


JOGOS E ENTRETERIMENTOS

Saúde do Usuário

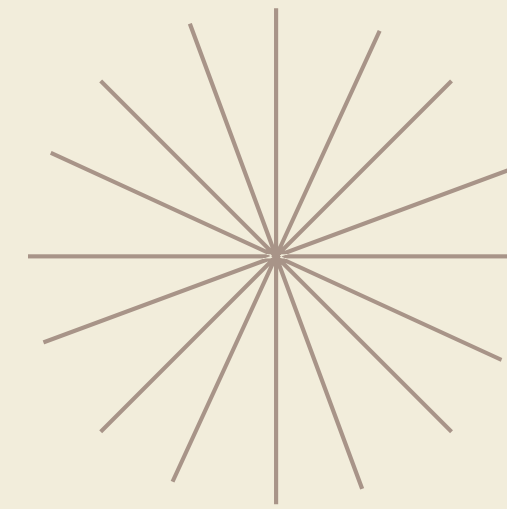
Nathann Zini dos Reis

19.2.4007



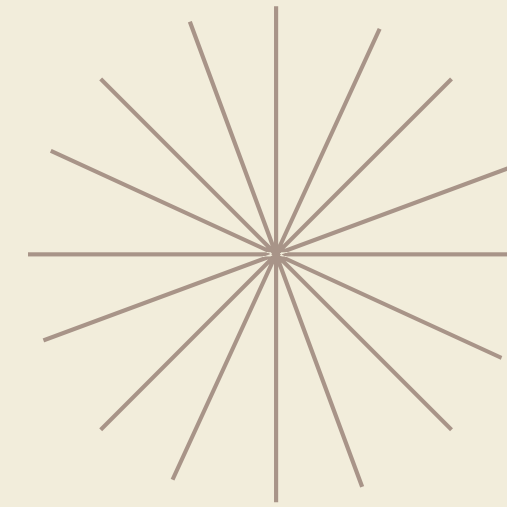
Os jogos eletrônicos possuem grande influência em meio a sociedade atual, já que são considerados uma forma de “fuga social”, dessa forma, os mesmos possuem uma influência enorme para com as pessoas, sendo essa influência tanto positiva, como função de aprendizado e desenvolvimento de estímulos cognitivos, como negativa como vícios e problemas de saúde como sedentarismo, cansaço físico e mental.

INFLUÊNCIA POSITIVA



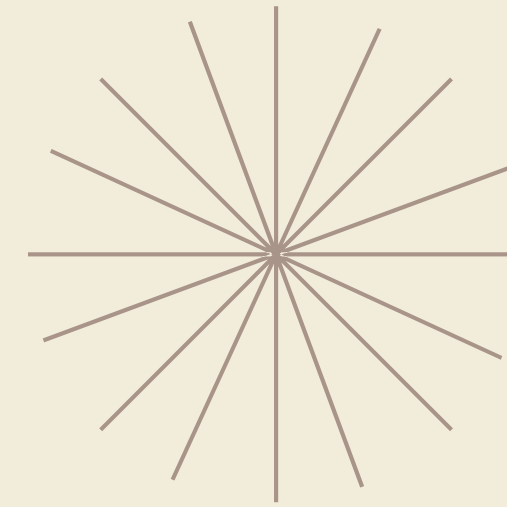
Os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem concentração, trabalho em equipe, observação, pensamento lógico e rápido, resolução de problemas, assim como, melhora a coordenação motora e desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. Assim, após o jogador desenvolver essas habilidades, o mesmo pode também, aplicar essas habilidades construídas no universo online, em seu cotidiano do dia a dia.

