

O vício em games como distúrbio mental e suas implicações

PROPOSTA

A partir da leitura dos textos motivadores seguintes e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija texto dissertativo-argumentativo em norma padrão da língua portuguesa sobre o tema: **O vício em games como distúrbio mental e suas implicações**. Apresente proposta de intervenção, que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de forma coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.

TEXTO 1

O vício em jogos de videogame passou a ser considerado pela primeira vez um distúrbio mental pela Organização Mundial da Saúde. A 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID) irá incluir a condição sob o nome de "distúrbio de games". A última versão da CID foi finalizada em 1992, e a nova versão do guia será publicada neste ano. Ele traz códigos para as doenças, sinais ou sintomas e é usada por médicos e pesquisadores para rastrear e diagnosticar uma doença. O documento irá sugerir que comportamentos típicos dos viciados em games devem ser observados por um período de mais de 12 meses para que um diagnóstico seja feito. Mas a nova CID irá reforçar que esse período pode ser diminuído se os sintomas forem muito graves. Richard Graham, especialista em vícios em tecnologia no Hospital Nightingale em Londres reconhece os benefícios da decisão: "É muito significativo, porque cria a oportunidade de termos serviços mais especializados. Ele coloca (esse distúrbio) no mapa como algo a ser levado a sério". Mas, para ele, é preciso tomar cuidado para não se cair na ideia de que todo mundo precisa ser tratado e medicado. "Pode levar pais confusos a pensarem que seus filhos têm problemas, quando eles são apenas 'empolgados' jogadores de videogame", afirmou."

Fonte:

https://g1.globo.com/bemestar/noticia/pela-primeira-vez-vicio-em-games-e-considerado-disturbio-mental-pela-oms.ghtml?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=g1

TEXTO 2

O vício é uma desordem química no cérebro. Hábitos e comportamentos baixam o nível de norepinefrina, ou seja, a pessoa tem que trabalhar mais para obter esses níveis elevados de volta. Com o jogo, a única maneira de manter o nível de norepinefrina é jogando mais tempo, com mais frequência, e jogos mais intensos.

Fonte: <https://familia.com.br/342/como-reconhecer-um-vicio-de-jogo>

TEXTO 3

Os sintomas do problema incluem o paciente não ter controle da frequência, intensidade e duração em que joga videogame; priorizar os games a outras atividades do dia a dia e continuar ou até mesmo aumentar a frequência em que joga videogame, mesmo após o hábito já ter causado consequências negativas em sua vida. Alguns países já haviam identificado a condição de vício em games como um problema importante. No Reino Unido, por exemplo, já existem clínicas para cuidar do problema.

Fonte:

<http://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/vicio-em-jogos-de-videogame-sera-reconhecido-como-disturbio-mental-partir-deste-ano.html>



TEXTO 4

Pessoas com transtornos associados a condições mais abstratas, como jogos eletrônicos, muitas vezes são vistas como preguiçosas, antissociais (no sentido pejorativo) ou “frescas”. Elas precisam de ajuda, mas frequentemente não são levadas a sério. No entanto, vários comportamentos associados aos games podem ser considerados nocivos, como o indivíduo que fica agressivo após não ter sucesso no jogo. Mas, em um caso como esse, o que a pessoa tem é dificuldade para lidar com uma frustração, na verdade. O contexto tem que ser avaliado. Muitas vezes, o que ela tem é um quadro de ansiedade ou um problema de relacionamento social que a faz recorrer aos games como válvula de escape.

Não por menos, um grupo de especialistas, quando soube dos planos da OMS de incluir transtornos com jogos digitais no CID, publicou um artigo com críticas à ideia. Para eles, problemas com games não devem ser ignorados, mas ainda não está claro se eles podem ser atribuídos a um novo transtorno. Ainda no entendimento do grupo, essa falta de consenso pode causar “pânico moral” ou levar a “diagnósticos prematuros”.

Fonte: <https://www.carlostrentini.com.br/2017/12/22/vicio-em-jogos-eletronicos-agora-e-coisa-seria-para-a-oms/>

TEXTO 5



Fonte:

<https://covildoraposa.wordpress.com/2013/07/30/me-perdoe-leitores-minha-nerdice-foi-mais-forte/>

ORIENTAÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DO TEXTO

Receberá nota zero, em qualquer das situações expressas a seguir, a redação que:

- Tiver até 7 (sete) linhas escritas, sendo considerada “insuficiente”.
- A redação que fugir ao tema ou que não atender ao tipo dissertativo-argumentativo.
- Apresentar proposta de intervenção que despreze os direitos humanos.

SOBRE O PROJETO REDAÇÃO

O Projeto Redação cá está para ajudá-lo a realizar o seu sonho. Acreditamos na colaboração mútua como meio de evolução e nossa proposta é trabalharmos de forma a orientar sua experiência com temas e avaliações que sejam as mais próximas possíveis do Enem.