sobre a saúde auditiva do participante: se apresenta algum desconforto após o uso, e qual seria; se a pessoa já fez algum exame auditivo, e se apresentou alguma alteração.

Após a coleta, os dados obtidos serão analisados e interpretados com base na literatura para obter uma visão crítica a respeito dos participantes do estudo, e do modo como utilizam os fones de ouvido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa, realizada por meio de questionário online, possuía 12 perguntas, onde o participante precisava responder 10 perguntas e duas não eram obrigatórias, pois dependiam da resposta anterior ser positiva; Todos os participantes aceitaram participar seguindo o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A primeira pergunta era a respeito da idade do participante, onde 43,9% das pessoas que responderam ter entre 21 e 25 anos, 28,8% estão na faixa de 16 a 20 anos, o que compactua com os achados de Viaggi *et al.* (2020), que apontam que a população jovem compõe a maioria dos usuários de fones de ouvidos.

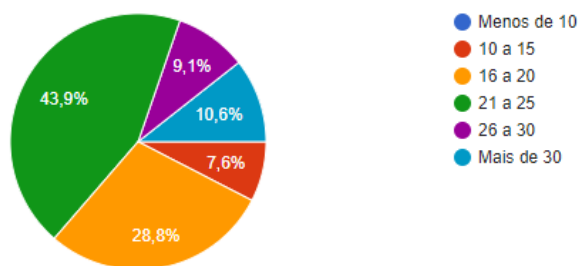


Gráfico 01 – Idade do respondente

Fonte: pesquisador

A segunda pergunta se o participante tinha o costume de utilizar fones de ouvido para jogar; de 66 pessoas 66,7% delas usam sempre; 25,8% usam, mas não é sempre; e apenas 7,6% não usam. Segundo Rodrigues *et al.* (2018), os fones de ouvido

estão entre os aparatos mais comuns no mundo *gamer*, e isso corrobora com o gráfico 02, que mostra que a maioria dos jogadores utilizam fones de ouvido durante os jogos.

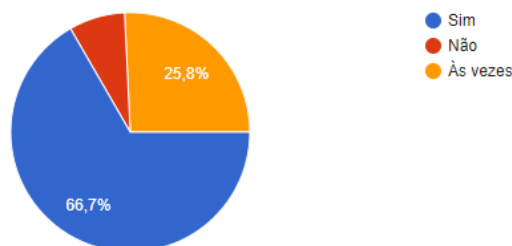


Gráfico 02 – Uso ou não uso de fones de ouvido durante os jogos

Fonte: pesquisador

Além disso, o gráfico 03 aponta que o principal motivo para essa grande adesão é a maior imersão que os fones de ouvido garantem ao jogador, Rodrigues *et al.* (2018) aponta a importância da percepção sonora espacial do mundo virtual, e afirma que é de extrema importância para haver êxito em um jogo digital. Além disso, um bom fone de ouvido consegue cercar todo o sistema auditivo do usuário, inibindo estímulos sonoros externos para haver um isolamento acústico do ambiente ao redor.

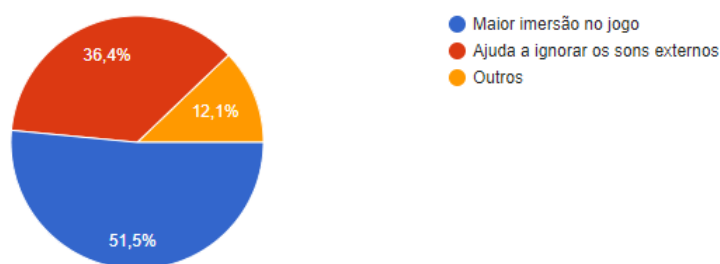


Gráfico 03 – Motivo do uso dos fones de ouvido

Fonte: pesquisador

O gráfico 04 aponta que a maioria dos respondentes utilizam fones auriculares, integrando 45,5% das respostas, 30,3% apontam o uso dos fones intra-auriculares e apenas 22,7% utilizam fones supra-auriculares.

