

Faculdade de Psicologia e Ciências de Educação
Universidade de Coimbra

**O Perfil dos Utilizadores de Videojogos: Um Estudo na
Universidade de Coimbra**

Roberta Mascarenhas Santos Oliveira

Dissertação de Mestrado em Psicologia, área de especialização em Psicologia do Desenvolvimento, apresentada à Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra e realizada sob a orientação da Doutora Conceição Taborda e co-orientação da Doutora Teresa Pessoa.

Coimbra, 2009

Para aprender não basta só ouvir por fora, é necessário entender por dentro

Padre Antônio Vieira

Ato meu filho e ao meu marido

Agradecimentos

Ao longo dessa caminhada, aparentemente solitária, são varias as pessoas que fizeram parte dela desde o início e aqui deixo registrada minha gratidão. Começo por agradecer às pessoas que mesmo do outro lado do Atlântico (Brasil) contribuíram para que eu chegasse até aqui. Ao Professor Doutor Antônio Marcos e ao Professor Doutor Wilson Sampaio pela disponibilidade de sempre ajudar-me com documentos fundamentais para que eu fosse aceita como aluna na Universidade de Coimbra. À Doutora Teresa Urbano pela orientação necessária e prestativa no que se refere aos assuntos da secretaria. À professora Doutora Lynn Alves pelas indicações bibliográficas, à professora Florbela pelas indicações em Estatística, à Doutora Conceição Taborda por mostra-me o que significa força de vontade. Faço um agradecimento especial à professora Doutora Teresa Pessoa, que, muito mais que uma orientação, ajudou-me a lidar com todos os percalços que encontramos no caminho de uma maneira sempre carinhosa, prestativa e firme. Aos meus colegas do mestrado por terem me acolhido e ajudado nessa jornada, em especial a Teresa Pinto que se tornou uma amiga e deu-me o prazer de conviver com sua família. Aos Conselhos Diretivos dessa Universidade que permitiram que eu realizasse a minha pesquisa. Aos professores de cada cadeira que gentilmente me receberam para que eu pudesse aplicar os questionários. E o meu agradecimento especial a todos os alunos que se colocaram disponíveis para responder ao questionário, e também àqueles com os quais realizei entrevistas para a construção do instrumento.

Agradeço a Carla Lopes que me ajudou mesmo antes do mestrado, apresentando-me a Faculdade de Psicologia e me acolhendo em seu país. A amiga Cláudia Dalla pelo incentivo e o apoio para que eu buscasse o mestrado. A minhas amigas no Brasil que mesmo de longe se faziam perto a cada instante, em especial a Samai e Verena.

A minha sogra, Maria do Socorro, por ter ajudado na obtenção de todos os documentos necessários a minha matrícula. Aos meus pais e minha irmã que, apesar da saudade, nunca deixaram de me incentivar para que eu traçasse meu caminho. A Emilia e Rafaela que fazem parte da minha vida. Agradeço a meu marido, Luciano, pelo amor, confiança, ajuda, apoio nos momentos difíceis e por ter me dado o maior de todos os presentes: nosso filho Victor, que mesmo na minha barriga me incentivou a ter forças para continuar. Por fim, agradeço a Deus por ter colocado cada um desses no meu caminho e por me “segurar no colo” quando me faltava chão.

Resumo

Os videojogos estão cada vez mais presentes no quotidiano não só de crianças e adolescentes, mas também dos jovens adultos. Por esta razão, este tema vem suscitando diversas pesquisas, sejam estas na área de desenvolvimento de jogos ou no âmbito das ciências humanas. É nesta última que este trabalho pretende contribuir através da construção de um perfil dos jovens adultos utilizadores de videojogos da Universidade de Coimbra. Para tanto, foi elaborado um questionário, particularmente para o estudo. O questionário consta de 35 questões divididas da seguinte maneira: identificação do jovem adulto, hábitos de jogos, as preferências nos jogos, afetividade, motivação, benefícios que os videojogos oferecem e o auto-conceito dos jogadores.

O questionário foi aplicado aos alunos dos primeiro e segundo anos de 16 diferentes cursos da Universidade de Coimbra. Foram aplicados 689 questionários, dos quais 673 foram efetivamente utilizados na pesquisa. Nas análises dos resultados, foram encontrados 63,3% dos sujeitos que afirmaram jogar videojogos, tendo o desafio e a diversão como maiores motivações para o jogo. Os benefícios cognitivos foram salientados como sendo as maiores contribuições dos videojogos. Estes resultados são alguns dos encontrados na descrição do perfil dos utilizadores de videojogos nesse trabalho.

Abstract

Video games are increasingly more present not only in children and adolescents' quotidian, but also in young adults'. Hence, this theme has been motivating researches, being these in the field of game development, or in the field of human sciences. This latter is where our work intends to contribute by constructing young adult users' profile of Coimbra University. For that, a questionnaire was developed, particularly for our study. The questionnaire approaches 35 questions, divided into the following categories: Young adult's identification, game habits, game preferences, affectivity, motivation, benefits which video games provide, and players' self concept.

The questionnaires were applied to the students in the first and second years of 16 different courses at Coimbra University. 689 questionnaires were applied, wherein 673 were effectively used in the research. In result analysis, 63.3% of the subjects who stated playing video games, challenge and fun are the highest motivation for playing video games. The cognitive benefits were remarked as being the best contributions of video games. These results are some of those found in the description of the video game users' profile in this work.

Résumé

Les jeux vidéo sont de plus en plus présents dans la vie quotidienne non seulement des enfants et des adolescents, mais aussi pour les jeunes adultes. Par conséquent, cette observation soulève plusieurs questions, que ce soit dans le développement de jeux ou dans les sciences humaines. C'est dans ce dernier que le présent document a pour but de contribuer. Ceci en construisant un profil des jeunes adultes de l'Université de Coimbra utilisateurs de jeux vidéo. Afin d'établir cette étude, un questionnaire a été élaboré. Il se décompose de 35 questions réparties comme suit: identification de l'adulte jeune, les habitudes de jeux, les préférences de jeux, de l'affectivité, la motivation, les avantages des jeux vidéo et enfin de proposer eux-mêmes leurs concepts de jeux vidéo.

Le questionnaire a été proposé à quelques étudiants en première et deuxième année de 16 disciplines différentes à l'Université de Coimbra. 689 questionnaires ont été distribués, dont 673 ont effectivement été utilisés dans la recherche. En analysant les résultats, 63,3% des sujets qui disent jouer à des jeux vidéo, mettent en avant le défi et le plaisir de jouer comme facteurs de motivation. Les bénéfices cognitifs ont été mis en évidence comme principales contributions des jeux vidéo. Ces résultats sont quelques-unes des descriptions trouvées dans le profil des utilisateurs de jeux vidéo.

Índice

<i>Introdução</i>	3
<i>Parte I - Fundamentação Teórica</i>	
<i>Capítulo 1 – Desenvolvimento Humano</i>	7
1.1 Teorias Desenvolvimentistas	9
1.1.1 Teorias Psicossociais	9
1.1.2 Teorias Cognitivo Estruturais	17
1.2 Síntese	19
<i>Capítulo 2 – O Jovem Adulto</i>	21
2.1 Jovem Adulto	23
2.1.1 Conceito	23
2.1.2 Etapa de Desenvolvimento	24
2.2 Síntese	26
<i>Capítulo 3 – Jogos e Videojogos</i>	29
3.1 Teoria dos Jogos	31
3.2 Videojogos	36
3.2.1 Como Tudo Começou	36
3.2.2 Definição	38
3.2.3 Classificação dos Videojogos	39
3.2.4 Estudos com Videojogos	40
3.3 Síntese	43
<i>Parte II - Estudo Empirico</i>	
<i>Capítulo 4 – Metodologia</i>	47
4.1 Contexto de Estudo	49
4.2 Objetivos	50
4.2.1 Objetivo Geral	50
4.2.2 Objetivos Específicos	50
4.3 Referencial Metodológico	50
4.4 Caracterização da Amostra	51

4.5 Instrumentos	53
4.5.1 Entrevistas	54
4.5.2 Questionário	56
4.6 Síntese	58
Capítulo 5 – Resultados e Análises	59
5.1 Sujeitos Pesquisados.....	61
5.2 Jogadores de Videojogos.....	62
5.2.1 Identidade dos Sujeitos.....	62
5.2.2 Hábitos de Jogos.....	65
5.2.3 Preferências nos Videojogos	75
5.2.4 Afetividade	86
5.2.5 Motivação	88
5.2.6 Benefícios dos Videojogos	92
5.2.7 Auto-conceito dos Jogadores.....	96
Conclusões	65
O Perfil dos Utilizadores de Videojogos	101
Limitações do Trabalho	103
Trabalhos Futuros	104
Referências.....	114
Anexos	
Anexo 1 – Solicitação aos Conselhos Diretivos.....	iii
Anexo 2 – Guia para Construção do Questionário	v
Anexo 3 – Primeiro Questionário Elaborado (Salões de Jogos)	ix
Anexo 4 - Guia das Entrevistas	xiii
Anexo 5 – Transcrição das Entrevistas (Homens)	xv
Anexo 6 – Transcrição das Entrevistas (Mulheres).....	xxv
Anexos 7 – Categorias para a Análise de Conteúdo	xxxiii
Anexos 8 – Análise de Conteúdo.....	xxxv
Anexo 9 – Questionário: O Perfil dos Utilizadores de Videojogos	xxxviii
Anexo 10 – Análise Benefícios Cognitivos	xlvii

Índice de Figuras

<i>Figura 1 – Perfil do jogador de videojogos</i>	102
---	-----

Índice de Tabelas

<i>Tabela 1 - Frequência dos alunos nos cursos pesquisados</i>	52
<i>Tabela 2 - Distribuição da amostra por jogadores e não jogadores</i>	61
<i>Tabela 3 - A opinião dos não jogadores sobre os jogadores de videogogos</i>	62
<i>Tabela 4 - Cursos pesquisados com jogadores e não jogadores</i>	64
<i>Tabela 5 - Idade que começou a jogar</i>	67
<i>Tabela 6 - Como conheceu os videogogos</i>	68
<i>Tabela 7- Local que os jogadores costumam jogar</i>	69
<i>Tabela 8 - Aparelho que os jovens adultos costumam jogar</i>	69
<i>Tabela 9 - Aparelho que os jovens adultos preferem jogar</i>	70
<i>Tabela 10 - Frequentar salões de jogos</i>	70
<i>Tabela 11 - Frequência em que joga os videogogos</i>	71
<i>Tabela 12 - Tempo em hora por semana de jogo</i>	71
<i>Tabela 13 - Horário que os jovens adultos costuma jogar</i>	72
<i>Tabela 14 - Os jovens adultos que deixam de fazer atividades para jogar videogogos</i>	72
<i>Tabela 15 - Com quem costuma jogar</i>	73
<i>Tabela 16 - Equipamentos que o jogador possui</i>	74
<i>Tabela 17 - Tipos de jogos preferidos pelos jogadores</i>	77
<i>Tabela 18 - Preferência do tipo de jogo, quando joga sozinho</i>	80
<i>Tabela 19 - Preferência do tipo de jogo quando joga com outras pessoas</i>	81
<i>Tabela 20 - O que os jogadores pensam das pessoas que jogam</i>	83
<i>Tabela 21 - Características de um bom videogogo</i>	83
<i>Tabela 22 - Elementos que torna o jogo mais atrativo</i>	84
<i>Tabela 23 - Como se dar a escolha dos videogogos</i>	85
<i>Tabela 24 - Sentimento do jogador diante de uma vitória</i>	87
<i>Tabela 25 - Sentimento do jogador diante de uma derrota</i>	88
<i>Tabela 26 - Moda da Dimensão Desafio e Recompensa</i>	90
<i>Tabela 27 - Moda da Dimensão Motivação Social</i>	90
<i>Tabela 28 - Moda da Dimensão Fuga da Realidade</i>	91
<i>Tabela 29 - Moda da Dimensão Divertimento</i>	91
<i>Tabela 30 - Moda da Dimensões Cognitiva</i>	93
<i>Tabela 31- Moda dos Desafios Motores e de Pensamento</i>	93
<i>Tabela 32 - Moda Realizações Virtuais</i>	94
<i>Tabela 33 - Moda Auto conceito e Compreensão do Outro</i>	94
<i>Tabela 34 - Moda Aprendizado Acadêmico</i>	95
<i>Tabela 35 - Moda dos itens da questão sobre Aauto-conceito dos jogadores de videogogos</i>	96

Índice de Quadros

<i>Quadro 1 – Resumo da classificação dos videogames</i>	40
<i>Quadro 2 - Vantagens e desvantagens dos videogames</i>	44
<i>Quadro 3 – Identificação dos jogadores de videogames</i>	63
<i>Quadro 4 – Questões referentes aos hábitos de jogos distribuídos em categorias</i>	66
<i>Quadro 5 – Questões referente as preferências nos videogames</i>	76
<i>Quadro 6 – Questões referentes a afetividade</i>	86
<i>Quadro 7 – Questão referente à motivação</i>	89
<i>Quadro 8 – Benefícios dos Videogames</i>	92
<i>Quadro 9 – Auto Conceito</i>	96

Índice de Gráficos

<i>Gráfico 1 - A experiência dos não jogadores com os videogames</i>	<i>61</i>
<i>Gráfico 2 - Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16)</i>	<i>78</i>
<i>Gráfico 3 - Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16.1)</i>	<i>78</i>
<i>Gráfico 4 - Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16.2)</i>	<i>79</i>
<i>Gráfico 5 - Tipo de jogo preferido ao jogar sozinho e gênero do jogador</i>	<i>82</i>
<i>Gráfico 6 - Tipo de jogo preferido ao jogar com amigos e gênero do jogador</i>	<i>82</i>

Introdução

Introdução

Os videojogos têm recebido atenção de um número cada vez maior de pesquisadores das diferentes áreas do conhecimento (Computação, Psicologia, Educação, Sociologia, etc.); é uma área de estudo em expansão com um amplo campo de estudo, uma vez que envolve aspectos sociais, psicológicos, educacionais, econômicos, etc.

Inicialmente pensava-se que jogar videojogos era apenas uma forma de diversão para crianças e adolescentes. Entretanto, observa-se que os jovens adultos também cultivam o hábito deste tipo de jogo. 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 econômica 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 diversas áreas de desenvolvimento, nos papéis sociais, sexuais e profissionais. O jovem adulto é um indivíduo que aos poucos se distancia das suas experiências de adolescente e se aproxima da adultez, agregando características maturacionais e transformações para inserção na vida adulta (Martins, 2007; Pinheiro, 1994; Sprinthall & Collins, 2003). Apesar de todas essas transformações e maturação para ingressar na vida adulta, ainda há espaço para que os videojogos possam estar presentes no cotidiano de muitos jovens adultos.

De modo geral, podemos definir videojogo como um tipo de jogo baseado na interação do indivíduo (jogador) com uma máquina, através de um comando, seja na consola, no computador, celulares ou outro tipo de tecnologia. Os videojogos apresentam em regra geral, obstáculos que o jogador deve superar, em diferentes

provas, a fim de alcançar o objetivo final de vencer o jogo (Gee, 2004).

Os primeiros estudos realizados sobre os videojogos foram pontuais, com reduzida análise do impacto cultural e cognitivo (Huhtamo, 2005), e focavam os videojogos de violência como sendo prejudiciais às crianças e adolescentes (Aranha, 2004). Apesar dos estudos atuais continuarem a destacar a questão da violência e as influências negativas dos videojogos no comportamento de crianças e adolescentes (Nicoll & Kieffer, 2005), já é possível encontrarmos um crescente número de estudos que destaca aspectos positivos dos videojogos (Alves, 2004; Calvert, 2005; Gee, 2004).

Na revisão de literatura realizada por Calvert (2005), este constatou um grande número de efeitos benéficos com a utilização de videojogos no que se refere ao desenvolvimento dos aspectos cognitivos: competências cognitivas visuais, espaciais e de memória que são de grande importância em determinadas carreiras profissionais, por exemplo.

Na tentativa de conhecer o perfil dos jovens adultos usuários de videojogos, uma pesquisa quantitativo-descritiva foi realizada com os 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, Engenharia Civil, Gestão, Relações Internacionais, Sociologia, Jornalismo, Filosofia, Geologia, Turismo, Psicologia, Economia e Medicina).

Como instrumento de pesquisa elaborou-se um questionário exclusivamente para este estudo, com o objetivo de conhecer o **perfil do jogador** – jovem adulto. O questionário consta de 35 questões divididas da seguinte maneira: identificação do jovem adulto, hábitos de jogos, as preferências nos jogos, afetividade, motivação, benefícios que os videojogos oferecem e o auto-conceito dos jogadores.

O presente trabalho se apresenta em duas partes. Uma teórica composta de 3 capítulos de revisão da literatura, o primeiro capítulo consta de teorias desenvolvimentistas, o segundo aborda o jovem adulto e o último discorrem sobre jogos e videojogos. A segunda parte consta da descrição do estudo empírico, a metodologia utilizada, os resultados obtidos, análises e conclusão.

Parte I - Fundamentação

Teórica

Capítulo 1 – Desenvolvimento Humano

1.1 Teorias Desenvolvimentistas	9
1.1.1 Teorias Psicossociais	9
1.1.2 Teorias Cognitivo Estruturais.....	17
1.2 Síntese.....	19

Atualmente, a maioria dos estudiosos já reconhece que o desenvolvimento humano ocorre durante todo o ciclo vital. Este processo torna-se multidirecional e multifuncional, influenciado especialmente pelo contexto histórico que abrange a vida do indivíduo, em um constante equilíbrio entre ganhos e perdas. O resultado disso é uma variabilidade e plasticidade intra-individual (Papalia & Olds, 2000).

Neste capítulo, faremos uma explanação sobre teorias desenvolvimentistas, que servirão para compreender o que ocorre no desenvolvimento do sujeito até a fase do jovem adulto.

1.1 Teorias Desenvolvimentistas

Dentre as Teorias Desenvolvimentistas, destacamos as **psicossociais** e as **cognitivo-estruturais** (Martins, 2007), que buscam compreender prioritariamente os processos e as mudanças que ocorrem no desenvolvimento (Evans et al., 1998 cit. in Martins, 2007).

1.1.1 Teorias Psicossociais

As teorias psicossociais têm o indivíduo o centro de seus estudos, analisando os aspectos pessoais e interpessoais nos diferentes momentos do ciclo de vida. Em cada uma dessas fases, o indivíduo precisa lidar com dimensões bipolares (crises) específicas que o permite avançar nos estágios. Vale ressaltar, no entanto, que a maneira com que o indivíduo consegue resolver as crises, inerente de cada estágio, implica em um crescimento saudável ou não (Davidoff, 2004; Martins, 2007; Sprinthall & Collins 2003):

“... o processo de crescimento saudável envolve a procura de um equilíbrio apropriado, através de uma resolução positiva da crise. Esta resolução permite que o plano de fundo continue a desenvolver-se, em direcção ao estágio seguinte” (Sprinthall & Collins 2003, p. 197).

Erikson destaca-se como referência nos estudos sobre o desenvolvimento do indivíduo no seu ciclo vital (Sprinthall & Collins, 2003).

Segundo Erikson (1980; 2002), o crescimento psicológico ocorre através de estágios e fases, relacionados com o contexto social e a interação do indivíduo;

sendo cada fase da vida do indivíduo é importante para o seu desenvolvimento psicológico.

Erikson iniciou seus estudos acerca do desenvolvimento humano tendo como referência os conceitos básicos da psicanálise clássica de Sigmund Freud.

Segundo Freud¹(2006), a estrutura da personalidade do indivíduo é formada por três estâncias: o *id*, o ego e o super ego.

O *id* é formado por conteúdos instintivos (pulsões) de caráter totalmente inconsciente e regido pelo princípio do prazer. É a estância estrutural central de personalidade do indivíduo, fonte de energia (libidinal) capaz de influenciar o ego e o super ego.

O ego desenvolve-se a partir do *id* e deste recebe a energia necessária para suas realizações. O ego mantém contato com a realidade externa do indivíduo e se fortalece à medida que o indivíduo toma consciência de si, controla os impulsos instintivos do *id* e tem por tarefa a auto preservação, a fim de garantir a saúde da personalidade.

O super ego, embora tenha originado a partir do ego, sua função reside na formação de juízo de valores ou censurar determinados pensamentos do ego.

Segundo a teoria de Freud (2006), apesar de ter influência da consciência, o ego é formado a partir do *id* e é “alimentado” energeticamente deste. É neste ponto que Erikson (1980) discorda de Freud (2006), pois para Erikson (1980; 2002) o ego é autônomo com grande capacidade adaptativa ao meio e desenvolve-se a partir de um núcleo próprio. Além disso, é possuidor de uma gama de atividades cognitivas como, por exemplo: atenção, memória, aprendizagem, etc. Para Erikson (1980; 2002), a personalidade não se forma com caráter definitivo na infância, ao contrário, decorre durante toda a vida do indivíduo, além disso, destaca que o desenvolvimento não pode ser compreendido fora do contexto sócio cultural em que

¹ Os estudos de Freud, ocorreram de forma gradativa e foram reavaliados de acordo com sua experiência clínica. Esta tese refere as últimas definições elaboradas por Freud sobre a estrutura da mente.

ocorre.

O principio epigenético que rege o modelo de Erikson (1980; 2002) é inspirado na embriologia e postula que:

“... tudo que cresce tem um plano básico e é a partir desse plano básico que se erguem as partes ou as peças componentes, tendo cada uma delas o seu tempo de ascensão especial, até que todas tenham sido levantadas para formar então um todo em funcionamento” (Erikson, 1987, p.91).

A palavra identidade tem origem no latim *identidade*, *idem* (o mesmo) e *tade* (indicador de um estado ou qualidade). Etimologicamente significa qualidade do que é igual².

Erik Erikson (1980; 2002) refere-se ao termo identidade para identificar a singularidade do indivíduo³.

Erikson (1980; 2002) conceituou a identidade de maneira interdisciplinar, pois abrange aspectos biológicos de maturação cognitiva, organização pessoal da experiência e o meio cultural no qual o individuo está inserido (Erikson,1980, 2002).

Sem negar a importância da fase da infância no desenvolvimento da personalidade, Erikson (1980; 2002) expandiu os estudos do desenvolvimento da personalidade do indivíduo para todo o ciclo vital.

Erikson (1980; 2002) defende que o desenvolvimento tem um plano geral pré-determinado, apesar de não ser automático, mas sim resultante da interação indivíduo/ambiente, caracterizando um agregado de mudanças biológicas,

² <http://www.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/I/identidade.htm> . Acedido em 05 de julho de 2008.

³ O conceito de identidade inserido nos estudos da psicologia tem suscitado divergências na sua definição. Uma vez que termos como self, caráter e personalidade são também utilizados para definir a unicidade que diferencia o indivíduo dos outros (Costa, 1991).

maturação cognitiva e as exigências ou necessidades socioculturais, ou seja, o processo de interação é a base fundamental da teoria desenvolvimentista de Erik Erikson (1980; 2002).

O processo de desenvolvimento da identidade é contínuo e ocorre durante todo o ciclo vital, dividido em 8 estágios. Cada estágio é marcado por uma questão crucial (crise)⁴ que obriga ao indivíduo desenvolver atitudes a fim de resolvê-la. A resolução favorável desse conflito tem efeito positivo na formação da identidade e na inserção social do indivíduo.

