

## APRENDER COM OS VIDEOJOGOS: A PERCEPÇÃO DOS JOVENS ADULTOS.

Roberta Oliveira <sup>1</sup>; Teresa Pessoa <sup>2</sup>; & Conceição Taborda <sup>3</sup>

Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação

Universidade de Coimbra

Coimbra, Portugal

[belmasc@gmail.com](mailto:belmasc@gmail.com), [tpessoa@fpce.uc.pt](mailto:tpessoa@fpce.uc.pt), [mctabordas@fpce.uc.pt](mailto:mctabordas@fpce.uc.pt)

### Resumo

O estudo aqui apresentado faz parte de uma investigação mais ampla sobre o *perfil dos jogadores de videojogos* que aborda as temáticas do jovem adulto e da importância dos videojogos na dinâmica dos seus percursos identitários. A pertinência deste trabalho assenta no facto de que os videojogos estão cada vez mais presentes no quotidiano não só de crianças e adolescentes, mas também dos jovens adultos. Trata-se de uma pesquisa quantitativo-descritiva, de carácter exploratório, com amostra ocasional, realizada com jovens adultos da Universidade de Coimbra. Foram aplicados 689 inquéritos aos alunos dos primeiros anos, em 16 cursos desta Universidade. De que forma estarão estes jovens motivados para jogar? Que benefícios poderão representar a utilização dos videojogos para estes jovens? Estas são as questões seleccionadas para analisar e reflectir. Os jovens adultos afirmam ser a diversão, o desafio e a recompensa as maiores motivações para jogar e apontaram as aprendizagens cognitivas, como sendo a maior contribuição dos videojogos nas suas vivências académicas. Poderemos dizer que os videojogos estando presentes no quotidiano dos jovens adultos que estes podem ser utilizados como um facilitador e estímulo para o aprendizado de jovens adultos universitários? Estas são algumas das reflexões que pretendemos promover com este trabalho.

### Introdução

São inúmeras as possibilidades de estudos e análises sobre os videojogos, por tratar-se de uma área de investigação em expansão que tem recebido atenção de um número cada vez maior de investigadores das diferentes áreas do conhecimento (engenharia de informática, psicologia, educação, sociologia, etc.) faz com que o estudo com os videojogos seja uma área de pesquisa interessante pela multidisciplinaridade de questões envolvidas: sociais, psicológicas, educacionais, económicas, etc.

Inicialmente pensava-se que jogar videojogos era apenas uma forma de diversão para crianças e adolescentes, entretanto, observa-se actualmente que os jovens adultos também cultivam o hábito deste tipo de jogo.

---

<sup>1</sup> Psicóloga licenciada pela Universidade Federal da Bahia e mestranda em Psicologia do Desenvolvimento na Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

<sup>2</sup> Professora Auxiliar da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

<sup>3</sup> Professora Associada com Agregação da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

O estudo desta etapa de desenvolvimento - 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 termo jovem adulto refere-se ao período entre a adolescência e a adultez (Sprinthall & Collins, 2003).

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 o indivíduo que aos poucos se distancia das suas experiências de adolescente e se aproxima da adultez (Pinheiro, 1994; Sprinthall & Collins, 2003; Martins, 2007). 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” (Pinheiro, 2003, p.28).*

Apesar de todas essas transformações e maturação para uma vida adulta, ainda há espaço para que os videojogos possam estar presentes no quotidiano de muitos jovens adultos.

Este estudo de natureza quantitativo-descritivo e com carácter exploratório, procurou compreender as formas de presença dos videojogos na ‘vida’ dos jovens adultos assim como contribuir para a construção de um perfil destes jogadores. Neste caso tratou-se de uma amostra ocasional, realizada com jovens adultos, estudantes da Universidade de Coimbra.

Foram aplicados um total de 689 questionários, aos alunos dos primeiros anos da Universidade de Coimbra.

Com os objectivos de colaborar com os estudos nesta fase do desenvolvimento, bem como de compreender o papel dos videojogos no desenvolvimento dos jovens adultos, o presente trabalho apresenta resultados preliminares e parcelares relativos à motivação para jogar e a dimensão cognitiva de um perfil, que se quer desenhar, do jogador de videojogos.

