



PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS FACE AOS VIDEOJOGOS: O CASO DO ISMAT

Brigite Henriques

GAME ISMAT Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes
Professor Assistente
Avenida Miguel Bombarda nº 15 8500 - 508 Portimão, Portugal
+351919872313 brigitehenriques@hotmail.com

Paulo Correia

GAME ISMAT Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes
Professor Assistente
Avenida Miguel Bombarda nº 15 8500 - 508 Portimão, Portugal
+351964237128 pjcorreia@net.sapo.pt

*Fecha de recepción: 16 de enero de 2011
Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011*

RESUMO

Ao longo das últimas décadas têm sido efectuados vários estudos acerca dos efeitos da utilização de videojogos. As primeiras linhas de investigação remeteram essencialmente para os efeitos negativos da sua utilização. Em tempos mais recentes, o enfoque tem sido colocado também nos seus efeitos positivos, nomeadamente no desenvolvimento das competências cognitivas. Por conseguinte, o presente estudo empírico tem como objectivo principal contribuir para o esclarecimento da percepção que os estudantes universitários apresentam face aos videojogos. Para tal, foi aplicado um questionário aos alunos de todos os cursos do Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes. Este questionário permitiu aferir quantos estudantes jogam videojogos e quantos não o fazem. Para aqueles que afirmaram não jogar são apresentados os motivos para esse facto. Para os estudantes que jogam videojogos são analisados vários itens que permitem analisar a sua percepção perante esta temática. Em termos gerais, os resultados desta investigação vão de encontro ao que a literatura reporta, nomeadamente o desenvolvimento de competências cognitivas como um dos efeitos positivos da utilização de videojogos. Os nossos estudantes universitários que jogam videojogos não evidenciam factores negativos inerentes aos videojogos, o que significa que a sua percepção perante os videojogos é positiva.

Palavras-chave: videojogos, percepção, estudantes universitários, capacidades cognitivas, efeitos dos videojogos



PERCEÇÃO DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS FACE AOS VIDEOJOGOS: O CASO DO ISMAT

ABSTRACT

Over the past decades several studies have been conducted on the effects of the use of video games. The early lines of investigation have referred mainly to the negative effects of their use. In more recent times, the focus has been placed also on its positive effects, particularly on the development of cognitive skills. Therefore, this empirical study aims at contributing to the understanding of the perception that college students have in relation to videogames. To this end, a questionnaire was administered to students in all courses at Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes. This questionnaire allowed to assess how many students play video games and how many do not. For those who said they did not play, the reasons for this are presented. For students who play video games, several items are reviewed that assess their perception towards this subject. Overall, the results of this research are in line with what the literature reports, namely the development of cognitive skills as one of the positive effects of using video games. Our college students who play video games do not reveal negative factors inherent to the use of video games, which means that their perception towards video games is positive.

Key words: video games, perception, college students, cognitive development, effects of video games

INTRODUÇÃO

Gee (2004) define videojogo como sendo um jogo baseado na interação que se estabelece entre o jogador e a máquina (computador, consola, telemóvel ou outro tipo de tecnologia) utilizando um comando. Os videojogos apresentam determinados desafios/obstáculos que o jogador deverá superar para alcançar um objectivo.

Os primeiros temas abordados pelos investigadores na área dos videojogos estavam relacionados com o estudo dos efeitos prejudiciais dos jogos violentos sobre as crianças e adolescentes. Recentemente, novos estudos apresentam uma perspectiva mais optimista acerca dos efeitos resultantes da utilização de videojogos, nomeadamente ao nível do desenvolvimento cognitivo, como é referido por Greenfield (1996), por Buckingham (2002), por Gee (2004) e por Calvet (2005).

Com o objectivo de compreender melhor a percepção da população universitária relativamente aos efeitos positivos e/ou negativos dos videojogos, realizou-se um estudo com os estudantes do Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes (ISMAT). Este estudo foi realizado no âmbito das actividades de investigação do GAME ISMAT – Grupo para Estudos Avançados em Medias de Entretenimento Interactivos do ISMAT.

