



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
 Instituto de Ciências Sociais
 Universidade do Minho
 ISBN: 978-989-95500-2-5

Benefícios Cognitivos dos Videojogos: A Percepção dos Jovens Adultos

Roberta Oliveira e Teresa Pessoa
 Faculdade de Psicologia
 Universidade de Coimbra
 Coimbra, Portugal
 betamasc@hotmail.com, tpessoa@fpce.uc.pt

Resumo. Os videojogos estão cada vez mais presentes no cotidiano não só de crianças e adolescentes, mas também dos jovens adultos. O trabalho aqui apresentado faz parte de uma pesquisa que aborda o tema jovem adulto e videojogos. Para este trabalho, dentro de uma investigação mais ampla sobre o perfil dos jogadores de videojogos, foi selecionada uma questão referente aos possíveis benefícios obtidos através dos videojogos. Os jovens adultos apontaram os aprendizados cognitivos, como sendo a maior contribuição que os videojogos os proporciona.

1 Introdução

São inúmeras as possibilidades de estudos e análises sobre os videojogos, uma vez que estes estão cada vez mais presentes no cotidiano moderno. Inicialmente pensava-se que jogar videojogos era apenas uma forma de diversão para crianças e adolescentes, entretanto, observa-se atualmente que os jovens adultos também cultivam o hábito deste tipo de jogo. Esta etapa de desenvolvimento do jovem adulto iniciou-se com a observação de que o prolongamento da escolaridade obrigatória, e o conseqüente adiamento da entrada no mercado de trabalho, acabariam por manter o jovem sob a dependência económica dos familiares por um período maior de tempo. O jovem adulto refere-se ao período entre a adolescência e a adultez [1].

Com os objetivos de compreender o papel dos videojogos no desenvolvimento dos jovens adultos e de colaborar com os estudos nesta fase do desenvolvimento, o presente trabalho apresenta resultados preliminares e parciais relativos à dimensão cognitiva de um perfil, que se quer desenhar, do jogador de videojogos.

2 Videojogos

De modo geral, podemos definir videjogo como um tipo de jogo baseado na interação do indivíduo (jogador) com uma máquina, através de um comando, seja em um consola, no computador, telemóveis ou outro tipo de tecnologia [2]. Os videojogos apresentam, em regra geral, obstáculos que o jogador deve superar em diferentes provas a fim de alcançar o objetivo almejado [2]. Os primeiros estudos realizados sobre os videojogos eram apenas factuais, com reduzida análise do impacto cultural e cognitivo [3], e estavam direcionados aos jogos de violência

como sendo prejudiciais as crianças e adolescentes [4]. Apesar dos estudos atuais continuarem a destacar a questão da violência e suas influências negativas no comportamento de crianças e adolescentes [5], já é possível encontrar um crescente número de estudos que destaca aspectos positivos dos videogames [2], [6], [7]. Greenfield (1996) afirma que os videogames, para além de uma função cultural de socialização, favorecem a regulação cognitiva. Na revisão de literatura realizada por Calvet (2005), este constatou um grande número de efeitos benéficos no que se refere ao desenvolvimento dos aspectos cognitivos com a utilização dos videogames: competências cognitivas visuais, espaciais e de memória que são de grande importância em determinadas carreiras profissionais, por exemplo.

3 O Jovem Adulto

O adolescente no processo de transição para a vida adulta passa por transformações e ajustamentos nas áreas cognitivas, no desenvolvimento psicossocial, nos papéis sociais, sexuais e profissionais. O jovem adulto é um indivíduo que aos poucos se distancia das suas experiências de adolescente e se aproxima da idade adulta [1], [8], [9]. A fase de jovem adulto, portanto, situa-se entre as idades de 18 e 25 anos e caracteriza-se “por um conjunto de vectores ou aquisições que vão muito para além da identidade e da intimidade e que incluem aspectos como a autonomia e a interdependência, a maturidade emocional, a tolerância, o respeito e a aceitação nas diferenças individuais, o desenvolvimento de interesses vocacionais e não vocacionais, a criação de um conjunto de valores pessoais e a própria construção de um projecto de vida” [8].

