- O habito de jogar está amplamente associado ao que o setor de saúde da indústria chama de "lesões por esforço repetitivo".
- Como a maioria dos profissionais da área de jogos também é um gamer aficionado, você provavelmente já teve ou conhece alguém que teve algum problema dessa natureza.

- Na área da saúde mental, os jogos são objeto de estudos que procuram encontrar a relação entre jogos e agressividade.
- Esse tipo de estudo gera reações controversas que impactam todo o sistema. Advogados e legisladores estão constantemente batendo nessa tecla, seja contra ou a favor.

- Na área da saúde mental, os jogos são objeto de estudos que procuram encontrar a relação entre jogos e agressividade.
- Esse tipo de estudo gera reações controversas que impactam todo o sistema. Advogados e legisladores estão constantemente batendo nessa tecla, seja contra ou a favor.

E se os games pudessem ajudar os jogadores a melhorar sua saúde?

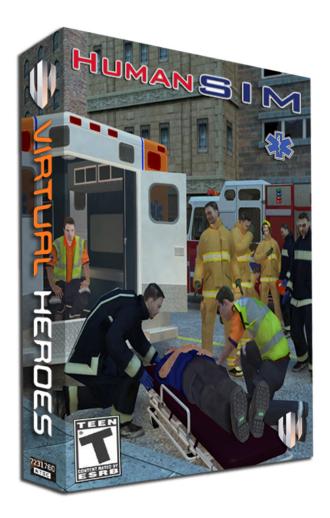
Exemplos de aplicação:

- •Uso de jogos para distrair pacientes durante procedimentos médicos;
- •Uso de simulações para melhorar a reabilitação de pacientes;
- •uso de ambientes virtuais para melhorar habilidades motoras;
- •uso de jogos para intervenções terapêuticas.

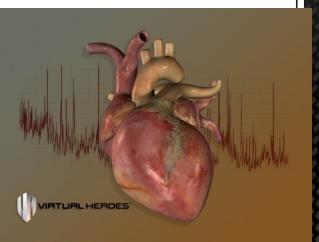
Questões inerentes o desenvolvimento:

- •Módulo de observação para o profissional da área da saúde
- Possibilidade de Instrução (do ponto de vista do observador)
- •Criação fácil de missões ou fases específicas para o paciente, com
- •Possibilidade de variação do nível de imersão/ dificuldade











This plot corresponds to the "How long do I have" physiologic scenario. The patient was not preoxygentated, and was paralyzed with succ. & vecu. and was apneic for 3 minutes.