## **Videojogos**

Actualmente, os videojogos tornaram-se quase que quotidianos na vida de muitos jovens por todo o mundo. No entanto, na época do seu desenvolvimento não se fazia ideia dessa aceitação e menos ainda, das rápidas transformações tecnológicas que o aperfeiçoam e os criam novas propostas de utilização, como no caso dos videojogos direccionados para a aprendizagem.

Os estudos iniciais realizados sobre os videojogos e as máquinas de divertimento em geral, eram pontuais e com pouca análise sobre impacto cultural (Huhtamo,2005). Quando surgiram pesquisas de carácter mais analítico sobre os videojogos, estas estavam direccionadas aos jogos de violência ressaltando o quanto eram prejudiciais às crianças e adolescentes que jogavam.

Apesar dos estudos actuais continuarem a destacar questão da violência dos videojogos e o seu papel nos comportamentos agressivos de crianças e adolescentes (Nicoll & Kieffer, 2005; Green & Bavelier, 2003; Graig, Anderson & Bushman, 2001; Sherry, 2001), já é possível encontrarmos um crescente número de estudos que destaca aspectos positivos dos videojogos.

Na revisão de literatura realizada por Calvert (2005), este constatou um grande número de efeitos benéficos no que se refere ao desenvolvimento dos aspectos cognitivos com a utilização dos videojogos, uma vez que o uso frequente dos videojogos activa competências cognitivas visuais, espaciais e de memória que são de grande importância em determinadas carreiras profissionais, por exemplo. Greenfield (1996), por outro lado, defende que os jogos são instrumento cultural de socialização e regulação cognitiva.

Estudos acerca das potencialidades psicopedagógicas dos videojogos estão cada vez mais frequentes (Torres, Zagalo & Branco, 2006) e são muitas vezes embasados nos conhecimentos que se tem sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança. Prensky (2005) e Gee (2004) salientam que além de ser uma actividade de entretenimento, os videojogos podem ser facilitadores da aprendizagem e uma ferramenta importante a ser utilizada por educadores. Gee (2004) considera que através do videojogo o jogador é capaz de compreender e produzir significados. Este autor refere-se também aos videojogos comerciais como potencializador da aprendizagem, e não só os jogos concebidos para essa finalidade.

Gunter (2005) acrescenta ainda, que os videojogos são ferramentas importantes para o aprendizado de crianças e adolescentes uma vez que os recursos informáticos do computador são presentes e de elevada importância na sociedade.

## **Jovem adulto**

Ao falarmos sobre o jovem adulto, estamos nos referindo a uma determinada etapa do desenvolvimento humano, situado entre a adolescência e a adultez. A maneira como este período da vida é destacado relaciona-se principalmente com a construção social e cultura (Pimenta, 2007). Além disso, sua definição esta directamente relacionada com as fases da vida que lhe antecede e sucede, ou seja o conceito de jovem adulto é construído em relação a outras fases do desenvolvimento humano, uma vez que , o jovem adulto já não tem a as características que determina o período da adolescência (desenvolvimento pubertário, maturação cognitiva, etc.) e nem a maturidade emocional e a independência e financeira que define a fase a adulta.

A fase de jovem adulto situa-se entre as idades de 18 e 25 anos, caracteriza-se pela descoberta de novas formas de relacionamentos, aumento de responsabilidade, escolhas profissionais, afastamento da família, etc. Emocionalmente o jovem também não se percebe como um adolescente, uma vez que se considera mais experiente e mais propício a vivenciar novas descobertas. No entanto, este jovem, ainda não contempla os requisitos necessários para ser considerado um adulto, uma vez que depende financeiramente dos pais ou de bolsas de estudo, residem com os pais, familiares ou com colegas da faculdade, são solteiros, e na sua maioria não trabalham. (Pinheiro, 2003; Matins, 2007).