As crises de cada estágio estão relacionadas entre si, além disso, cada tarefa já pré-existe, mesmo que de uma forma primitiva, antes do momento crucial para a sua resolução.

E mesmo após a resolução da crise, as tarefas continuam a existir nos estágios posteriores, com possibilidade de ser acessadas, se necessário em qualquer outra etapa do desenvolvimento. É essa acessibilidade que possibilita que exista uma continuidade entre os diferentes estágios do desenvolvimento.

A seguir serão apresentados, de forma resumida, os oito estágios de desenvolvimento de Erikson⁵.

1ª Estágio: **Confiança versus Desconfiança Básica.**

No primeiro ano de vida a relação mais intensa do bebê se estabelece com a mãe (ou figura substitutiva). A relação da díade é mediada pelas experiências orais, uma vez que é através da oralidade que o bebê explora o mundo que o cerca. Nesta relação mãe/bebê inicia-se o desenvolvimento de um sentido de identidade, uma vez que gradualmente o bebê afasta-se da mãe e se descobre um ser diferente desta.

⁴ Pontos de mudanças críticas (tensão entre pólos) (Erikson, 1980 ;2002).

⁵ Os livros de Erikson (1980, 2002) foram utilizados como referências para a explanação que se segue.

Neste estágio as qualidades das mensagens transmitidas pela mãe são de fundamental importância para que a criança desenvolva uma confiança básica, implicando que o bebê reaja de uma forma satisfatória no afastamento temporário da mãe, não associando este afastamento a uma perda permanente.

A resolução satisfatória deste conflito dá-se na existência de um equilíbrio dinâmico entre os pólos (confiança *versus* desconfiança) que permitirá uma melhor adaptação do indivíduo no seu contexto social, além de ser crucial no momento de definição da identidade que ocorrerá na adolescência.

2º Estágio: **Autonomia** *versus* **Vergonha e Dúvida**

Nesta fase, a criança inicia o processo de controle de suas funções corporais, o desenvolvimento da linguagem e a competência motora. O controle das funções corporais (retenção e expulsão) é a primeira forma que a criança exerce o controle sobre si. Erikson (1986) relaciona essas capacidades ao desenvolvimento da autonomia.

Em termos de linguagem, a criança é capaz de referir a si como *eu*, desenvolvendo um sentido rudimentar de si. O equilíbrio entre as polaridades permite que a criança desenvolva uma base para sua futura característica de independência e moralidade.

Em termos psicopatológicos, a resolução insatisfatória desse conflito pode ser considerado como a base do desenvolvimento da personalidade *borderline*.

3º Estágio: **Iniciativa** *versus* **Culpa**

A criança aumenta o seu campo de exploração, torna-se mais curiosa, com maior capacidade de compreensão e com capacidade de imaginar.

A imaginação permite que a criança assuma papéis de faz de conta,

evidenciando a fase de jogo simbólico. A criança desenvolve a função simbólica, com a capacidade de transformar simbolicamente um objeto em outro, criando novas possibilidades de utilizá-lo. Nessa fase a criança aumenta a consciência de si, de sua autonomia, torna-se capaz de fazer uma autocrítica e de se sentir culpada por algo.

O equilíbrio dinâmico entre os sentimentos de iniciativa e culpa, permite que o indivíduo se prepare para assumir sua identidade e aceite as limitações culturais imposta pela sociedade. Deste modo, esta parece ser uma fase fundamental para o desenvolvimento saudável da identidade.

4º Estágio: **Diligência** *versus* **Inferioridade**

A criança interage diretamente em um contexto diferente ao da família a que estava habituada. Nesta etapa, a criança já tem desenvolvida a sua capacidade de antecipar situações e de representar papéis nas brincadeiras. Os desafios que esse novo ambiente proporciona despertam na criança o sentimento de satisfação por ser capaz de desenvolver competências e aprender novas tarefas. É nesse contexto que a criança passa pela crise entre diligência e inferioridade. O equilíbrio satisfatório dos conflitos neste estágio é de fundamental importância para o futuro profissional, uma vez que sentir-se bem e seguro consigo mesmo proporciona uma melhor auto-estima e, por consequência, uma relação saudável no momento da escolha profissional.

5º Estágio: **Identidade** *versus* **Confusão de identidade.**

O adolescente desenvolve a compreensão de lógica abstrata sendo capaz de antecipar, planejar e analisar situações (Piaget & Inhelder, 1995). As mudanças físicas que ocorrem na puberdade (capacidade reprodutiva, alterações na aparência,

características sexuais secundárias, etc.) podem afetar psicologicamente o adolescente de modo a alterar a percepção da sua imagem corporal. Em contrapartida, tais mudanças refletem também no modo em que a sociedade passa a percebê-lo, pois já não é mais visto como criança que necessita de cuidados especiais (Sprinthall & Collins, 2003).

Na fase de surto de crescimento, caracterizada pelas mudanças abruptas no corpo do adolescente (e.g, aumento de peso e altura), este enfrenta dificuldade de coordenar movimentos, sentindo-se um estranho dentro do seu próprio corpo, podendo vir a sentir sensações de insegurança e dificuldade de aceitação de si. É neste contexto de mudanças que o adolescente passa pelo processo de construção de sua identidade⁶.

Na adolescência ocorre o chamado período de *moratória*. É uma fase em que o adolescente experimenta papéis da vida adulta e é nesse período de integração que ocorre a chamada crise de identidade, que é a recapitulação e a redefinição dos elementos anteriores de identidade.

Um resultado positivo, após atravessar essa crise de identidade, resulta na fidelidade. Neste sentido, ser fiel significa investir numa ideologia, na profissão, envolver-se com devoção em tudo. Nesse período, figuras do herói, modelo, ídolo surgem com grande significado.

6º Estágio: **Intimidade versus Isolamento**

Este estágio caracteriza a fase do jovem adulto. Nesse momento da vida o jovem adulto encontra a dualidade entre vivenciar a intimidade ou viver a solidão. Vale ressaltar que a intimidade não implica necessariamente em uma intimidade

⁶ A definição do termo identidade implica, segundo Erikson (1980), numa característica de continuidade espaço temporal composta de elementos positivos e negativos que caracteriza a unicidade dos indivíduos, separando-os do coletivo.

sexual. A intimidade ocorre quando o indivíduo está seguro de si e é capaz de envolver-se em uma relação íntima e de troca, seja uma relação de amizade, amorosa, etc. Além disso, tem a capacidade de quando sozinho não sentir necessariamente solidão, ao contrário, aproveitar dos momentos sozinho para reflexão.

Conforme os estudos empíricos realizados por White e Hood (1989, cit. in Pinheiro, 2003), na sociedade americana, a crise de identidade não é uma característica encontrada apenas nos adolescentes, mas também nos jovens adultos e refere-se aos conflitos pessoais e sociais na tomada de decisão no que se refere à carreira profissional, estilo de vida, valores, identidade sexual, etc.

7º Estágio: **Generatividade** *versus* **Estagnação**

Na fase da vida adulta, o indivíduo que ultrapassa a crise inerente a esta etapa da vida de forma satisfatória sente a necessidade de ensinar e orientar a geração seguinte. Entretanto, quando não consegue uma resolução saudável do conflito encontra-se na estagnação, ou seja, o indivíduo direciona apenas em si e para o seu bem-estar à motivação para a ação.

8º Estágio: **Integridade** *versus* **Desespero**

Este último estágio é vivido na terceira idade. O idoso depara-se entre os opostos: integridade do ego *versus* desespero. Neste momento reavalia a sua história da vida. Caso passe por este processo de uma forma saudável, o idoso afirma a sua integridade do ego.

1.1.2 Teorias Cognitivo Estruturais

As teorias cognitivas estruturais focalizam seus estudos na maneira como o indivíduo percebe, organiza, interpreta e responde ao meio que o cerca. As estruturas cognitivas do indivíduo tornam-se mais complexas progressivamente, a fim de encontrar respostas para situações e desafios cada vez mais complexos que se vão colocando no decorrer do desenvolvimento (Piaget & Inhelder, 1995; Sprinthall & Collins, 2003).

Piaget (Piaget & Inhelder, 1995) propôs uma sequência no desenvolvimento do pensamento baseado em estágios. Esquemas característicos surgem em momentos específicos e, em cada estágio, ocorrem realizações diferentes baseadas nas conquistas anteriores.

No primeiro estágio, **Sensório-motor**, durante os 24 meses iniciais de vida, os bebês interagem com o mundo através da visão, do tato, olfato e paladar. A criança aprende a direcionar seu comportamento para uma meta específica (Piaget & Inhelder, 1995).

No estágio **Pré-operatório**, aproximadamente entre os 2 e 7 anos de idade, a criança desenvolve a função simbólica, com a capacidade de transformar simbolicamente um objeto em outro, criando novas possibilidades de utilizá-lo.

O terceiro estágio, **Operações Concretas**, ocorre entre os 7 e 12 anos e nele a criança desenvolve a capacidade de usar a lógica, compreender a permanência de quantidades e caminha para o raciocínio abstrato. (Davidoff, 2004; Newcombe, 1999; Papalia & Olds 2000; Silva, 2003).

No estágio das **Operações Formais**, o adolescente desenvolve a compreensão de lógica abstrata, possibilitando-o antecipar, planejar e analisar situações e compreender metáforas (Papalia & Olds 2000; Piaget & Inhelder, 1995).

Segundo Piaget (1995), as operações formais é a última etapa do ciclo de desenvolvimento do indivíduo. No entanto, estudiosos do desenvolvimento

salientam algumas limitações no estudo de Piaget: desenvolvimento cognitivo termina na adolescência; restringe o desenvolvimento cognitivo aos aspectos lógico-matemático e sobrevaloriza os aspectos estruturais em detrimento dos construtivistas e dialéticos (Lourenço,2005).

Com o intuito de superar tais limitações, estudos buscaram compreender e avaliar o pensamento adulto nas dimensões cognitivas, intuitivas, imaginativas e interpessoais para avaliar a existência ou não de um 5º estágio de desenvolvimento (Marchand, 2002).

Riegel (1973, cit. in Marchand, 2002) foi um dos primeiros autores a referir-se à existência de um quinto estágio de desenvolvimento, caracterizado pela dialética (capacidade de integrar contradições), possibilitando ao adulto uma maior criatividade no seu pensamento.

Segundo Riegel e Arlin (1984, 1973, cit. in Marchand, 2002) existência de um quinto estágio de desenvolvimento baseia-se no fato de que pensamentos relacionados às questões sobre si, profissão e os fenômenos que envolvem o adolescente são quase que inexistentes nestes, uma vez que a natureza de tais questões necessita de diversas fontes e sistemas de referências que só é possível na pós adolescência. Commons e colaboradores (1982, cit. in Marchand, 2002), King e Kitchener (1994) apresentam um estágio para além do descritos por Piaget (1985), sob a designação de pós-formal.

O estágio pós-formal desenvolve-se em uma sequência que passa pelos estágios: sistemático, meta sistemático, paradigmático e o transparagnmático. Nestes estágios, os indivíduos tornam-se cada vez mais capazes de analisar, criar e coordenar diversos sistemas de natureza metafórica (Commons et al., 1982, cit. in Marchand, 2002).

Kitchener e King (1981, cit. in Pinheiro, 2003) descrevem como características fundamentais do desenvolvimento pós-formal a tomada de consciência da relatividade do conhecimento, ou seja, o indivíduo é capaz de

compreender que o conhecimento está relacionado a situações específicas e contextualizadas; aceitação das contradições, o indivíduo tem a capacidade de compreender as contradições como uma maneira de clarificar seus conhecimentos e, por fim, a integração de subsistemas em totalidade abrangentes, utilizando-se das duas possibilidades de pensamentos adquiridos.

1.2 Síntese

O desenvolvimento não ocorre ao acaso, mas processa-se seguindo as orientações de uma sequência de estágios inter-relacionados, assim como uma definição do seu conteúdo. Para, além disso, depende da interação do indivíduo com o ambiente.

Capítulo 2 – O Jovem Adulto

2.1 Jovem Adulto	23
2.1.1 Conceito.....	23
2.1.2 Etapa de Desenvolvimento	24
2.2 Síntese.....	26

A fase do jovem adulto situa-se entre os 18 e 25 anos. Esta fase é marcada pelas descobertas de novas formas de relacionamentos, pelo aumento das responsabilidades, por escolhas profissionais, etc. Neste capítulo abordaremos o conceito de jovem adulto, bem como alguns estudos referentes a esta etapa do desenvolvimento.

2.1 Jovem Adulto

2.1.1 Conceito

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 definido relaciona-se principalmente com a construção social e cultural (Pimenta, 2007), sua definição está diretamente 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. O jovem adulto não tem as características que determina o período da adolescência (desenvolvimento pubertário, maturação cognitiva, etc.) e nem a maturidade emocional e a independência financeira que define a fase adulta. Desta maneira, podemos dizer que este período da vida é definido por aquilo que *não é*, o que dificulta uma definição precisa do termo jovem adulto.

O adolescente não passa para a vida adulta de um momento para o outro. A adolescência corresponde a um processo gradativo e prolongado, principalmente na nossa sociedade moderna onde não há os chamados ritos de passagem, comuns em sociedades mais antigas, (Claes, 1985) que definiam parâmetros para a transição entre as etapas do desenvolvimento.

O adolescente no processo de transição para a vida adulta passa por transformações e ajustamentos nas áreas cognitiva, psicossocial, nos papéis sociais, sexuais e profissionais, sendo o jovem adulto um indivíduo que aos poucos se distancia das suas experiências de adolescente e se aproxima da adultez (Martins, 2007; Pinheiro & Ferreira, 1995; Pinheiro, 2003; Sprinthall & Collins, 2003).

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 mais como um adolescente, uma vez que se considera mais experiente e 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, reside com os pais, familiares ou com colegas da faculdade, é solteiro, e na sua maioria não trabalha (Martins, 2007; Pinheiro, 2003).

2.1.2 Etapa de Desenvolvimento

Com o aumento da esperança de vida, o aumento do período de formação acadêmica, a extensão do período de transição entre escola e mercado de trabalho e, por consequência uma permanência maior de dependência financeira da família (ou substituto), surge o interesse por estudar o jovem adulto.

Desde a década de 60, começaram os estudos direcionados aos alunos do ensino superior. As primeiras pesquisas tinham como foco principal questões relacionadas à aprendizagem, investigação e organização curricular com a principal finalidade de proporcionar nas universidades um ambiente favorável ao desenvolvimento do jovem adulto (Sprinthall & Collins, 2003).

Stanford (1962 cit. in Pinheiro, 2003), considerado o primeiro autor da psicologia de desenvolvimento psicossocial a enfatizar as pesquisas com estudantes universitários. Foi influenciado pelas teorias de Freud (1990) e Erikson (1980), busca relacionar o desenvolvimento da personalidade para a orientação do currículo universitário, definindo as seguintes etapas no desenvolvimento dos jovens adultos:

1. **Libertação dos Impulsos** – a capacidade de expressar os impulsos de maneira satisfatória e aceite na sociedade.

2. **Esclarecimento da Consciência** – o questionamento de valores morais, sociais e familiares, a fim de assumir os próprios padrões de maneira consciente.
3. **Diferenciação e a integração do Ego** – percepção mais adequada de si e o do mundo que o cerca.

Após essas etapas, os jovens adultos chegam a idade adulta com uma maior maturidade e consciência de si.

Para Heahth (1980, cit. in Martins, 2007) o principal desafio do jovem adulto é conquistar a sua maturidade, para tanto as instituições de ensino superior devem funcionar como um facilitador desse processo. São 5 dimensões da maturidade que devem perpassar no processo de desenvolvimento do jovem adulto (Ferreira & Hood, 1990; Martins, 2007):

1. **Representação Simbolica** – a maturação propociona um aumento do repertório simbólico do jovem adulto lhe propocionando uma melhor coordenação entre o mundo interno e externo;
2. **Alocentrismo** – permite que o jovem adulto coloque-se no lugar do outro possibilitando uma maior capacidade na compreensão do outro e do mundo em que está inserdo;
3. **Integração** – o jovem adulto logra uma maior organização de suas competências intelectuais, uma coerência entre sua auto-imagem e seus comportamentos, gerando uma melhoria nas suas relações interpessoais;
4. **Estabilização** – alcançada a estabilização é que permite ao jovem adulto a manutenção da integridade da sua personalidade;
5. **Autonomia** – a capacidade de avaliar,selecionar as opiniões dos outros e realizar julgamentos intelectuais sem a influência inapropriada das suas tendências pessoais.

Chickering (1987), autor de destaque pela realização de diversos estudos empíricos, afirma que o jovem adulto vivencia as alterações do seu desenvolvimento perpassando por sete vetores, a resolução de cada vetor de maneira positiva ou negativa influencia na resolução dos vetores subsequentes, porém quando há uma resolução negativa, em algum dos vetores, é possível retornar a este em qualquer etapa do desenvolvimento com o propósito de tentar uma resolução positiva.

Os vetores seguem uma sequência gradativa e específica: **desenvolver sentido de competência, integrar as emoções, desenvolver a autonomia, estabelecer a identidade; desenvolver as relações interpessoais; desenvolver ideais e desenvolver a integridade.**

Os alunos dos dois primeiros anos da universidade encontram-se nos 3 primeiros vetores de desenvolvimento, ou seja, ainda em desenvolvimento de competências, emoções e autonomia. Os alunos dos últimos anos na universidade encontram-se com uma maior maturidade e conseqüentemente mais preparados para entrarem na vida adulta (Chickering ,1987).

2.2 Síntese

Os autores que se dedicaram ao estudo dos jovens adultos concluíram que a construção da identidade se alargou para além da fase da adolescência e o desenvolvimento da intimidade antecipou-se para aquém da jovem adultez (Martins, 2007).

Deste modo, citando Pinheiro (2003, p.28), conclui-se que o desenvolvimento do jovem adulto engloba:

“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).

Os estudos com os jovens adultos universitários ocorrem com maior frequência pela certa facilidade em pesquisar nesse contexto. No entanto, os jovens que não passam pela experiência universitária também vivenciam os acontecimentos pertencentes a esta etapa da vida.

Capítulo 3 – Jogos e Videojogos

3.1 Teoria dos Jogos	31
3.2 Videojogos	36
3.2.1 Como Tudo Começou	36
3.2.2 Definição	38
3.2.3 Classificação dos Videojogos.....	39
3.2.4 Estudos com Videojogos	40
3.3 Síntese.....	43

O jogo surge de forma espontânea e desse mesmo modo atravessa gerações, sendo adaptado ao momento histórico em que acontece. Neste capítulo abordaremos a teoria dos jogos com destaque para os estudos de Piaget (1995), Vygostky (2000), Huizinga (2003) e Caillois (1990). Posteriormente, apresentaremos o histórico do desenvolvimento, definição e classificação dos videojogos e, por fim, alguns estudos recentes sobre o tema.

3.1 Teoria dos Jogos

O jogo foi e continua sendo estudado no âmbito de diversas áreas do conhecimento como a psicologia, antropologia, educação, sociologia, etc. Deste modo, são diversas as concepções referentes ao jogar. Piaget (1995) e Vygostky (2000) relacionam-no com o desenvolvimento cognitivo da criança.

Os seres humanos nascem com a necessidade e capacidade de se adaptar ao meio em que se encontram. Esta adaptação ocorre de forma natural, mediada pela interação com o ambiente, expandindo as capacidades mentais (Davidoff, 2004).

É possível delinear um paralelo entre os estágios do desenvolvimento, proposto por Piaget (1995) e as brincadeiras das crianças. No primeiro, **Sensório-motor**, a criança aprende a direcionar seu comportamento para uma meta específica. Surgem os Jogos de Exercício, onde a criança realiza movimentos em direção aos objetos, move o corpo, gosta de brincar de “esconde-esconde”, pois acredita que o objeto realmente desaparece ao sair do seu campo de visão. Neste estágio, a criança começa a descobrir novos usos para objetos já conhecidos, utilizando combinações lúdicas por assimilação (*e.g.*, jogar uma boneca e ver a mãe pegá-la novamente). Ao repetir os atos da brincadeira, o bebê sente satisfação, ocorrendo o que Piaget (1995) denomina de *assimilação funcional*, isto é, uma ação é repetida com o intuito de se obter prazer, o que pode vir a resultar em aprendizagem (Davidoff, 2004; Newcombe 1999; Papalia & Olds 2000; Silva 2003).

No estágio **Pré-operatório**, os Jogos Simbólicos, que assinalam o apogeu do jogo infantil, a criança desenvolve a capacidade de imaginar, fantasiar, sem compromisso com o real. Tais jogos auxiliam na consolidação do aprendizado e no desenvolvimento da autonomia da criança (Davidoff, 2004; Newcombe 1999; Papalia & Olds, 2000; Piaget & Inhelder, 1995; Silva 2003).

Ao brincar, a criança tem a possibilidade de expandir seu repertório

simbólico, expressar sua criatividade, experimentar sensações que a fantasia é capaz de oferecer e assimilar a realidade do “Eu”:

“Uma garotinha que havia feito diversas perguntas sobre o mecanismo dos sinos, observado num velho campanário de aldeia, mantém-se imóvel e em pé ao lado da mesa do pai fazendo um barulho ensurdecedor: – Estás a incomodar-me, não vês que estou a trabalhar? – diz o pai. E a pequena: – Não fale comigo, sou uma igreja” (Piaget & Inhelder, 1995, p. 57-58).

O simbolismo lúdico possivelmente chega a exercer a função da linguagem interior em um adulto, porém, para a criança, é necessário uma representação simbólica que permita reviver o acontecimento, não se contentando apenas com a evocação mental (Piaget & Inhelder, 1995).

É também neste estágio que a criança começa a compreender as identidades dos objetos, podendo utilizar-se do “faz de conta”.

A criança envolve-se facilmente em brincadeiras com pares, sendo capaz de representar situações que vivenciou quando, por exemplo, brinca de casinha, reproduzindo expressões como: *“filha, tem que comer tudo”* ou *“tá na hora de dormir”*. A criança realiza conexões, deixando de viver apenas o seu mundo, e leva em consideração a realidade que a envolve, consolidando seu aprendizado (Papalia & Olds, 2000).

No terceiro estágio **Operações Concretas**, surgem os Jogos de Regras, uma atividade com normas que supõe relacionamentos sociais, oferecendo situações para que as crianças se libertem do seu egocentrismo social e intelectual. O jogo de regra é importante tanto para o desenvolvimento da inteligência, quanto para o desenvolvimento da afetividade (Davidoff, 2004; Newcombe 1999; Papalia & Olds 2000; Silva 2003).

Nas **Operações Formais**, os jogos se tornam mais complexos, com regras mais delimitadas e rígidas, o jogar pode fazer parte do cotidiano do adolescente como uma forma de socialização e aprendizado.

O jogo característico de cada estágio perpassa pela estrutura do pensamento infantil e assume uma forma, de acordo com o desenvolvimento cognitivo. Um tipo de jogo pode conter outro e até mesmo consolidar-se no estágio seguinte.

