



A ATUAÇÃO DOS VIDEOGAMES NA RECUPERAÇÃO DE PACIENTES

Mateus Ritter¹

Carla Souto²

RESUMO

Nos últimos anos o mundo da tecnologia vem se expandindo de maneira muito rápida e eficiente trazendo todos os dias novos recursos que nos auxiliam em nosso cotidiano, principalmente os vídeos games, que antes eram vistos apenas como lazer. Estes além do divertimento, também auxiliam no tratamento de pacientes de diversos tipos de traumas, sendo cada vez mais utilizados pelos médicos do mundo todo e é este o principal tema abordado neste trabalho.

Palavras-chave: Vídeo game. Lazer. Tecnologia. Médico. Trauma.

¹Aluno curso técnico de informática. Mateus.ritter@gmail.com

²Professora curso técnico de informática. Carla.souto@alcidismaya.com.br



INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o mundo da tecnologia vem se expandindo de maneira muito rápida e eficiente trazendo todos os dias novos recursos que nos auxiliam em nosso cotidiano. Com esta constante mudança, coisas que antes eram apenas utilizadas como hobbies ou diversão vem tornando-se essenciais em diversas áreas, como é o caso dos vídeos games.

Fonte: G1 – Foto de Gustavo Petró -
<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/10/playstation-move-consegue-divertir-o-jogador-mas-sem-o-brilho-do-wii.html>

Figura 3 – Kinect



Fonte: Tech Tudo -
<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/03/kinect-e-usado-em-salas-de-aula-na-africa-do-sul.html>



Aproveitando-se desta tecnologia que torna a experiência de jogar videogame digamos que “menos sedentária”, os médicos de diversas áreas começaram a investir nesta tecnologia para auxiliar na recuperação de pacientes. Desde pacientes com problemas neurológicos até os com alguma incapacidade motora após algum acidente fazendo pelo menos uma vez na semana uma atividade com um destes consoles.

O ponto mais crítico neste momento é o acompanhamento do paciente. É necessário, que além de se fazer as coisas com empenho, deve-se fazer da maneira correta. Não se trata de um momento de recreação, mas sim uma terapia complementar, de tratamento. Estes tipos de acessórios trabalham no nosso corpo de diversas maneiras, como habilidades com a memória, raciocínio, atenção e equilíbrio, a fim de recuperar movimentos perdidos do paciente e em muitos momentos casos, até aprimorando coordenação motora e fortalecimento muscular.

Dentre as diversas opções de acessórios, o mais utilizado entre eles é o Nintendo Wii, com seu Wii Remote, pois ele é o mais simples e fácil possível para pacientes com uma certa dificuldade motora. Além disso, ele é o que mais estimula os pacientes a movimentar braços e pernas para alcançar os objetivos do jogo. Acessórios como Playstation Move e Kinect dificultam um pouco a vida dos pacientes com restrições motoras, pois eles são um pouco mais complexos exigindo por muitas vezes diversos comandos que, para quem possui uma certa limitação, são inatingíveis.

Os jogos destes tipos de acessórios são construídos de uma maneira única a fim de obter uma interação com o usuário o tempo todo. Cada jogo possui a particularidade, tanto na parte visual, quanto ao que se refere à jogabilidade variando entre diversas modalidades, tais como: tênis, boliche, arco e flecha, vôlei e jogos de raciocínio.

Aproveitando-se disto, os médicos realizam uma série de estudos a fim de saber qual se adapta melhor a realidade e a necessidade dos seus pacientes. Também se o paciente necessita ficar em pé ou sentado, se devido a sua necessidade ele necessite escorar-se, ou até mesmo auxiliado pelo seu médico a segurar os controles ou não. O mais interessante destes games, são os feedbacks que o próprio console nos dá, através de mensagens e sistemas de pontos, o que incentiva muito os pacientes em seu desenvolvimento.



Basicamente estes tipos de tratamento funcionam da seguinte maneira: Os respectivos acessórios são conectados (algo que se assemelha muito com uma webcam, captando cada movimento do jogador) e o jogador posiciona-se na área a ele destinada, indo até os limites que o sistema consegue captar. Logo em seguida, o game é rodado através do console e orientando como se deve proceder junto aos respectivos comandos. Nestes tratamentos, são atendidas pessoas de todas as idades, desde crianças até idosos. Lembrando que, apesar de preciso, o tratamento deve ser intercalado com os demais tratamentos, limitando também aos horários expostos à tela, variando entre uma e uma hora e meia.

Esta tecnologia já vem sendo utilizada no mundo todo ajudando muitos pacientes independentes da sua condição. Cada um destes produtos nos proporcionam diversos benefícios e cada um com sua particularidade. O melhor disso tudo, é que todos são muito acessíveis. Por exemplo, o Nintendo Wii, no Brasil chega a custar em torno de R\$500,00 o console completo, acompanhando todos os acessórios necessários para realizar os tratamentos, precisando neste caso apenas de um bom espaço e energia elétrica.