INFLUÊNCIA POSITIVA



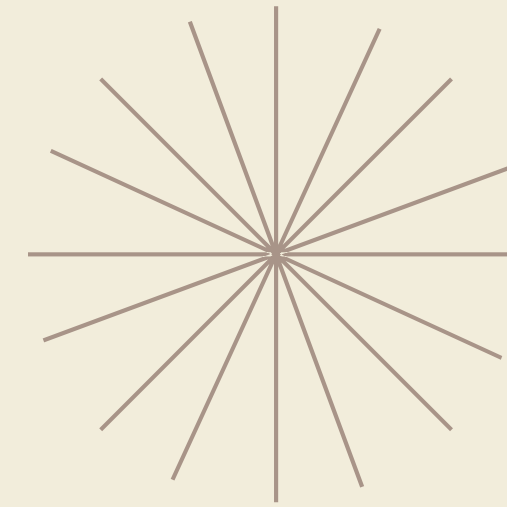
Além disso, o convívio social e capacidade de se relacionar com diferentes tipos de pessoas é um ponto que pode ser bastante desenvolvido nos jogos.

INFLUÊNCIA POSITIVA



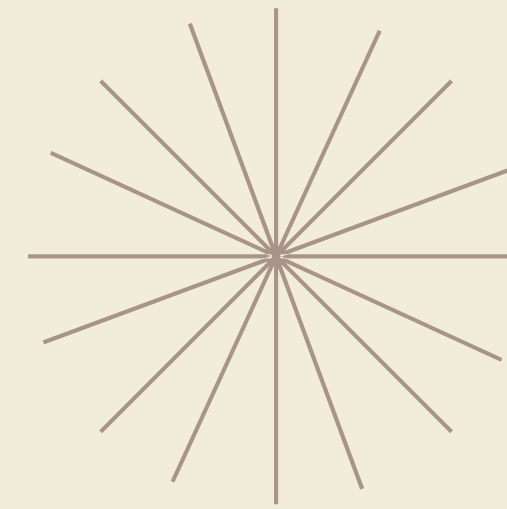
Alguns jogos são criados especificamente para a educação, desenvolvidos por programadores em parceria com pedagogos, psicólogos e professores

INFLUÊNCIA POSITIVA



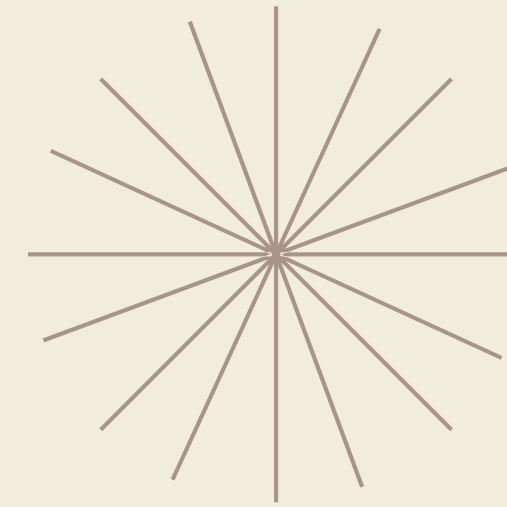
Combate à depressão e ansiedade. Pessoas que jogam por até quatro horas por dia notam que se sentem mais alegres. Além disso, os jogos tiveram um efeito amplamente positivo na saúde mental durante o período mais intenso da pandemia.

INFLUÊNCIA POSITIVA



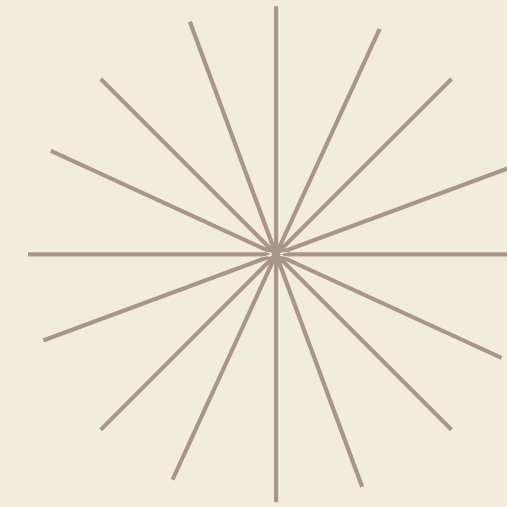
O Project EVO, por exemplo, está sendo utilizado em testes clínicos a fim de ajudar pacientes que sofrem com distúrbios cognitivos, como o Alzheimer, TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade), depressão e ansiedade. Desenvolvido para tablets e smartphones, o jogo foi comparado com a terapia comportamental devido aos benefícios cognitivos que os pacientes apresentaram.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