4 Estudo

Este trabalho trata-se de uma pesquisa quantitativo-descritiva, de carácter exploratório, com uma amostra ocasional, realizada com jovens adultos da Universidade de Coimbra. Foram realizados um total de 689 inquéritos em 16 cursos (Ciências da Educação, Bioquímica, Engenharia Ambiental, Engenharia de Computadores, Engenharia de Informática, Gestão, Relações Internacionais, Sociologia, Jornalismo, Filosofia, Geologia, Turismo, Psicologia, Economia e Medicina) aos alunos dos primeiros anos de licenciatura da Universidade de Coimbra em 16 cursos que foram escolhidos de forma aleatória. Os estudantes seleccionados para a pesquisa foram os alunos presentes na sala de aula no dia da aplicação do inquérito. A maioria dos estudantes (53,3%) é do sexo feminino e 46,7% do sexo masculino. A média das idades situa-se em 19,6 anos. O estudo apresenta um total de 63,3% (dos 426 inquéritos válidos) de jogadores de videogames. Vale ressaltar que os cursos de Bioquímica, Psicologia e Ciências da Educação foram os únicos em que o percentual de não jogadores, supera o de jogadores. Para este trabalho foi escolhido como instrumento de pesquisa o questionário elaborado exclusivamente para este estudo, com o objetivo de conhecer o perfil do jogador – jovem adulto e os motivos que o levam a jogar. Sua elaboração ocorreu em três etapas distintas: a) revisão da literatura [6], [11], [12], [13], [14], [7]; b) entrevistas com jovens adultos universitários jogadores de videogames do curso de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra; c) e a construção, propriamente dita dos itens, do questionário. O questionário consta de 37 itens divididos da seguinte maneira: a caracterização da amostra, não jogadores; hábitos de jogos, a preferências no jogo, afetividade e por fim 3 questões em escala tipo Likert¹ referentes a motivação, aos benefícios que os videogames oferece e as características da personalidade do sujeito. A questão 29, escolhida para ser aqui apresentada, é composta de 15 subitens, em que o jogador respondia o seu grau de concordância² desde discordo totalmente a concordo totalmente (ver Quadro 1).

¹As escalas de Likert permitem aos entrevistados indicarem seu grau de concordância relativamente à atitude sendo avaliada.

²1 - Discordo totalmente, 2 - Discordo, 3 - Não concordo, nem discordo, 4 - Concordo, 5 - Concordo totalmente.

Quadro 1. Questão 29 - Jogar videojogos permite-me...

| | |
|---|---|
| 1. Compreender-me melhor | 9. Que eu tenha uma melhor acuidade visual |
| 2. Conhecer as reacções dos outros diante da vitória ou derrota | 10. Desenvolver pensamentos estratégicos |
| 3. Que eu desenvolva uma atenção focada | 11. Que eu supere meus limites |
| 4. Que eu melhore minha a memória | 12. Que eu aprenda que quanto mais perdemos mais aprendemos |
| 5. Que eu aprimore o meu raciocínio lógico | 13. Que eu realize meus sonhos virtualmente |
| 6. Que eu tenha uma maior rapidez de pensamento | 14. Adquirir mais conhecimentos sobre historia e geografia, por exemplo |
| 7. Que eu tenha uma maior concentração | 15. Realizar uma actividade que eu não sou capaz de fazer na vida real |
| 8. Que eu desenvolva uma maior agilidade manual | |

5 Resultados e Discussão

Após o tratamento estatístico para a extração dos valores omissos, foram retirados 10 indivíduos que não responderam a 10 ou mais itens da questão apresentada. Assim, o total de indivíduos jogadores que responderam a questão 29 passou a ser 416. Após as análises fatoriais, obtiveram-se os 5 fatores: Dimensão Cognitiva (subitens 3, 4, 5, 6, 7 e 10); Desafios Motores e de Pensamento (subitens 8, 9, 11 e 12); Realizações Virtuais (subitens 13 e 15); Auto conceito e Compreensão do outro (subitens 1 e 2) e Aprendizado académico (subitem 14). A Dimensão Cognitiva apresenta-se com sendo o maior benefício que os jovens adultos julgam ter ao jogar videojogos. Nessa categoria a moda das respostas é concordo para todos os subitens (ver Quadro 2). As realizações virtuais não são consideradas como sendo benefícios proporcionados pelos videojogos (ver Quadro 2). As realizações virtuais, auto conceito e a compreensão do outro e o aprendizado académico são apontadas pelos pesquisados com níveis de concordância que variam do discordo totalmente a nem concordo nem discordo (ver Quadro 3).