Para Vygotsky (2000), o brincar se relaciona como uma situação criada pela criança em seu contacto com o mundo social. Salieta que a brincadeira se justifica por si e não por um resultado de uma ação. Com o desenvolvimento das brincadeiras, são oferecidas estruturas para um aprendizado e para uma subjetivação. Neste processo, a criança é capaz de ir além do seu comportamento habitual, pois o brincar cria uma zona de *desenvolvimento proximal*⁷:

“Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento” (Vygotsky, 2000, p. 98).

Para os seres humanos, o brincar é uma atividade eminentemente social que permite desenvolver sua capacidade de aprendizado. Deste modo, a brincadeira surge em um contexto cultural envolvendo, além do seu valor adaptativo, características como elaboração e criatividade.

A teoria sociológica de Huizinga (2003) afirma que o jogo é anterior à humanidade, uma vez que os animais também brincam como os homens. Além disto, segundo este autor, o ser humano não acrescentou nenhuma característica à idéia geral do jogo, apenas incorporou objetos e diferentes maneiras de jogar,

⁷ A zona de desenvolvimento proximal é a distancia entre o nível real de desenvolvimento e o seu potencial de desenvolvimento, gerado através da resolução de um determinado problema com a mediação de outro (Vygotsky, 2000).

permanecendo o significado essencial do jogo.

O jogo tem significado em si próprio, se traduz e se explica, é uma ação voluntária, um ato de liberdade, “*liga-se à função de dever, apenas quando constitui uma função cultural reconhecida*” (Huizinga, 2003, p. 11).

Podemos, de acordo com a teoria de Huizinga (2003), enumerar as seguintes características do jogo:

1. **Fuga da vida real**, ou seja o individuo que joga tem consciência de que seu ato é um faz de conta, no entanto não impede de ter seriedade e compromisso com o jogo.
2. **É desinteressado**, na medida em que não pertence a vida comum, é uma atividade temporária que tem finalidade em si.
3. **Limitação**, o jogo começa e tem um fim, mas mesmo depois do final do jogo ele é conservado na memória , é transmitido e repetido. Além da limitação temporal, existe a limitação espacial, seja ela a mesa do jogo, uma quadra de tênis, etc.
4. **Ordem específica e absoluta** para chegar a um fim desencadeia-se uma tensão, gerada pela incerteza, na medida em que há um esforço para concluir e vencer .

Resumidamente, nas palavras de Huizinga (2003), o jogo é definido como sendo:

“ uma actividade livre, conscientemente tomada como ‘não seria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de

grupos sociais com tendencia a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarçes ou outros meios semelhantes” (Huizinga, 2003, p.16).

Huizinga (2003) considera ainda a idéia de que o jogo tem um papel central nas civilizações, pois é um elemento de cultura.

O sociólogo francês Roger Caillois (1990) também considera o jogo como elemento de cultura e como uma atividade livre, de liberdade, delimitada em tempo e espaço, Caillois (1990) acrescenta o jogo de azar como participativo e presente na cultura.

Caillois (1990) classifica os tipos de jogos existentes na cultura da seguinte maneira:

1. **Agon** – presente nos jogos, onde a competição é o foco principal. Cria-se um ambiente (regras) para que os jogadores tenham uma suposta igualdade de oportunidades no desafio do jogo. O desejo de vencer é presente e potencializador da competição.
2. **Alea** – neste jogo, a decisão independe da vontade do jogador, o acaso surge como elemento de destaque. Os jogos de dados, roleta, loterias, por exemplo, anulam possíveis superioridade entre os jogadores, uma vez que a “sorte” é o responsável pelo resultado final.
3. **Mimicry** – a ilusão, a interpretação, o uso de máscaras e a mímica permeiam esse tipo de jogo. O jogo é uma representação de diversos personagens Caillois (1990), inclui aqui as representações teatrais, as brincadeiras de crianças, o RPG⁸ (*Role-playing game*).

⁸ Traduzido como "jogo de interpretação de papéis" é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso do jogo ocorre a partir de um sistema de regras predeterminadas, porém os jogadores podem improvisar livremente. Não é um jogo focado em disputa, e sim em

4. *Ilinx* – Este se refere à busca do êxtase. Os esportes radicais exemplificam essa categoria.

Os autores supracitados, independentemente da sua teoria e entendimento do jogo, concordam que este é uma expressão representativa da liberdade, que faz parte da nossa cultura e que está presente desde infância. Para o jogo, o ser humano pode se utilizar da imaginação e objetos. Na modernidade, a consola de jogos e os computadores despontam como mais um meio para a realização do jogo.

3.2 Videojogos

3.2.1 Como Tudo Começou

Atualmente, os videojogos tornaram-se quase que cotidianos na vida de muitos jovens por todo o mundo. No entanto, na época do seu desenvolvimento não se fazia idéia dessa aceitação e, menos ainda, das rápidas transformações tecnológicas criação de novas propostas de utilização, como no caso do videojogos direcionados para a aprendizagem.

Relativamente recente, a história dos vídeosjogos iniciou-se em 1958 quando o físico William Higinbotham, funcionário da Brookhaven National Laboratory (BNL), desenvolveu o primeiro videojogo⁹ com objetivo de atrair visitas ao laboratório, pois, por ser um período marcado pela Guerra Fria, o governo americano incentivava a visitação dos civis nos laboratórios militares, a fim de exibir todo o poder militar que os americanos possuíam (Aranha, 2004;

cooperação, não havendo, portanto um vencedor. (Acedido em 28 de julho de 2008 em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo))).

⁹ Caracterizava-se por um “jogo de tênis” gerado através de um osciloscópio (aparelho que possibilita a visualização de sinais elétricos em um ecrã fluorescente) e processado por um computador analógico.

Kuittinen,1997).

Posteriormente, Hignbotham adaptou o jogo para ser visualizado em um monitor de 15 polegadas e chamou de “*Tennis Programming*”. Apesar sua invenção ter atraído muito os visitantes, não foi patenteada, pois não se considerou a capacidade mercadológica da sua criação (Aranha, 2004; Huhtano, 2005; Kuittinen,1997).

É importante ressaltar que ainda hoje alguns historiadores questionam o fato deste ter sido o primeiro videogame, uma vez que foi desenvolvido em um osciloscópio e argumentam que para a existência de um videogame é necessário a existência de um computador digital (Huhtano, 2005).

Em 1962, também com o objetivo de atrair a atenção dos visitantes para a inovação tecnológica do DEC (Digital Equipment Corporation) o PDP (Programmed Data Processor)¹⁰, foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology (MIT) por Steve Russell e seus colaboradores o “*Space War*”, um jogo que utilizava conceitos reais da física como aceleração e gravidade onde os jogadores podiam controlar a velocidade e a direção das suas naves (Huhtano, 2005).

Ralph Baer, engenheiro eletrônico na empresa *Sanders Associates*, criou no ano de 1966 o primeiro console¹¹ de videogame. Em 1968, Baer patenteou seu invento, o chamado de “*Brow Box*”. No entanto, apenas em 1971, a empresa Magnavox interessou-se pelo projeto, lançando no mercado em, 1972, o primeiro console de videogames o *Odyssey* (Baer, 1998).

Neste mesmo período, Nolan Bushnell, desenvolveu para o videogame “*Space war*” a máquina “*Computer Space*”, que não necessitava estar conectada a televisão para jogar. A partir de então, originou os aparelhos conhecidos como arcades (Huhtmano, 2005).

¹⁰ O primeiro mini-computador fabricado, relativamente pequeno em relação aos existentes na época, e que não necessitava de um condicionamento especial.

¹¹ Máquina que permite a utilização de jogos eletrônicos no aparelho de TV.

Desta maneira, iniciou-se na década de 70 uma indústria de jogos eletrônicos nos Estados Unidos e com investimento também de empresas japonesas que produziam em grande escala, além de se desenvolver cenários, cores, temas criando novas interfaces para os jogos, uma vez que os usuários desejavam jogos cada vez mais verossímeis (Hutmano, 2005).

Paralelo ao desenvolvimento dos consoles e arcades, os computadores pessoais também se tornaram presentes no cotidiano dos indivíduos. No início dos anos 80 com aumento da utilização dos computadores pessoais e de consoles houve uma maior procura aos videogames que passam a fazer parte do lazer de milhares de pessoas em todo o mundo¹².

A partir dessa apreciação histórica é possível perceber que, nas primeiras décadas de sua existência, os videogames configuravam-se apenas como experiências isoladas e restritas a um reduzido número pesquisadores, de modo que não despertava grandes interesses na comunidade científica das outras áreas de conhecimento como a psicologia, sociologia, antropologia, educação, etc.

Porém, com a chegada do produto ao mercado de todo o mundo, e o crescente interesse da população por essas máquinas “capazes de promover a diversão”, renascem os debates acerca da relação homem/máquina, como aconteceu no século XVIII, época da Revolução Industrial.

3.2.2 Definição

Por ser um fenômeno dinâmico abordado por diversas áreas do conhecimento (sociologia, psicologia, engenharia de informática, *design* gráfico, etc.), existem diversas definições para videogames. Para Gee (2004), os videogames são uma representação simbólica da cultura, uma vez que os videogames podem ser

¹² An Encyclopedia of the People and Machines that Made Computer History. Acedido em 26 de setembro de 2008 em: <http://www.computermuseum.li/Testpage/DEC-PDP1-1960.htm>.

considerados representações virtuais de questões relacionadas aos hábitos, anseios, realidade e escolhas de determinadas sociedades.

Grande parte dos videogames são organizados com base em um esquema onde existem obstáculos que o jogador deve superar em diferentes provas até concluir o objetivo do jogo (Gee, 2004).

De modo geral, podemos definir videogame como sendo um tipo de jogo onde o indivíduo (jogador) interage, através de um comando, com uma máquina que projeta imagens virtuais de um jogo. Os videogames podem ser utilizados no console, no computador, celulares ou outro tipo de tecnologia¹³ (Gee, 2004).

3.2.3 Classificação dos Videogames

Mesmo não existindo, até o momento da escrita desta dissertação, uma norma que classifique os videogames, alguns autores definiram categorias no que se refere ao tipo de jogo. As principais classificações são: Chris Crawford (2003), Diego Levis (1997), Estallo Martí (1992) e Janet Murray (1991):

- **Crawford** (2003), estabelece uma classificação baseada em dois grandes grupos: habilidades viso motoras e os jogos de estratégias.

- **Levis** (1997) classifica os videogames de acordo com o gênero: jogos de luta, jogos de combate, jogos de tiro, jogos de plataforma, simuladores, esportes, jogos de estratégia, jogos de sociedade, educativos e eróticos.

- **Estallo Martí** (1992) propõe uma classificação baseada nas habilidades necessárias para a realização do jogo, classificando da seguinte forma: Arcade, Simulação, Estratégia e Jogos de mesa:

¹³ Nesta tese o termo videogame relacionar-se-a aos jogos utilizados no computador e/ou console.

- **Árcade** - Caracteriza-se por exigir uma demanda rápida de resposta e atenção focalizada.
- **Simuladores** - São jogos cada vez mais próximos da realidade.
- **Estratégia** - O jogador assume diversas identidades de seus personagens, que necessitam cumprir missões.
- **Jogos de mesa** - Jogos clássicos de mesa.

- **Murray** (1991) propõe uma classificação lúdica baseada no tipo de influência dos sentidos oferecido ao jogador. Jogos de azar, jogos de lutas, jogos de labirinto, jogos de missões e jogos de aventura.

Quadro 1 – Resumo da classificação dos videogames

Autor	Classificação
<i>Crawford (2003)</i>	Habilidades viso motoras e os jogos de estratégias
<i>Levis (1997)</i>	Jogos de luta, jogos de combate, jogos de tiros, jogos de plataforma, simuladores, esportes, jogos de estratégias, jogos de sociedade, educativos e eróticos.
<i>Martí (1992)</i>	Árcade, Simulação, Estratégia e Jogos de mesa:
<i>Murray (1991)</i>	Jogos de azar, jogos de lutas, jogos de labirinto, jogos de missões e jogos de aventura.

3.2.4 Estudos com Videogames

Os estudos iniciais realizados sobre os videogames e as máquinas de divertimento, em geral, eram pontuais e com pouca análise sobre impacto cultural (Huhtamo, 2005). As primeiras pesquisas mais analíticas sobre os videogames estavam direcionadas aos jogos de violência que existiam no mercado como sendo

prejudiciais às crianças e adolescentes. Além disso, discutia-se se o exagerado número de horas que as crianças passavam nos consoles poderiam gerar problemas futuro de saúde (Aranha,2004).

Apesar dos estudos atuais continuarem a destacar a questão da violência dos videojogos e o seu papel nos comportamentos agressivos de crianças e adolescentes (Anderson & Bushman, 2001; Green & Bavelier, 2003; Nicoll & Kieffer, 2005; Sherry, 2001), já é possível encontrarmos um crescente número de estudos que tem os aspectos positivos dos videojogos como destaque (Alves, 2004; Arriaga, 2006b; APA, 2008; Calvert, 2005; Gee, 2004).

3.2.4.1 Benefícios dos Videojogos

Na revisão de literatura realizada por Calvert (2005), este constatou um grande número de efeitos benéficos proporcionados aos utilizadores de videojogos no que se refere ao desenvolvimento dos aspectos cognitivo, com a ativação das competências cognitivas visuais, espaciais e de memória que são de grande importância em determinadas carreiras profissionais, por exemplo. Grodal (2000) ressalta a relação dos videojogos com desenvolvimento da percepção, atenção, a emoção e o controle mental dos jogadores.

Os videojogos apresentam suspense e surpresas a cada instante, o que desperta a curiosidade dos seus jogadores, proporcionando uma ativação emocional, que é um dos elementos importantes no processo de aprendizagem (Grodal, 2000).

Estudos acerca das potencialidades psicopedagógicas dos videojogos são 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 atividade de entretenimento, os videojogos podem ser facilitadores da aprendizagem sendo uma

ferramenta importante a ser utilizada por educadores, independente de utilizar-se de um videogame concebido com essa finalidade ou um videogame comercial. Para jogar, os jogadores precisam compreender os significados dos elementos presentes no videogame, em cada situação específica, produzir significados e fazer as associações necessárias para jogar. Neste processo encontramos os princípios fundamentais da aprendizagem (Crawford, 2003; Gee, 2004).

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

Para além do aprendizado os videogames podem ser utilizados como instrumento terapêutico. Já na década de 80, os videogames são utilizados com a finalidade de uma melhoria dos tempos de reação, coordenação óculo-motor, habilidades de visuais, além de serem usados para trabalhos relativos à auto-estima (Griffiths, 2005).

Um elevado número de investigações sugere que, para a maioria dos indivíduos os videogames favorecem a interação social (Crawford, 2003, Greenfield, 1996; Holmes & Pellegrinni, 2005; Lucas & Sherry, 2004; Wood, et al., 2004), podendo tornar-se também uma referência de prestígio para os mais jovens em seus grupos, que motiva os jogadores a aprimorarem cada vez mais o seu desempenho.

3.2.4.2 Características dos Utilizadores de Videogames

As pesquisas realizadas (Krahé & Möller, 2004; Lucas & Sherry, 2004) têm demonstrado que, independente da faixa etária, o sexo masculino é a maioria dos utilizadores de videogames. Este fato deve-se à existência de um maior número de videogames direcionados a esse público com temas e personagens predominantemente “masculino” (ação, esportes, aventuras etc.) e à competitividade

presente nos videojogos (Dietz, 1998; Greenfield, 1996; Wood et al., 2004). Outra possível explicação para o público masculino ser majoritário no que se refere a jogar videojogos é que os rapazes associam emoções positivas ao jogo e as mulheres emoções negativas (*Media Analysis Laboratory*, 1998, cit. in Arriaga, 2006a).

Os videojogos estão se tornando cada vez mais uma fonte de divertimento e prazer, ocupando cada vez mais o tempo dos adolescentes que chegam a ficar cerca de 7 horas e 30 minutos, por semana, jogando videojogos (Crawford, 2003; Roberts, et al., 2004).

Os utilizadores de videojogos afirmam ser a jogabilidade¹⁴ e o realismo o que melhor qualifica um bom videojogo (Woo et al., 2004). Os *design* de videojogos buscam cada vez mais aprimorar e desenvolver estratégias para atrair os jogadores (Crawford, 2003).

Para além das qualidades gráficas dos videojogos, as motivações para jogar relacionam-se ao prazer, a diversão, relaxamento, ocupação do tempo livre, fantasia e o reconhecimento social (Arriaga, 2006b; Crawford, 2003; Griffiths & Hunt, 1995; Lucas & Sherry, 2004). Recompensas no próprio jogo como pontuação, saúde, níveis extras são as motivações principais, para o jogador continuar a jogar, segundo Grodal (2000).

3.3 Síntese

Os videojogos estão cada vez mais presentes no cotidiano, não só das crianças e adolescentes, mas também dos jovens adultos. Videojogo é um tipo de jogo baseado na interação do indivíduo (jogador) com uma máquina, através de um comando, seja em um console, num computador, celulares ou outro tipo de

¹⁴ Apesar de não existir uma definição única para o termo, jogabilidade é utilizado pelos jogadores como referência às medidas do quão fácil, manipulável e interativo é o videojogo.

tecnologia (Gee, 2004).

Inicialmente os estudos com videogames destacavam apenas os aspectos negativos contidos nos videogames de violência (Nicoll & Kieffer, 2005). Atualmente, para além desses estudos, encontramos um crescente número de pesquisas que destacam aspectos positivos dos videogames (Alves, 2004; Arriaga, 2006b; APA, 2008; Calvert, 2005; Gee, 2004).

A seguir, de modo sintético apresentamos um quadro comparativo das vantagens e desvantagens dos videogames, construído a partir dos estudos supracitados (Quadro 2).

Quadro 2 - Vantagens e desvantagens dos videogames

Vantagens	Desvantagens
Desenvolvimento de competências visuais, espaciais e de memória	Estímulos a comportamentos violentos.
Rapidez de resposta	Problemas de saúde pelo excesso de tempo a jogar.
Aprendizagem	Isolamento social
Socialização	Sedentarismo
Instrumento terapêutico.	
Potencialidade psicopedagógicas	
Auxílio para treinamento profissional (simulação para pilotos, por exemplo)	
Regulação Cognitiva	

Parte II - Estudo Empírico

Capitulo 4 – Metodologia

4.1 Contexto de Estudo	49
4.2 Objetivos.....	50
4.2.1 Objetivo Geral	50
4.2.2 Objetivos Específicos	50
4.3 Referencial Metodológico	50
4.4 Caracterização da Amostra	51
4.5 Instrumentos	53
4.5.1 Entrevistas	54
4.5.2 Questionário.....	56
4.6 Síntese.....	58

Neste capítulo apresentaremos o contexto de estudo, os objetivos da pesquisa, o referencial metodológico utilizado, a caracterização da amostra e as seis etapas percorridas para a construção do instrumento, que foi desenvolvido particularmente para o estudo.

4.1 Contexto de Estudo

Em Portugal, se encontra uma das universidades mais antigas da Europa, que se estabeleceu definitivamente em Coimbra no ano de 1537, após diversas permutas entre Lisboa. A Universidade de Coimbra tem 47 cursos distribuídos em três diferentes pólos. O Pólo I, centro histórico da Universidade, consta da Reitoria, da Administração, as Faculdades de Direito, Letras, Farmácia, Medicina, Psicologia e Ciências da Educação, a Biblioteca Geral, o Arquivo, o Jardim Botânico. Encontram-se também departamentos da Faculdade de Ciências e Tecnologia (Antropologia, Arquitetura, Bioquímica, Botânica, Ciências da Terra, Física, Matemática, Química e Zoologia), museus, colégios, cantinas, residências, etc. No Pólo II, localizam-se os departamentos de Engenharia da Faculdade de Ciências e Tecnologia (Engenharia Civil, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, Engenharia Informática, Engenharia Mecânica, Engenharia Química), o Instituto de Investigação Interdisciplinar, e outras unidades de investigação. No Pólo III situam-se os Hospitais da Universidade e o Campus das Ciências da Saúde. A esses três pólos juntam-se ainda a Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física e a Faculdade de Economia.

A Universidade de Coimbra foi escolhida para a realização do estudo pela sua importância no cenário português, pela existência da faixa etária pretendida no estudo, pela variedade de cursos existentes e pela possibilidade de se realizar estudos com os seus alunos.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo Geral

Conhecer o perfil dos utilizadores de videojogos.

4.2.2 Objetivos Específicos

- 1) Identificar os hábitos de jogo dos utilizadores de videojogos.
- 2) Conhecer os videojogos preferidos.
- 3) Conhecer as preferências em relação às características dos videojogos.
- 4) Identificar possíveis benefícios dos videojogos.
- 5) Compreender as motivações para a utilização dos videojogos.
- 6) Averiguar percepção dos jovens adultos sobre os videojogos.
- 7) Identificar o auto-conceito dos utilizadores de videojogos

4.3 Referencial Metodológico

A metodologia de investigação é uma parte fundamental no processo investigativo, uma vez que é a partir desta que direcionamos o estudo a fim de alcançar o resultado almejado. A estratégia de escolha da metodologia se relaciona com a tentativa de compreender os objetivos do estudo (Tuckman, 2000). Conforme este critério, e a fim de atender o objetivo de conhecer o perfil dos utilizadores de videojogos, este trabalho é uma pesquisa de natureza quantitativo-descritiva. Na pesquisa quantitativa utiliza-se de instrumentos de recolha de dados que consta de respostas fechadas de acordo com o tema que se pretende estudar; apresenta como

objetivos a identificação e apresentação de dados, indicadores e tendências observáveis (Almeida & Freire, 2000).

A opção metodológica foi pelo estudo exploratório e descritivo. Exploratório por não haver, até a presente data um estudo com jovens adultos universitários utilizadores de videojogos na Universidade de Coimbra e descritivo por buscar traçar o perfil desses jogadores.

4.4 Caracterização da Amostra

Para este estudo, foi realizado um total de 689 inquéritos 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, Engenharia Civil, Gestão, Relações Internacionais, Sociologia, Jornalismo, Filosofia, Geologia, Turismo, Psicologia, Economia e Medicina (Tabela 1). Os cursos foram escolhidos de forma aleatória, de acordo com a autorização dada pelo Conselho Diretivo de cada um dos cursos. Contactamos com os Conselhos Diretivos (Anexo 1) de 38 cursos¹⁵, dos 47 existentes na Universidade de Coimbra. Obtivemos resposta positiva de 16 cursos, uma vez que, alguns não autorizaram, outros não recebemos nenhum retorno quanto à solicitação e ainda outros tinham um número reduzido de alunos nos primeiros anos do curso, que não justificava a aplicação do questionário, como por exemplo, alguns cursos da Faculdade de Letras.

A escolha dos alunos para aplicação do inquérito foi vinculada à quantidade de alunos presentes na sala de aula no dia da aplicação, uma vez que os questionários foram aplicados na sala de aula dos alunos, no início ou final das aulas, de acordo com a autorização do professor da cadeira. Tal fato justificou a diferença da quantidade absoluta do número de alunos por curso. Além disto, alguns

¹⁵ A escolha dos cursos foi vinculado a disponibilização sobre informações de contatos encontrados no site dos cursos da Universidades.

curso apresentam um maior número de estudantes que outros. Assim, temos uma amostra considerada ocasional probabilística simples, uma vez que todos os alunos tinham a mesma probabilidade de responder ao inquérito (Samperi, et al., 2006).