Outra vantagem desta tecnologia é a imensa diversidade e acessibilidade dos games, pois eles além de absurdamente amplos, circulam por todo o mundo, não precisando encomendar de outros países games mais específicos. Também não é necessário um treinamento especializado para a utilização destes equipamentos, pois os próprios sistemas são auto-intuitivos e nos conduzem facilmente para a imersão no game.

Apesar das diversas vantagens milagrosas dos games no tratamento de pacientes, elas também trazem algumas complicações, que apesar de não serem de alto risco, em alguns momentos podem dificultar tanto a vida do paciente quanto a vida do profissional que os acompanham. Dependendo do tipo de paciente, é necessária uma atenção maior dos especialistas. Importante lembrar que estes tratamentos não devem nunca ser aplicados sem um acompanhamento especializado, pois podem acarretar em diversos acidentes se não executados de maneira correta.

É natural que no início os pacientes tenham mais dificuldades em realizar alguns movimentos, pois estes jogos exigem muitas vezes de coisas inacessíveis em primeiro momento, pois não contam com a limitação de quem joga. Na verdade estes consoles não foram desenvolvidos especificamente para tratamentos de pacientes, mas sim para a

diversão e entretenimento. Como resultado, pode ocasionar certo desânimo vindo por parte do paciente pelos inúmeros obstáculos não concluídos ou movimentos não realizados. E, neste momento cresce a importância do acompanhamento profissional, a fim de incentivar o paciente a seguir em frente e realizar os movimentos da maneira correta.

Um grande exemplo dentre os vários, da eficiência do processo todo, é Kaike Gorayeb³, atualmente de 36 anos, que em 2010 sofreu um acidente de moto e consequentemente teve um traumatismo craniano. Ficou em coma internado dois meses em um hospital e fez reabilitação no Lucy Montoro (que é uma rede de reabilitação em São Paulo), onde além de todo acompanhamento psicológico e nutricional, obteve o grande auxílio do vídeo game em sua recuperação. Apesar de não estar totalmente recuperado, conseguiu obter uma grande melhoria, o possibilitando de não viver uma vida em estado vegetativo. Ainda meses depois, Kaike afirmou ter sido muito interessante a experiência, pois além da grande recuperação, foi muito divertido poder se divertir ao mesmo tempo em que se tratava, através de jogos de luta, cozinha e ping-pong.

³ O estudante de engenharia ambiental Kaike Gorayeb, de 28 anos, sofreu um acidente de moto há um ano e meio, quando um carro bateu nele e na namorada, e teve traumatismo craniano. Ficou em coma e a internação durou dois meses. No início deste ano, durante dois meses, ele fez reabilitação no Lucy Montoro, com fisioterapia, terapia ocupacional, acompanhamento psicológico e nutricional, além do videogame.



2. CONCLUSÃO

Tendo em vista os valores, as vantagens e todas as recomendações médicas, esta tecnologia é mais do que recomendada, não só para diversão, mas também para o tratamento de pacientes, tornando a experiência com um melhor custo-benefício, com mais motivação para os pacientes e um tratamento mais efetivo em curto prazo.



3. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D'ALAMA, L. **Videogame vira tratamento médico para vítimas de acidentes e derrames.** Disponível em: < <http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2011/07/videogame-vira-tratamento-medico-para-vitimas-de-acidentes-e-derrames.html> >, Acesso em: 13 Ago 2019.

G1 PA. **Estudante arrecada jogos de videogame para pacientes de câncer.** Disponível em: < <http://g1.globo.com/pa/para/noticia/2016/08/estudante-arrecada-jogos-de-videogame-para-pacientes-de-cancer.html> >, Acesso em: 13 Ago 2019.

HAMANN, R. **Games podem ser usados para recuperar pacientes.** Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/campus-party-brasil-2012/19165-games-podem-ser-usados-para-recuperar-pacientes.htm> >, Acesso em: 13 Ago 2019.

MOREIRA, E. **Controles de videogames que mostram como nossa forma de jogar mudou.** Disponível em: < <https://www.targethd.net/controles-de-videogames-que-mostram-como-nossa-forma-de-jogar-mudou/> >, Acesso em: 13 Ago 2019.

OXIMED - Videogame vira tratamento médico para vítimas de acidentes e derrames. Disponível em: < http://www.oximed.com.br/oximed/noticias_det.php?id=104 >, Acesso em: 13 Ago 2019.

SANGIOVANNI, R. **Equipe testa videogame na reabilitação de pacientes de AVC e Parkinson.** Disponível em: < <http://www.edgardigital.ufba.br/?p=2880> >, Acesso em: 13 Ago 2019.