## **O estudo**

Trata-se de uma pesquisa, de carácter exploratório, quantitativa descritiva com amostra ocasional, realizada com jovens adultos da Universidade de Coimbra.

### *Amostra*

Foram realizados um total de 689<sup>4</sup> questionários aos alunos dos primeiros anos de licenciatura da Universidade de Coimbra 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) 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 questionário.

Verificamos que (416) 63.3% dos jovens adultos afirmam jogar videojogos, 65% são do sexo masculino e a média das idades situa-se em 19,6 anos.

---

<sup>4</sup> Do total de inquéritos realizados, 673 são validos, uma vez que 13 tinham idade inferior a 18 ou superior aos 25 anos que saia do objectivo da pesquisa.

## **Instrumento**

Para este trabalho foi escolhido como instrumento de pesquisa o questionário pela facilidade de recolha das informações em um grande número de sujeitos, pelo anonimato conseguido, por ter um menor grau de enviesamento do pesquisador (Minayo, 2001). Sua elaboração ocorreu em três etapas distintas: a) revisão da literatura (Arriaga, 2006, Alves, 2004, Moita, 2006, Horacek, 2004, Eastin & Griffiths, 2006, Anderson & Bushman, 2001, Calvert, 2005); b) entrevistas com jovens adultos universitários jogadores de videojogos c) e a reelaboração do questionário a partir dos dados obtidos na entrevista.

Elaborado exclusivamente para este estudo, o questionário consta de 37 itens divididos da seguinte maneira: identificação do jovem adulto, hábitos de jogos, as preferências no jogo, afetividade, motivação, benefícios que os videojogos oferecem e o auto-conceito do jogador. Foram selecionadas as questões 28 e 29 para serem aqui apresentadas.

## **Resultados e Discussões**

Para as análises inicialmente foi realizada um tratamento estatístico para a extração dos valores omissos, foram retirados 10 indivíduos que não responderam a 10 ou mais itens das questões apresentadas. Assim o total de indivíduos jogadores que responderam as questões 28 e 29 passou a ser 416.

A questão 28 é subdividida em 25 itens (Quadro 4) contendo afirmativas sobre a motivação para jogar. Os inquiridos marcaram seguindo uma escala do tipo Likert que variava de discordo totalmente a concordo totalmente.

***Questão 28** - Pense, agora, nos motivos que o levam a jogar os videojogos. Marque então, a sua resposta colocando uma cruz que corresponde ao seu grau de concordância com as seguintes frases (motivos)(Quadro 1).*

**Quadro 1 – Itens relativos à questão 28.**

1 - Porque é uma forma de divertimento/ distracção.	14 - Para conhecer pessoas novas.
2 - É uma maneira de aprender.	15 - Porque estou viciado.
3 - É uma maneira de relaxar.	16 - Pelo convívio.
4 - Porque posso “fazer coisas” que não faria na vida real.	17 - Pelo desafio que o videojogo proporciona.
5 - Uma maneira de fugir da realidade.	18 - Pelo prazer imediato.
6 - Uma maneira de fazer amigos.	19 - Pela possibilidade de experimentar situações perigosas sem correr riscos.
7 - Porque gosto de competir.	20 - Por ter o controle da situação.
8 - Posso divertir-me sozinho.	21 - A vontade de vencer.
9 - Para conviver com outras pessoas.	22 - Prazer de vencer alguém.
10 - Para passar o tempo.	23 - Para ser admirado como um bom jogador.
11 - Porque apresenta desafios.	24 - Para evitar fazer outra tarefa.
12 - Para não estar só.	25 - Para fugir dos problemas.
13 - Para pertencer a um grupo.	

Após as análises factoriais, obtivemos 4 dimensões: **Desafio e Recompensa** (itens 7,11, 17, 18, 20, 21 e 22); **Motivação social** (2,6,9,12,13,14 e 16); **Fuga da realidade** (4,5,15, 19,23,24 e 25) e **Divertimento** (1,3,8 e 10).

Desafio e Recompensa (itens 7, 11, 17, 18, 20, 21 e 22) e Divertimento (1,3,8 e 10) apresentaram as maiores moda (tabelas 1 e 2).