O tamanho da amostra não depende exclusivamente do tamanho da população, uma vez que o mais importante em uma amostra é o seu grau de similaridade com a população. No entanto, deve-se atentar ao nível de confiança da pesquisa, ao erro amostral aceitável nos resultados obtidos e à variabilidade dos dados, ou seja, o quanto os dados estão dispersos em relação à característica mais importante da pesquisa (Sprinthall, 2007).

Tabela 1 - Frequência dos alunos nos cursos pesquisados

	Cursos	Nº de alunos	Porcentagem
1	Filosofia	09	1,3%
2	Jornalismo	15	2,2%
3	Engenharia Civil	22	3,3%
4	Relações Internacionais	23	3,4%
5	Geologia	24	3,6%
6	Sociologia	32	4,8%
7	Psicologia	33	4,9%
8	Turismo	34	5,1%
9	Engenharia Ambiental	34	5,1%
10	Gestão	45	6,7%
11	Bioquímica	56	8,3%
12	Ciências da Educação	61	9,1%
13	Economia	61	9,1%
14	Engenharia de Informática	61	9,1%
15	Engenharia Eletrotécnica de Computadores	77	11,4%
16	Medicina	86	12,8%
	Total	673	100,0%

A Tabela 1 fornece o número de alunos respondentes em cada curso, ou seja, o número de alunos participantes da pesquisa seja este jogador ou não.

Quanto ao gênero dos jovens adultos, obteve-se um total de 53,3% do sexo feminino e 46,7 % do sexo masculino.

4.5 Instrumentos

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 viés do pesquisador e pela possibilidade de facultar os dados sugestivos para alcançar o objetivo almejado entre outras características (Minayo, 2001; Samperi, et al., 2006).

Sua elaboração ocorreu em seis etapas:

1-Inicialmente foi realizada uma revisão da literatura (Alves, 2005; Anderson & Bushman, 2001; APA, 2008; Arriaga 2006b; Calvert, 2005; Crawford, 2003; Moita, 2006; Eastin & Griffiths, 2006; Horacek, 2004).

2-Foi construído o primeiro guia para a construção do questionário, que inicialmente, tinha por objetivo conhecer o perfil de jogadores de videojogos frequentadores de salão de jogos (Anexo 2).

3- Foi elaborado questionário – Frequentadores de Salões de Jogos (Anexo 3).

4-Foram realizadas entrevistas com jovens adultos universitários jogadores de videojogos do curso de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, a fim de aprimorar o instrumento e compreender a linguagem usada pelos jovens adultos no que se refere aos videojogos. Os alunos foram escolhidos por jogarem videojogos e terem a idade pretendida (vide Seção 4.5.1).

5 - Análises de conteúdo das entrevistas (vide Seção 4.5.1.2).

6 - Elaboração do questionário final (vide Seção 4.5.2).

4.5.1 Entrevistas

A partir do questionário previamente elaborado, após a revisão da literatura foi construído um guia (Anexo 4) para a realização das entrevistas. O guia da entrevista foi elaborado tendo em conta o referencial teórico¹⁶.

Foi organizado com uma estrutura que coordenava as questões mais diretivas com as questões mais flexíveis. Utilizou-se uma entrevista semi-dirigida, por este método permitir que o entrevistado possa expressar-se livremente acerca do tema proposto e o entrevistador tem uma participação ativa, pois, apesar de seguir um roteiro, tem a possibilidade de realização perguntas complementares com o intuito de elucidar questões que por ventura não foram bem esclarecidas (Minayo, 2001).

4.5.1.1 Condução das Entrevistas

As entrevistas foram realizadas nos dias 15 e 17 de Outubro de 2007, totalizando 12 entrevistas¹⁷, sendo 5 com raparigas e 7 com rapazes. Todos os entrevistados eram alunos do curso de Ciências Educação da Universidade de Coimbra. Os alunos foram escolhidos por serem jogadores de videojogos e aceitaram espontaneamente em colaborar com a pesquisa.

Os pesquisados foram entrevistados individualmente, com um tempo médio de 40 minutos, gravadas (com o gravador de voz) e posteriormente transcritas para a realização das análises (Anexos 5 e 6).

As entrevistas com as raparigas e com os rapazes foram realizadas na Faculdade de Matemática e na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, locais em que os jovens tinham aula no dia marcado para as entrevistas.

¹⁶ Apresentado na revisão da literatura desta pesquisa.

¹⁷ Alguns alunos do curso de Educação da prof. Doutora Teresa Pessoa se dispuseram a colaborar com a pesquisa.

4.5.1.2 Análise de Conteúdo

Após a realização das entrevistas, estas foram transcritas e organizadas para a análise de conteúdo¹⁸.

Realizou-se uma análise de conteúdo do tipo classificatório, ou seja, eram avaliadas as resposta de perguntas abertas realizadas através de uma entrevista semi-dirigida. As frases que continham as idéias principais dos discursos dos sujeitos serviram como unidades mínimas de análise (Samperi, et al., 2006).

A priori foram definidas as seguintes categorias: caracterização da amostra, relações sociais, motivação para os videojogos, percepção dos videojogos, tempo de exposição aos videojogos, salões de jogos e preferências nos videojogos, percepção da família sobre os videojogos (Anexo 7).

A análise de conteúdo das entrevistas (Anexo 8) permitiu constatar que:

1. Os entrevistados possuem computador ou console de jogos.
2. Preferem jogar em casa ou na casa de amigos.
3. Não frequentam salões de jogos com o objetivo único de jogar videojogos.
4. Há uma linguagem e termos característicos relacionados aos videojogos.
5. Diante da vitória e derrota¹⁹ os jovens adultos podem sentir-se motivados a jogar.

¹⁸ “Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos, e objetivos, de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (Bardin, 1997, p.42).

¹⁹ Esse tema foi agregado ao questionário final utilizado na pesquisa.

A partir das informações obtidas na análise das entrevistas, optamos por traçar o perfil dos utilizadores de videojogos independentemente de jogar ou não em salões de jogos.

4.5.2 Questionário

O questionário utilizado na pesquisa (Anexo 9) foi construído após o levantamento teórico e as entrevistas realizadas. Elaborado exclusivamente para o estudo com o objetivo de conhecer o perfil do jogador – jovem adulto.

O questionário consta de 35 itens divididos da seguinte maneira: a **Identidade do jovem adulto**; os **não jogadores**, os **hábitos de jogos**, as **preferências no jogo**, **caracterizações de bons videojogos**, a **afetividade** e por fim 3 questões em escala tipo *Likert*²⁰ referentes à **motivação**, aos possíveis **benefícios** que os videojogos oferecem e o **auto-conceito** dos jogadores.

Após o término da elaboração do questionário, este foi testado em um grupo de estudantes universitários, escolhidos aleatoriamente no curso de Ciências de Educação que se colocaram disponíveis a responder aos questionários, a fim de realizar ajustes finais. Como resultado do teste, realizamos pequenos ajustes referentes à ordem das questões.

4.5.2.1 Procedimento para a Aplicação dos Questionários

²⁰ As escalas de tipo *Likert*, permite aos entrevistados indicarem seu grau (através de valores numérico) de concordância ou discordância com declarações relativas à atitude que está sendo avaliada (Samperi, Collado & Lucio, 2006).

Para a obtenção das autorizações foram enviados e-mails aos Conselhos Diretivos de 38 cursos (Administração Pública, Antropologia, Arqueologia e História, Arquitetura, Bioquímica, Botânica, Ciências Biológicas, Ciências da Educação, Ciências da Informação, Ciências da Terra, Ciências Farmacêuticas, Direito, Economia, Ciências do Desporto, Educação Física, Engenharia Civil, Engenharia de Informática, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, Engenharia Mecânica, Engenharia Química, Estudos Artísticos, Estudos Clássicos, Estudos Europeus, Filosofia, Física, Geografia, História da Arte, História, Jornalismo, Línguas Modernas, Matemática, Medicina Dentária, Medicina, Psicologia, Química, Relações Internacionais, Sociologia, Gestão, Turismo Lazer e Patrimônio, Zoologia) da Universidade de Coimbra. Os cursos foram escolhidos de maneira aleatória, a partir das informações e contactos obtidas nas páginas da internet da Universidade.

Obtivemos a autorização dos Conselhos Diretivos em 16 cursos, que nos encaminhavam para o Conselho Pedagógico, para que estes pudessem realizar o primeiro contacto com os professores das disciplinas do primeiro e/ou segundo ano. Após a autorização dada pelos professores das cadeiras, entrávamos em contacto diretamente com o professor, a fim de agendarmos a data e horário para a aplicação dos inquéritos.

Na data e horário determinado pelo professor da disciplina, comparecíamos na sala de aula com os questionários a serem aplicados. O professor cedia entre 20 a 30 minutos iniciais ou finais da aula para que fosse possível a aplicação dos questionários. Inicialmente realizávamos uma breve apresentação do trabalho, solicitávamos a participação dos alunos e esclarecíamos que a participação era voluntária e explicávamos sobre o anonimato da pesquisa. Posteriormente entregava-se a cada um dos alunos o questionário e aguardava-se que os mesmos fossem respondidos.

Após a aplicação dos questionários, estes eram identificados com números e a sigla do curso para posteriormente ser inserido em um banco de dados.

4.5.2.2 Tratamento Estatístico

Os dados foram analisados com base no software de análise estatística *statistical package for the social sciences* (SPSS), versão 15 utilizada em Ciências Sociais para as análises e descrição dos resultados. As técnicas de estatística descritivas (media, desvio padrão, mediana e percentis), análises fatoriais, tratamento de omissos, qui-quadrado. O nível de significância usada foi 95% em todo estudo (Poeschl, 2006).

4.6 Síntese

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

Foi realizado um total de 689 inquéritos aos alunos dos primeiros anos de licenciatura da Universidade de Coimbra em 16 cursos que foram escolhidos de forma aleatória. A maioria dos estudantes (53,3%) é do sexo feminino e 46,7% do sexo masculino.

O questionário foi elaborado exclusivamente para este estudo, com o objetivo de conhecer o perfil do jogador e consta de 35 itens divididos da seguinte maneira: a **identidade do jovem adulto**; os **não jogadores**, os **hábitos de jogos**, as **preferências no jogo**, as **caracterizações de bons videojogos**, a **afetividade**, **motivação**, aos possíveis **benefícios** que os videojogos oferecem e o **auto-conceito** dos jogadores.

Capítulo 5 – Resultados e Análises

5.1	Sujeitos Pesquisados.....	61
5.2	Jogadores de Videojogos.....	62
5.2.1	Identidade dos Sujeitos	62
5.2.2	Hábitos de Jogos	65
5.2.3	Preferências nos Videojogos.....	75
5.2.4	Afetividade.....	86
5.2.5	Motivação	88
5.2.6	Benefícios dos Videojogos.....	92
5.2.7	Auto-conceito dos Jogadores	96

Os resultados e análises serão apresentados consoante a divisão por área temática proposta no questionário (ver Capítulo 4, Seção 4.5.2): a **identidade dos sujeitos, hábitos de jogos, a preferências no jogo, afetividade, motivação, benefícios que os videojogos oferecem e o auto-conceito.**

Ao final da explanação de cada área temática, apresentaremos uma síntese reflexiva sobre os resultados obtidos.

5.1 Sujeitos Pesquisados

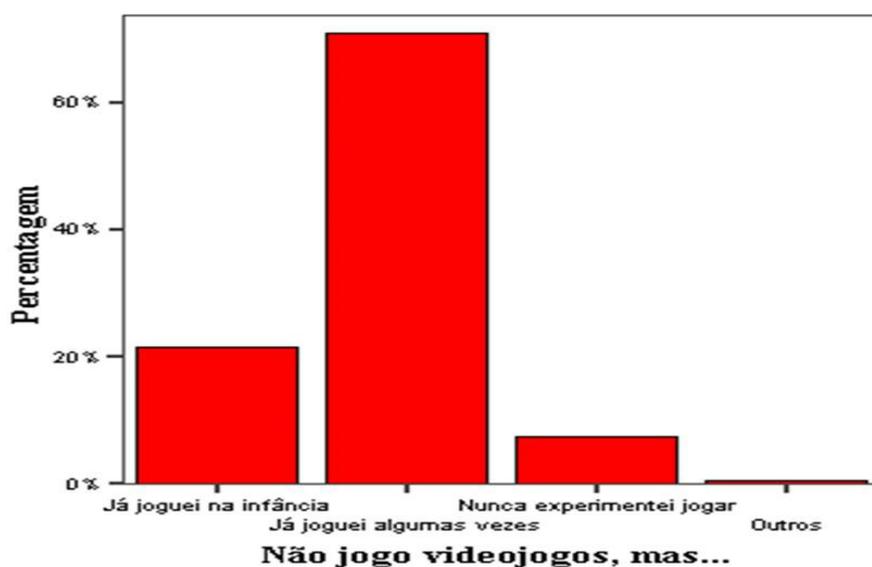
Obtivemos um total de 63,3% de **jogadores** de videojogos e 36,7% de **não jogadores**. Estes resultados estão sumarizados na Tabela 2.

Tabela 2 - Distribuição da amostra por jogadores e não jogadores

Joga videojogos?	Frequência	Percentagem
Sim	426	63,3%
Não	247	36,7%
Total	673	100,0%

A participação dos **não jogadores** na pesquisa limitou-se a duas questões, uma vez que o foco de interesse da pesquisa é com os jogadores de videojogos. No questionário (ver Anexo 9), após a identificação do pesquisado, o primeiro item a ser respondido referia-se a jogar ou não os videojogos; caso o sujeito não jogasse, respondia apenas a mais duas questões. Dessa forma, os **não jogadores** compreenderam um total de 36,7% do total de inquéritos válidos. Entretanto, vale salientar que deste total apenas 7,8% afirmam nunca terem experimentado jogar, conforme ilustra o Gráfico 1.

Gráfico 1 - A experiência dos não jogadores com os videojogos



É importante observar que esses números demonstram que, dentre os sujeitos pesquisados, mesmo aqueles que não jogam videogames atualmente, já tiveram experiência de jogar em alguma fase da vida. Uma vez que tiveram contato com videogames, os não jogadores não demonstraram nenhum tipo de conceito negativo em relação aos que jogam videogames, conforme demonstra a tabela abaixo (Tabela 3), já que a maioria (54,7%) julga que os jogadores habituais são pessoas “normais, iguais a outra qualquer”. No entanto, a crença de que os jogadores são pessoas solitárias, introvertidas e dependentes, ainda permeia o imaginário dos não jogadores de videogames.

Tabela 3 - A opinião dos não jogadores sobre os jogadores de videogames

Itens	Porcentagem
Não respondeu	0,8%
Solitárias	10,9%
Sociáveis	3,2%
Tristes	0,0%
Divertidas	2,8%
Comunicativas	0,8%
Introvertidas	8,1%
Viciadas/dependentes	18,2%
Normais, iguais a outra qualquer	54,7%
Outros*	0,4%
Total	100,0%

*Depende da pessoa, não tem relação com a personalidade.

5.2 Jogadores de Videojogos

5.2.1 Identidade dos Sujeitos

A primeira parte do questionário referente a identificação do jovem adulto contém os seguintes itens: idade, gênero, número de irmãos, lugar que ocupa na

família, com quem reside, o seu curso e se é trabalhador estudante (Quadro 3).

Quadro 3 – Identificação dos jogadores de videojogos

Objetivo	Variável	Operacionalização
Caracterizar os sujeitos do estudo	Idade	
	Gênero	Feminino Masculino
	Quantidade de irmãos e gênero dos irmãos	3. Quantos irmãos têm? 1. <input type="checkbox"/> Um sexo: <input type="checkbox"/> M ou <input type="checkbox"/> F 2. <input type="checkbox"/> Dois sexo: <input type="checkbox"/> M e/ou <input type="checkbox"/> F 3. <input type="checkbox"/> Três sexo: <input type="checkbox"/> M e/ou <input type="checkbox"/> F 4. <input type="checkbox"/> Quatro ou mais sexo: <input type="checkbox"/> M e/ou <input type="checkbox"/> F 5. <input type="checkbox"/> Nenhum
	Posição na fraternidade	4. Na família... 1. <input type="checkbox"/> Sou o filho mais novo 2. <input type="checkbox"/> Sou o filho do meio 3. <input type="checkbox"/> Sou o filho mais velho 4. <input type="checkbox"/> Sou filho único
	Com quem reside	5. Com quem mora? 1. <input type="checkbox"/> Com meus pais 5. <input type="checkbox"/> Com amigos 2. <input type="checkbox"/> Só com a mãe 6. <input type="checkbox"/> Sozinho 3. <input type="checkbox"/> Só com o pai 7. <input type="checkbox"/> Outros ____ 4. <input type="checkbox"/> Com familiares
	Curso	Curso/Universitário _____ Ano ____
	Situação Laboral	Trabalhador/estudante _____

A média de idade dos jogadores é de 19,6 anos. Os jogadores são predominantemente do sexo masculino (65%). Vale ressaltar que na amostra total a maioria do inquiridos é do sexo feminino (53,3%).

Ter ou não irmãos e a posição que ocupa na família não apresentaram significância estatística quando relacionado a jogar ou não videojogos. A hipótese inicialmente levantada é de que poderia haver alguma influência ter irmãos, pelo estímulo que levaria o outro a jogar ou, no caso de filho único, buscar o videojogo como uma forma de “companhia”.

A maioria dos jogadores, 63,6%, reside com os pais. Os demais residem, com amigos, apenas com um dos progenitores ou com outros familiares (tios, avós, padrinhos, etc.) e não trabalham (94,8%).

Nos 16 cursos, nos quais foram realizados os questionários, todos apresentam **jogadores**, conforme demonstra a tabela (Tabela 4).

Tabela 4 - Cursos pesquisados com jogadores e não jogadores

Cursos	Frequência	Joga	Não Joga	Total
Engenharia Eletrotécnica de Computadores	77	10,0%	1,4%	11,4%
Engenharia de Informática	61	8,1%	1,0%	9,1%
Medicina	86	7,1%	5,6%	12,8%
Economia	61	5,2%	3,9%	9,1%
Bioquímica	56	4,0%	4,3%	8,3%
Gestão	45	4,0%	2,7%	6,7%
Engenharia Ambiental	34	3,9%	1,2%	5,1%
Ciências da Educação	61	3,6%	5,5%	9,1%
Turismo	34	3,4%	1,6%	5,1%
Engenharia Civil	22	3,0%	0,3%	3,3%
Relações Internacionais	23	2,8%	0,6%	3,4%
Geologia	24	2,4%	1,2%	3,6%
Psicologia	33	1,9%	3,0%	4,9%
Sociologia	32	1,6%	3,1%	4,8%
Filosofia	09	1,2%	0,1%	1,3%
Jornalismo	15	1,2%	1,0%	2,2%
Total	673	63,3%	36,7%	100,0%

Porém, os cursos de Ciências da Educação, Bioquímica, Sociologia e Psicologia foram os cursos em que o número de **não jogadores** ultrapassa os **jogadores**. Talvez isso ocorra porque nestes cursos os números de mulheres ultrapassam o de homens. Os estudos demonstram que os rapazes, independentemente da idade, costumam jogar mais que as mulheres, ou pelo menos expressam²¹ com mais facilidade o fato de jogar (Krahé & Möller, 2004; Lucas & Sherry, 2004).

²¹ Nas entrevistas as mulheres afirmaram que muitas jogam, mas não comentam sobre o assunto, pois os videogames não é considerado um tema de conversas e muitas jogam apenas por distração e ou relaxamento.

Os dois cursos (Engenharia Eletrotécnica e de Computadores e Engenharia de Informática) que apresentaram os maiores números de jogadores coincidentemente também possuem maior número de alunos do sexo masculino. Estudos anteriores (Krahé & Möller, 2004; Lucas & Sherry, 2004) demonstram que os videojogos são utilizados majoritariamente por homens, independentemente da idade. Outra hipótese é a relação entre a área de atuação dos estudantes (computação e eletrônica) e a tecnologia empregada nos videojogos.

As eventuais explicações acerca do maior interesse dos rapazes nos jogos relacionam-se às supostas diferenças de aptidões, aos temas predominantemente masculinos nos jogos, a pouca presença de personagens femininos e, por fim, à competitividade presente nos videojogos (Dietz, 1998; Greenfield, 1996; Wood et al., 2004).

O curso de medicina é o terceiro com maior número de jogadores. Por ser um curso concorrido, com uma média elevada para entrada, poderíamos, a princípio, supor que estes não jogariam videojogos pelo tempo dedicado ao estudo. No entanto, outra hipótese é que os videojogos auxiliem no desenvolvimento cognitivo facilitando o aprendizado desses alunos (vide Seção 5.2.6).

Após a primeira parte do questionário, os jogadores responderam mais 27 questões cujos resultados serão aqui apresentados, a fim de compormos o perfil do jovem universitário jogador de videojogos da Universidade de Coimbra.

5.2.2 Hábitos de Jogos

Consideramos hábitos de jogo as questões referentes a: idade que começou a jogar, primeiro contato com videojogos, local onde joga, equipamento que utiliza, tempo que passa jogando e com quem joga (Quadro 4).

- **O seu primeiro contacto com os videojogos foi...**

O início da utilização dos videojogos está relacionado com a influência de alguém ou pelo uso do computador. De fato 33,8%, apontam os colegas como sendo os sujeitos mais frequentes a apresentá-los aos jogos eletrônicos.

O fato de 27,9% afirmarem que o primeiro contato com os videojogos se deu através do computador ilustra a influência que este passou a ter entre as formas cotidianas de divertimento (ver Tabela 6).

Tabela 6 - Como conheceu os videojogos

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Com colegas da escola	144	33,8%
Através do computador	119	27,9%
Com o meu irmão (a) mais velho	67	15,7%
Com o meu pai/a minha mãe	52	12,2%
Através da televisão	19	4,5%
Primos	16	3,8%
Outros	8	1,9%
Com o namorado(a)	1	0,2%
Total	426	100%

- **Aonde geralmente joga...**

Referente ao local em que joga com mais frequência os videojogos, 75,1% afirmam jogar em casa, 18,0% dos entrevistados jogam em casa ou na casa de amigos. Os salões jogos não parecem ser um local de preferência para jogar uma vez que apenas 1,9% afirmam que costumam jogar em salões de jogos, conforme a Tabela 7.

Tabela 7- Local que os jogadores costumam jogar

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Em casa	320	75,1%
Em casa e casa de amigos	77	18,0%
Salões de jogos	8	1,9%
Em casa, casa de amigos e faculdade	6	1,4%
Em casa e faculdade	6	1,4%
Outros	4	0,9%
Em casa e salões de jogos	4	0,9%
Na faculdade	1	0,2%
Total	426	100 %

Possivelmente, o não frequentar salões de jogos é explicado pelo elevado número de jovens que possuem computador e/ou console próprios

- **Na maioria das vezes, joga...**

Entre jogar no console e no computador, 77,2% afirmam que jogam no computador, 20,4% jogam no console e 2,3% afirmam jogar tanto em um quanto em outro aparelho (Tabela 8).

