



JOVENS E VIDEOJOGOS

TRABALHO REALIZADO POR:

JOÃO ALVES, 11^º

JOÃO FIRME, 11^º

RAFAEL FERRAZ, 11^º

AFONSO LAGINHA, 11^º

VASCO MATA, 11^º

ÍNDICE

- Desvantagens
- Vantagens
- Durante os tempos de Covid-19

DESVANTAGENS

- Desde sempre que os chamados jogos causam um certo vício no ser humano. Um jogo como é obvio baseia-se sempre em ganhar ou perder, e por isso há muito dinheiro envolvido em apostas para quem ganhar. Hoje em dia com o aparecimento da moeda virtual existem inúmeros videojogos de apostas por a internet fora que levam muitos dos seus usuários à “miséria” por causa do tal vício em jogar. Também outra desvantagem que veio com os videojogos foi o facto de ao contrário de muitos jogos tradicionais, não fosse preciso muito esforço físico para os praticar. Isso levou a que muitos jovens desenvolvessem problemas psicológicos por se terem isolado em casa por causa do tal vício que os jogos trazem, e existem até casos de pessoas que ficam horas a fim sem comer, sem ver as famílias, sem tomar banho e isolados sempre a jogar o que já causou desistências a nível escolar e não só, pois só se interessam pelo jogo.
- Para além de causar vício outro dos grandes problemas desta comunidade é o cyberbullying ou bullying virtual, algo que acontece devido a pessoas que por serem boas em jogos se acham superiores, ou então por pessoas que descarregam os seus problemas reais numa comunidade online, onde ninguém sabe quem tu és. Existem também pessoas que nesta comunidade são chamados de trolls ou pessoas tóxicas, que entram em jogos com outras pessoas e fazem a sua equipa perder de propósito, algo que pode criar muita frustração a certas pessoas. E podem em casos mais extremos existirem também ladrões virtuais que através do teu IP, que é algo que contém a informação do dispositivo em que te encontras, podem aceder ao mesmo e roubar informação, predadores sexuais e raptos que ao se fazerem passar por quem não são podem te atrair para algum sítio e a partir daí é difícil acontecer algo positivo.

DESVANTAGENS (IMAGENS)



Exemplo de cyberbullying no jogo League of Legends (LOL)

VANTAGENS

- Assim como tudo, existe sempre um lado positivo e com os videojogos não é exceção. O facto de não ser preciso sair de casa para ter entretenimento tem em si um lado positivo sim pois às vezes pode estar um dia chuvoso que impossibilita qualquer atividade de entretenimento ou torna-a menos interessante e com os videojogos, pode-se simplesmente ficar resguardado em casa e com um entretém.
- Uma outra vantagem das comunidades de videojogos é conhecer pessoas de outro canto do mundo sem precisar ir até lá, até porque nem todas as pessoas online têm más intenções, ou até comunicar e aproveitar para jogar e se entreter com amigos ou familiares de fora de que não há possibilidade de se encontrar pessoalmente para passar tempo juntos.
- Uma das mais importantes vantagens dos videojogos é desenvolver certas partes do teu cérebro, como as dos reflexos, a do raciocínio e aquela que trabalha quando se está prestes a tomar uma decisão, pois nos videojogos têm que se tomar decisões em poucos segundos, para se poder alcançar a vitória.
- E para finalizar também pode ajudar-nos com stress e ansiedade, segundo o resultado de dois estudos (conduzidos pela 2009º Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine e ainda pela PopCap Games.) onde se prova que 88% dos jogadores considera que o alívio do stress é um dos benefícios que os leva a jogar videojogos.

VANTAGENS (IMAGENS)

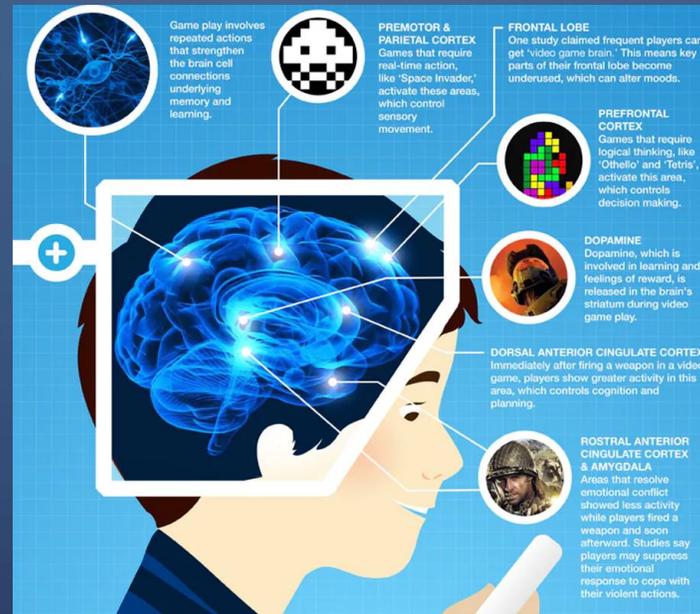


Imagem que mostra as partes do cérebro que evoluem com os vídeo jogos

DURANTE OS TEMPOS DE COVID-19

- Durante esta altura em que sair de casa é quase proibido os videojogos podem ser algo bom para os jovens manterem contacto. Apesar de há um ano a Organização Mundial de Saúde considerar os vícios em videojogos uma doença mental neste momento a mesma vem apoiar o seu uso para esta altura, dizendo que é algo bom para passar o tempo desenvolver o cérebro e manter contacto com os amigos.