MÉTODO

O presente estudo consiste numa investigação empírica com o objectivo de averiguar a percepção e a atitude dos estudantes universitários perante os videojogos. Para essa finalidade, foi aplicado um inquérito (de auto-relato) a todas as turmas, de todos os cursos. O método amostral utilizado foi a amostragem não aleatória por conveniência.

A população sobre a qual incidiu este estudo é composta por todos os alunos inscritos à data no ISMAT, ou seja, 956 estudantes. Deste total, 716 estudantes participaram nesta investigação, representando esta amostra 74.9% da população em estudo. O inquérito foi preenchido em sala de aula pelos alunos presentes na altura. Como referido anteriormente, a amostra é constituída por 716 estudantes de ambos os sexos, com idades compreendidas entre os 17 e os 76 anos. A média de idades dos estudantes situa-se nos 29.30 anos. Quanto ao género, constata-se que 365 estudantes são do sexo feminino e 347 do sexo masculino (4 dos inquiridos não responderam a esta questão).



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

No que concerne ao instrumento de avaliação utilizado na presente investigação, foi construído um questionário específico para a finalidade deste estudo empírico, sendo constituído por duas dimensões. A primeira destina-se à caracterização sociodemográfica do inquirido, a segunda pretende aferir a percepção do indivíduo perante os videojogos. Como referido anteriormente, o questionário é de auto-preenchimento, sendo composto por questões abertas, questões fechadas e questões de escolha múltipla.

Esta investigação decorreu no ISMAT durante o período de 22 de Novembro a 3 de Dezembro de 2010. Contactou-se o Director do ISMAT no sentido de ser informado dos propósitos e dos procedimentos da investigação, bem como dos limites confidenciais (o respeito pelo anonimato em qualquer exposição dos dados obtidos). Paralelamente, procedeu-se à formalização do pedido escrito, dirigido à Direcção do ISMAT, para autorização do estudo, que, por sua vez, procedeu ao consentimento informado aos docentes de cada curso.

A aplicação do instrumento de avaliação utilizado no presente estudo decorreu em sala de aula, no período acima mencionado, estando o professor presente aquando do preenchimento do inquirido. O tempo médio de duração de preenchimento do questionário foi de cerca de 20 minutos.

Para o tratamento estatístico dos dados, recorreu-se ao programa informático SPSS (Statistical Package for Social Sciences) na versão 15 para Windows.

RESULTADOS

O tratamento estatístico dos dados permitiu efectuar uma caracterização da amostra no que respeita às duas dimensões do nosso inquérito: dimensão sociodemográfica e dimensão da percepção.

Relativamente à dimensão sociodemográfica, foram analisadas as variáveis idade, sexo, estado civil e curso. No que concerne à variável idade, verifica-se que está compreendida entre 17 anos e 76 anos, sendo a idade média 29.30 anos, com um desvio padrão de 9.83 anos. O Quadro 1 apresenta a caracterização dos participantes por idades.

Quadro 1 – Caracterização da amostra por idades

Idade por categorias	Número de estudantes	Percentagem %
Dos 17 aos 26 anos	359	50,1
Dos 27 aos 36 anos	202	28,2
Dos 37 aos 46 anos	93	13
Dos 47 aos 56 anos	48	6,7
Dos 57 aos 66 anos	6	0,8
Dos 67 aos 76 anos	1	0,1
Total	709	99
Missing	7	1
Total	716	100

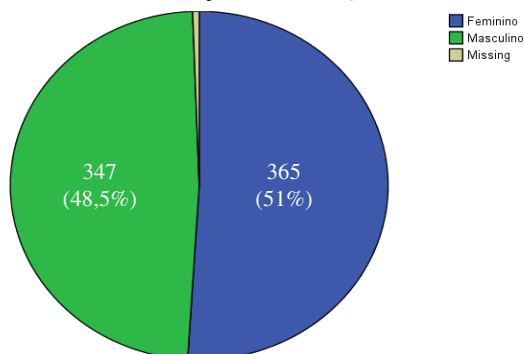
Denota-se que cerca de metade da amostra é constituída por estudantes com idades compreendidas entre os 17 e os 26 anos (7 inquiridos não responderam a esta questão).

