

**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

## **Uma análise dos benefícios de se jogar videogames**

### **Resumo**

O hábito de se jogar videogames foi tratado durante muito tempo como uma atividade de perda de tempo, isso quando não uma atividade catalisadora de produtos negativos, como isolamento e aumento de agressividade. Incomodado por esta exposição simplória de preconceitos, apresentei um outro lado, através de pesquisas por artigos científicos, que sim, jogar pode ser bastante benéfico, obtendo respostas em diversos campos do comportamento.

**Palavras-chave:** Consoles; Jogos Eletrônicos; Vantagens.

### **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 absorptiva 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.

Eu, como estudante de Midialogia, acredito que estes jogos são um dos grandes meios de mídia, que em si encontram-se vídeos, sons e textos, com comunicação entre si e com o jogador. Porém, ainda é grande o preconceito contra tal meio, se observando uma inferiorização deste, em que é tratado como brinquedo de criança, ou como um meio alienante ao jogador, cujo poder de transformação tem sua faceta voltada ao negativo, e não como um incrível meio lúdico capaz de proporcionar mudanças positivas a quem desfruta de seu objetivo primeiro. Eu, como jogador de videogames desde a infância não me identifiquei com os resultados mais propagados a respeito da violência ou isolamento social decorrentes do hábito de se jogar, questionando sempre a metodologia e a população envolvida em tais pesquisas.

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? Através deste trabalho busquei responder a estas questões, apresentando pesquisas que demonstram existir o lado bom de se jogar, em contraposição a demonstrar que os lados negativos são inexistentes.

## Metodologia

As referências foram todas obtidas por pesquisas através da Internet, visto que as informações sobre *Video Game Theory* e sobre os efeitos dos jogos no organismo são muito escassas em livros físicos encontrados em bibliotecas da Unicamp. Em sua maioria são fontes estrangeiras, demonstrando ainda um baixo volume de estudos na área realizados no Brasil.

Foram feitas buscas pela internet com combinações dos termos “videogames”, “jogos eletrônicos”, “benefícios” e “vantagens”. Foram selecionadas apenas as fontes e artigos que ilustram potenciais ou reais benefícios dos jogos, servindo de embasamento para o presente artigo. A partir disso construí um texto que se apresenta como uma revisão de literatura do objeto estudado.

## Resultados

De acordo com o relatório anual da ESA (*Entertainment software association*), em 2015, 65% das casas americanas possuem um aparelho dedicado a jogos, e a média da idade dos jogadores são 35% anos, o que demonstra que não só os adultos compram, mas também são os que mais jogam videogames (ESA, 2016). Isso se traduz em 155 milhões de americanos jogando videogames, com uma indústria que movimenta uma renda de 21 bilhões de dólares nos Estados Unidos, e 71 bilhões de dólares no mundo inteiro (ESA, 2015). Para o presidente da ESA:

Video games are the future. From education and business, to art and entertainment, our industry brings together the most innovative and creative minds to create the most engaging, immersive and breathtaking experiences we've ever seen. The brilliant developers, designers and creators behind our games have and will continue to push the envelope, driving unprecedented leaps in technology impacting everyday life for years to come (GALLAGHER, 2016).

Porém, a devida importância dos jogos eletrônicos só está começando a ser reconhecida nos últimos tempos. O mito de que videogame é coisa de crianças está rapidamente sendo solapado por dados cada vez mais impactantes, como os supracitados, demonstrando que este preconceito é infundado e que existe sim uma imensa demanda por mais e melhores jogos por boa parte da população adulta. Mas ainda assim, muitos estudos e muitas especulações sugeriram e ainda surgem sobre os efeitos de se jogar.