Apesar de serem utilizados pela maioria, os fones auriculares não são os mais indicados, segundo Santana *et al* (2015) pois ficam acoplados aos ouvidos, permitindo que o áudio escape, o que faz com que o usuário aumente o volume do som, que trará prejuízos a saúde auditiva. Os intra-auriculares, apesar de isolar melhor o som externo, também podem trazer prejuízos, por possuir uma ponta de silicone que fica dentro do conduto auditivo, recomenda-se uso moderado deste modelo.

Apesar dos fones supra-auriculares terem sido apontados como menos utilizados entre os respondentes, são eles os mais indicados, pois Del Bosque e Testa (2019) afirmam que estes possuem maior qualidade sonora e melhor isolamento acústico do ambiente externo, o que minimiza a necessidade de aumentar o volume do

som do jogo. Além disso Rodrigues *et al.* (2018) aponta que tanto o isolamento sensorial do jogador quanto o fornecimento de estímulos sensoriais de qualidade são importantes durante o jogo. Por isso o modelo mais indicado para os jogadores são os supra-auriculares, que garantem grande isolamento sonoro e estímulo sonoro de maior qualidade, garantindo maior imersão e segurança ao usuário.

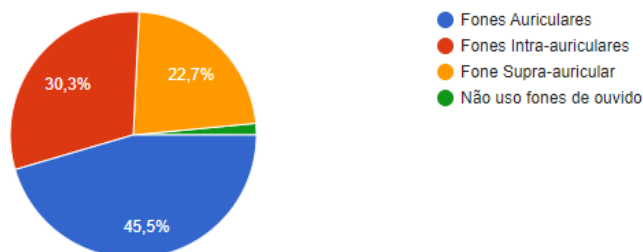


Gráfico 04 – Modelos de fones de ouvido

Fonte: pesquisador

Os gráficos 05 e 06 apontam a frequência e o tempo de uso dos jogadores participantes respectivamente. Os participantes que afirmam utilizar fones de ouvido diariamente compõem 53% das respostas, e 48,5% usam o aparato por cerca de 1 a 3 horas. Quando se junta os resultados destes dois gráficos, chegamos a uma média de 14 horas de uso dentro de uma semana. Segundo Del Bosque e Testa (2019) quanto mais tempo e maior intensidade, piores são as consequências para a saúde auditiva.

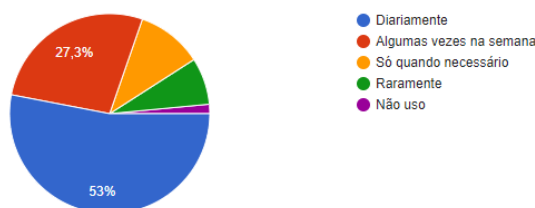


Gráfico 05 – Frequência de uso

Fonte: pesquisador

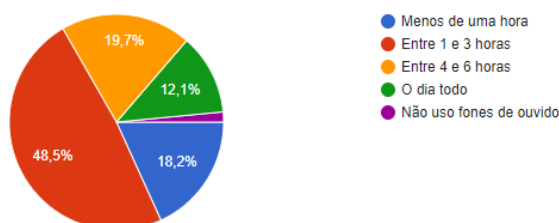


Gráfico 06 – Tempo de uso

Fonte: pesquisador

O gráfico 07 mostra a intensidade em que o respondente costuma utilizar os fones de ouvido, das 66 respostas, 20,6% das pessoas costumam jogar com estes aparatos em volumes entre 91 e 100% da intensidade, sendo esse um dado preocupante, pois ruídos de alta intensidade trazem danos irreversíveis a audição como afirmam os achados de Del Bosque e Testa (2019).

