

# ENTENDIMENTO SOBRE A INTERFERÊNCIA DOS VIDEOGAMES NA SAÚDE MENTAL NO PONTO DE VISTA DISCENTE DO CURSO DE MEDICINA A PARTIR DE SUAS PRÓPRIAS VIVÊNCIAS PESSOAIS

**SOUZA, Beatriz Pinto de <sup>1</sup>, SALLES, Camille Chaves Rangel Brito <sup>2</sup>,  
LEITE, Kevillyn Winslet de Oliveira <sup>3</sup>, SILVA, Luana Almeida de  
Souza <sup>4</sup>, NUNES, Yan Luiz <sup>5</sup>**

## Resumo:

Na formação médica é importante entender sobre meios de entretenimento que integram o cotidiano dos estudantes, como forma de fuga da rotina exaustiva. Dentre essas, uma das formas de entretenimento mais comuns e presentes, principalmente na população jovem adulta, são os videogames. Estes apresentam diversas formas de afetar o estado psicológico do estudante, podendo ser tanto positiva quanto negativa. O entendimento de como isso afeta sua rotina é importante para avaliação de possíveis medidas interventivas para reeducação comportamental, como também para a melhora do desempenho lógico e cognitivo, entre outras capacidades que podem ser adquiridas através dos jogos. Entender a interferência dos videogames na saúde mental de

---

<sup>1</sup> UniRedentor, Graduação, Itaperuna-RJ, e-mail: beatriz@aol.com

<sup>2</sup> UniRedentor, Graduação, Itaperuna-RJ, e-mail: camille@aol.com

<sup>3</sup> UniRedentor, Graduação, Itaperuna-RJ, e-mail: kevillyn@aol.com

<sup>4</sup> UniRedentor, Graduação, Itaperuna-RJ, e-mail: luana@aol.com

<sup>5</sup> UniRedentor, Graduação, Itaperuna-RJ, e-mail: yan@aol.com

discentes do curso de medicina a partir de suas próprias vivências pessoais. **RELATO:** Os videogames, diferente de outras formas de entretenimento, possuem uma elevada carga psicológica, devido à alta necessidade de interação, planejamento, organização e tomada de decisão, entre outras formas de interação psicocognitivas. Os jogos são divididos em diversas categorias que requerem diferentes habilidades de seus usuários, consequentemente, desenvolvendo diferentes efeitos nos mais variados perfis de jogadores. Assim, podemos relatar que existem muitos modos de utilização dos jogos na alteração psicológica do indivíduo. Quando estamos falando em jogos multiplayer online competitivo, a forma mais significativa de afetar a vida dos que jogam é a intensa necessidade de se provar habilidoso no game e lidar com a pressão da competição, além de sempre tentar superar outros jogadores. Esse estilo de jogo pode levar a grandes frustrações, principalmente para aqueles que possuem o hábito de jogar diariamente, levando à dependência. Em contramão, os jogos singleplayer possuem formas diferentes de afetar o psicológico, pois não há competição com outros jogadores. Entendemos assim que dentro dos diversos estilos possuem desafios variados. Alguns deles alimentam a capacidade de gerenciamento e organização como nos simuladores de cidade entre outros. Alguns requerem raciocínio lógico e tomada de decisão, como jogos de estratégia e outros requerem capacidade de resolução de problemas, reconhecimento de padrões e desenvolvimento de habilidades motoras finas, como no enfrentamento a inimigos e fases difíceis em jogos de ação, entre outras habilidades e conhecimentos. Apesar do que foi dito, os jogos competitivos também podem desenvolver a habilidade de trabalhar em equipe e criar laços sociais, assim como aprender a lidar com a toxicidade da comunidade. Os jogos singleplayer atuam principalmente agregando habilidades na vida dos jogadores que podem ser aproveitadas em outros aspectos pessoais e profissionais. Concluímos que, independente do tipo de jogo, podemos obter resultados tanto benéficos quanto maléficos, e assim como quase todos os outros aspectos na nossa vida, o mais importante é compreender e controlar o quanto aquilo afeta o nosso cotidiano, tentando sempre evitar o desequilíbrio psicológico frente a um objeto que deve ser usado com fim de entretenimento e alívio diário.

**Palavras-chave:** Saúde mental, alunos de medicina, estado psicológico.