Em 2011, um estudo a respeito de tais efeitos apresentou como resultados que o hábito de se jogar videogames a noite podem ser relacionados com sintomas de depressão (LEMOLA; BRAND; VOGLER; PERKINSON-GLOOR; ALLEMAND ; GLOB, 2011). Tais tipos de estudo ganham muito mais atenção em mídias do que outros, o que faz com que haja uma caracterização negativa dos jogos eletrônicos, influenciando negativamente pessoas leigas no assunto, e disseminando preconceitos baseados em uma visão enviesada.

É importante ressaltar novamente que não é objetivo deste artigo demonstrar que tais pesquisas são falhas ou contêm erros, e sim apresentar que, embora sejam mais discutidos os lados negativos, existem também lados positivos do hábito de se jogar jogos eletrônicos. Assim sendo, os resultados foram divididos em quatro tópicos: benefícios cognitivos, benefícios de motivação, benefícios sociais e contra-argumentos.

### **Benefícios cognitivos**

Muitas vezes considerados como meios alienantes e creditados como causadores de desatenção, jogar videogame pode fazer com que haja um aumento seletivo de atenção a objetos. Por exemplo, os jogadores de videogame podem detectar um grande número de objetos em movimento, em comparação com pessoas que não jogam videogames (DYE; BAVELIER, 2010). Disso pode-se decorrer que um jogador de videogame provavelmente consegue detectar mais objetos quando dirigindo, o que diminui as chances de causar um acidente por desatenção. É importante ressaltar que não são todos os gêneros de videogame que causam este efeito, como RPGs, em que o ritmo de jogo é menor, com maior ênfase em diálogos e batalhas locais, mas sim os que possuem maior grau de ação, como os jogos de tiro (GREEN; BAVELIER, 2012).



Figura 1: Call of Duty 2, exemplo de jogo de tiro. Fonte: IGN.COM

Com o advento da terceira dimensão em jogos eletrônicos, tornou-se fundamental ao jogador a capacidade de localização diante do mundo em que se passa o jogo, com a finalidade de se concluir os objetivos estabelecidos pelo mesmo. Assim sendo, em um estudo realizado com jogadores frequentes e não jogadores, as pessoas que jogam frequentemente apresentaram maior capacidade de foco de atenção, assim como um aumento de resolução espacial em processamento visual e uma melhora de suas habilidades mentais de rotação espacial (GREEN; BAVELIER, 2012). Disso, é possível inferir que quem tem o hábito de jogar consegue se situar melhor no espaço do que pessoas que não possuem este hábito.

A criatividade também pode ser afetada por esse tipo de prática. Em um estudo feito com cerca de 500 estudantes de 12 anos de idade, jogar videogames foi positivamente associado com criatividade (JACKSON ; WITT; GAMES; FITZGERALD; VON EYE; ZHAO, 2012). O uso de outras formas de tecnologia, como celulares não influenciaram para o aumento de criatividade.

### **Benefícios de Motivação**

Toda pessoa acostumada a jogar já se deparou, em algum ponto do jogo, com um momento mais difícil, em que a curva de aprendizagem do jogo se mostra em um ponto mais íngreme, e que é necessário persistência. Peguemos o exemplo do jogo Battletoads para o Nintendo Entertainment System. Este jogo, um clássico beat'em up, apresenta em sua primeira fase uma progressão simples e bastante conhecida entre os jogadores do gênero. A personagem principal se desloca para a direita, enquanto

inimigos devem ser derrotados a partir de golpes, e no final da fase aparece um inimigo mais forte, conhecido como chefe. O grau de dificuldade é baixo, como se espera da primeira fase de um jogo. A segunda fase aumenta um pouco este grau de dificuldade, porém ainda dentro do esperado. Nela a personagem se desloca verticalmente para baixo enquanto desvia de obstáculo e derrota inimigos. Porém, já na terceira fase, que ainda é considerada início para um jogo de 13 fases, a dificuldade aumenta em um grau extremo. É necessário memorizar um extenso nível com desvio de obstáculos, o que, além da memória, exige um alto nível de destreza e novamente, persistência. Várias tentativas e erros. Exemplos semelhantes a esse existem vários, mas o importante é perceber o quão fundamental é a persistência para se atingir o objetivo proposto pelo jogo. E, embora possa se acreditar que o resultado de repetidas falhas seja raiva, frustração ou tristeza, vê-se empolgação, interesse e alegria (SALMINEN; RAVAJA, 2008). O desenvolvimento de tal persistência não fica limitado apenas ao jogo, mas transpõe-se a realidade (VENTURA, 2013).