Tabela 8 - Aparelho que os jovens adultos costumam jogar

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
No computador	329	77,2%
Na consola	87	20,4%
Consola e computador	10	2,3%
Total	426	100 %

- **Prefere jogar...**

Quando questionados sobre a preferência entre jogar no console ou no computador, 50,9% preferem jogar no computador, 20% no console (Tabela 9).

Tabela 9 - Aparelho que os jovens adultos preferem jogar

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
No computador	217	50,9%
Na consola	85	20,0%
Indiferente	124	29,1%
Total	426	100%

Apesar dos estudos mostrarem que os jogadores de console consideram o teclado do computador inadequado para o jogo (Gee, 2004), 29,1% dos inquiridos afirmam ser indiferente jogar no console ou no computador.

- **Frequenta salões de jogos?**

Quanto à frequentar salões de jogos, 2,6% afirmam ir a salões de jogos apenas para jogar videojogos. Dos que frequentam casa de jogos, 31,0% o fazem com a finalidade de jogar outros tipos de jogos (matraquilhos, *snooker*, etc.), conforme a Tabela 10.

Tabela 10 - Frequentar salões de jogos

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Não	279	65,5%
Sim, para jogar matraquilhos, snooker, etc.	87	20,4%
Sim, para encontrar os amigos	45	10,6%

Sim, para jogar videojogos	11	2,6%
Outros	4	0,9%
Total	426	100%

- **Tem por hábito jogar...**

A frequência em que os jovens adultos jogam videojogos relaciona-se com o tempo livre que possuem, conforme Tabela 11.

Tabela 11 - Frequência em que joga os videojogos

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Quando surge um tempo livre	297	69,7%
Nos fins de semana	44	10,3%
Outros	25	5,9%
Diariamente	60	14,1%
Total	426	100%

- **Joga em média...**

Os jovens adultos reservam tempo de sua semana para dedicar-se aos videojogos (Tabela 12).

Tabela 12 - Tempo em hora por semana de jogo

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Entre 1 e 3 horas por semana	185	43,4%
Entre 4 e 7 horas por semana	122	28,6%
Menos de 1 hora por semana	75	17,6%

Entre 8 e 11 horas por semana	29	6,8%
Mais de 11 horas por semana	15	3,5%
Total	426	100%

- **Em que o horário costuma jogar?**

Os jogadores não têm um horário definido para jogar videojogos (Tabela 13).

Tabela 13 - Horário que os jovens adultos costumam jogar

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Não tenho horário definido	207	48,6%
Noite	157	36,9%
Tarde	50	11,7%
Madrugada	9	2,1%
Manhã	3	0,7%
Total	426	100%

- **Deixa de fazer outras atividades para jogar os videojogos?**

Não faz parte dos hábitos dos jovens adultos jogadores deixar de fazer alguma outra atividade para jogar, conforme ilustra a Tabela 14.

Tabela 14 - Os jovens adultos que deixam de fazer atividades para jogar videojogos

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Não	375	88,0%
Sim	51	12,0%
Total	426	100%

- **Geralmente joga...**

Jogar sozinho é o hábito da maioria dos jogadores (Tabela 15).

Tabela 15 - Com quem costuma jogar

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Sozinho	139	32,6%
Com amigos rapazes	109	25,6%
Com namorado (a)	13	3,1%
Com irmãos	23	5,4%
Com meus pais	1	0,2%
<i>On line</i> com pessoas desconhecidas	22	5,2%
Outros	3	0,7%
Sozinho e com amigos	50	11,7%
Amigos, irmão e online	9	2,1%
Sozinho e irmão	8	1,9%
Sozinho, irmãos e amigos	13	3,1%
Sozinho, amigos,namorada,online,amigas	8	1,9%
Sozinho e <i>on line</i>	7	1,6%
Amigos(as) e namorada	8	1,9%
Amigos e <i>on line</i>	7	1,6%
Sozinho e namorada	6	1,4%
Total	426	100%

- **Quais dos equipamentos possui?**

A grande maioria dos jovens possui computador, apenas 1,2% declarou não possuir nem computador e nem console (Tabela 16).

Tabela 16 - Equipamentos que o jogador possui

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Computador	216	50,7%
Computador e Consola	116	27,2%
Todos os equipamentos listados (computador, consola, gameboy, acessórios de jogos)	36	8,5%
Computador e acessórios	35	8,2%
Consola de jogos	15	3,5%
Não possuo nenhum desses equipamentos	5	1,2%
Gameboy	3	0,7%
Total	426	100%

5.2.2.1 Hábitos de Jogos – Síntese Reflexiva

Os inquiridos começaram a jogar videogame influenciados pelos colegas da escola, com a idade entre os 7 e 12 anos (Tabelas 5 e 6). Esta fase, segundo Piaget (1995), corresponde ao terceiro estágio de desenvolvimento - **Operações Concretas**. Surgem *os jogos de regras*, importantes tanto para o desenvolvimento da inteligência, quanto para o desenvolvimento da afetividade (Davidoff, 2004; Newcombe, 1999; Papalia & Olds 2000; Silva, 2003). É possível que, atualmente, as crianças comecem a jogar com uma idade inferior a esta, uma vez que as possibilidades de contato com as tecnologias são maiores.

Como a grande maioria dos inquiridos possui e prefere jogar no computador, costumam jogar em casa, o que explica a baixa frequência a salões de jogos (Tabelas 7, 8, 9, 10). Diferente dos estudos que indicam que os utilizadores de console consideram que o teclado do computador não é uma boa forma de jogar, e os jogam exclusivamente no computador não encontram dificuldade em utilizar os teclados (Gee, 2004), uma parcela significativa dos nossos pesquisados não sente diferença entre jogar no computador ou no console

Os jovens adultos utilizadores de videojogos não têm um horário definido para jogar, não deixam de fazer outra atividade para jogar e o tempo médio que passam jogando é menor do que o tempo gasto pelos adolescentes os quais permanecem cerca de 7 horas e 30 minutos semanais jogando videojogos (Roberts, et al., 2004), enquanto que os jovens adultos passam em media 3 horas semanais (Tabelas 11, 12, 13, 14 e 16). Uma das hipóteses que explica este fato pode estar relacionada a possibilidade dos jovens adultos de ocuparem o tempo com uma maior variedade de atividades, além de o tempo livre ser, teoricamente, mais reduzido se comparado com os adolescentes.

5.2.3 Preferências nos Videojogos

Definimos por preferência nos videojogos: os tipos de jogos preferidos, personagens preferidos de videojogos, tipo de videojogos preferidos ao jogar sozinho e com amigos, equipamentos que possui e as características de um bom videojogo (Quadro 5)

		b) <input type="checkbox"/> As cores e as figuras c) <input type="checkbox"/> O objectivo do jogo d) <input type="checkbox"/> Os vários níveis de dificuldade e) <input type="checkbox"/> Opção para jogar vários jogadores f) <input type="checkbox"/> A revelação gradual de informações sobre o jogo g) <input type="checkbox"/> Exigência de rapidez de resposta h) <input type="checkbox"/> Surpresas durante o jogo i) <input type="checkbox"/> Informações no ecrã sobre o desempenho j) <input type="checkbox"/> Outros _____
--	--	---

- **Assinale os 3 tipos de videojogos preferidos**

Nesta questão, o pesquisado tinha a possibilidade de marcar 3 itens referentes aos tipos de jogos preferidos, independentes da ordem de preferência. Assim, o número total de respostas para essa questão passou a ser 426 multiplicado por 3 (número de itens que os jovens podiam marcar na questão) obtivemos os seguinte resultados, conforme Tabela 17.

Tabela 17 - Tipos de jogos preferidos pelos jogadores

<i>Jogos</i>	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>Frequência total</i>	<i>Porcentagem</i>
Ação	175	31	0	206	16,30%
Esporte	55	110	28	193	15,20%
Estratégias	7	57	116	180	14,00%
Concentração	138	0	0	138	10,70%
Aventura	9	58	62	129	10,20%
Não respondeu	3	41	83	127	9,90%
Jogos de mesa	26	81	3	110	8,60%
Simuladores	10	40	49	99	7,70%
RPG (MUDs)	3	8	71	82	6,40%
Educativos	0	0	14	14	1,00%
Totais	426	426	426	1.278	100,00%

A fim de avaliarmos as possíveis diferenças entre os tipos de jogos preferidos e o gênero do jogador, realizamos uma análise do tipo *crosstab*²², com avaliação da hipótese nula. Como resultado, obtivemos que os três tipos de videojogos

²² Teste de significância de 95%

preferidos²³ pelo sexo masculino são ação, esporte e estratégia, enquanto que, para o sexo feminino, concentração, jogos de mesa e estratégias são os preferidos, de acordo com os Gráficos 2, 3 e 4.

Gráfico 2 – Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16)

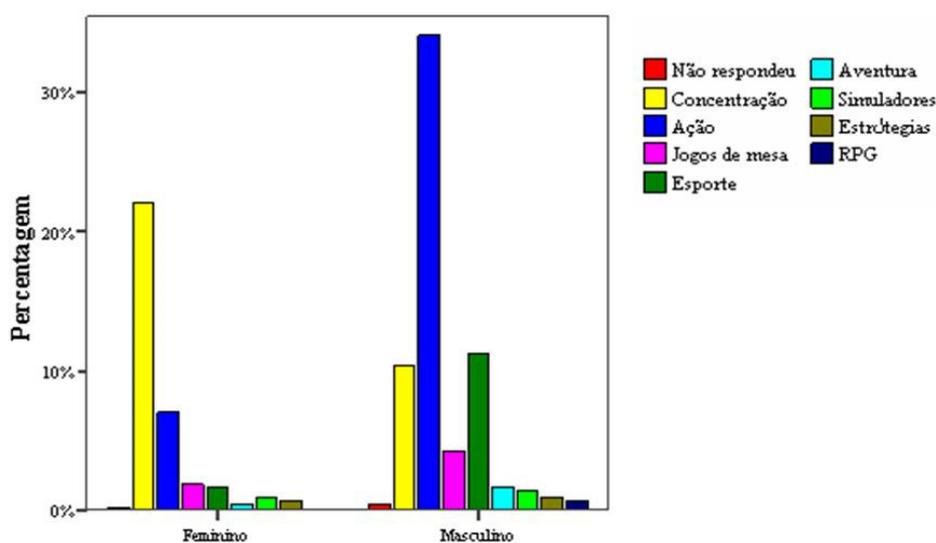
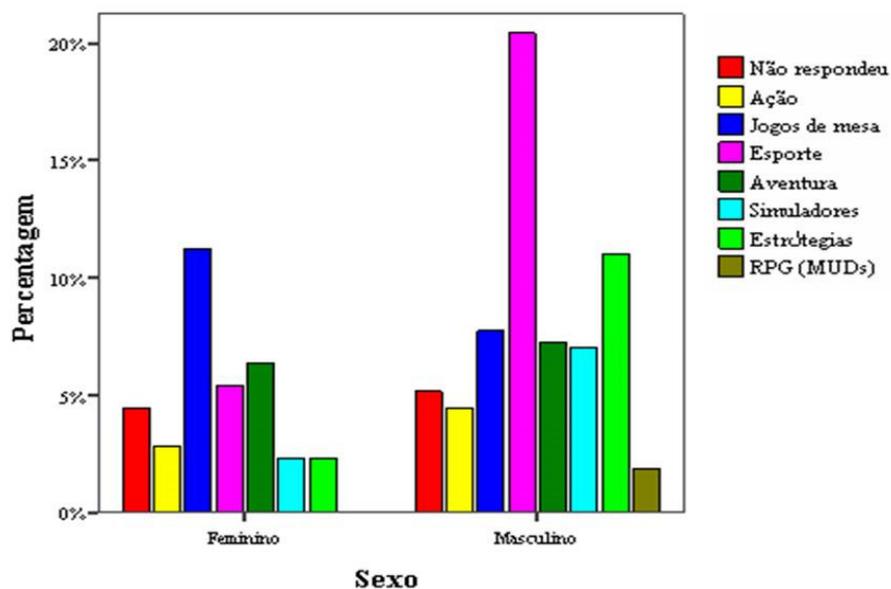
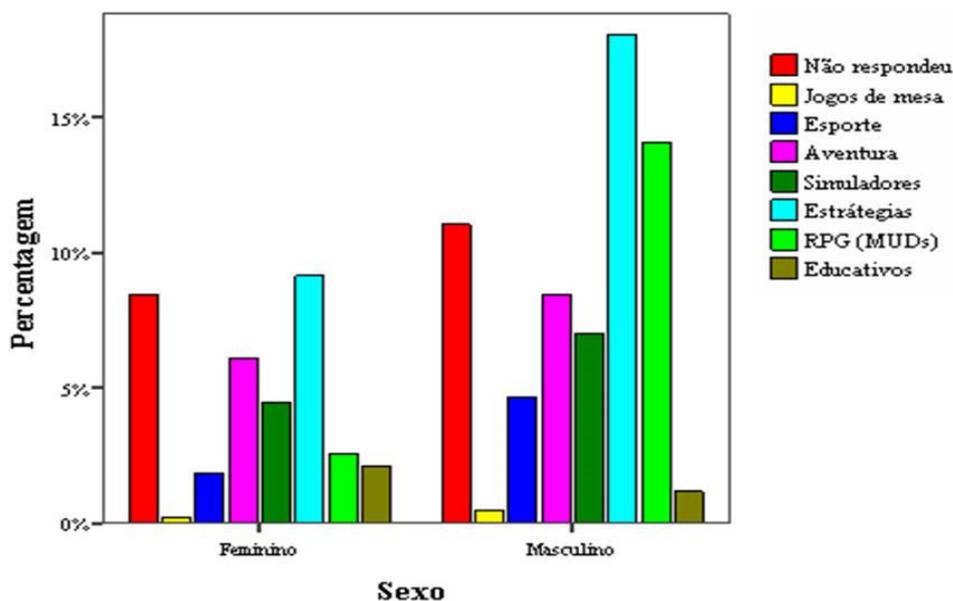


Gráfico 3 – Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16.1)



²³ Os jogadores selecionaram 3 tipos de videogames preferidos **independentemente** da ordem de preferência, por essa razão temos 3 gráficos que demonstram o resultado a relação do gênero com o tipo de jogo preferido.

Gráfico 4 – Jogos preferidos e gênero do jogador (Q16.2)



As preferências dos tipos de jogos relacionam-se às diferenças de aptidões, os estereótipos de gênero, os temas dos jogos (Brow, et al., 1997; Greenfield, 1996). A competitividade é também um fator de influência na escolha dos videojogos, uma vez que para os rapazes a competição é um elemento motivador do videojogo (Wood, et al., 2004).

- **Qual o videojogo que gosta mais? Por quê?**

Quanto ao tipo de jogo houve uma grande variedade de resposta, e apenas 10,8% afirmaram ter um videojogo preferido.

- **Tem personagem de videojogo preferido?**

Quanto ao personagem preferido, não houve destaque, uma vez que 88,7% afirmam não ter personagem preferido.

- **Quando jogo sozinho, prefiro os videojogos do tipo...**

Os jogos de ação, concentração e esportes são os escolhidos quando se joga sozinho, conforme sumarizados na Tabela 18.

Tabela 18 - Preferência do tipo de jogo, quando joga sozinho

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Acção	103	24,2%
Concentração (puzzle,jogo da memória, etc.)	71	16,7%
Esportes	59	13,8%
Estratégias	59	13,8%
Simuladores	39	9,2%
Aventura	35	8,2%
Jogos de mesa (cartas, xadrez,sudoku, etc.)	21	4,9%
RPG (MUDs)	21	4,9%
Nunca jogo sozinho	15	3,5%
Não respondeu	2	0,5%
Educativos	1	0,2%
Total	426	100%

- **Quando jogo com outras pessoas prefiro os videojogos do tipo**

Ao jogar com outras pessoas, os jogos de esporte surgem como o preferido (Tabela 19).

Tabela 19 - Preferência do tipo de jogo quando joga com outras pessoas

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Esportes	167	39,2%
Acção (lutas, guerra)	94	22,1%
Aventura	49	11,5%
Estratégias	34	8,0%
Nunca jogo com outras pessoas	24	5,6%
Simuladores	20	4,7%
Jogos de mesa (cartas, xadrez, sudoku, etc.)	15	3,5%
RPG (MUDs)	14	3,3%
Concentração (puzzle,jogo da memória, etc.)	6	1,4%
Não respondeu	2	0,5%
Educativos	1	0,2%
Total	426	100%

Durante as análises de dados observamos diferenças significativas em relação ao género do jogador e ao tipo de jogo escolhido quando se joga sozinho. Ao jogarem sozinhos, os rapazes preferem os videojogos de acção, enquanto que quando jogam com os amigos preferem os videojogos de esportes. Estes últimos implicam em competição entre os jogadores. Mais adiante (Seção 5.2.5), veremos que os jovens adultos consideram a competição uma das principais motivações para jogar videojogos.

As mulheres preferem os jogos de concentração quando jogam sozinhas e os de aventura quando jogam com outras pessoas (Gráficos 5 e 6).

Gráfico 5 – Tipo de jogo preferido ao jogar sozinho e gênero do jogador

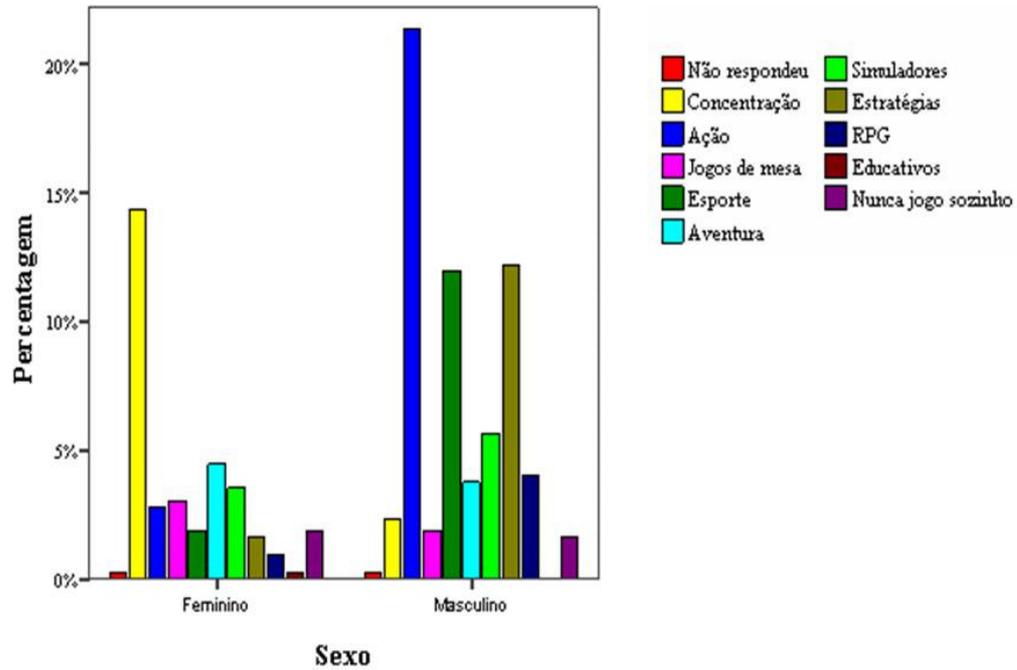
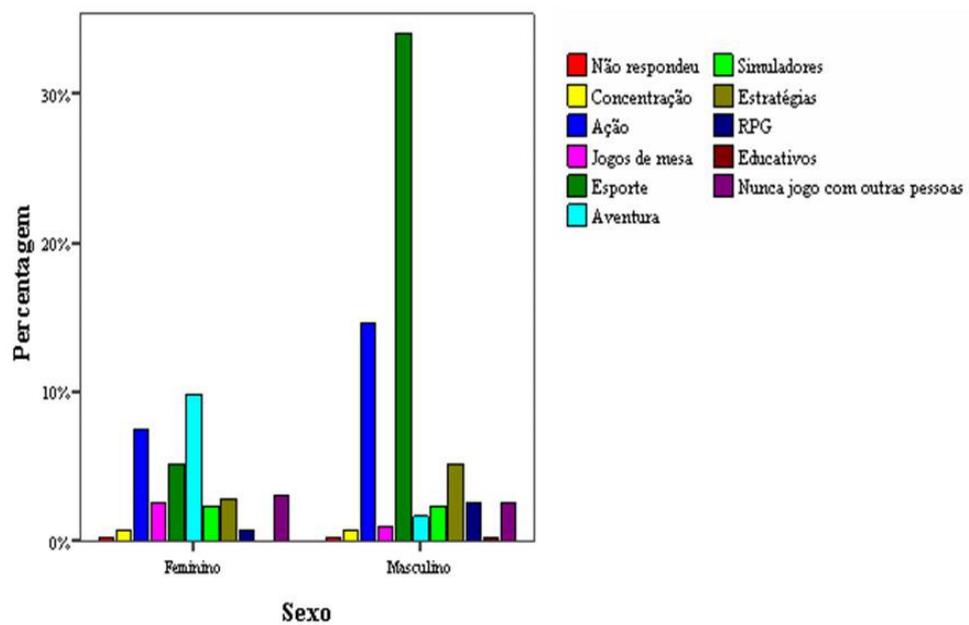


Gráfico 6 – Tipo de jogo preferido ao jogar com amigos e gênero do jogador



- **Em minha opinião, as pessoas que jogam demasiado videojogos são na sua maioria...**

Para os inquiridos, 64,1% concordam que os jogadores são pessoas normais como outras quaisquer (Tabela 20).

Tabela 20 - O que os jogadores pensam das pessoas que jogam

<i>Itens</i>	<i>Percentagem</i>
Normais, iguais a outra qualquer	64,1 %
Divertidas	11,3%
Viciadas/dependentes	6,1%
Solitárias	5,2%
Sociáveis	4,5%
Não respondeu	4,2%
Outros *	1,6%
Introvertidas	1,4%
Tristes	0,9%
Comunicativas	0,7%
Total	100%

*Depende da pessoa, não influencia na personalidade

- **O que caracteriza um bom videojogo?**

As características de um bom videojogo estão relacionadas na sua maioria à jogabilidade, ao realismo e aos gráficos (Tabela 21).

Tabela 21 - Características de um bom videojogo

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
A jogabilidade	161	37,8%
O realismo apresentado no jogo	102	23,9%

Ter bons gráficos	69	16,2%
Uma boa história	54	12,7%
Ser simples, com instruções fáceis de perceber	34	8,0%
Não respondeu	6	1,4%
Total	426	100%

- **O que torna um videojogo mais atrativo?**

O objetivo do jogo é o principal fator de atratividade dos videojogos, conforme Tabela 22.

Tabela 22 - Elementos que torna o jogo mais atrativo

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
O objetivo do jogo	137	32,2%
Os vários níveis de dificuldade	64	15,0%
As cores e as figuras	50	11,7%
Surpresas durante o jogo	50	11,7%
Opção para jogar vários jogadores	39	9,2%
Efeitos sonoros	32	7,5%
Exigência de rapidez de resposta	30	7,0%
A revelação gradual de informações sobre o jogo	15	3,5%
Outros	4	0,9%
Não respondeu	3	0,7%
Informações no ecrã sobre o desempenho	2	0,5%
Total	426	100%

- **Como escolhe os videojogos?**

A escolha dos videojogos relaciona-se principalmente ao tipo de jogo e a indicação de amigos (Tabela 23).

