

## PESQUISA SOBRE OS IMPACTOS DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ESTUDANTES DA UNICAMP

ANDERSON TEOLI NUNCIARONI\*, MARCIO SHIMAZAKI KUBOTA  
& ARTUR LULAI FERREIRA

E-mail do autor correspondente: [anderson.nunciaroni@gmail.com](mailto:anderson.nunciaroni@gmail.com)

### RESUMO

A presente pesquisa busca analisar os impactos que os jogos eletrônicos têm nos alunos da UNICAMP no campus de Campinas-SP, tendo foco na questão do desempenho acadêmico e na administração do tempo para as atividades diárias. Tendo acesso a estudantes das três áreas do conhecimento, a pesquisa levanta dados por meio de um questionário distribuído durante nove dias entre alguns institutos do campus, através das respostas dos alunos, baseadas em suas próprias experiências, e seus coeficientes de rendimento e progressão.

Com os recentes avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos vêm se tornando cada vez mais populares. Diversos fatores contribuem para a difusão e absorção desses produtos no mercado atual, entre elas estão à possibilidade de multi-plataformas (incluindo dispositivos móveis) e a aproximação da realidade, instigando a curiosidade e interesse de diversos nichos sociais.

Entretanto, há muita controvérsia a respeito dos benefícios e malefícios que esses jogos podem trazer para as pessoas. Enquanto alguns utilizam as tecnologias desenvolvidas nas evoluções dos jogos em finalidades diversas, como por exemplo, o uso de jogos na reabilitação de pacientes (FERRAZ & YAMASHITA, 2012), outros realizam críticas morais sobre o comportamento atual de uma parcela da sociedade que trocou a interação social pelas horas seguidas e ininterruptas de jogos.

Em pesquisa realizada no ano de 2013 (ESA, 2013), a idade média dos jogadores é de 30 anos, e o número médio de anos jogando é de 13. Na mesma pesquisa, são indicados que 62% das pessoas jogam jogos com outras pessoas, e também 89% dos pais estão presentes na hora da aquisição de novos jogos. Como seria natural, estudantes de nível superior também são influenciados pelos efeitos causados graças aos jogos eletrônicos. Essa pesquisa mostra o impacto que eles causaram durante a formação acadêmica de alunos do campus da UNICAMP de Campinas-SP. Foram analisados estudantes de 11 institutos diferentes da universidade, englobando os três domínios do conhecimento (Exatas, Humanas e Biológicas).

Foram levantadas informações para saber quais os principais fatores relacionados aos jogos eletrônicos quando os relacionamos com o ambiente acadêmico de um aluno de nível superior. As principais características, tanto positivas quanto negativas, foram usadas para criar um questionário que foi enviado, via e-mail acadêmico, para os estudantes.

Os ambientes envolvidos pela pesquisa foram os mais amplos possíveis, portanto, o questionário foi enviado para onze institutos diferentes, abrangendo os três domínios do

conhecimento. Dentre os institutos, seis deles pertenciam às exatas, três às biológicas e dois às humanas.

O questionário foi dividido em três partes principais. Na primeira parte, procuramos conhecer o perfil do aluno que estaria respondendo ao questionário, perguntando como informações principais o seu coeficiente de rendimento e o coeficiente de progressão. Esses valores teriam papel importante para diferenciar estudantes recentes dos mais avançados em seus respectivos cursos, e também os que possuem melhor desempenho em relação aos outros.

Na segunda parte, foram feitas questões abrangentes, como os efeitos considerados negativos e positivos que os jogos eletrônicos podem causar no desempenho acadêmico e também quais os conhecimentos que o aluno obteve, se existiu algum, com os jogos que ele costumava jogar. Nessa etapa foi esperado levantar informações suficientes para relacionar os principais aspectos que os jogos eletrônicos causaram sobre os alunos.

Na terceira e última parte, foram analisados os comentários que complementaram a pesquisa, feito pelos alunos que responderam às questões. Essa parte foi incluída para abranger os aspectos que não estavam inicialmente relacionados no questionário e que, na visão de um aluno, poderia ser relacionado com os jogos eletrônicos e o seu desempenho acadêmico.

Ao final obteve-se que 94 respostas ao questionário e foi feita uma primeira triagem dos dados para eliminação de respostas duplas ou inverossímeis. As respostas foram de pessoas de cada uma das três grandes áreas (humanas, exatas e biológicas), representando oito cursos e um mestrado.