Quanto à variável sexo, observa-se que a amostra é composta maioritariamente por indivíduos do género feminino (365 indivíduos), sendo que a diferença é diminuta (18 indivíduos) e apenas 4 indivíduos não responderam a esta questão (ver Gráfico 1).



PERCEÇÃO DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS FACE AOS VIDEOJOGOS: O CASO DO ISMAT

Gráfico 1 – Caracterização da amostra por sexo



A variável estado civil é apresentada no Quadro 2. Dos 716 participantes, 468 são solteiros, 142 são casados, seguidos os estados união de facto e divorciado (16 sujeitos não responderam a esta questão).

Quadro 2 – Caracterização da amostra por estado civil

Estado civil	Número de estudantes	Percentagem %
Solteiro(a)	468	65,4
Casado(a)	142	19,8
Divorciado(a)	38	5,3
Viúvo(a)	5	0,7
União de Facto	45	6,3
Separado(a) Judicialmente	2	0,3
Total	700	97,8
Missing	16	2,2
Total	716	100

No Quadro 3 apresentamos a composição da amostra dividida por cursos.

Quadro 3 – Caracterização da amostra por curso

Nome do curso	Número de estudantes	Percentagem %
Arquitectura	129	18
Contabilidade	30	4,2
Design de Comunicação	31	4,3
Direito	135	18,9
Educação Física e Desporto	59	8,2
Engenharia Informática	69	9,6
Gestão de Empresas	32	4,5
Gestão de Recursos Humanos	52	7,3
Psicologia	96	13,4
Solicitadoria	83	11,6
Total	716	100

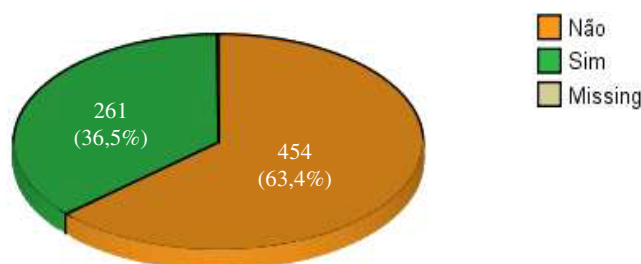


DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

Verifica-se que os cursos com maior número de alunos na amostra são Direito (135 estudantes), Arquitectura (129 estudantes), Psicologia (96 estudantes) e Solicitadoria (83 estudantes).

Relativamente à dimensão percepção que os participantes no estudo têm sobre os videojogos, constata-se em primeiro lugar que do total da amostra, 261 estudantes jogam videojogos (1 participante não respondeu a esta questão). O Gráfico 2 apresenta os resultados referentes a esta variável.

Gráfico 2 – Costuma jogar videojogos?