Tabela 23 - Como se dar a escolha dos videojogos

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Percentagem</i>
Pelo tipo do jogo	215	50,5%
Por indicação de amigos	101	23,7%
Por indicação de revistas especializadas	23	5,4%
Por comentários nos fóruns da internet	18	4,2%
Ao acaso, ao navegar na internet	22	5,2%
Os mais recentes	22	5,2%
Os mais falados	16	3,8%
Outros	6	1,4%
Publicidade na televisão	2	0,5%
Não respondeu	1	0,2%
Total	426	100%

5.2.3.1 Preferências nos Videojogos – Síntese Reflexiva

Os videojogos continuam a despertar o interesse dos jovens adultos que têm as preferências ao jogar e escolhem os videojogos pelo tipo de jogo que estes apresentam (Tabela 23).

Neste estágio do desenvolvimento, o objetivo do jogo foi descrito como sendo a maior atratividade (Tabela 22) do videojogo. Malone (1981, cit. in Arriaga, 2006b) identificou que os efeitos sonoros, a informação sobre o desempenho, os vários níveis de dificuldade e a revelação gradual de informação sobre o jogo são

também atrativos. Os inquiridos destacam a jogabilidade e o realismo (Tabela 21) dos videojogos como fatores que definem um bom videojogo, concordando com a pesquisa realizada com Wood e colaboradores (2004).

O fato de jogar sozinho ou com amigos parece influenciar o tipo de jogo que se joga (Tabelas 17, 18, 19), pois o número de sujeitos que jogam os videojogos de esporte aumenta consideravelmente quando se joga com outras pessoas. Nos jogos de esporte, o fator competitividade é considerado, pelos jovens adultos, uma motivação para jogar (vide Seção 5.2.5)

Os jovens adultos não tem personagens preferidos. Este fato é compreensível se levarmos em conta que nesta etapa do desenvolvimento há uma elaboração mais crítica na relação de admiração e criação de ídolos e, conseqüentemente, há uma diminuição de uma identificação com um personagem de videojogo como acontecem com as crianças e adolescentes (Erikson, 2000; Gee, 2004).

5.2.4 Afetividade

Jogar videojogos implica em lidar com a vitória e a derrota, e o questionário aborda essas questões sumarizadas no Quadro 6.

Quadro 6 – Questões referentes a afetividade

Objetivos	Variável	Operacionalização
Identificar a afetividade	Sentimentos	<p>21. Nos videojogos quando ganho o jogo ou passo de nível sinto-me:</p> <p>a) <input type="checkbox"/> Capaz b) <input type="checkbox"/> Inteligente c) <input type="checkbox"/> Feliz d) <input type="checkbox"/> Realizado e) <input type="checkbox"/> Indiferente f) <input type="checkbox"/> Satisfeito g) <input type="checkbox"/> Mais interessado no jogo</p>

	diante da vitória e derrota	h) <input type="checkbox"/> Outros _____ 22. E quando perco sinto-me: a) <input type="checkbox"/> Triste b) <input type="checkbox"/> Motivado a tentar outra vez c) <input type="checkbox"/> Desisto de jogar d) <input type="checkbox"/> Incapaz e) <input type="checkbox"/> Irritado f) <input type="checkbox"/> Indiferente g) <input type="checkbox"/> Frustrado h) <input type="checkbox"/> Desmotivado i) <input type="checkbox"/> Outros _____
--	------------------------------------	--

- **Nos videojogos quando ganho o jogo ou passo de nível sinto-me:**

A satisfação é o principal sentimento apontado pelos jogadores quando têm êxito no jogo (Tabela 24).

Tabela 24 - Sentimento do jogador diante de uma vitória

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Porcentagem</i>
Satisfeito	172	40,4%
Mais interessado no jogo	67	15,7%
Indiferente	53	12,4%
Feliz	52	12,2%
Realizado	32	7,5%
Capaz	31	7,3%
Inteligente	15	3,5%
Outros	4	0,9%
Total	426	100%

- **E quando perco sinto-me:**

A derrota é percebida como uma forma de motivação para os jogadores (Tabela 25).

Tabela 25 - Sentimento do jogador diante de uma derrota

<i>Itens</i>	<i>Frequência</i>	<i>Porcentagem</i>
Motivado a tentar outra vez	178	41,8%
Indiferente	119	27,9%
Irritado	55	12,9%
Frustrado	26	6,1%
Triste	15	3,5%
Desmotivado	13	3,1%
Desisto de Jogar	12	2,8%
Incapaz	4	0,9%
Outros	4	0,9%
Total	426	100%

5.2.4.1 Afetividade – Síntese Reflexiva

O ganhar e o perder fazem parte do universo dos videojogos. Com os jovens adultos isso não é diferente. A grande maioria dos jogadores afirma que se sentem satisfeitos com o ganhar, e o perder é considerado um motivo a mais para tentar outra vez (Tabelas 24 e 25). Estudos realizados pelo *Media Analysis Laboratory* (1998, cit. in Arriaga, 2006b), afirma que é mais frequente que os homens associem emoções positivas ao jogo e as mulheres, as emoções negativas. Nesta pesquisa não houve diferença significativa entre os gêneros e os sentimentos relacionados ao ganhar e perder.

5.2.5 Motivação

A questão sobre motivação é subdividida em 25 itens (Quadro 7), contendo afirmativas sobre a motivação para jogar. Os inquiridos marcaram seguindo uma

escala do tipo Likert que variava de discordo totalmente a concordo totalmente²⁴. Para a sua análise, inicialmente foi realizada um tratamento estatístico para a extração dos valores omissos. Depois disso, foram retirados 10 indivíduos que não responderam a 10 ou mais itens da questão apresentada. Assim, a questão passou a ter 416 respondentes.

Quadro 7 – Questão referente à motivação

Objetivos	Variável	Operacionalização
<p>Identificar a Motivação para jogar videojogos</p>	<p>Motivos para jogar videojogos</p>	<p>26. 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)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Porque é uma forma de divertimento/distracção. 2. É uma maneira de aprender. 3. É uma maneira de relaxar. 4. Porque posso “fazer coisas” que não faria na vida real. 5. Uma maneira de fugir da realidade. 6. Uma maneira de fazer amigos. 7. Porque gosto de competir. 8. Posso divertir-me sozinho. 9. Para conviver com outras pessoas. 10. Para passar o tempo. 11. Porque apresenta desafios. 12. Para não estar só. 13. Para pertencer a um grupo. 14. Para conhecer pessoas novas. 15. Porque estou viciado. 16. Pelo convívio. 17. Pelo desafio que o videojogo proporciona. 18. Pelo prazer imediato. 19. Pela possibilidade de experimentar situações perigosas sem correr riscos. 20. Por ter o controle da situação. 21. A vontade de vencer. 22. Prazer de vencer alguém. 23. Para ser admirado como um bom jogador. 24. Para evitar fazer outra tarefa. 25. Para fugir dos problemas.

²⁴ 1-Discordo totalmente; 2- Discordo; 3- Nem concordo nem discordo; 4- Concorde e 5 Concorde totalmente.

Após as análises fatoriais, obtivemos 4 dimensões: **desafio e recompensa** (itens: 7, 11, 17, 18, 20, 21 e 22); **motivação social** (itens: 2, 6, 9, 12, 13, 14, 16 e 23); **fuga da realidade** (itens: 4, 5, 15, 19, 24 e 25) e **divertimento** (itens: 1, 3, 8 e 10).

Desafio e recompensa (itens 7, 11, 17, 18, 20, 21 e 22): nessa dimensão, a competição, o desafio e a vontade de vencer surgem como o motivador principal do jogador (Tabela 26).

Tabela 26 - Moda da Dimensão Desafio e Recompensa

Itens	7	11	17	18	20	21	22
N. Validos	416	416	416	416	416	416	416
Moda	4	4	4	3	3	4	3
Variância	1,286	0,690	0,831	0,922	1,166	1,220	1,355

Motivação social (itens 2, 6, 9, 12, 13, 14 e 16) não parece ser um fator que seja fundamental para que o jovem adulto desperte o interesse para o jogo, conforme a Tabela 27.

Tabela 27 - Moda da Dimensão Motivação Social

Itens	2	6	9	12	13	14	16	23
N. Validos	416	416	416	416	416	416	416	416
Moda	3	3	3	2	1	1	3	3
Variância	0,725	1,025	1,250	1,025	0,839	1,094	1,450	1,118

Na **fuga da realidade** (itens 4, 5, 15, 19, 24 e 25), o item que se sobressai é o que se refere à possibilidade de realização de uma atividade que não pode ser concretizada na vida real (Tabela 28).

Tabela 28 - Moda da Dimensão Fuga da Realidade

Itens	4	5	15	24	25
N. Valido	416	416	416	416	416
Moda	4	2	1	1	1
Variância	1,419	1,386	,727	1,150	,995

O divertimento (itens 1, 3, 8 e 10) é apontado como sendo o motivo principal que estimula

Tabela 29 - Moda da Dimensão Divertimento

Itens	1	3	8	10
N. Valido	416	416	416	416
Moda	4	4	4	4
Variância	0,357	0,541	0,910	0,673

5.2.5.1 Motivação – Síntese Reflexiva

As dimensões desafio/recompensa e o divertimento são considerados as maiores motivações para jogar os videojogos. Esses resultados corroboram com estudos anteriores (Arriaga 2006a; Griffiths & Hunt, 1995; Lucas & Sherry, 2004) que destacam o prazer, diversão, relaxamento; ocupação do tempo livre, competição e a interação social. As motivações intrínsecas estimulam que os jovens adultos continuem a jogar, apesar de estudos como o Grodal (2000) salientar que as recompensas externas (pontuação, saúde, níveis extras) e reconhecimento no grupo são as motivações principais para o jogador prosseguir.

O jovem adulto, com a visão mais crítica de si e do mundo que o cerca, não é estimulado por motivações externas (pertencer a um grupo, ser reconhecido como um bom jogador) para continuar a jogar, uma vez que com a afirmação de sua identidade, não necessita de uma aprovação e admiração de um grupo para ser motivado em suas atividades.

5.2.6 Benefícios dos Videojogos

Em uma questão subdividida em 15 itens²⁵ (Quadro 8), os jovens adultos responderam sobre os possíveis benefícios que os videojogos os proporcionam.

Após o tratamento estatístico para a extração dos valores omissos, foram retirados 10 indivíduos que não responderam a 10 ou mais itens da questão apresentada. Assim o total de indivíduos jogadores que responderam à questão passou a ser 416. Após as análises (Anexo 10), obtivemos 5 fatores: **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 acadêmico** (item: 14) (Quadro 8).

Quadro 8 – Benefícios dos Videojogos

Objetivos	Operacionalização
<p>Identificar os possíveis benefícios oferecidos pelos videojogos</p>	<p>27. 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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compreender-me melhor 2. Conhecer as reacções dos outros diante da vitória e /ou derrota. 3. Que eu desenvolva uma atenção focada. 4. Que eu melhore minha a memória. 5. Que eu aprimore o meu raciocínio lógico. 6. Que eu tenha uma maior rapidez de pensamento. 7. Que eu tenha uma maior concentração. 8. Que eu desenvolva uma maior agilidade manual. 9. Que eu tenha uma melhor acuidade visual. 10. Desenvolver pensamentos estratégicos. 11. Que eu supere meus limites 12. Que eu aprenda que quanto mais perdemos mais aprendemos. 13. Que eu realize meus sonhos virtualmente. 14. Adquirir mais conhecimentos sobre historia e geografia, por exemplo. 15. Realizar uma actividade que eu não sou capaz de fazer na vida real

²⁵ Afirmações retiradas das entrevistas com os jovens adultos utilizadores de videojogos.

A **dimensão cognitiva** (itens 3, 4,5,6,7 e 10) apresenta-se como 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 30).

Tabela 30 - Moda da Dimensões Cognitiva

<i>Dimensão Cognitiva</i>						
Itens	3	4	5	6	7	10
Inquéritos Validos	416	416	416	416	416	416
Desvio Padrão	,052	,050	,048	,046	,046	,045
Moda	4	4	4	4	4	4
Variância	1,132	1,035	0,954	0,868	,0,99	0,847

Nos **desafios motores e de pensamento** (itens 8, 9, 11, 12), apenas o desenvolvimento da agilidade manual é considerado benéfico (Tabela 31).

Tabela 31- Moda dos Desafios Motores e de Pensamento

<i>Desafios motores e de pensamento</i>				
Itens	8	9	11	12
Inquéritos validos	416	416	416	416
Desvio Padrão	,052	,052	,051	,052
Moda	4	3	3	3
Variância	1,117	1,136	1,096	1,136

As realizações virtuais (itens 13,15), o auto conceito e a compreensão do outro (itens 1, 2), e o aprendizado acadêmico (item 14) não são percebidos como benefícios proporcionados pelos videojogos (Tabelas 32, 32 e 34).

Tabela 32 - Moda Realizações Virtuais

	Realizações Virtuais	
Itens	13	15
N Valido	416	4416
Desvio Padrão	,051	,059
Moda	1	2
Variância	1,065	1,465

Tabela 33 - Moda Auto conceito e Compreensão do Outro

	Auto conceito e Compreensão do outro	
Itens	1	2
N Valido	416	416
Desvio Padrão	,050	,057
Moda	1	3
Variância	1,035	1,373

Tabela 34 - Moda Aprendizado Acadêmico

Aprendizado acadêmico	
Item	14
N Valido	416
Desvio	
Padrão	0,056
Moda	3
Variância	1,289

5.2.6.1 Benefícios dos Videojogos – Síntese Reflexiva

Verificamos que os nossos jovens universitários são de opinião que os videojogos desenvolvem a atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia de pensamento, sendo os maiores benefícios que julgam ter ao jogar videojogos (Tabela 30). Este resultado é compatível com a revisão realizada por Calvert (2005) que constatou os benefícios cognitivos que a utilização dos videojogos proporciona, pois há uma ativação de competências cognitivas visuais, espaciais e de memória que são de grande importância em determinadas carreiras profissionais, por exemplo.

Os estudos anteriores (Gee, 2004; Gutter 2005; Prensky, 2005;) relatam o quanto os videojogos podem ser facilitadores do aprendizado de crianças e adolescentes. Como o desenvolvimento é um processo multidirecional 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 mantendo-se presentes no seu cotidiano, estes poderiam ser utilizados como um instrumento pedagógico auxiliar no ensino universitário.

5.2.7 Auto-conceito dos Jogadores

A última questão respondida pelos jogadores de videojogos referia-se ao auto-conceito (Quadro 9).

Quadro 9 – Auto Conceito

Objetivos	Operacionalização
Conhecer as características do sujeito de acordo com p seu ponto de vista.	<p>28. Vamos falar um pouco mais sobre si. Marque a sua resposta, de acordo com sua opinião, colocando uma cruz que corresponde ao seu grau de concordância.</p> <p>Eu sou uma pessoa...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Impopular (com poucos amigos). 2. Sociável 3. Extrovertido 4. Comunicativa 5. Tímida 6. Introvertida 7. Triste 8. Solitária 9. Feliz 10. Popular (com muitos amigos) 11. Simpática 12. Isolada

Nesta questão, os jovens adultos definiram-se como sendo pessoas felizes, sociáveis, populares, simpáticas, extrovertidas e comunicativas (Tabela 35).

Tabela 35 - Moda dos itens da questão sobre Aauto-conceito dos jogadores de videojogos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Numero validos	409	416	417	419	418	413	414	415	417	415	417	412
Moda	2	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	1
Desvio padrão.	0,86	0,68	0,89	0,790	0,97	0,94	0,77	0,93	0,68	0,83	0,65	0,86
	6	9	4		0	6	3	5	1	9	2	7

5.2.7.1 Auto-conceito dos jogadores – Síntese Reflexiva

Diferente dos estereótipos de que os jogadores de videojogos são pessoas isoladas socialmente e tímidas, os jovens adultos se descrevem como pessoas felizes, sociáveis, populares, simpáticas, extrovertidas, comunicativas e com muitos amigos. Holmes e Pellegrinni (2005) consideram que videojogos favorecem a interação social, apesar dos pesquisados não considerarem que a interação social seja a motivação principal para jogar, os nossos jogadores são pessoas que consideram sociáveis, extrovertidas e comunicativas. Porém, os itens apresentados na questão de maneira direta e com proposições opostas podem ter interferido na respostas dos inquiridos.

Conclusões

O Perfil dos Utilizadores de Videojogos

Sem pretensão de generalizar, uma vez que foi uma pesquisa restrita a uma amostra da Universidade de Coimbra, construímos **o perfil do utilizador de videojogos** alcançando o objetivo inicial do estudo.

O perfil dos jovens adultos jogadores de videojogo (Figura 1) é majoritariamente do sexo masculino, com idade média de 19,6 anos, não trabalham, residem com os pais, frequentam os cursos relacionados com tecnologia, concordam que os jogadores são pessoas iguais a outras quaisquer, começaram a jogar videojogos entre os 7 e 12 anos de idade por influência dos colegas da escola. Jogam geralmente em casa e no computador (possuem computador próprio), não são frequentadores de salões de jogos, usam o seu tempo livre para jogar, e com o tempo médio de 1 (uma) á 3 (três) horas por semana, não têm um horário definido para jogar, não costumam deixar de fazer outras atividades para jogar, jogam sozinhos ou com amigos, ação, esporte e estratégia são os jogos preferidos dos rapazes. Não possuem personagem preferido, os jogos de esportes são preferencialmente jogados com amigos. Quando sozinhos preferem os jogos de ação e estratégias. Sentem satisfeitos quando ganham e motivados a jogar outra vez diante da derrota.

A jogabilidade é característica principal de um bom videojogo e o seu objetivo é o que o torna o videojogo mais atrativo. Os videojogos são escolhidos pelo seu tipo.

O divertimento e o desafio são as principais motivações para jogar videojogos, enquanto que o aprendizado cognitivo (atenção, memória, rapidez de pensamento) é o principal benefício que os jogadores julgam ter com os videojogos.

Quanto ao auto-conceito, os jovens adultos jogadores definiram-se como sendo pessoas felizes, sociáveis, populares, simpáticas, extrovertidas e comunicativas.

A Figura 1 sintetiza o perfil do jogador de videojogos, considerando a maioria das respostas encontradas no questionário, como descrito anteriormente.

Figura 1 – Perfil do jogador de videojogos.



O jovem adulto da Universidade de Coimbra tem o videojogo como mais uma opção de diversão, porém consideram que jogar videojogo é benéfico para o seu desenvolvimento cognitivo.

Os videojogos estão cada vez mais presentes no cotidiano dos jovens adultos, e ao que tudo indica, permanecerão dessa forma, uma vez que a indústria dos videojogos cresce a cada dia. Segundo a ESA (*Entertainment Software*

Association)²⁶, o faturamento nos Estados Unidos (maior fabricante e consumidor de videojogos) no ano de 2007 foi de 11.7 bilhões de dólares.

Os videojogos despertam o interesse das pessoas em diferentes etapas do desenvolvimento. Negar a influência dos videojogos ou salientar apenas os possíveis aspectos negativos não fará com que as pessoas deixem de jogar. Deste modo, sempre que possível podemos empregar os videojogos em favor dos seus utilizadores, potencializando os seus benefícios.

Limitações do Trabalho

No decorrer da pesquisa, deparamo-nos com questionamentos, reflexões e avaliações, os quais alteraram o rumo de algumas decisões iniciais. A princípio, tínhamos como objetivo pesquisar os indivíduos frequentadores dos salões de jogos. Para tanto, realizamos entrevistas com jovens universitários jogadores de videojogos, partindo da premissa que estes frequentavam os salões de jogos. Entretanto, após a realização de algumas entrevistas, percebemos que não fazia parte do hábito dos jovens adultos universitários frequentar os salões de jogos com o objetivo único de jogar videojogos. Por esta razão, direcionamos nossa pesquisa aos jovens adultos na universidade.

Ao concluirmos a investigação, percebemos as limitações que o nosso estudo apresenta. Apesar de termos realizado um número significativo de questionários (689), não foi possível aplicar os questionários em todos os cursos existentes na Universidade de Coimbra, devido à falta e demora de respostas das faculdades contatadas, a não autorização de alguns conselhos diretivos e também o reduzido tempo para realizamos as pesquisas de campo.

²⁶ ESA - *Entertainment Software Associatione*. Acedido em 12 de julho de 2008, em: www.theesa.com/

Neste sentido, e diante dos resultados obtidos, não foi possível prover uma generalização do perfil do jovem adulto utilizador de videojogos. Ainda assim, entendemos que esta investigação deve servir de contributo para pesquisas futuras com jovens adultos e videojogos. Adicionalmente, consideramos pertinentes os resultados encontrados, pois demonstram que os videojogos não são apenas utilizados por crianças e adolescentes e que os jovens adultos acreditam nos benefícios que os videojogos trazem para o seu desenvolvimento cognitivo.

Trabalhos Futuros

Por ser uma área recente de estudo, existem ainda outros aspectos a serem investigados e desenvolvidos com os videojogos nessa etapa do desenvolvimento.

O contato com os videojogos implica em um conhecimento tecnológico que servirá como auxiliar em diferentes áreas de atuação dos jovens adultos, cada vez mais presentes e utilizados em diversas áreas do conhecimento e no exercício de diferentes profissões.

A partir do perfil do usuário de videojogos encontrado nessa pesquisa, é possível desenvolver estudos mais aprofundados, como por exemplo, avaliar (através de testes e experimentos) os benefícios cognitivos dos videojogos, desenvolver jogos com intuítos educativos para esse público e estimular o uso dos videojogos como instrumento pedagógico no ensino universitário. Além disso, outra possibilidade de estudo pode ser a validação do questionário, a sua aplicação em diferentes etapas do desenvolvimento e ainda a realização de estudos comparativos entre os perfis de jogadores em Portugal e Brasil.

