



Indicação Nº 2357/2023

Súmula: Indico ao Executivo, para interceder junto ao órgão competente, acerca de estudo para desenvolver projeto que vise o uso de jogos eletrônicos como ferramenta para auxiliar no tratamento da depressão, no município de Itapevi.

INDICO à mesa, na forma regimental vigente, que seja oficiado ao Excelentíssimo Senhor Igor Soares Ebert, Prefeito Municipal, para interceder junto ao órgão competente, acerca de estudo para desenvolver projeto que vise o uso de jogos eletrônicos como ferramenta para auxiliar no tratamento da depressão, no município de Itapevi.

JUSTIFICATIVA

**Senhor Presidente,
Senhores Vereadores,
Senhoras Vereadoras,**

Um estudo realizado pela universidade de Oxford, comprovou que os jogos eletrônicos podem ser um grande aliado de quem sofre com transtornos mentais, como depressão e ansiedade. De acordo com o estudo realizado pela faculdade britânica, pessoas que jogam por até quatro horas por dia notam que se sentem mais alegres.

Os jogos eletrônicos também tiveram um papel importante na luta contra o tédio e ansiedade de algumas pessoas durante o período de isolamento social. Uma pesquisa realizada no ano passado pelo grupo *Xbox Research Community Feedback Program*, mostrou que “84% dos entrevistados concordaram que os videogames tiveram um efeito amplamente positivo na saúde mental durante o período mais intenso da pandemia”.

Famílias ficam, em geral, preocupadas com jovens focados em games, e o impacto na saúde mental. No entanto, tem crescido também a possibilidade de que os jogos possam fazer bem. “Como todo bom entretenimento, o videogame pode promover bem-estar. Esquecemos um pouco da nossa realidade, entramos em um outro mundo quando estamos jogando. Além disso, pode promover relação social, trazer um relaxamento das tensões e ajudar a deixar a pessoa mais leve”, afirma Marina Noronha, mestra em psicologia do desenvolvimento humano. A influência positiva dos jogos, como ferramenta para auxiliar no tratamento pode ajudar a encarar a realidade.



Portanto, é de grande importância desenvolver a curto, médio e longo prazo estratégias que venham ajudar e auxiliar no tratamento deste mal que assola crianças, jovens e adultos, principalmente após a pandemia de Covid.

Sala das Sessões Bem-vindo Moreira Nery, 16 de novembro de 2023.

MARIZA MARTINS BORGES
Vereadora - PODEMOS

Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/cultura/jogos-e-a-saude-mental-videogames-podem-ajudar-no-combate-a-depressao-e-ansiedade/#:~:text=Um%20estudo%20realizado%20pela%20universidade,que%20se%20sentem%20mais%20alegres.>

Indicação Nº 2357/2023 - Documento assinado digitalmente em 16/11/2023. PROTOCOLO 18248/2023 - 16/11/2023 11:28 - Para ver o arquivo original acesse <http://siave.camaraitapevi.sp.gov.br/Sino.Siave/documentos/autenticar> e informe a chave: H7C4-5CRW-V401-6COP



Assinaturas Digitais

O documento acima foi proposto para assinatura digital na Câmara Municipal de Itapevi. Para verificar as assinaturas, clique no link: <https://itapevi.siscam.com.br/documentos/autenticar?chave=H7C45CRWV4016C0P>, ou vá até o site <https://itapevi.siscam.com.br/documentos/autenticar> e utilize o código abaixo para verificar se este documento é válido:

Código para verificação: H7C4-5CRW-V401-6C0P