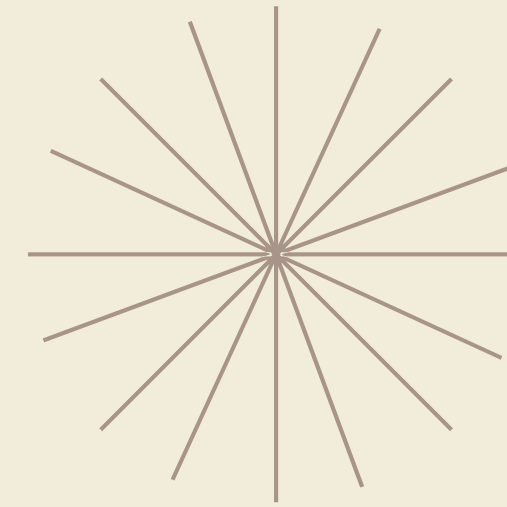
podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



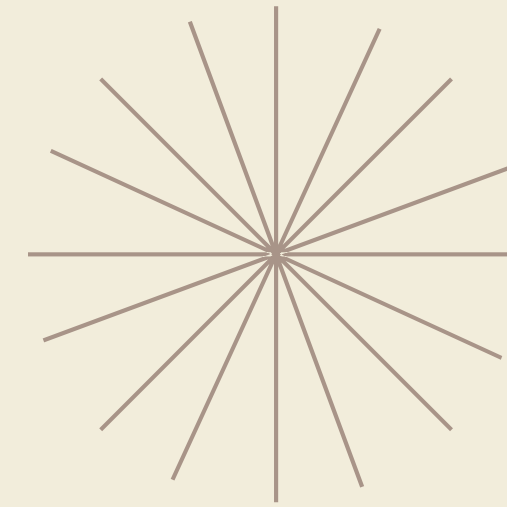
podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



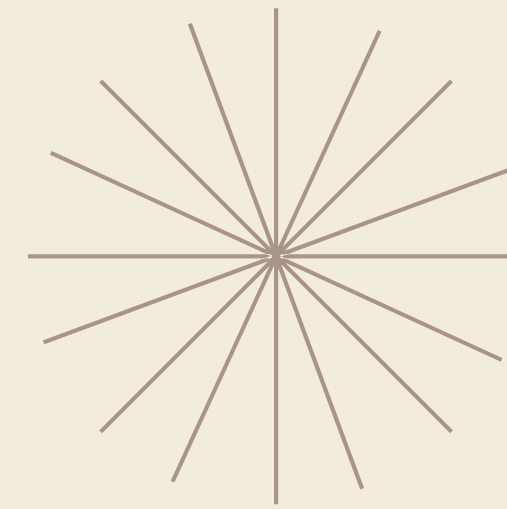
podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



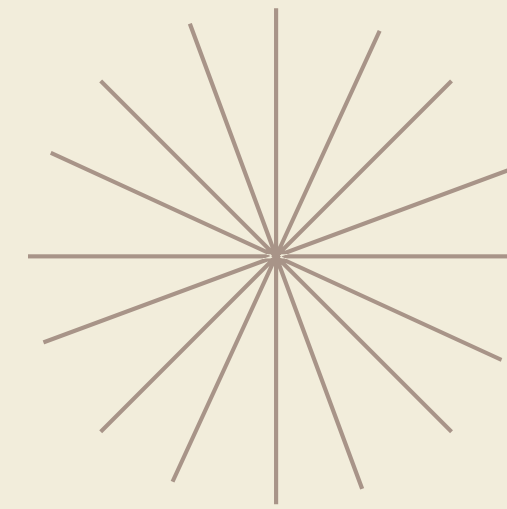
Os jogos podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde. Ao serem usados com frequência excessiva, eles podem se caracterizar como um vício, igual a qualquer outro.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



