

M-News

Útimas notícias e curiosidades do mundo

Nesta Edição

**Intoxicação Eletrônica.
Efeitos no convívio de
crianças e
adolescentes**

pg. 01,02

**"Gaming disorder"
Vício em jogos
eletrônicos |
Transtorno de saúde
mental**

pg. 02,03



**Intoxicação Eletrônica.
Efeitos no convívio de
crianças e adolescentes**

O uso compulsivo de meios tecnológicos vêm se expandindo cada vez mais entre crianças, jovens e adultos. Devido ao uso desses dispositivos em praticamente todo nosso redor, a grande demanda de aplicativos, jogos eletrônicos e redes sociais afetam seriamente a saúde mental e física dos seres humanos. Recentemente, a Organização Mundial de Saúde (OMS) reconheceu o vício em videogames como um transtorno de saúde mental na publicação da 11ª edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID). Tendo em vista que os jogos eletrônicos tendem a atingir um grupo mais jovem, o que cada vez mais procede, é a introdução dos mesmos de forma precoce em crianças e até mesmo bebês, que geram fenômenos contemporâneos relacionados à saúde mental e envenenamento eletrônico. O vício em jogos se refere à dificuldade de ter encontros com outras pessoas e se abrir para outras pessoas.

Os jogos eletrônicos inseridos no cotidiano de uma criança abaixo de 7 anos, podem gerar sérias consequências na formação da personalidade da criança, isso porquê de acordo com a formação que recebe na infância uma pessoa pode desenvolver sua personalidade de forma introvertida ou extrovertida.

Além de afetar a saúde psíquica, a intoxicação eletrônica traz um aumento gradativo de problemas de saúde entre crianças e adolescentes, como obesidade, falta de equilíbrio e coordenação motora, miopia, doenças cardiovasculares e síndrome metabólica.

Murilo Zamboni | Fontes: IPOG blog; DeFato

Referências:

<https://defatoonline.com.br/canais/saude-e-bem-estar/noticias-saude-e-bem-estar/2019/05/28/sociedade-brasileira-de-pediatria-alerta-para-a-intoxicacao-digital-das-criancas-e-adolescentes/>
<https://blog.ipog.edu.br/saude/intoxicacao-eletronica/>

"Gaming disorder" Vício em jogos eletrônicos

Transtorno de saúde mental em devido ao comportamento obsessivo em relação aos jogos.

Os games começaram a surgir em meio ao século XIX com a criação dos jogos de fliperama. Em 1972, século XX, originou-se o primeiro console de videogame, o Magnavox Odyssey. Ralph Baer (criador do

Magnavox Odyssey) deu início a uma era de jogos eletrônicos sem limites. Desde então os meios com que se adaptam aos jogos tem variado muito, o que surgiu de uma “máquina de fliperama”, hoje se acessa em apenas alguns cliques em computadores, celulares ou tablets, o que gera certa preocupação em relação aos possíveis efeitos negativos sobre crianças e adolescentes.

De acordo com um artigo da Revista Brasileira de Psiquiatria, publicado na SciELO – Brasil (Biblioteca Eletrônica Científica Online), vários fatores criam um ambiente de jogo atraente: estímulo à curiosidade, concentração de longo prazo na narrativa, recompensas ou punições, controle sobre o mundo virtual e empatia com os personagens.

Estudos identificam transtornos de uso persistentes de jogos de internet, causadores da diminuição da felicidade e disfunção neurobiológica. A CID-11 (que entrará em vigor em 2022) caracteriza o transtorno do jogo (DG) como a falta de controle no jogo, independentemente das consequências negativas.

O uso excessivo desses games em diferentes dispositivos e modalidades de jogos é de maior parte feito pelos jovens, sem exceção dos adultos, é claro.

Ainda no artigo de Felipe de M. Ferreira e Ary Gadelha - Revista Brasileira de Psiquiatria, é estimado em uma pesquisa feita em duas capitais brasileiras que entre jovens de diferentes gêneros, com idades de 10 à 18 anos, que os meninos tendem a ter escores mais altos do que as meninas em relação ao comportamento viciante.

"Pesquisas anteriores demonstraram que homens solteiros têm pontuações mais altas nas escalas que avaliam os sintomas de DG. Isso pode refletir uma orientação masculina em relação a atividades que envolvam conteúdo agressivo e / ou competitivo."

Veja a pesquisa completa: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/G5k8psBmbcwZGPhWhNPZrSP/?lang=en>

Além disso é ressaltado que estudos descobriram que o DG está associado a depressão, ansiedade, transtorno de déficit de atenção / hiperatividade e fobia social / ansiedade.

Os transtorno por jogos está diretamente ligado à transtornos mentais e o uso abusivo de jogos eletrônicos já é definido como doença na nova versão da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID 11).

Murilo Zamboni | Fonte: Felipe de M. Ferreira, Ary Gadelha - Preditores de transtorno do jogo em crianças e adolescentes: um estudo com base na escola

Redes sociais. Impacto do uso excessivo e malefícios

pg. 04

Quero escrever para M-News

Acesse www.mnews.com.br e faça o cadastro de seu artigo, tese ou pesquisa, ou clique em trabalhe conosco.