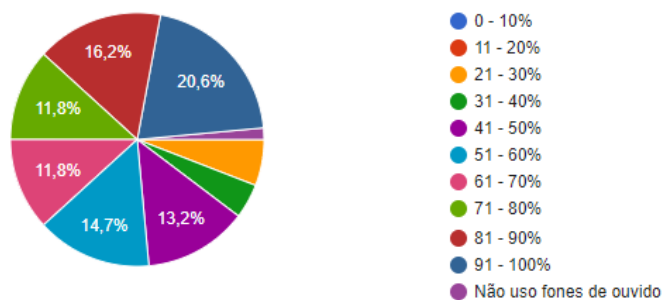


Gráfico 07 – Intensidade de uso

Fonte: pesquisador

Os gráficos 08 e 09 abordam os desconfortos auditivos após o uso do fone de ouvido, 34,8% apontam sentir algum tipo de desconforto, enquanto 63,3% não apresentam desconforto nenhum. Entretanto, Del Bosque e Testa (2019) apontam que o uso de fones de ouvido pode sim trazer danos à audição, esses danos são progressivos, vão aumentando conforme o tempo e intensidade do ruído, como a maioria dos respondentes desta pesquisa são jovens, pode ser que no futuro comecem a sentir esses desconfortos.

O gráfico 09 corresponde ao tipo de desconforto que os respondentes da questão anterior afirmam apresentar, das 66 respostas do gráfico anterior, apenas 24 pessoas afirmaram sentir algum desconforto.

O cansaço auditivo foi apontado por 37,5% dos respondentes, segundo Gonçalves e Dias (2014), este é um sintoma muito comum após longo tempo de exposição a ruído intenso. Enquanto isso, 33,3% afirmam sentir dor, esta pode ser causada pelo modelo do fone, ou pela intensidade e tempo de exposição ao ruído.

Dos respondentes, 20,8% apresentam zumbido auditivo e 8,4% afirmam ouvir um chiado. Segundo Mondelli e Rocha (2011) existe uma correlação entre zumbido e chiado com perdas auditivas, pois danos degenerativos na orelha interna e/ou no nervo vestibulococlear (CN VIII) podem desencadear o zumbido. Este é um dado importante a ser verificado, pois pode servir de base para novas pesquisas, por se tratar de um sintoma de perda auditiva.

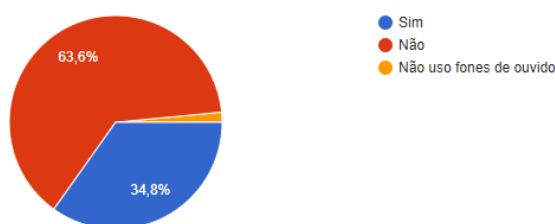


Gráfico 08 – Presença de desconforto

Fonte: Pesquisador

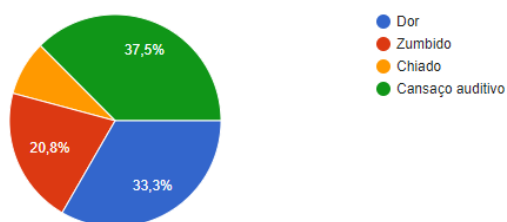


Gráfico 09 – Tipos de desconforto

Fonte: Pesquisador

Os gráficos 10 e 11 apresentam dados a respeito de exames auditivos, é possível ver, no gráfico 10 que apenas 24,2% das pessoas, que responderam ao questionário, já fizeram algum exame auditivo. Desses respondentes, 16,7% afirmaram apresentar alguma perda auditiva. Del Bosque e Testa (2019) afirma que se deve procurar um profissional ao menor sintoma, para prevenir danos futuros.