Alguns exemplos de vícios são: baixo rendimento escolar, não ter o controle sobre a quantidade de tempo de jogo, exclusão social, priorizar o jogo a outras atividades sociais. Além do surgimento de problemas físicos: postura inadequada, problemas de audição (já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto), irritação dos olhos (por conta da luminosidade).

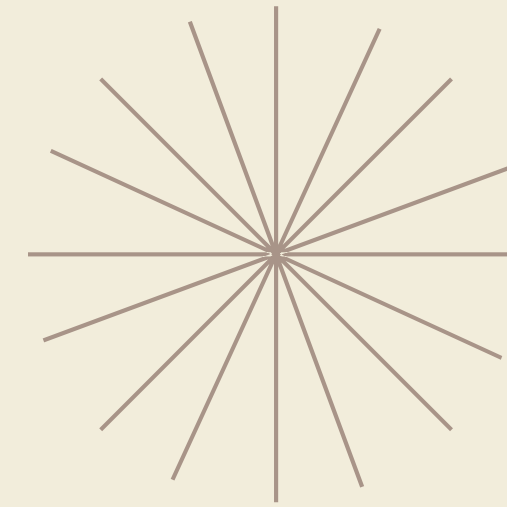
INFLUÊNCIA NEGATIVA



A Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o vício em videogames como uma perturbação mental. O diagnóstico considera, por exemplo, a falta de controle e a prioridade dos jogos na vida pessoal.

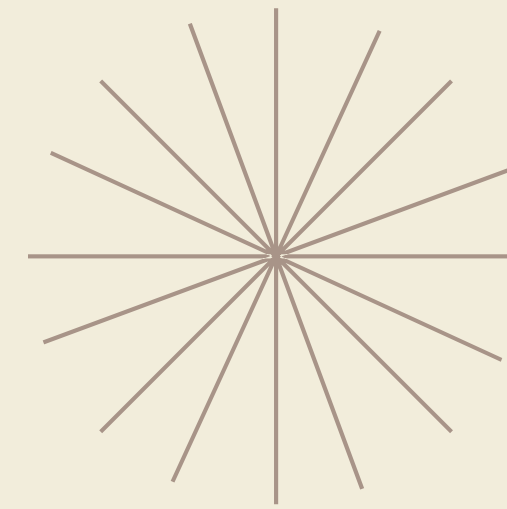
Um dos mais preocupantes problemas que são ocasionados pelo excesso de videogame é o sedentarismo. A vontade de não praticar outra atividade que não seja jogar pode surgir e está cada vez mais comum.

INFLUÊNCIA NEGATIVA




Além disso, o vício pode fazer com que o usuário gaste muito dinheiro com o jogo. Esse vício pode ser comparado ao vício em álcool e drogas, pois possuem efeitos semelhantes no cérebro humano.

INFLUÊNCIA NEGATIVA



Outro mal também causado pelo vício em jogos eletrônicos, é a perda do apetite do jogador, o que pode acarretar no surgimento de transtornos alimentares como a anorexia. Outro fator é o aumento da ansiedade, por conta da ânsia que o jogador tem em conseguir um novo item ou uma nova fase no game.



Podemos observar, portanto, que os jogos podem ter um papel fundamental na saúde de seus usuários, tanto positiva quanto negativamente. Então, é necessário que esse recurso seja usado com moderação e com cautela. É importante, também, que seja inserido na educação e desenvolvimento das pessoas desde novas, visto as suas diversas vantagens que foram abordadas, mas, claro, sempre com a atenção para não tornar-se um vício.



FIM!

Obrigado.

Nathann Zini dos Reis

19.2.4007