O perfil dos alunos que responderam ao questionário, segundo seus coeficientes de desempenho e coeficientes de progressão podem ser observados na Figura 1, sendo que apenas uma parcela dos alunos pesquisados informaram seus coeficientes.

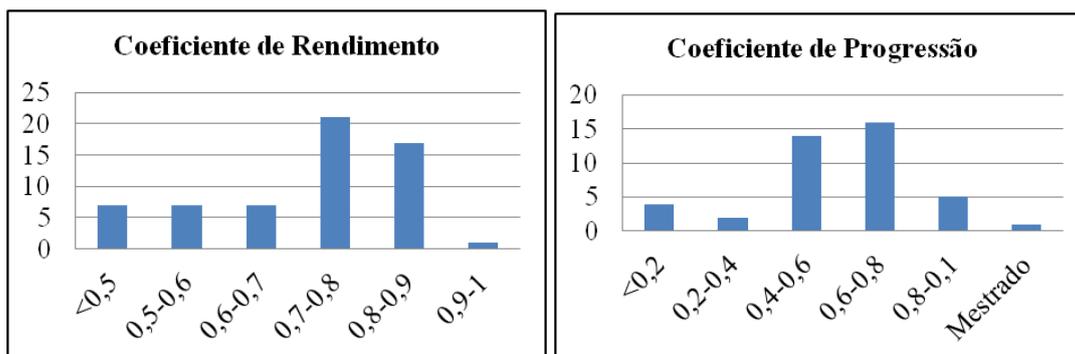


Figura 1 - Coeficiente de Rendimento e de Progressão dos alunos que responderam à pesquisa.

Ao todo 19 alunos acreditam que os jogos eletrônicos possuem mais efeitos positivos do que negativos que podem influenciar diretamente no desempenho acadêmico. Outros 26 acreditam que estes efeitos tendem a ser negativos. E uma maioria, num total de 49 pessoas, acreditam que os efeitos de certa forma se equilibram, possuindo lados bons e lados ruins ao se associar jogos ao ambiente acadêmico.

Em seguida analisou-se a opinião separadamente sobre os efeitos positivos e negativos. Obteve-se ao todo 93 respostas. Quando perguntado se positivo, 50 disseram que sim e 42 que não. Para a questão se negativos, 62 disseram que sim e 31, que não.

Em seguida, procurou-se descobrir, segundo os alunos, quais são os principais efeitos positivos e negativos que eles julgam terem sido influenciados pelos jogos eletrônicos. Admitiu-se mais de uma resposta válida por pessoa, nos casos em que as pessoas consideram diversos motivos positivos ou negativos. A grande maioria das respostas foi para “Raciocínio Lógico” e “Relaxamento”. Valores bem menores foram atribuídos a “Senso de Recompensa”, “Melhora de Funções Cognitivas”; “Aprendizado de Idiomas”; “Conhecimentos Gerais”; “Atenção”; “Memorização”; “Senso Crítico” e “Relações Interpessoais”. Observou-se que 33,3% dos estudantes consideram os jogos eletrônicos como forma de descanso ou relaxamento, e isso teria um impacto positivo durante sua formação. Além disso, 26,3% consideram ter desenvolvido suas capacidades de conhecimentos lógicos ao jogar. Esses conhecimentos, segundo eles, podem ser usados em outras atividades durante a formação, principalmente em matérias laboratoriais ou nos casos de interpretação de soluções.

A grande maioria (57,3%) considera que o principal efeito negativo dos jogos eletrônicos é a perda do tempo útil, que poderia ser usado para estudo direcionado às disciplinas ou mesmo avançar em trabalhos e relatórios. Alguns alunos apontaram que deixavam para preparar trabalhos e relatórios nos últimos dias, pois não tinham tempo suficiente para os mesmos, em alguns casos, esses mesmos alunos responderam que jogam mais de 6 horas por semana. Esses são os exemplos clássicos de má administração de tempo apontado pelos resultados. É importante notar que apenas quatro pessoas (6,5%) consideraram o vício como um efeito negativo causado pelos jogos eletrônicos.

Em seguida, analisou-se o tempo gasto pelos alunos por semana com jogos eletrônicos. Foi possível observar que o perfil de um aluno da UNICAMP não é de gastar muitas horas por semana em jogos. A maioria das pessoas (28,72%) joga menos de uma hora por semana. Segundo os comentários obtidos, a maioria dessas pessoas joga em seus dispositivos móveis, apenas para relaxar enquanto aguardam outras coisas. Isto levou a descobrir os motivos pelos quais as pessoas jogam esses jogos eletrônicos. Pode-se observar que a grande maioria das pessoas joga apenas por Lazer/Entretenimento (44,32%) e Relaxamento/Distração (28,96%).