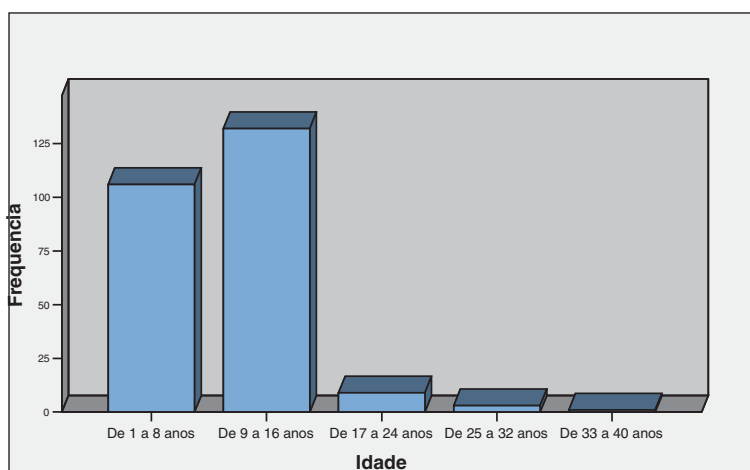


Para os 454 inquiridos que afirmaram não jogar videojogos foram aferidos os motivos por eles mencionados: 240 estudantes referem desinteresse, 229 por falta de tempo, 42 porque os videojogos transmitem algo de negativo, 41 apontam a desmotivação pelos videojogos existentes, 22 referem outros motivos e, por fim, 12 afirmam não ter idade para jogar.

Após a análise dos motivos pelos quais os estudantes apontaram como justificação de não jogarem videojogos, passaremos de seguida para a caracterização dos estudantes que afirmaram jogar videojogos.

No que respeita ao item “Com que idade começou a jogar videojogos?” (ver Gráfico 3), verifica-se que dos 261 inquiridos que jogam videojogos, 132 começaram a jogar com idades compreendidas entre os 9 e os 16 anos, seguido 106 que começaram a jogar na faixa etária de 1 a 8 anos (10 sujeitos não responderam a este item). A idade média é de 10,22 anos com um desvio padrão de 5,35 anos.

Gráfico 3 – Com que idade começou a jogar videojogos?





PERCEÇÃO DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS FACE AOS VIDEOJOGOS: O CASO DO ISMAT

Seguidamente, serão analisados os factores respeitantes à dimensão da percepção, que corresponde à segunda parte do questionário utilizado neste estudo.

No item “Para si, qual considera ser a idade média de um jogador?”, foi calculada a média das respostas dadas, cujo resultado apresenta um valor de 15,57 anos com um desvio padrão de 6,58 anos.

Relativamente ao tempo médio (horas) dispendido semanalmente em videojogos, observa-se que a média é de 5,5 horas (com um desvio padrão de 7,19 horas). No que respeita ao item “Quanto gasta em média (Euros), por mês, em videojogos?”, os participantes apresentam um gasto médio mensal de 11,34 euros.

Foi feita uma análise descritiva para se perceber que tipos de jogos os inquiridos costumam jogar. Denotou-se uma ordem de preferência os seguintes tipos: Desportivo (165 sujeitos), Estratégia (147 sujeitos), Acção (135 sujeitos), Aventura (128 sujeitos), Simulação (96 sujeitos), Role-Playing Games-RPG (73 sujeitos), Massively Multiplayer Online Role-Playing Games-MMORPG (61 sujeitos), Casuais/Browser (39 sujeitos), Música (36 sujeitos) e, por fim, o tipo Sociais (28 sujeitos).

O Quadro 4 reporta à razões que os estudantes apontam como fundamentais para jogar determinado jogo. Por conseguinte, verifica-se que os principais motivos são a jogabilidade do jogo, o aspecto gráfico que o jogo apresenta, o facto de o sujeito poder superar desafios e a interacção com amigos/outros.

Quadro 4 – Motivos que levam a jogar determinado jogo

Motivos	Número de estudantes
Jogabilidade	131
Aspecto gráfico	107
Superar desafios	100
Interacção com amigos/outros	92
Originalidade	74
Emoções causadas	70
Os meus amigos jogam	68
Temática	58
Aprendizagem/Treino	33
Outro(s)	27
Narrativa	26
Facilidade/Acessibilidade	11
Preço	8
Total	261

Neste estudo constata-se também que os estudantes que jogam videojogos demonstram maior preferência por jogar jogos multi-jogador (108 inquiridos), sendo que 73 sujeitos optam por jogar jogos de um só jogador. Dos participantes, 67 referiram que a preferência entre jogar jogos multi-jogador ou jogos de um só jogador dependia conforme a sua disponibilidade emocional.