Burger & Steak

2 B-Tops
por R\$ 15

Imagens com direitos autorais Canva

Redes sociais. Impacto do uso excessivo e malefícios

M-News

**Assine já, e tenha
acesso as melhores
notícias e curiosidades
na sua tela.**



www.mnews.com.br

O celular é visto hoje como uma necessidade de estar conectado ao mundo e a todos, seja de uso próprio ou profissional, os smartphones oferecem ferramentas “essenciais” para uma comunicação bem ampla. As redes sociais são um exemplo bem convicto à apresentar ferramentas de comunicação, o que nos diz muito sobre o uso em excesso das redes.

A troca intensiva de informações e desejos comuns nas redes sociais, fazem com que os indivíduos se sintam necessitados de estar entre os meios, afinal, o fator-chave é a informação. Muitos desses fatores fizeram com que negócios migrassem ou começassem do zero com a alta visibilidade das redes sociais.

Estar com o “mundo” em mãos fez com que pessoas precisem e/ou necessitem estar com seus celulares em mãos a todo momento, tomando uma dependência do aparelho. A maioria das pessoas não notam o quanto estão utilizando o aparelho, e tendem a perceber a dependência somente no último estágio. Pessoas assim podem ser identificadas com Nomofobia (nome que se dá para as pessoas que não conseguem ficar longe do celular, desinformadas).

Pessoas viciadas em celular podem apresentar sérios problemas de saúde, como problemas psicológicos, insônia ou distúrbios de sono, infecções, complicações na visão e até mesmo problemas de estética, podendo trazer alterações físicas e problemas com a postura.

Ao identificar o vício em celulares é indicado procurar um psicólogo para tratar o vício.

Murilo Zamboni | Fonte: GlobalMed

**Filmes e séries podem
trazer impactos na
vida dos jovens?**

pg. 05,06

Em breve...

pg. x

www.mnews.com.br

Filmes e séries podem trazer impactos na vida dos jovens?

Os filmes e séries são os tipos de distração perfeitos para um dia chato e chuvoso. E quem não gosta de chegar em casa depois da rotina cansativa e dar play no episódio de uma série favorita?

Com a pandemia do coronavírus, esses papéis entraram na rotina de muitos jovens, fazendo com que passem horas assistindo filmes e séries nas plataformas de streaming. O que nos questiona muito quanto à saúde mental de crianças e adolescentes ao assistirem filmes e séries com cenas de violência ou assuntos polêmicos, como suicídio e depressão. Será que filmes e séries trazem impactos nos comportamentos desses jovens?

Em uma página da web, chamada Programa Semente, Eduardo Calbucci, professor e um dos fundadores do Programa Semente, relaciona os filmes e as séries com games violentos, e para ele não existe nenhum estudo que comprove a relação entre o cinema e os games e comportamentos agressivos no mundo real.

De acordo com ele a maior parte das pessoas consegue separar a ficção da realidade. Ele usa como exemplo os desenhos infantis como os de super-heróis ou até mesmo fábulas famosas como Chapeuzinho Vermelho, que apresentam cenas fortes de violência. “Alguém acha que isso pode gerar pessoas violentas?” diz Eduardo Calbucci.

No entanto, deve-se levar em considerações os princípios e problemas gerados na infância, na criação, ou se a criança/adolescente apresenta ou apresentou comportamentos lunáticos ao longo do tempo. Os títulos de games e filmes são apenas detalhes e/ou complementos de atos violentos. “Alguém comete uma atitude agressiva na sociedade, depois se descobre que essa pessoa jogou um jogo que era violento e então se tenta estabelecer uma relação de causalidade”.

Quando o tema é suicídio, o mais importante é considerar os diversos problemas relacionados à saúde mental. Séries ou filmes que abordam esse tema, apresentam histórias com o sofrimento de um personagem, o que pode acabar desenterrando traumas passados ou algo semelhante com que vive o espectador. “Isso é consenso entre os especialistas da área de saúde mental. Ninguém tira a própria vida por um único motivo”, afirma.

Muitos projetos desses elementos tem por objetivo prevenir o suicídio, entretanto, ao ser assistido por um jovem de maturidade baixa ou com saúde mental afetada, o efeito pode ser contrário.

Diante os fatos, é possível que filmes e séries possam trazer impactos na vida dos jovens, isso porque é de fácil acesso em plataformas de streaming ou em canais abertos, retratando diversos temas em diferentes tramas e gêneros.

Estar sempre atento ao que os jovens assis-

tem, é a base para prevenir descontroles emocionais, atos violentos, depressão e até mesmo suicídio. Algumas plataformas de streaming fazem campanhas e avisos alertando sobre o possível efeito que o conteúdo pode passar, recomendando assistir com alguém de confiança ou se não se sentir forte o bastante, não assistir. É um alerta aos pais quanto o reflexo dos streamings.

Murilo Zamboni | Fonte: Semente na Escola



Obs: Todos os anúncios são fictícios, são apenas complementos do projeto.
Imagens com direitos autorais Canva