Quadro 2. Moda das Dimensões: Cognitiva, e de Desafio Motores e de Pensamento

| | Dimensão Cognitiva | | | | | | Desaf. Motores e de Pensamento | | | |
|---------------|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------------------------|-------|-------|-------|
| | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 10 | 8 | 9 | 11 | 12 |
| Qtde | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 |
| Desvio Padrão | 0,052 | 0,050 | 0,048 | 0,046 | 0,046 | 0,045 | 0,052 | 0,052 | 0,051 | 0,052 |
| Moda | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Variância | 1,132 | 1,035 | 0,954 | 0,868 | 0,899 | 0,847 | 1,117 | 1,136 | 1,096 | 1,136 |

Quadro 3. Moda das Dimensões: Realizações Virtuais, Auto Conceito e compreensão dos outros, e Aprendizado Académico

| | Realizações Virtuais | | Auto Conc. e Compreens. do Outro | | Aprendizado Académico |
|---------------|----------------------|-------|----------------------------------|-------|-----------------------|
| | 13 | 15 | 1 | 2 | 14 |
| Qtde | 416 | 416 | 416 | 416 | 416 |
| Desvio Padrão | 0,051 | 0,059 | 0,050 | 0,057 | 0,056 |
| Moda | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 |
| Variância | 1,065 | 1,465 | 1,035 | 1,373 | 1,289 |

Na dimensão cognitiva, merecem destaques os itens 6 e 10 referentes ao pensamento estratégico e rapidez de pensamento, uma vez que se observou que o sexo masculino tem um maior índice de concordância com estas afirmações que o sexo feminino. Esta questão será tratada no estudo completo.

6 Conclusão

Que o jogo faz parte da cultura do jovem adulto parece claro. Diante disto muitas outras questões se colocam a serem respondidas, tais como: a motivação para o vídeo jogo, o perfil desses jogadores, seus hábitos de jogo, entre outros. Segundo Gee (2004), através do videogame, o jogador é capaz de compreender e produzir significados. Vale ressaltar que este autor refere-se também aos videogames comerciais como potencializador da aprendizagem, e não só os jogos concebidos para essa finalidade. Este estudo inicial busca demonstrar o quanto os jovens adultos percebem os videogames como sendo um facilitador do seu contínuo desenvolvimento cognitivo. Verificamos que os nossos jovens universitários são de opinião que os videogames desenvolvem a atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia de pensamento.

Referência

1. Sprinthall, A.; Collins, A.: *Psicologia do Adolescente: Uma Abordagem Desenvolvimentista*, (3.a edição), Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, (2003).
2. Gee, J. P.: *Lo que Nos Ensañan los Videojuegos Sobre el Aprendizaje y el Alfabetismo*, Colección aule, Ediciones Aljibe, Enseña Abierta de Andalucía: Consorcio Fernando de Los Rios, (2004).
3. Huhtamo, E.: *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*, In Raessens, J Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer studies*, Cambridge: MIT Press, pp. 4–21, (2005).
4. Aranha, G.: *O Processo de Consolidação dos Jogos Electrónicos como Instrumento de Comunicação e de Construção de Conhecimento*, *Ciências da Cognição*, vol. 01, n. 03, pp. 21–62, (2004).
5. Nicoll, J.; Kieffer, K.: *Violence in Video Games: A Review of the Empirical Research*, Presentation to the American Psychological Association, (2005).
6. Alves, L.: *Game Over: Jogos Electrónicos e Violência*, (Tese de doutorado), Universidade Federal da Bahia, (2004).
7. Calvet, S. L.: *Cognitive Effects of Video Games*, In Raessens, J goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer studies*, Cambridge: MIT Press, pp. 125–131, (2005).
8. Pinheiro, M.: *Uma Época Especial: Suporte Social e Vivências Académicas na Transição e Adaptação ao Ensino Superior*, (Tese de Doutorado), Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação, Universidade de Coimbra, (1995).
9. Martins, E.: *Cognição e Desempenho no Ensino Superior*, (Tese de Doutoramento), Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra, (2007).
10. Greenfield, P. M.: *Video Games as Cultural Artifacts, Interacting with video*, *Advances in Applied Developmental Psychology*, vol. 11, pp. 85–94, (1996).
11. Ferreira, A.: *Torneios (IR)Reais Violentos em Jogos Electrónicos: Efeitos Psicológicos e Sociais*, (Tese de doutoramento), Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Departamento de Psicologia Social e das Organizações (2006).
12. Horacek, G. A. E.: *La Construcción de la Identidad Social Atraves de los Videojuegos: Un Estudio del Aprendizaje en el Contexto Institucional de la Escuela*. (Tese de Doutorado), Faculdade de Filosofia e Ciências da Educação, Departamento de Didática y Organización Escolar da Universidade de Valencia (2004).
13. Moita, F. M.: *Games: Contexto cultural e Curricular Juvenil*, (Tese de Doutorado), Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal da Paraíba, (2006).

14. Eastin, M. Griffiths, R.: Beyond the Shooter Game: Examining Presence and Hostile Outcomes Among Male Game Players, *Communication Research*, Vol. 33, No. 6, 448–466 (2006).