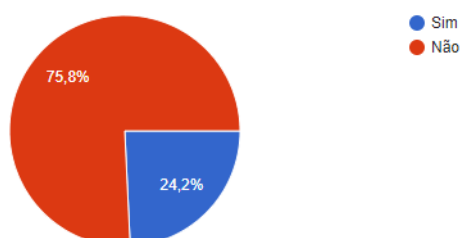


Gráfico 10 – Exames auditivos

Fonte: Pesquisador

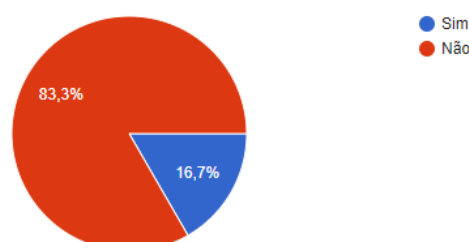


Gráfico 11 – Presença de perda auditiva

Fonte: Pesquisador

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após pesquisas na literatura, e análise dos resultados do questionário, pode-se concluir que o uso indiscriminado de fones de ouvido pode acarretar prejuízos à saúde auditiva. Por isso deve-se haver uso moderado desses apetrechos, em volume

confortável à audição. Além disso, a comunidade game não está tão atenta quanto deveria, afinal a maioria afirmou deixar os fones no volume máximo ao jogar.

É de extrema importância saber escolher o modelo mais adequado, sendo os supra-auriculares os mais indicados, por possuírem qualidade sonora elevada, maior isolamento do ruído do ambiente externo, e não estar diretamente inserido no conduto auditivo. Pois além de prezar pela saúde auditiva, deve-se pensar na maior qualidade de som durante o jogo, pois fones ruins prejudicarão a experiência do jogador, e podem interferir no desempenho do mesmo.

Quanto à saúde auditiva, é muito importante, assim que sentir algum sintoma auditivo, ou diminuição da capacidade auditiva, procurar sempre um profissional qualificado para realização de exames, orientações, ou até mesmo para a indicação de aparelhos auditivos em casos de perda. Os profissionais mais indicados são o médico otorrinolaringologista e o fonoaudiólogo audiológico.

A audição é um dos sentidos mais importantes do corpo, por isso deve ser preservada, e deve-se tomar todos os cuidados necessários para mantê-la saudável. Por isso seria interessante que fossem ampliadas e divulgadas as informações a respeito da importância de cuidar da saúde auditiva, principalmente entre os adolescentes e os jovens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEL BOSQUE, Livia Telini; TESTA, Maria Aparecida. Os danos causados pelo Fone de Ouvido. 2019.

GONÇALVES, Carolina Lemos; DIAS, Fernanda Abalen Martins. Achados audiológicos em jovens usuários de fones de ouvido. **Revista CEFAC**, v. 16, p. 1097-1108, 2014.

Junior, Jairo. CS:GO Jogadores dizem que sons do jogo causam problemas auditivos. **27/01/2022**. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-jogadores-dizem-que-sons-do-jogo-causam-problemas-auditivos>>. Acesso em 07 de março de 2022.

MONDELLI, Maria Fernanda Capoani Garcia; ROCHA, Alice Borges da. Correlação entre os achados audiológicos e incômodo com zumbido. Arquivos Internacionais de Otorrinolaringologia, v. 15, n. 2, p. 172-180, 2011.

Pacete, Luiz Gustavo. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023**. 03/01/2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em: 07 de março de 2022.

PERIERA, Ana Márcia et al. Comportamento e conhecimento de adolescentes em relação ao uso inadequado de fones de ouvido. Bionorte, v. 9, n. 1, p. 4-8, 2020.

RIBEIRO, Diogo Luiz Ferreira. PERFIL DO GAMER EM SÃO LUÍS DO MARANHÃO: uma análise do comportamento dos consumidores de jogos eletrônicos. 2013.

RODRIGUES, Felipe Antunes de Oliveira. Áudio, imersão e presença em jogos digitais. 2018.

SANTANA, Pâmela Dayse Ferreira et al. Hábitos de jovens usuários de dispositivos eletrônicos individuais e sintomas advindos da exposição à música em forte intensidade. **Revista EVS-Revista de Ciências Ambientais e Saúde**, v. 42, n. 3, p. 315-325, 2015.

