

RESUMO SIMPLES - NEUROCIÊNCIA COGNITIVA E COMPORTAMENTO

AVALIAÇÃO DA PERCEPÇÃO CROMÁTICA ENTRE JOGADORES E NÃO JOGADORES DE VIDEOGAMES.

Yasmin Tavares Choairy (yasmin.choairy@academico.ufpb.br)

Kaio Da Conceicao Santos (kaio.santos@academico.ufpb.com)

Vinícius Freitas Barbosa Da Silva (vinicius566outlook@gmail.com)

Ana Paula Barbosa Dos Anjos (paulinha.anjos5862@gmail.com)

Natanael Antônio Dos Santos (natanael_labv@yahoo.com.br)

Introdução: Jogar videogame é uma prática comumente adotada para o entretenimento de boa parte da população mundial. Estudos mostraram diferentes efeitos dos videogames na cognição e percepção humana, no entanto, há a ausência de pesquisas que analisassem os efeitos de videogames sobre visão de cores. Considerando isso, existem lacunas a serem preenchidas sobre como e porquê o sistema visual pode ser afetado pelo uso de videogames .Objetivo: Comparar dados psicofísicos de sensibilidade ao contraste cromático de jogadores de videogame (VGPs) e não jogadores de videogame (NVGPs). Métodos: Participaram 24 pessoas com idade média de 22,28 anos (DP: 3,73 anos) divididas em dois grupos: Grupo de estudo, composto por 11 VGPs e o grupo controle, composto por 13 NVGPs. Para avaliar a sensibilidade ao contraste cromático dos participantes foi utilizado o The Cambridge Colour Test (CCT) (Cambridge Research Systems, Ltd., Kent, UK), versão 2.3, especificamente o subteste Trivector. Resultados: O estudo não revelou diferenças significativas entre a sensibilidade ao contraste

cromático entre o grupo controle e grupo de estudo ($p > 0.05$). Conclusão: Embora a prática de jogar videogames seja associada a benefícios em funções visuais, o presente estudo mostrou que os resultados foram minimamente influenciados, ou não foram influenciados de forma alguma, pela prática recreativa de videogames de ação. Esses dados podem ter ocorrido devido a diferentes características da amostra, como o tipo de jogo e o tempo jogado por semana. Tendo em vista esses aspectos, percebe-se que ainda há muito a ser debatido sobre a melhora das funções visuais por meio da prática recreativa com videogames.

Palavras-chave: palavras-chave: sensibilidade ao contraste cromático ; videogames; cambridge color test.