Referências

- Almeida, L. S. & Freire, T. (2000). *Metodologia da investigação em psicologia e educação*. Braga: Psiquilíbrios.
- Alves, L. (2004). *Game over: jogos eletrônicos e violência*. Tese de Doutorado - Universidade Federal da Bahia, 249 pp.
- American Psychological Association (APA) (2008). Playing video games offers learning across life span. *The American Psychological Association*. Acedido em 18 de junho de 2009 em: <http://www.apa.org/releases/videogamesC08.html>
- American Psychological Association (APA) (2004). Violent Video Games - Psychologists Help Protect Children from Harmful Effects. Acedido em 22 de outubro de 2007 em: <http://www.psychologymatters.org/videogames.htm>
- An Encyclopedia of the People and Machines that Made Computer History (1982-2000), Lexikon Services "History of Computing". Acedido em 30 de agosto de 2007 em: <http://www.computermuseum.li/Testpage/DEC-PDP1-1960.htm>
- Anderson, C. A. & Bushman, B. (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. *Psychology Science*, 12, 353-359.
- Aranha, G. (2004). O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. *Ciências & Cognição*, 01,(03), 21-62.
- Arriaga, P., Carneiro, P., Miguéis, L., Soares, S. & Esteves, F. (2006a). "Jogos de computador violentos e seus efeitos na hostilidade, ansiedade e activação fisiológica", *Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento* 8, 1: 191 - 209.
- Arriaga, P. (2006b). *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.
- Baer, R. (1998). *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*. Acedido em 30 de agosto de 2007 em: <http://www.ralphbaer.com/>
- Bardin, L. (1997). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Brookhaven National Laboratory (BNL) (2007). *The First Video Game*. Acedido em 25 de agosto de 2007, em: <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>

- Brow, N.; Brow, R.; Brow, M., Hall, R., Holtezer, R. (1997). Gender and video game performance. *Sex Roles*, 36,793-813
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia.
- Calvert, S. L. (2005). Cognitive Effects of Video Games, In Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer games studies*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 125-131.
- Chickering, A. & Gamson, Z. (1987). Seven principles for good practice in undergraduate education. *AAHE Bulletin* , 40(7), 3-7.
- Claes, M.(1985). *Os problemas da adolescência*. Lisboa: Verbo.
- Crawford, C. (2004). *Chris Crawford on Game Design*. E.U.A: New Riders Games.
- Computer History Museum. Acedido em 30 de agosto de 2007, em: <http://www.computerhistory.org/>-
- Conti, L. & Sperb, T. (2001). O brinquedo de pré escolares: Um espaço de ressignificação cultural [Versão electrónica]. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. 17 (1) 59-67.
- Davidoff, L. (2004). *Introdução à Psicologia*. São Paulo: Makron Books.
- Dietz, L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Erikson, E.(1980). *Identity and the life cycle*. New York: W. W. Norton & Company.
- Erikson, E. (1987). O ciclo vital: epigênese da identidade. In: *Identidade, juventude e crise*. 2. Ed, Rio de Janeiro: Guanabara.
- Erikson, E. (2002). *Desenvolvimento psicossocial*. Porto : RV Productions.
- Ferreira, J. A. & Hood, A. B. (1990). Para a compreensão do desenvolvimento psicossocial do estudante universitário. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, XXIV, 391-406.
- Freud, S. (2006). *O Ego e o Id e Outros Trabalhos 1923-1925* . Vol. XIX - Rio de Janeiro: Imago.

- Gee, J.P (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Colección aule - Ediciones Aljibe – 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.(2005). The Therapeutic Value of Video Game, In Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer games studies*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 161-171.
- Griffiths, R. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Griffiths, R., P. & Eastin, M. S. (2006). Among Male Game Players, The Ohio State University, Columbus. *Communication Research*, Vol. 33, No. 6, 448-466. Acedido em 14 de janeiro de 2009. <http://crx.sagepub.com/cgi/content/abstract/33/6/448>
- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. In D. Zillman, P. Vorderer (Eds), *Media Entertainment: The Psychology of its appeal*. 197-213. London .
- 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.
- Holmes, R. M. & Pelegrinni, A. D. (2005). Children’s Social Behavior during Video Game Play, In Raessens, J & Goldstein, J. (Eds), *Handbook of computer studies*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 133-144.
- 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: Massachusetts Institute of Technology Press, 4-21 pp.
- 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: Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 4-21.
- Huizinga, J. (2003). *Homo ludens: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Lisboa: Edições 70, D.L

- King, P. & Kitchener, K. (1994). *Developing reflective judgment*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression - related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Kuittinen, P. (1997). History of Video Games. Acedido em 30 de agosto de 2007, em: <http://users.tkk.fi/~eye/videogames/index.html>
- Lucas, K.. & Sherry, J. (2004). Sex differences in video game play: A communication based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Marchand, H. (2002). Em torno do pensamento pós formal. *Análise Psicológica*, 2 (XX) 191-202.
- Martins, E. (2007). *Cognição e Desempenho no Ensino Superior*. (Tese de Doutorado), Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra.471 pp.
- Minayo, M. (1999). *Pesquisa Social*. Vozes, Petropolis.
- Moita, F. M.(2006). *Games: Contexto cultural e curricular Juvenil*.Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, área de concentração em Educação Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Paraíba.181 pp.
- Newcombe, N.(1999). *Desenvolvimento infantil: abordagem de Mussen*. Porto Alegre: Artmed.
- Nicoll, J & Kieffer, K (2005). *Violence in Video Games: A Review of the Empirical Research*. Saint Leo University; Session 2185, Washington Convention Center.
- Pais, N. (1992).O Brincar.*Revista Portuguesa de Pedagogia*, 26 (3), 363-377.
- Papalia, D. E. & Olds, S. W. (2000). *Desenvolvimento Humano*. 7ª edição, Porto Alegre: Artmed.
- Piaget, J.& Inhelder, B. (1995). *A psicologia da criança*. Lisboa: Edições ASA.
- 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 de São Paulo. 464 pp.

- Pinheiro, M. (2003). *Uma época especial: Suporte social e vivências acadêmicas, na transição e adaptação ao ensino superior*. Tese de doutoramento não publicada, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra, 481 pp.
- Pinheiro, M. R. & Ferreira, J. A. (1995). Inventário de Desenvolvimento da Autonomia. In L. S. Almeida, M. R. Simões & M. Gonçalves (Eds.), *Provas Psicológicas em Portugal*. Vol. 1. Braga: APPORT.
- Pinheiro, M. R. (1994). *O domino das emoções e o desenvolvimento da autonomia: contributos para o estudo do desenvolvimentos psicossocial do estudante*. Dissertação de mestrado em Psicologia da Educação da Universidade de Coimbra, Coimbra. 283 pp.
- Poeschl, G. (2006). *Análise de dados na investigação em psicologia: Teoria e prática*. Coimbra: Almedina
- 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.
- Roberts, F., Foehr, G., Rideout, J., & Brodie, M (2004). *Kids and Media in America*. New York: Cambridge University Press.
- Sampieri, R.H.; Collado, C.H.; Lucio, P.B.(2006). *Metodologia de pesquisa*. São Paulo: McGraw-Hill.
- Sherry, J.L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Handbook of computer studies*, Cambridge: MIT Press, pp. 125–131
- Silva, C. (2003). *O lugar do Brinquedo e do jogo nas escolas especiais de educação infantil*. Tese de doutoramento – Universidade de São Paulo, Brasil. 267 p. Acedido em 3 de fevereiro de 2007, em: <http://www.teses.usp.br>
- Sprinthall, A. & Collins, A. (2003). *Psicologia do adolescente: uma abordagem desenvolvimentista*. 3ª edição, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Sprinthall, R. (2007). *Basic statistical analysis*. Richard C. Sprinthall. Edição 8th ed. Publicação/Produção Boston, MA : Allyn and Bacon
- Torres, A., Zagalo, N., Branco, V. (2006). Videojogos: Uma estratégia psicopedagógica? In: *Actas, Simpósio Internacional Ativação do Desenvolvimento Psicológico*, Aveiro, Portugal.

Tuckman, B. W (2000). Manual de Investigação em Educação: Fundação Caloutse Gulbenkian

Vygotsky, L. S. (2000). *A formação social da mente*. Martins Fonte. São Paulo.

Wood, R. , Griffiths, M., Chappell, D. & Davies, M. (2004). The structural characteristic of video games: *A psycho-strutural analysis*. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 1-19. Acedido em 10 de dezembro de 2008, em: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/109493104322820057?cookieSet=1&journalCode=cp>

Anexos

Anexo 1 – Solicitação aos Conselhos Diretivos

Exmº Senhor Presidente do Conselho Directivo

A Drª Roberta Mascarenhas S. Oliveira, Psicóloga, aluna do Mestrado em Psicologia, especialização em “Psicologia do Desenvolvimento”, da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, encontra-se, no momento, a realizar uma dissertação com vista à obtenção do referido grau

A investigação, subordinada a temática *Jovem adultos e Videojogos*, visa, através da aplicação de um questionário identificar um perfil dos jovens utilizadores de videojogos. Pretende-se realizar a aplicação do questionário no corrente ano escolar. A recolha dos dados, necessária à execução da referida dissertação, obdecerá ao cronograma estipulado pela Vossa Faculdade .

Para levar a efeito tal estudo, dirigimo-nos a V.Exª no sentido de solicitar autorização para que a aluna possa efectuar a sua pesquisa – aplicação do questionário – com alunos dos primeiro e segundo ano da Faculdade que V Exª dirige.

Desde já estamos disponíveis para os esclarecimentos que entender necessários.

Na expectativa de Vosso melhor atendimento a este nosso pedido, aguardamos resposta e apresentamos as nossas cordiais saudações.

Coimbra, 17 de Janeiro de 2008

A orientadora

(Maria Conceição Taborda Simões)

mctabordas@fpce.uc.pt

Professora Associada com Agregação da Faculdade de Psicologia e Ciências da
Educação da Universidade de Coimbra

A co-orientadora

(Maria Teresa Ribeiro Pessoa)

tpessoa@fpce.uc.pt

Professora Auxiliar da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação
da Universidade de Coimbra

Anexo 2 – Guia para Construção do Questionário

Tabela 1- Caracterização da Amostra

Objetivos	Variável	Indicadores	Operacionalização
Caracterizar a Amostra	Gênero		Feminino/Masculino
	Idade	Em anos	
	Quantidade irmãos		3. Quantos irmãos possui? 1. <input type="checkbox"/> Um 2. <input type="checkbox"/> Dois 3. <input type="checkbox"/> Três 4. <input type="checkbox"/> Quatro ou mais 5. <input type="checkbox"/> Não tenho irmãos
	Gênero dos irmãos		4. Seus irmãos são: 1. <input type="checkbox"/> Apenas rapazes 2. <input type="checkbox"/> Apenas raparigas 3. <input type="checkbox"/> Raparigas e rapazes
	Posição na fraternidade		5. Qual posição que você ocupa na irmandade (fraternidade)? 1. <input type="checkbox"/> Sou o mais novo 2. <input type="checkbox"/> Sou o filho do meio 3. <input type="checkbox"/> Sou o mais velho
	Com quem reside		6. Com quem moras? 1. <input type="checkbox"/> Pais 2. <input type="checkbox"/> Só com a mãe 3. <input type="checkbox"/> Só com o Pai 4. <input type="checkbox"/> Com familiares 5. <input type="checkbox"/> Sozinho 6. <input type="checkbox"/> Com amigos
	Escolaridade	Curso geral ou tecnológico	7. Qual o seu sua de escolaridade? 1. ____ ano 2. Curso Universitário/Superior_ 8. Como aluno do 11º ano de escolaridade, frequenta um curso geral ou tecnológico? 1. <input type="checkbox"/> Curso geral 2. <input type="checkbox"/> Curso tecnológico a. <input type="checkbox"/> Mecânica b. <input type="checkbox"/> Serviços Comerciais c. <input type="checkbox"/> Informática d. <input type="checkbox"/> Química e. <input type="checkbox"/> Electrotecnia/electrónica f. <input type="checkbox"/> Animação social g. <input type="checkbox"/> Administração h. <input type="checkbox"/> Design i. <input type="checkbox"/> Construção Civil j. <input type="checkbox"/> Artes e ofícios l. <input type="checkbox"/> Comunicação
	Situação Laboral		9. Você trabalha? <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Sim. Em quê? _____

Tabela 2 – Interação Videojogos e usuários.

Objetivos	Variável	Indicadores	Definição Operacional	Operacionalização
<p>Medir o tempo de exposição aos vídeos jogos</p>	<p>Tempo que faz uso de vídeo jogos.</p> <p>Como conheceu os jogos eletrônicos</p> <p>Quantidade de tempo que passa jogando</p>	<p>Em anos</p>	<p>Idade dividida de acordo com os estádios de Erikson</p>	<p>1. Com idade começou a fazer uso de jogos eletrônicos?</p> <p><input type="checkbox"/> Entre 3 e 5 anos de idade <input type="checkbox"/> Entre 6 e 10 anos <input type="checkbox"/> Entre 11 e 18 anos <input type="checkbox"/> Acima de 18 anos</p> <p>2. Com conheceu os jogos eletrônicos?</p> <p><input type="checkbox"/> Através de colegas da escola <input type="checkbox"/> No computador <input type="checkbox"/> Com meu pai/ minha mãe <input type="checkbox"/> Na televisão <input type="checkbox"/> Meus irmão(ã) mais velho <input type="checkbox"/> Outros meios _____</p> <p>3. Venho até a lan house pelo menos...</p> <p><input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 vezes na semana <input type="checkbox"/> Entre 3 e 4 vezes na semana <input type="checkbox"/> Todos os dias <input type="checkbox"/> Raramente</p> <p>4. Quando estou a jogar aqui jogo em média...</p> <p><input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 horas por dia <input type="checkbox"/> Entre 2 e 4 horas por dia <input type="checkbox"/> Entre de 4 e 6 horas por dia <input type="checkbox"/> Mais de 6 horas por dia</p> <p>5. Há quanto tempo frequenta <i>Lan House</i>?</p> <p><input type="checkbox"/> Menos de uma ano <input type="checkbox"/> Entre 1 e dois anos <input type="checkbox"/> Entre 3 e 4 anos <input type="checkbox"/> Há mais de 4 anos</p> <p>16. Caso costume jogar em casa joga aproximadamente...</p> <p><input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 horas por dia <input type="checkbox"/> Entre 2 e 4 horas por dia <input type="checkbox"/> Entre de 4 e 6 horas por dia <input type="checkbox"/> Mais de 6 horas por dia</p>
<p>Avaliar a socialização</p>	<p>Preferência do</p>			<p>6. Frequento sempre a mesma <i>lan house</i>?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p> <p>19. Prefiro jogar ...</p> <p><input type="checkbox"/> Em casa <input type="checkbox"/> Em casas de jogos</p> <p>7. Geralmente jogo...</p> <p><input type="checkbox"/> Sozinho <input type="checkbox"/> Com amigos</p> <p>18. Com quem costuma jogar em casa?</p>

	<p>lugar que joga.</p> <p>Parceiro de jogos</p> <p>Motivos de frequentar salões de jogos.</p>			<p><input type="checkbox"/> Com meus irmão <input type="checkbox"/> Com meus amigos</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus familiares (primos, tios)</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus pais</p> <p><input type="checkbox"/> Namorada (o)</p> <p><input type="checkbox"/> Sozinho</p> <p>8. Porque frequenta a salas de jogos?</p> <p><input type="checkbox"/> Pela variedade dos jogos oferecidos</p> <p><input type="checkbox"/> Para conhecer pessoas</p> <p><input type="checkbox"/> Meus amigos jogam aqui</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho computador em casa</p> <p><input type="checkbox"/> Em casa não permitem</p> <p><input type="checkbox"/> Gosto do ambiente</p> <p><input type="checkbox"/> Motivos outros _____</p>
Medir o tempo de exposição				<p>15.Em casa, geralmente joga?</p> <p><input type="checkbox"/> No computador</p> <p><input type="checkbox"/> No consola</p> <p><input type="checkbox"/> Não costumo jogar em casa</p> <p>18.Com quem costuma jogar em casa?</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus irmão</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus amigos</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus familiares (primos, tios)</p> <p><input type="checkbox"/> Com meus pais</p> <p><input type="checkbox"/> Namorada (o)</p> <p><input type="checkbox"/> Sozinho</p>
Identificar jogos preferidos	As categorias de jogos preferidos		Categorias de jogos definidos em 6 pontos.	<p>9. Que tipos de jogos costuma jogar (se desejar pode marcar mais de uma opção).</p> <p><input type="checkbox"/> concentração</p> <p><input type="checkbox"/> ação (lutas)</p> <p><input type="checkbox"/> esportes</p> <p><input type="checkbox"/> aventura (raciocínio e reflexos)</p> <p><input type="checkbox"/> estratégias</p> <p><input type="checkbox"/> RPG</p> <p>10. Qual o jogo eletrônico que você mais gosta? Por quê?</p>
	Sentido do jogo na vida do sujeito			<p>11.Qual o significado do jogo para você?</p> <p><input type="checkbox"/> Forma de entretenimento</p> <p><input type="checkbox"/> Uma maneira de fazer amigos</p> <p><input type="checkbox"/> Uma forma de relaxar</p> <p><input type="checkbox"/> De fazer algo que não posso fazer na vida real.</p> <p><input type="checkbox"/> Uma forma de fugir da realidade</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizado</p> <p><input type="checkbox"/> outras _____</p> <p>12.Deixa de fazer outras atividades para jogar?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p> <p>13. O que te atrai nos jogos eletrônicos?</p>

Tabela 3 – B.I - Salas de Jogos

Objetivos	Variável	Indicadores	Definição Operacional	Operacionalização
<p>Caracterizar os salões de jogos</p>	<p>Localização</p> <p>Quantidade de Computadores</p> <p>Tipos de jogos oferecidos</p> <p>Tempo de funcionamento</p> <p>Período de funcionamento</p> <p>Horário de funcionamento</p> <p>Publico que frequenta o espaço</p>			<p>Apartado</p> <p>Quantos computadores possui?</p> <p>Quais os tipos de jogos que oferece?</p> <p>Há quanto tempo funciona em Coimbra?</p> <p>Qual o período de funcionamento?</p> <p>Qual o horário de funcionamento?</p> <p>Qual o tipo de público que frequenta este estabelecimento?</p>

Anexo 3 – Primeiro Questionário Elaborado (Salões de Jogos)

B.I – Casa de jogos

nº _____

1. Apartado

2. Quantos computadores possui?

3. Quais os tipos de jogos que oferece?

4. Há quanto tempo funciona em Coimbra?

5. Qual o horário de funcionamento?

6. Qual o período de funcionamento?

7. Que tipo de público frequenta o estabelecimento?

Sou aluna de mestrado da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. Estou fazendo minha tese de mestrado com o tema Videojogos. Por isso, preciso de sua colaboração! Seu anonimato será garantido durante toda a pesquisa.

Muito Obrigada!

Nº : _____

1. Idade: _____ anos
2. Sexo: Feminino Masculino

Situação Familiar

3. Quantos irmãos possui?

1. Um 2. Dois 3. Três 4. Quatro ou mais 5. Não tenho irmãos

4. Seus irmãos são:

1. Apenas rapazes 2. Apenas raparigas 3. Raparigas e rapazes

5. Na família...

1. Sou o filho mais novo 2. Sou o filho do meio 3. Sou o filho mais velho

6. Com quem moras?
- | | |
|--|--|
| 1. <input type="checkbox"/> Pais | 4. <input type="checkbox"/> Com familiares |
| 2. <input type="checkbox"/> Só com a mãe | 5. <input type="checkbox"/> Sozinho |
| 3. <input type="checkbox"/> Só com o Pai | 6. <input type="checkbox"/> Amigo |

Situação Escolar

7. Qual o seu sua de escolaridade?
1. _____ ano
2. Curso Universitário/Superior _____
8. Como aluno do 11º ano de escolaridade, frequenta um curso geral ou tecnológico?
- | | | | |
|---|---|--|--|
| 1. <input type="checkbox"/> Curso geral | 2. <input type="checkbox"/> Curso tecnológico - | a. <input type="checkbox"/> Mecânica | g. <input type="checkbox"/> Administração |
| | | b. <input type="checkbox"/> Serviços Comerciais | h. <input type="checkbox"/> Design |
| | | c. <input type="checkbox"/> Informática | i. <input type="checkbox"/> Construção Civil |
| | | d. <input type="checkbox"/> Química | j. <input type="checkbox"/> Artes e ofícios |
| | | e. <input type="checkbox"/> Electrotecnia /electrónica | l. <input type="checkbox"/> Comunicação |
| | | f. <input type="checkbox"/> Animação social | |

Situação Profissional

9. Trabalhas?
- Não Sim. Em quê? _____

Por favor, responda o questionário a seguir, assinalando as respostas que mais adéquam a sua realidade.

1. Com idade começou a jogar videojogos?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Entre 3 e 5 anos de idade | <input type="checkbox"/> Entre 11 e 18 anos |
| <input type="checkbox"/> Entre 6 e 10 anos | <input type="checkbox"/> Acima de 18 anos |

2. Com conheceu os videojogos?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Através de colegas da escola | <input type="checkbox"/> No computador |
| <input type="checkbox"/> Com meu pai/ minha mãe | <input type="checkbox"/> Na televisão |
| <input type="checkbox"/> Meus irmão(ã) mais velho | <input type="checkbox"/> Outros meios _____ |

3. Venho aos *salões de jogo* pelo menos...

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 vezes na semana | <input type="checkbox"/> Entre 3 e 4 vezes na semana |
| <input type="checkbox"/> Todos os dias | <input type="checkbox"/> Raramente |

4. Quando estou a jogar aqui jogo em media...

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 horas por dia | <input type="checkbox"/> Entre 2 e 4 horas por dia |
| <input type="checkbox"/> Entre de 4 e 6 horas por dia | <input type="checkbox"/> Mais de 6 horas por dia |

5. Há quanto tempo frequenta *salas de jogos*?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Menos de um ano | <input type="checkbox"/> Entre 1 e dois anos |
| <input type="checkbox"/> Entre 3 e 4 anos | <input type="checkbox"/> Há mais de 4 anos |

6. Frequento sempre a mesma *sala de jogos*?

Sim Não

7. Geralmente jogo.

Sozinho Com amigos

8. Porque frequenta salões de jogos?

Pela variedade dos jogos oferecidos Para conhecer pessoas
 Meus amigos jogam aqui Não tenho computador em casa
 Em casa não permitem Gosto do ambiente
 Motivos outros _____

9. Que tipos de jogos costuma jogar (se desejar pode marcar mais de uma opção).

Concentração Ação (lutas)
 Esportes Aventura (raciocínio e reflexos)
 Estratégias RPG

10. Qual o jogo eletrônico que você mais gosta? Por quê?

11. Qual o significado do jogo para você?

Forma de entretenimento Uma maneira de fazer amigos
 Uma forma de relaxar De fazer algo que não posso fazer na vida real.
 Uma forma de fugir da realidade Aprendizado
 Uma competição outras _____

12. Deixa de fazer outras atividades para jogar?

Sim Não

13. O que te atrai nos jogos eletrônicos?

14. Quando **não** está no salão de jogos *de jogos*, costuma jogar em casa?

Não Sim

15. Em casa, geralmente joga?

No computador
 No consola
 Não costumo jogar em casa

16. Caso costume jogar em casa joga aproximadamente...

Entre 1 e 2 horas por dia Entre 2 e 4 horas por dia
 Entre de 4 e 6 horas por dia Mais de 6 horas por dia

17. Qual desses equipamentos possui em casa?

1. Computador
2. Consola de jogos (Playstation, Nintendo, Sega etc.)
3. Gameboy
4. Acessórios para jogar (volante, Gamepad, Pistola, Joystick, etc.)
5. Não possui nenhum destes equipamentos

18. Com quem costuma jogar em casa?

- Com meu irmão
- Com meus amigos
- Com meus familiares (primos, tios)
- Com meus pais
- Namorada (o)
- Sozinho

19. Prefiro jogar ...

- Em casa
- Em salões de jogos

15. Quando ganho o jogo ou passo de fase sinto-me?

- Capaz
- Inteligente
- Feliz
- Realizado

16. E quando perco sinto-me?

- Triste
- Motivado a tentar outra vez
- Desisto de jogar
- Incapaz
- Irritado

Obrigada pela sua colaboração!