VIAGGI, Thaissa Carvalho et al. EMISSÕES OTOACÚSTICAS TRANSIENTES COMO TRIAGEM AUDITIVA EM JOVENS USUÁRIOS DE FONES DE OUVIDO. **Interfaces Científicas-Saúde e Ambiente**, v. 8, n. 2, p. 473-485, 2020

Sobre os Autores

Autor 1: Ananda Zanco Fagundes, graduanda do curso de Fonoaudiologia da IES UniRedentor.
E-mail: anandazfagundes@gmail.com

Autor 2: Luana da Cunha Souto, professora dos cursos de Fonoaudiologia da IES UniRedentor.
Especialista em Audiologia. E-mail: luanacsouto@yahoo.com.br

APENDICE A

Quantos anos você tem?*

- ☐ Menos de 10
- ☐ 10 a 15
- ☐ 16 a 20
- ☐ 21 a 25
- ☐ 26 a 30
- ☐ Mais de 30

Você utiliza fones de ouvido para jogar?*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Às vezes

Por que utiliza os fones durante o jogo? (selecione o motivo que mais se identifica)*

- ☐ Maior imersão no jogo
- ☐ Ajuda a ignorar os sons externos
- ☐ Outros

Você utiliza fones de ouvido com que frequência?*

- ☐ Diariamente
- ☐ Algumas vezes na semana
- ☐ Só quando necessário
- ☐ Raramente
- ☐ Não uso

Quanto tempo você passa com os fones de ouvido?*

- ☐ Menos de uma hora
- ☐ Entre 1 e 3 horas
- ☐ Entre 4 e 6 horas
- ☐ O dia todo
- ☐ Não uso fones de ouvido

Qual tipo de fone de ouvido você usa mais?

- ☐ Fones Auriculares
- ☐ Fones Intra-auriculares
- ☐ Fone Supra-auricular
- ☐ Não uso fones de ouvido

Você costuma limpar os fones de ouvido antes de usá-los?*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Às vezes
- ☐ Não uso fones de ouvido

Em qual volume você costuma usar os fones?*

- ☐ 0 - 10%
- ☐ 11 - 20%
- ☐ 21 - 30%
- ☐ 31 - 40%
- ☐ 41 - 50%
- ☐ 51 - 60%
- ☐ 61 - 70%
- ☐ 71 - 80%
- ☐ 81 - 90%
- ☐ 91 - 100%
- ☐ Não uso fones de ouvido

Você sente algum desconforto depois de utilizar os fones?*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não uso fones de ouvido

Se a resposta anterior for "sim". Que tipo de desconforto você sente?

- ☐ Dor
- ☐ Zumbido
- ☐ Chiado

Já fez algum exame auditivo?*

- ☐ Sim
- ☐ Não

Se a resposta anterior for "sim", apresentou alguma perda?

- ☐ Sim
- ☐ Não

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DE TCC NO SITE DA UNIREDENTOR

Autor (a): Ananda Lanco Tagundes

Matrícula: 1900215 RG: 31.318.361-8 CPF: 182.420.677-16

Título do Trabalho:

Danos Auditivos Causados pelo Jogo de Arco na Comunidade
Gamer

Número de Páginas: 20 páginas Data da defesa: 30/11/2022

Orientador:

Luana da Cunha Souto

Curso Fonoaudiologia

Autorizo o Centro Universitário Redentor, de acordo com a Lei n° 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, a disponibilizar gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, o texto integral da publicação supracitada, de minha autoria, em seu site, em formato PDF ou similar, para fins de leitura e/ou impressão pela Internet, a título de divulgação da produção científica gerada por seus cursos.

Itaperuna, 12 de dezembro de 2022.

Ananda Lanco Tagundes

Assinatura do (a) autor