Os estudantes revelam algumas características que consideram como mais importantes no jogo “ideal”. No próximo quadro (Quadro 5) podemos observar que o desafio, o grafismo, a competição, a originalidade e a emoção são as características mais valorizadas, pelos participantes, no jogo ideal.



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

Quadro 5 – Características mais importantes no jogo “ideal”

Características	Número de estudantes
Desafio	159
Grafismo	136
Competição	121
Originalidade	116
Emoção	94
Durabilidade	79
Aprendizagem	73
Fantasia	63
Socialização	54
Violência	42
Cooperação	39
Conflito	38
Comunicação	35
Agressividade	33
Narrativa	29
Outra(s)	2
Total	261

No que concerne ao item “Que características melhorava nos videojogos?”, as características que os inquiridos mais vezes referem são maior realismo (173 sujeitos), grafismos do jogo (138 sujeitos), mais interacção com o jogo (92 sujeitos), mais interacção entre jogadores (81 sujeitos), mais competição e maior oferta de decisão estratégica (75 sujeitos), mais emoções e mais acção (62 sujeitos).

Para se tentar perceber a sequência e/ou oscilação do estado emocional do sujeito, isto é, quais as emoções e/ou sentimentos que o sujeito percepção quando este pensa jogar determinado jogo (emoções/sentimentos que motivam o jogador a iniciar um jogo), como se sente durante o jogo (emoções/sentimentos inerentes ao jogo). Relativamente ao terminar de jogar, são descritas variáveis de dimensão afectiva/emocional, cognitiva e comportamental (no que respeita à intensidade percebida pelo participante).

Seguidamente, serão apresentadas as principais variáveis descritas pelos participantes como sendo motivadoras para que estes pensem em jogar (ver Quadro 6). Após uma análise descritiva, verifica-se que a alegria representa o estado emocional mais mencionado pelos estudantes do ISMAT.

Quadro 6 – Variáveis motivacionais que levam o jogador a pensar em jogar

Variáveis	Número de estudantes
Alegria	103
Vício de jogar	67
Stress	59
Tédio	50
Outras	44
Optimismo	40
Ansiedade	28
Total	261

Na sequência de aferir quais as emoções e/ou sentimentos mais percebidos pelos indivíduos durante o jogo, os resultados revelaram que a emoção alegria destaca-se comparativamente às restantes, sendo referida por 155 estudantes. Seguidamente surge o sentimento de poder (74 indivíduos), seguindo-se a confiança (69 indivíduos), o optimismo (60 indivíduos), o vício e a glória (51 e 50 indivíduos, respectivamente) e a pressão (46 indivíduos).



PERCEÇÃO DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS FACE AOS VIDEOJOGOS: O CASO DO ISMAT

No que respeita às dimensões afectiva/emocional, cognitiva ou comportamental verificadas com mais ou maior intensidade pelos estudantes após o término do jogo, observa-se que 113 estudantes afirmam que o jogo lhes proporciona um maior relaxamento, seguido pelo sentimento de alegria (88 inquiridos). A dimensão cognitiva é a mais evidenciada pelos participantes, através das variáveis rapidez de raciocínio (53 indivíduos), concentração (51 indivíduos), capacidade de memória (45 indivíduos), rapidez na tomada de decisão (43 indivíduos) e atenção focada (40 indivíduos). Outras variáveis são referidas pelos inquiridos, tais como a confiança e a agilidade manual (41 indivíduos), o sentimento de glória e de auto-estima (35 indivíduos), o optimismo (32 indivíduos) e o vício de jogar é apontado por 27 indivíduos.