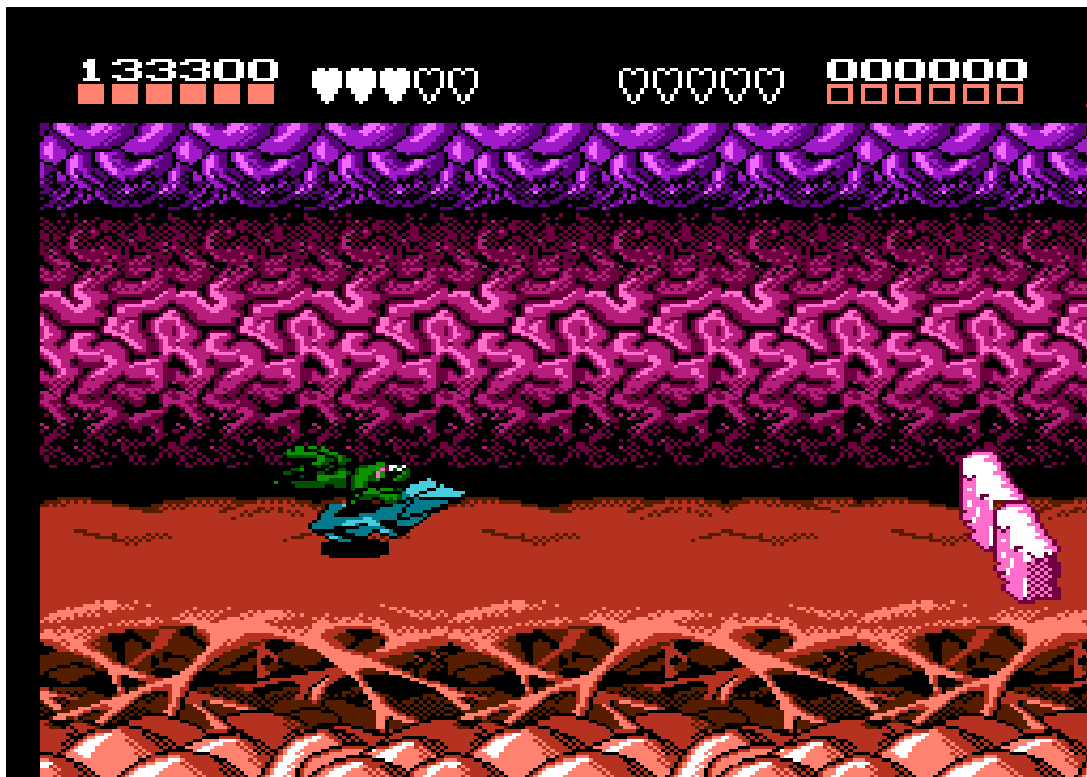


Figura 2: Battletoads, fase 3. Fonte: Acervo do aluno.

### **Benefícios Sociais**

Um dos aspectos mais comentados quando se fala sobre videogames é sobre a sua capacidade em isolar os jogadores, removendo o aspecto social de seu âmbito. Ainda sobrevive na imaginação de muitas pessoas a imagem de uma criança solitária em frente a um quarto escuro imersa em seu mundo virtual. Porém, é importante lembrar que, o jogo responsável pelo início da popularidade de jogos eletrônicos, o Pong, é um jogo que apenas pode ser jogado por 2 pessoas, já prevendo o que seria o

sucesso dos futuros “fliperamas” , ambientes com diversas cabines de jogos em que as pessoas se reuniam para jogar e socializar. E, com o advento da internet, limitações físicas para jogos competitivos e/ou cooperativos pararam de existir, tornando a socialização entre as pessoas ainda mais possível. Nos Estados Unidos, 54% dos jogadores mais freqüentes realizam sua jogatina em companhia com outras pessoas (ESA, 2016).

