

**Universidade Estadual de Campinas – Unicamp**  
**Comunicação Social – Habilitação em Midialogia**  
**CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de**  
**Produtos em Midialogia**

**Discente:** Guilherme Henrique Ferreira Silva      **RA:** 155613

**Docente:** Prof. Dr. José Armando Valente

**Projeto de Pesquisa – Uma análise dos benefícios de se jogar videogames**

**Introdução**

Videogames são espaços lúdicos e artísticos em que a interação entre o objeto e o jogador proporciona a formação de uma narrativa única e singular. Através de mecanismos físicos de controle, ou mesmo através de sensores de movimentos e captações cerebrais, o jogador consegue traduzir seu envolvimento com o objetivo que o é dado, seja este pular obstáculos ou desviar de tiros. Observado externamente, o hábito de se jogar videogames pode parecer uma tarefa simplória e monótona, porém, ao se analisar mais atentamente, é possível perceber que, por mais simples que seja o jogo, são envolvidos diferentes sentidos, como a visão, a audição e o tato, além de fazer com que sejam efetuados um número grande de cálculos cerebrais com capacidade de previsão.

Dada a capacidade de absorção de atenção que ocorre quando se jogam jogos eletrônicos, além de seu estrondoso sucesso como meio de entretenimento mais rentável que a indústria cinematográfica (BERIMBAU, 2015), começaram a surgir estudos sobre os possíveis efeitos físicos e psicológicos em pessoas. Em *Mind at Play: The Psychology of Video Games* (LOFTUS; LOFTUS, 1983), foi observado a motivação psicológica por parte dos jogadores, e como essa motivação se relaciona com outros aspectos, como a capacidade de resolver problemas. Também apareceram estudos que relacionavam mudanças comportamentais negativas decorrentes do hábito de se jogar videogames, como o aumento da violência e reclusão social (ANDERSON; DILL, 2000). Com alguns episódios de violência causados por jogadores de videogame, como massacre em Columbine ou o tiroteio no shopping Morumbi, ambos em 1999, os videogames ficaram estigmatizados como um desencadeador de tendências negativas. Mas nem todos os pesquisadores concordavam com essa visão.

Em uma forma de balancear essa visão obscura sobre os videogames, pesquisadores estudaram e obtiveram resultados que demonstravam que jogar esses jogos podem possuir muitos efeitos benéficos. Afinal, são os videogames vilões ou heróis? Qual é o lado bom de se jogar videogame? Quais são os jogos que podem trazer contribuições ao serem jogados?

## **Objetivo Geral**

Compreender, analisar e apresentar dados de estudos que corroboram com a visão positiva sobre jogos eletrônicos.

## **Objetivos Específicos**

1. Realizar pesquisa sobre o tema proposto;
2. Analisar e selecionar informações obtidas através da pesquisa;
3. Determinar jogos a serem testados com a finalidade de análise sobre aspectos relativos ao tema e jogá-los;
4. Analisar os jogos pré-selecionados em relação ao tema apresentado;
5. Organizar os dados obtidos pela pesquisa e pela análise dos jogos pré-selecionados;
6. Elaborar um artigo de pesquisa sobre o tema apresentado;
7. Entregar artigo de pesquisa;
8. Apresentar o artigo de pesquisa.

## **Metodologia**

**Tipo de Pesquisa:** Qualitativa e Bibliográfica.

### **Procedimentos:**

#### **1. Realizar pesquisa sobre o tema proposto:**

Serão realizadas pesquisas na internet por artigos científicos relacionados aos benefícios de se jogar videogame, benefícios de ordem física e psicológica.

#### **2. Analisar e selecionar informações obtidas através da pesquisa:**

Devido ao grande número de artigos relacionados ao tema, após a leitura e devida análise, serão selecionadas as informações mais relevantes ao tema abordado.

#### **3. Determinar jogos a serem testados com a finalidade de análise sobre aspectos relativos ao tema e jogá-los.**

Serão escolhidos dois jogos em que seja possível observar características relativas ao tema. Jogarei o suficiente para perceber tais características.

#### **4. Analisar os jogos pré-selecionados em relação ao tema apresentado:**

Já de posse das informações obtidas pelas pesquisas webliográficas, serão analisadas características dos dois jogos que se relacionam ao tema apresentado.

#### **5. Organizar os dados obtidos pela pesquisa e pela análise dos jogos pré-selecionados:**

Serão interpretadas as informações obtidas tanto pela pesquisa webliográfica quanto pela pesquisa interna ao jogo, já se pensando em elaborar o artigo de pesquisa.

#### **6. Elaborar um artigo de pesquisa sobre o tema apresentado:**

Serão reunidas todas as informações adquiridas durante as etapas iniciais e dispostas de maneira a se criar um artigo de pesquisa sobre o assunto.

## 7. Entregar artigo de pesquisa:

O artigo será disponibilizado através de postagem do mesmo na plataforma Teleduc.

## 8. Apresentar o artigo de pesquisa:

O artigo será apresentado em aula no dia 2 de maio.

### Cronograma

Dias/Ações	08/04	09/04	10/04	15/04	16/04	23/04	24/04	02/05
1. Realizar Pesquisas	X							
2. Analisar e selecionar informações		X	X					
3. Determinar jogos e jogá-los				X	X			
4. Analisar jogos pré-selecionados					X			
5. Organizar dados obtidos						X		
6. Elaborar um artigo de pesquisa						X	X	
7. Entregar o artigo de pesquisa								X
8. Apresentar o artigo de pesquisa								X

### Referências:

ANDERSON, C.A.; DILL, K. "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life" *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 78 (April 2000), no. 4, p. 772-790. Disponível em: <<http://www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>>. Acesso em: 06 abr. 2016.

BERIMBAU, M. M. R. "Videogames: A "brincadeira" que se transformou na mais robusta indústria do entretenimento". Disponível em: <<http://www.marketingegames.com.br/videogames-a-brincadeira-que-se-transformou-na-mais-robusta-industria-do-entretenimento/>>. Acesso em: 06 abr. 2016.

LOFTUS, G. R.; LOFTUS, E. F.. **Mind at Play:** The Psychology of Video Games. 3. ed. New York: Basic Books, 1983.