Posteriormente, foram apresentadas as mesmas dimensões afectiva/emocional, cognitiva ou comportamental, mas pediu-se que indicassem aquelas que apresentavam uma menor intensidade após o término do jogo. Desta forma, constata-se que é a dimensão afectiva/emocional a mais evidenciada pelos estudantes no que respeita ao número de variáveis referidas, seguida pela dimensão comportamental. Isto é, 97 indivíduos apresentam menos stress após terminarem de jogar, seguindo-se uma menor ansiedade e tédio (66 e 58 indivíduos, respectivamente). O sentimento de menor tristeza é verificado por 40 sujeitos, seguindo-se outros sentimentos, tais como uma/um menor: ira/raiva (27 indivíduos), desilusão e vício de jogar (23 indivíduos), solidão (20 indivíduos) e frustração (19 indivíduos).

CONCLUSÕES

Para a obtenção dos resultados deste estudo foi efectuada uma análise descritiva dos dados recolhidos que nos permitiu chegar às conclusões que apresentamos de seguida.

No que respeita à idade dos estudantes que participaram nesta investigação, foi efectuada uma categorização por faixas etárias. Desta forma, salienta-se que a maior parte dos estudantes situa-se nas idades compreendidas entre os dezassete e os vinte e seis anos, o que indica uma população jovem adulta.

Verifica-se que não existe diferença significativa entre as duas categorias da variável sexo, pois apenas existem mais dezoito estudantes do sexo feminino. Ao aferir-se o estado cívil, denota-se que a maior parte dos estudantes é solteiro.

Apurou-se que 36,5% dos participantes jogam videojogos. Quanto aos que não jogam, os principais motivos apontados são o desinteresse por jogar e a falta de tempo. Relativamente aos sujeitos que jogam, a faixa etária com que começaram a jogar incide com maior relevo entre os nove e os dezasseis anos, o que significa que o período da adolescência é o mais apontado para a iniciação aos videojogos.

No que concerne ao tempo dispendido a jogar por semana, os inquiridos revelam aproximadamente uma média de seis horas. Quanto ao valor monetário gasto mensalmente na aquisição de videojogos pelos sujeitos, obteve-se um valor médio de aproximadamente onze euros.

Os jogos desportivos, de estratégia, de acção e de aventura são os tipos de videojogos mais jogados pelos estudantes. Os motivos mais apontados para que estes joguem determinados videojogos são a jogabilidade do jogo, o seu aspecto gráfico, bem como o facto de superar desafios.

Os participantes no estudo denotam uma maior preferência por videojogos multi-jogador. Apontam como características mais importantes no videojogo "ideal" o desafio que o jogo apresenta, o seu grafismo, a competição inerente ao próprio jogo bem como a sua originalidade. Por sua vez, as características que melhorariam nos videojogos são maior realismo, os grafismos do jogo, uma maior interacção com o jogo e entre os próprios jogadores.



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

Relativamente ao estado emocional que leva os estudantes a pensar em jogar determinado jogo, a variável mais apontada é a alegria, sendo também esta variável a mais evidente ao longo do jogo. Após terminarem de jogar, os estudantes revelam um maior relaxamento e alegria, o mesmo se verifica no que respeita à dimensão cognitiva (como por exemplo, rapidez de raciocínio, concentração, capacidade de memória e rapidez na tomada de decisão), denotando-se um maior desenvolvimento de competências cognitivas. Os inquiridos afirmam sentir menos stress, ansiedade e tédio após terminarem de jogar determinado videojogo.

Face ao exposto, poder-se-á concluir que os estudantes participantes neste estudo e que afirmaram jogar videojogos não mencionam factores negativos inerentes aos videojogos, o que significa que a sua percepção perante os videojogos é positiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Buckingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos – Tras la muerte de la infancia*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Calvet, S. L. (2005). Cognitive effects of video games. In Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds). *Handbook of computer studies* (pp. 125–131). Cambridge: MIT Press
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Greenfield, P. M. (1996). Video games as cultural artifacts, *Interacting with video, Advances in Applied Developmental Psychology*. (11), 85–94