	<b>Q28.7</b>	<b>Q28.11</b>	<b>Q28.17</b>	<b>Q28.18</b>	<b>Q28.20</b>	<b>Q28.21</b>	<b>Q28.22</b>
<b>N. Validos</b>	416	416	416	416	416	416	416
<b>Moda</b>	4	4	4	3	3	4	3
<b>Variância</b>	1,286	,690	,831	,922	1,166	1,220	1,355

**Tabela 1 – Moda da dimensão Desafio e Recompensa.**

**Tabela 2– Moda da Dimensão Divertimento**

	Q28.1	Q28.3	Q28.8	Q28.10
<b>N.Valido</b>	416	416	416	416
<b>Moda</b>	4	4	4	4
<b>Variância</b>	,357	,541	,910	,673

Os resultados corroboram com estudos anteriores (Griffiths & Hunt, 1995; Arriaga 2000; Lucas & Sherry, 2004) que destacam o prazer, diversão, relaxamento, ocupação do tempo livre, competição e a interação social como os principais motivos para jogar videojogos.

**Questão 29** - Para completar a frase: *Jogar videojogos permite-me... Marque a sua resposta, de acordo com sua opinião, colocando uma cruz que corresponde ao seu grau de concordância com as seguintes frases:(Quadro 2).*

Após as análises factoriais obtivemos 5 factores: **Dimensão Cognitiva** (itens 3,4,5,6,7 e 10); **Desafios Motores e de Pensamento** (itens 8,9,11,12); **Realizações Virtuais** (itens 13,15); **Auto conceito e Compreensão do outro** (itens 1, 2) e **Aprendizado académico** (item 14)

**Quadro 2– Itens relativos a questão 29.**

1. Compreender-me melhor	7. Que eu tenha uma maior concentração.
2. Conhecer as reacções dos outros diante da vitória e /ou derrota	8. Que eu desenvolva uma maior agilidade manual.
3. Que eu desenvolva uma atenção focada.	9. Que eu tenha uma melhor acuidade visual.
4. Que eu melhore minha a memória.	10. Desenvolver pensamentos estratégicos.
5. Que eu aprimore o meu raciocínio lógico.	11. Que eu supere meus limites
6. Que eu tenha uma maior rapidez de pensamento.	12. Que eu aprenda que quanto mais perdemos mais aprendemos.

A Dimensão Cognitiva (itens 3,4,5,6,7 e 10) 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 itens (Tabela 3).

**Tabela 3 - Moda das dimensões Cognitiva.**

Itens	Dimensão Cognitiva					
	3	4	5	6	7	10
<b>Inquéritos Validos</b>	416	416	416	416	416	416
<b>Desvio Padrão</b>	,052	,050	,048	,046	,046	,045
<b>Moda</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Variância</b>	1,132	1,035	,954	,868	,899	,847

A atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia de pensamento, são os maiores benefícios que os jogadores julgam ter com os videojogos. Este resultado é compatível com a revisão realizada por Calvert (2005) que constatou os benefícios cognitivos com á uma ativação de competências visuais, espaciais e de memória.

### **Conclusão**

Com este estudo, verificamos que os nossos jovens universitários são de opinião que os videojogos desenvolvem a atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia e são motivados pela competição e divertimento.

Os estudos anteriores (Gee, 2004; Prensky, 2005; Gutter 2005) relatam o quanto os videojogos podem ser facilitador do aprendizado de crianças e adolescentes, porém o desenvolvimento é um processo multidireccional e multifuncional, influenciado pelo contexto histórico que abrange todo o ciclo vital (Papalia & Olds, 2000) e uma vez que os videojogos continuam a despertar o interesse dos jovens adultos que os mantêm presentes no seu quotidiano, estes poderiam ser utilizado como um instrumento auxiliar pedagógico no ensino universitário.

Alem disto, o contacto com os videojogos, implica em um conhecimento tecnológico que servirá como auxiliar em diferentes áreas de atuação dos jovens adultos, pois as tecnologias estão cada vez mais presentes e são utilizadas em diversas áreas do conhecimento e no exercício de diferentes profissões.