É importante observar que nenhuma pessoa joga esperando obter algum conhecimento ou desenvolver alguma habilidade, mesmo sabendo que existem diversos trabalhos e pesquisas baseados em jogos para desenvolvimento de tecnologias diversas. Mesmo assim, quando foram questionados sobre os conhecimentos que eles adquiriram, a esmagadora maioria apontou que obteve sim ao menos uma evolução em alguma habilidade, como o aprendizado de idiomas (69,41%), principalmente do inglês, principal característica evoluída com o fato de jogar qualquer tipo de jogos eletrônicos. Devido à soberania do idioma norte-americano, quase a totalidade dos

jogos vem com suporte em Inglês, o que facilita em muito o acesso dos jogadores ao idioma. Por fim, realizaram-se quatro questões diretas para conhecer o comportamento dos alunos após a realização do questionário. Esperava-se descobrir o ponto de vista do comportamento do próprio aluno sobre suas ações relacionando os jogos eletrônicos, comparada com o pensamento que ele tinha ao responder a parte anterior do questionário (Figura 2).

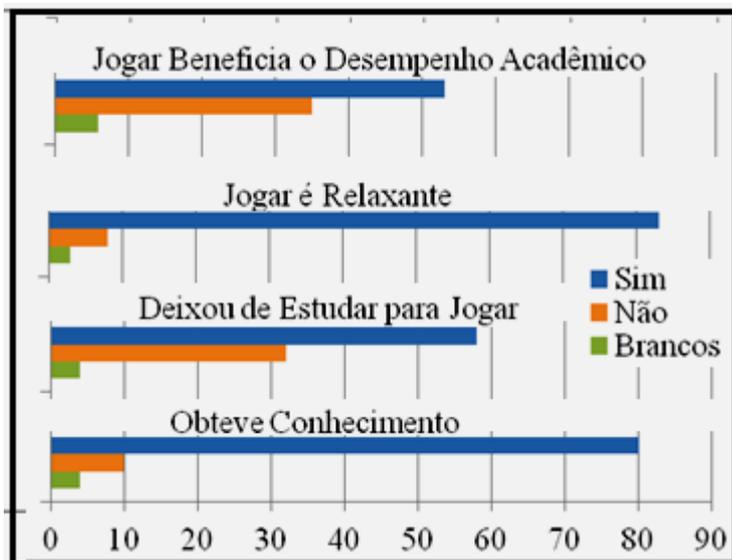


Figura 2 – Respostas sobre o comportamento de alunos relativo aos jogos eletrônicos

No espaço deixado para comentários adicionais, a grande maioria das pessoas apontou que o mais importante é encontrar um compromisso entre os jogos e todos os outros momentos de lazer com os estudos. Em um caso especial, houve um aluno que diz que jogar o ajuda a esquecer dos problemas da faculdade, e funciona como uma forma de escapismo da realidade.

Conclui-se que a maioria dos estudantes que participaram da pesquisa acredita que os aspectos positivos e

negativos dos jogos se equilibram. Isto mostra que, assim como qualquer outra atividade, jogos eletrônicos, desde que jogados de forma moderada, podem ser benéficos na medida em que podem agregar conhecimento sem o prejuízo da perda de tempo para outras atividades ou distração excessiva, sendo que 20,4% acreditam estar num equilíbrio adequado do uso dos jogos eletrônicos.

**AGRADECIMENTOS:** Agradecimentos a Wilson Bagni Junior da secretaria de graduação do IC, Maria Silvia Viccari Gatti, coordenadora de graduação do IB e Priscila Matsushita Ferreira, aluna do IFCH pela ajuda na divulgação do formulário e aos alunos que o responderam, tornando este trabalho possível.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ESA, 2013. *Entertainment Software Association*. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp> Acesso em: 19 Novembro 2013.

FERRAZ, L. T. D. & YAMASHITA, R.K.S., 2012. Desenvolvimento de Jogo Eletrônico para Reabilitação Utilizando um Sensor de Som e Movimento (Kinect). Disponível em: [http://143.107.106.66/sites/pmr.poli.usp.br.euniversidade.com.br/files/Artigo\\_FerrazYamashita.pdf](http://143.107.106.66/sites/pmr.poli.usp.br.euniversidade.com.br/files/Artigo_FerrazYamashita.pdf) Acesso em: 20 Novembro 2013.