## Considerações Finais

Verdadeiramente apaixonado por jogos eletrônicos, eu acreditava, sem uma forte base teórica, que este hábito por tanto tempo cultivado, teria algum proveito melhor que diversão, deixando claro que diversão por si só já é algo bastante positivo. Durante a realização das pesquisas, fiquei surpreso pela quantidade de benefícios possíveis de serem obtidos por esta prática, porém que não recebem tanto destaque quanto os aspectos negativos. O objetivo final foi obtido com sucesso, mesmo embora não tenham sido apresentados tantos exemplos assim.

Um campo de estudo que seria interessante abordar em alguma pesquisa futura seria uma possível correlação entre resistência obtida por se expor a árduas batalhas em jogos desafiantes, e a capacidade dos jogadores em lidarem com diversos níveis de stress, como psicológico ou mesmo físico. Também seria interessante o aumento de pesquisas relacionadas ao tema videogame realizadas no Brasil, visto que o número de produções ainda é baixo.

## 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.

DYE, M.W.G.; BAVELIER, D. “Differential development of visual attention skills in school-age children.” *Vision Research*, Vol. 50 (2010), Issue 4, p. 452-459. Disponível em: <<http://cms.unige.ch/fapse/people/bavelier/wp-content/uploads/DyeBavelier2010.pdf>>. Acesso em 28 abr. 2016.

ESA. “2015 *Annual Report: A Year of Innovation and Achievement*”. Disponível em: <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/ESA-Annual-Report-2015-1.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2016.

ESA. “2016 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the computer and Videogame Industry”. Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2016.

GALLAGHER, M.D. “2016 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the computer and Videogame Industry”. Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2016.

GREEN, C. S.; BAVELIER, D. “Learning, Attentional Control, and Action Video Games.” *Current Biology*, Vol. 22 (March 2012), p. 197-206. Disponível em: <<http://cms.unige.ch/fapse/people/bavelier/wp-content/uploads/GreenBavelier2012.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2016.

JACKSON, L. A.; WITT, E. A.; GAMES, A. I.; FITZGERALD, H. E.; VON EYE, A.; ZHAO, Y.. “Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project.” *Computers in Human Behavior*, Vol. 28 (2012), p. 370-376. Disponível em: <[http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity\\_&CriticalThinkingArticles\\_files/Jackson%20Et%20Al.%20%282012%29.pdf](http://www4.ncsu.edu/~jlnietfe/Creativity_&CriticalThinkingArticles_files/Jackson%20Et%20Al.%20%282012%29.pdf)>. Acesso em: 28 abr. 2016.

LEMOLA, S.; BRAND, S.; VOGLER, N.; PERKINSON-GLOOR, N.; ALLEMAND, M.; GROB, A.. “Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms.” *Personality and Individual Differences*, Vol.51 (July 2011), Issue 2, p. 117-122. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886911001450>>. Acesso em: 28 abr. 2016.

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

SALMINEN, M.; RAVAJA, N.. “Increased oscillatory theta activation evoked by violent digital game events.” *Neuroscience Letters*, Vol. 435 (2008), p.69-72. Disponível em: < <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18325669>>. Acesso em 28 abr. 2016.

VENTURA, M.; SHUTE, V.; ZHAO, W.; “The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence.” *Computers & Education*, Vol. 60 (2013), p.52-58. Disponível em: < <https://pdfs.semanticscholar.org/584a/af3b216264b2de7435dfe73a830642e53807.pdf>>. Acesso em 28 abr. 2016.