Por ser uma área recente de estudos existem ainda outros aspectos a serem investigados e desenvolvidos, a fim de realizar um trabalho adequado com os videojogos nessa etapa do desenvolvimento.

## Referências Bibliográficas

- Alves, L. (2004). *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*, (Tese de doutorado), Universidade Federal da Bahia.
- Arriaga, P. (2000). *Violência e a agressividade: estudo exploratório da associação entre videogames violentos e a agressividade em adolescentes*. Tese de mestrado não publicada, Instituto Superior de Psicologia Aplicada, Lisboa
- Arriaga, P. (2006). *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
- Calvet, S. L.(2005). Cognitive Effects of Video Games, In Raessens, J goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer studies*, Cambridge: MIT Press, pp. 125–131,
- Craig A. Anderson and Brad J. Bushman (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12 (5) :353-9.
- Eastin, M. Griffiths, R.: (2006). Beyond the Shooter Game: Examining Presence and Hostile Outcomes Among Male Game Players, *Communication Research*, Vol. 33, No. 6, 448–466
- Gee, J. P.(2004). *Lo que Nos Ensañan los Videojuegos Sobre el Aprendizaje y el Alfabetismo*, Coleccionaule, Ed. Aljibe, Enseña Abierta de Andalucía: Consorcio Fernando de Los Rios
- Green, C.S. , Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual attention. *Nature*, 423, 534-537
- Greenfield, P. M. (1996). Video Games as Cultural Artifacts, Interacting with video, *Advances in Applied Developmental Psychology*, vol. 11, pp. 85–94.
- Griffiths, M & Hunt, N.(1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal os Community and Applied Scocial Psychology*, 5, 189-193
- Gunter, B. (2005), Psychological Effects of Video Games, In Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer games studies*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 145-160.
- Horacek, G. A. E(2004). *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 Organização Escolar da Universidade de Valencia.

- Huhtamo, E. (2005). 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,
- Lucas, K & Sherry, J. (2004). Sex differences in video games play: A communication based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Martins, E. (2007). *Cognição e Desempenho no Ensino Superior*, (Tese de Doutoramento), Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra.
- Moita, F. M.: Games(2006). *Contexto cultural e Curricular Juvenil*, (Tese de Doutoramento), Programa de Pós -graduação em Educação Universidade Federal da Paraíba.
- Minayo, M. (1999). *Pesquisa Social*. Petropolis: Vozes.
- Nicoll, J.; Kieffer, K. (2005). Violence in Video Games: A Review of the Empirical Research, *Presentation to the American Psychological Association*.
- Papalia, D. E. & Olds, S. W. (2000). *Desenvolvimento Humano*. 7ª edição, Porto Alegre: Artmed.
- Pimenta, M (2007). “Ser Jovem” e “ser adulto”: *Identidades, representações e trajetórias*. Tese apresentada no programa de pós graduação em sociologia da faculdade de filosofia, letras e ciências humanas da universidade den são Paulo para o grau de doutora em sociologia
- Pinheiro, M. (1994). *O domínio das emoções e o desenvolvimento da autonomia : contributos para o estudo do desenvolvimento psicossocial do estudante universitário*, (Tese de Doutoramento), Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação, Universidade de Coimbra.
- Pinheiro, M. (2003). *Uma época especial: Suporte social e vivências académicas, na transição e adaptação ao ensino superior*. Tese de doutoramento não publicada, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra.
- Prensky, M. (2005), Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning, In Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer games studies*, Cambridge:Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 97-122.
- Sherry, J.L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*. 27 (3), 409-431.
- Sprinthall, A.; Collins, A (2003). *Psicologia do Adolescente: Uma Abordagem Desenvolvimentista*. Lisboa:Fundação Calouste Gulbenkian.
- Torres, A., Zagalo, N., Branco, V. (2006). Videojogos: Uma estratégia psicopedagógica?, In *Actas, Simpósio Internacional Ativação do Desenvolvimento Psicológico*, Aveiro, Portugal.