Anexo 4 - Guia das Entrevistas

1. Joga os videojogos?
2. Com que idade começou a jogar?
3. Como conheceu os videojogos?
4. Joga no computador ou no consola?
5. O que pensa sobre as pessoas que jogam os videojogos?
6. Tem algum jogo preferido
7. Com quem costuma jogar?
8. O que seus pais pensam sobre os videojogos?
9. O que caracteriza um bom videojogo?
10. Deixa de fazer alguma atividade por conta dos videojogos?
11. O que te motivava a jogar?
12. O que sente quando ganha? E Quando perde o que sente?
13. Frequenta salas de jogos?
14. Tem algum personagem preferido?
15. Tem algum horário que costuma jogar?
16. È possível aprender com os videojogos?
17. O que caracteriza um bom videojogo?
18. Como escolhe os videojogos?
19. Gostaria de complementar mais alguma coisa, sobre os videojogos?

Anexo 5 – Transcrição das Entrevistas (Homens)

Entrevista 1

23 anos, filho único, reside com o pai em Coimbra, estudante universitário,. Já fez uso de vide jogos atualmente não mais!

Quando foi a primeira vez que jogou os videojogos?

Com uns 12, 13 anos

E como foi que conheceu os videojogos?

Hum... Foi mais nos jogos de competir com os amigos em jogos de computadores basicamente foi isso!

Possui computador?

Sim .

E consola?

Hum... já estive. E joystick e volante essas coisas, hoje não mais

E hoje tem habito de jogar na internet?

Hum...nunca estive mesmo o habito de jogar na internet, é mais assim quando estava com meus amigos no Playstation, era mais.principalmente pelo **convívio** naquela altura, não era pelo o jogo em si, embora o jogo fosse divertido.

Então, não jogava sozinho?

As vezes jogava sozinho sim, mas a maior parte das vezes era em grupo com pessoas conhecidas.

Frequenta salões de jogos?

Hã é...videojogos, não. Uma ou outra vez pra jogar matraquilhos.

E na época que jogava passa quanto tempo em media jogando?

Humm é...nessa idade ainda não era tanto não tínhamos muita independência. Juntávamos na casas um do outro e...pronto horas a jogar.

E juntavam-se com o objetivo de jogar?

Nós nos reuníamos e depois jogávamos para os videojogos. Era uma forma de passar o tempo. Era o que podíamos fazer.

E tinha algum jogo preferido?

É nos jogávamos o player evolution soccer e fomos acompanhando (risos) o jogo foi... saia novas versões e nós fomos acompanhando íamos comprando aqueles que foram aparecendo. O soccer acabava por jogarmos todos ao mesmo tempo com o Playstation com um adaptador para jogar vários comandos e jogávamos em grupo de 5, 6 se calhar .

E qual era o critério para escolha do jogo?

(Risos) o jogo era sempre o mesmo era só esse...

Mas como conheceram o player soccer?

Humm dois...pronto desse grupo que nós convivíamos. .eles já jogavam esse jogo, continuavam a jogar sozinho e transmitiram essa influencia e vontade de querer jogar aquele jogo. Até porque o jogo era bastante interessante e dava pra jogar e gostávamos todos de futebol.

E de onde veio o interesse pelo videojogo?

Hum... Gostávamos de futebol, jogávamos bola, o jogo era de futebol. E era pelo divertimento em si estávamos juntos depois era uma experiência, pronto, é complicado estarmos todos a jogar a bola.

Jogavam sempre rapazes?

Humm sim, só rapazes...

É melhor jogar no computador ou em consola?

Sozinho no computador até porque não tenho Playstation. Em grupo no consola .

È melhor jogar com o teclado ou com o comando?

É mais fácil usar o comando ou joystick do que o teclado, agora o habito, pronto, o habito é que faz...quem tem habilidade em jogar no teclado, pronto acha mais fácil. Tem jogos que é melhor no teclado outros no comando. Até porque de jogo pra jogo variam as teclas, depende do jogo.

Hoje, continua a jogar?

Eu costumava jogar, e jogos de formula 1, mas agora já não jogo .quando jogava sozinho gostava de jogos de estratégias, são jogos muito demorados e pronto nos queríamos era ta naquele momento com toda a gente do grupo nos divertir a jogar sem grandes compromissos.

Meus amigos hoje, são capazes de jogar individualmente, cada um foi pra um sitio diferente, já não temos tanta disponibilidade de estarmos juntos, mas acredito que joguem igual a mim.

Quais as características de um bom videojogo?

Hum ham...eu acho que deve ser realista.Os jogos de esporte são!

Quando perdia ou não passava nos nível, o que sentia?

Não gosto de perder, mas perder era sem qualquer tipo de problema, perdia e jogava outra vez para a desforra.

E quando ganhava?

Ganhar e perder não é assim grande diferença em si. Era mais o momento de estar a jogar que significava alguma coisa. Afinal, pronto estávamos a ganhar, perder, quando ganhávamos faziam uma festa e tal uma brincadeira e pronto voltávamos a jogar.

E seus pais o que achavam?

Diziam somente que há jogos que não são produtivos, e é verdade. Que isolam as pessoas. E esses videojogos em grupo, são mais fixos e estamos todos juntos . Se calhar acham algo positivo desde que não vá a atrapalhar. Jogávamos e depois íamos estudar (risos) ou, pronto jogávamos e íamos fazer outra coisa.

Gostaria de complementar algo, de dizer alguma coisa que eu não perguntei?

Eu gostaria de salientar que o jogo era mais uma maneira de estarmos juntos . Não sei se tem muito interesse, mas era mesmo o divertimento, pronto. Em grupo, estar a conviver com nossos amigos e estar a jogar. Até porque estar a jogar estar a descobrir as outras pessoas, vemos a reação uns dos outros quando perdem uma reagem mal outro melhor. Se calhar não conhecíamos, quando perde e ficamos a conhecer melhor e aprende as diferenças é isso!

Entrevista 2

19 anos, estudante, possui um irmão mais velho, mora com os irmão em Coimbra. Vê os pais em media a cada 2 meses.

Como que idade começou a fazer uso dos videojogos?

Ihh ...e não me lembro, eu era muito criança. Era assim: meu pai tinha uma empresa de informática e não tinha tempo para tomar conta de mim assim. Então, meu pai deixava-me na empresa dele. A empresa era cheia de computadores, não tinha nada para fazer la. Eu ficava a mexer nos computadores não tinha nada pra fazer la e depois ficava a olhar os empregados, não sei se aprendi por mim mesmo, com meu irmão a começar a jogar ou com os empregados da empresa.Os primeiros jogos comecei a jogar lá.

Então,jogou os primeiros videojogos no computador?

Sim

Tem consola?

Não, consola não. O computador não é uma coisa que passa de tempo, não é uma coisa que com o passar dos anos já não interessa. Consola passado uns anos já saiu de...cada ano tem uma outra é complicado, é quase 20 contos uns 400 euros e gastar 20 contos de cada vez é complicado.

O que gosta de jogar?

Agora já não jogo.

Nem um pouco?

Não sei se lhe interessa muito, mas...que a maior parte das pessoas que jogam computadores são pessoas muito caladas, são pessoas com.... Basicamente o ser humano tem necessidades sociais, certo?! E As pessoas que acabam por se dedicar muito tempo a jogar computador, passam pouco tempo aos amigos, pois perdem muito tempo a jogar no computador. Acabam por ficar sozinhos, com poucos amigos. Acabam por não conseguir comunicar bem até. E eu cheguei a um ponto que me tornei assim, eu jogava, ia para casa jogar no computador e não saia com meus amigos, nem se quer os tinha muitos, o meu melhor amigo e acabou, o meu melhor amigo era como eu (rs), não tinha namoradas, não tinha nada a nada assim!!Comecei a olhar pra mim, um rapaz de 16, 17 anos, olhei pra mim e não era aquela vida que eu queria ter, era degradante. Eu não era feliz . Tinha minhas necessidades sociais, mas não conhecia minhas necessidades sociais. Então preferi mudar a minha vida toda, então jogo de computado... dei tudo a meus primos, amigos, a toda a gente que eu encontrava, eu não queria aquela porcaria pra nada. O computador agora pra mim era só para ouvir musica, vê filmes. E comecei a tentar construir minha própria vida social . Então, não sei, foi uma mudança enorme a minha vida virou a 180 graus, basicamente. Ainda hoje estou a tentar mudar alguma coisa, é preciso...é muito difícil a pessoa tomar a iniciativa pra fazer isto. Tive que chegar ao fundo, fundo. Os jogos de computador são viciantes,nós optamos por estilo de vida completamente a margem da sociedade.

Todas pessoas que jogam são assim?

Não, necessariamente, não necessariamente. Mas há pessoas que jogam no computador são aqueles jogos de...jogam de vez em quando, acham engraçado o jogo e pronto, ninguém sabe mexer muito no computador são aqueles jogadores mais...que jogam menos vezes. Mas a grande maioria das pessoas, a grande maioria dos rapazes, principalmente...se a senhora for ao Pólo II, vê que a grandessíssima maioria dos rapazes é assim, são todos completamente a margem, só que no Pólo II tem aquela coisa são todos a margem e acabam por formar um grupo, mesmo que seja a margem.

As pessoas das área de tecnologia, tendem a jogar mais?

Elas foram para a área de tecnologia exatamente por isso. É um negócio diferente, não é o fato de eles estarem naquele curso que faz com que eles joguem é o fato de jogarem que o fazem estar naquele curso. Meu irmão é exemplo disso. Sinceramente, acho que não percebo... as pessoas que jogam computadores, acabam por ser pessoas calmas e um bocado tristes.

Eu cheguei ao ponto de começar a fazer jogos, programá-los, é o extremo não há mais que isso quer dizer...mas a grande maioria das pessoas nem precisam chegar ao meu nível, aquele nível mesmo baixo pra estar dependente, meu primo é exemplo disso: joga, só joga não programa ele , pronto não sabe mexer no computador a 100% , mas joga e é no jogo que passa a maioria das horas.

A origem disso vem que os pais não tem grande tempo pra por os filhos em atividades, para por os filhos em... tratar os filhos aqui ali a levar os filhos a sair com os amigos. Hoje é até perigoso pra uma criança mais nova começar a brincar na rua, hoje em dia acaba sendo muito perigoso e os pais tentam ao máximo evitar isso, logo a criança passa grande tempo a estar em casa. E que há pra fazer em casa? Televisão e hoje em dia ver-se muitos jovens em casa a ver series como Morangos com açúcar e coisas assim, acabam também por passar o tempo a jogar no computador. E acabam desde cedo se torna pessoas assim.

Que tipo de jogos costumava jogar?

Tipo estratégia, gostava de muitos tipo de jogos. Houve um tempo em que tinha mania de jogos de estratégias e outros tipos de jogos.

E quais os critérios utilizava para escolher os jogos?

Era não ser igual aos outros, os jogos de estratégias têm a tendência a ser todos iguais, mas ha aqueles que dentro do jogo são mais diferentes.

Tinha algum personagem predileto?

O que eu mais gostava era aquele personagem mais pequenino, que tinha um chapéu diferente, mais estranho me chamava mais atenção.

Por que gostava de jogar?

È são viciantes...eu ficava em casa a fazer só aquilo. Se alguém chegasse ao pé de mim: já não há mais vídeo jogo, eu não sabia o que fazer. Porque os jogos servem pra vender e quanto mais viciante for quanto mais vende, logo fazem viciante de propósito, sem ter consideração pela vida das pessoas

O que sentia quando perdia ou não passava de nível?

Ha! isso nunca me incomodou. Aquelas coisas da vida que quanto mais fazemos mais aprendemos?!e quando perdia mais aprendia com isso mais acima consegue chegar, estamos a aprender com isso. Nos jogos é assim perdemos em um determinado nível e já sabemos como não fazer para na próxima vez passar de nível. É mesmo como a vida, podia ficar no mesmo nível e me motivava a tentar, quanto mais difícil mesmo melhor, sempre.

E quando ganhava?

Quando ganhava ficava todo feliz. O que me da gozo é o desafio. O desafio, sabe aquelas coisinhas pequeninas que tem dentro do jogo? Aquilo é que era piada. Aquele bonequinho, tem uma arma melhor que o outro...

Costumava buscar “as falhas” do sistema para avançar no jogo?

Eu pessoalmente evito, encontro uma falha no jogo, sei la evito usá-la. O meu primo usa sempre explora ao máximo pra vê se consegue qualquer coisa. A falha não era pra estar no jogo. Se nós usarmos a falha pro nosso beneficio acaba por estragar a piada do jogo, acaba por estragar a essência do jogo basicamente.

Passava quanto tempo a jogar?

(Risos) todo meu tempo livre, todo. Depois das aulas até a meia noite 11:30. Depois sempre tinha um filme alguma coisa assim. Minha vida tava degradante

Por que decidiu parar de jogar?

Foi olhar pra mim próprio e dizer: “ isso é degradante”. No início olhei pra mim e disse: “não tá bem”, mas continuei a jogar computador na mesma. Depois olhei pra mim outra vez e comecei a estudar psicologia por mim próprio sobre interações sociais, meus estudos sobre interações sociais me influenciaram a largar, depois de tentar varias vezes. E eu queria mudar minha vida. E agora nunca mais.

Hoje de vez em quando jogo, mas aqueles jogos que não vão me viciar.

Eu ganhei uma vida praticamente, comecei a ter uma vida social, amigos...não sei. Eu cheguei a escrever 4 páginas de coisas que tinha que fazer. No dia que eu larguei o computador de vez. Eu fiz tudo aquilo, fazia uma coisa, fazia outra, não parava. Entretanto começava a ganhar uma vida social. Há três coisas essências para a felicidade. Não é toda gente que é feliz. E as coisas essenciais: que é saúde, amigos namorada vida social essas coisas assim e dinheiro. Alguns dizem que dinheiro não traz felicidade, dinheiro a mais não traz felicidade porque acaba por estragar a vertente social. Se nos tivermos essas três coisas equilibradas, bem equilibradas, nós alcançamos algum nível de felicidade . Quando eu comecei a fazer as mínimas coisas, algum trabalho e tiver dinheiro, minha saúde já estava , claro e minha vertente social também estava a começar a subi e eu comecei a ganhar alguma coisa de felicidade.

As pessoas que jogam são pessoas tristes. São pessoas que procuram o prazer em curto prazo, imediato, que é no jogo, ao invés de procurar um prazer em longo prazo que é preciso trabalhar para conseguir. Um exemplo, os jogos de computador, quando jogamos o jogos de computador estamos a jogar é pelo prazer imediato, ah eliminei o inimigo e da um prazer do caraçãs. Começas a fazer musculação tem dor em curto prazo do exercício, tem muita dor , com o tempo que libera uma substância...endorfina que dar prazer. Dor em curto prazo e prazer em longo prazo. E o jogar computador dar o prazer em curto prazo.

Era solitário e começou a jogar ou o jogo o deixou solitário?

(Risos)Boa pergunta, muito boa pergunta ...mas eu nunca...eu não sei ...mas essas coisas..aliás ah acho que foi o jogo que me tornou solitário. Comecei a jogar na empresa do meu pai nas minhas horas livres daí eu não ficava com meus amigos. As pessoas solitárias tem mais tendência a jogar, uma pessoa que não tem tendência a ser solitária joga o computador e pronto...Quem joga é as duas coisas ao mesmo tempo, se calhar é isso!!!

Tem alguma coisa que não perguntei que gostaria de completar?

O importante é que as pessoas começam a jogar os jogos acabam por ser só, começam a jogar e acabam por se dedicar e o ser humano tem necessidades sociais que é a mais importante de todas.

Entrevista 3

19 anos, tem uma irmã mais velha com quem reside aqui em Coimbra acerca de 5 anos.

Com que idade começou a jogar os videojogos?

Eh foi por volta dos 14, 15anos

Como conheceu os videojogos?

Eu já conhecia porque havia programas de televisão falavam de videojogos e também tinha amigos que jogavam, depois comecei a comprar algumas revistas, comprei uma consola e comecei a jogar.

Jogar no computador também?

Não só no consola. Tenho uma Playstation!

Costuma jogar sozinho?

Geralmente jogo sozinho. Com amigos só quando estou de férias. É mais divertido jogar com amigos.

Frequenta salões de jogo?

Não

Joga quantas horas por dia?

Depende do tempo que tenho entre 1 e 30 e 2 horas por dia, geralmente no final da tarde principio da noite.

Qual o tipo de jogo preferido?

Gosto mais de futebol. Play evolution soccer. É praticamente o que eu jogo mais.É gosto de jogos de ação são basicamente esses dois tipos.

Quais os critérios que utiliza para escolher os videojogos?

Bem, costumo falar com amigos, que tem mais jogos do que eu, leio algumas revistas e alguns artigos da internet e outras vezes compro sem saber, normalmente é por artigos de revistas que eu me vejo ouço e vejo na televisão os jogos mais falados.

Qual seu personagem preferido?

É o Solid Snake do Metal Gear Solid (é um espião militar) e o super homem gosto há muito tempo do super homem.

O que sente quando perde ou não passa o nível?

Bocado frustrado, irritado, mas nada de extraordinário

E quando ganha?

Fico contente, mas não é melhor coisas que me acontece, normal também.

Já deixou de fazer alguma coisa pra jogar?

Não, não ...eu ate digo de brincadeira que a vida que atrapalha os jogos. Nunca deixe de estudar e fazer essas coisas por causa dos jogos

Prefere o computador ou a consola?

E...pronto o computador não acho que está tão adaptado quanto uma consola. Há muito problemas de software, hardware e os jogos não funcionam tão bem no computador. Acho que é basicamente isso.

Tem algum tipo de acessório para os jogos?

Não, não só o comando.

Que os seus pais acham dos videojogos?

Não, não acham muito interessantes, acham que um bocado de perda de tempo, mas nunca tive problemas. Eu vejo como distração, passar um tempo , divertir-se com os amigos, não acho que tenham grande importância, mas continuo a jogar na mesma.

O que caracteriza um bom videojogo?

Eu acho que um bom videojogo, tem que ter bons gráficos, uma historia interessante é...uma historia que tenha enredo nos envolva que nos faça sentir mesmo aquilo dos jogos e de resto questões técnicas, jogabilidade, sons, gráficos. Mas o mais importante é a historia.

Os jogos podem ensinar alguma coisa?

Sim, é capaz. Há jogos que podem transmitir algum conhecimento de história geografia podemos tirar esses pontos de alguns jogos. Por exemplo, vou citar um exemplo dos jogos de futebol, conheci mais países, relacionei bandeiras, conheci países que não conhecia por causa dos jogos de futebol; um pouco de história em outros jogos, tipo militar pode tirar alguma aprendizagem dos jogos é preciso saber tirar essa boa aprendizagem do jogos.

Gostas de competir?

Não...eu acho que..não é um trabalho produtivo..

O que o motiva a jogar?

É gostar dos jogos.

Gostaria de falar mais alguma coisa?

O jogo é tipo uma segunda vida como agora tem o second life.

Joga no second life?

Não, não!!Penso que as pessoas podem se agarrar mais a esse tipo de jogos e não viver a vida real.

Já fez amigos por causa dos jogos?

Não, não

Entrevista 4

21 anos, um irmão mais velho de 24 anos. Reside em Coimbra com os colegas, vai a casa nos finais de semana.

Como que idade começou a jogar?

Não faço idéia, talvez com 11, 12 , talvez.

Como conheceu os videojogos?

Amigos, essencialmente, foi no grupo de pares da escola. Normalmente os miúdos falam entre eles foi à escola.

Qual foi o primeiro videojogo?

Não faço idéia...sinceramente não faço idéia. Foi no consola.

Ainda tem consola?

Sim, sim tenho.

Joga frequentemente?

É pois...jogo mais aos finais de semana, o consola la em casa de meus pais. Tenho o Playstation 2.

Tem acessórios?

Não, tenho o básico (risos).

Qual o videojogo preferido?

Play soccer evolution. É um grande vicio..rs r s

Gosta de mais algum outro tipo de videojogo?

Aqueles jogos de missões, tropas especiais aquelas coisas assim...

Qual o personagem preferido?

Não, não tenho.

Já frequentou salões de jogos?

Já, já...ha dois tipos os de bilhar, matraquilos...De vez em quando sim...para jogar as duas coisas bilhar e as vezes videojogo.

Prefere jogar em casa ou nos salões de jogo?

Em casa é menos estimulante porque jogas com a mesma pessoa. Em salões de jogos podes jogar com pessoas novas, que tu não sabes como és e também não sabe como tu jogas.

Em casa joga sozinho?

Não, sempre com meu irmão.

Costuma ler revistas especializadas, artigos na internet?

Nem por isso.

O que é caracteriza um bom jogo?

La estar depende muito do tipo de jogo que se procura. Que se caracteriza um bom jogo? Não sei. Por exemplo, no esporte acho que é jogabilidade. Há jogos muito bom há nível gráficos, mas se calhar a jogabilidade não é assim tão bom. Essencialmente é isso.

Por que gosta de jogar?

É puro ato de diversão, lúdico distração.

Já deixou de fazer alguma atividade de para jogar?

Não, não..é eu gosto de videojogo, mas tenho a noção que não sou assim, há pessoas mesmo viciadas. Eu gosto, gosto imenso de jogar mas não paro minhas atividades.

O sente quando ganha ou passa de nível?

Satisfação

E Quando perde?

Um bocadinho de frustração, la estar isto também depende de jogo que se joga. Quando nós sabemos que podemos fazer algo a mais e não conseguimos ficamos um bocadinho frustrados.

O que seus pais acham dos videojogos?

Meus pais acham que passo muito tempo a jogar, mas nunca reclamaram.

É possível aprendizagem através dos jogo?

Sim. Eu por exemplo não jogo esse tipo de jogo, mas sei que há determinados tipos de jogo que são concebidos, se calhar para o aprendizado das crianças. Se calhar estimulam, o raciocínio...ha jogos que sim que contribuem para aprendizagem.

Entrevista 5

21 anos, tem um irmão mais velho, mora com os amigos.

Joga videojogos?

Já joguei, mas hoje nem tanto.

Começou a jogar com que idade ?

14 , 15 anos. Naquela altura os rapazes tinha videojogos e fui jogando. Comprei um consola e fui jogando.

E atualmente?

Jogo de vez em quando ...

Que tipo de videojogo?

Hoje em dia mais de futebol, o player soccer evolution.

Tem algum personagem preferido?

Não, não!

O que caracteriza um bom videojogo?

Ter um bom grafismo, uma boa imagem no caso de jogo de futebol. No caso de jogos de estratégias aquelas coisas que puxem pela imaginação. Como o futebol manager. Gosto de gerir , jogar no computador. Aquilo é um jogo de futebol só que não joga com os bonecos é mais de gerir...

Frequenta salões de jogo?

Muito raramente, geralmente pra jogar sinuca, videojogos, não

Geralmente , joga sozinho?

Esse jogo é para jogar sozinho.

Quando perde o que sente?

É um jogo. É só pra ser divertido e mais nada.

E quando ganha?

É divertido é só para descontrai , diversão!

Como escolhe os videojogos?

Indicação dos amigos, experimento se o jogo for engraçado, pronto...

O que o motiva a jogar?

A diversão mesmo, se o jogo for divertido..para passar o tempo.

Entrevista 6

20 anos, tem 1 irmão mais velho, é de Tonela, reside com colegas em Coimbra, estudante e jogador de futebol

Possui computador?

Tenho computador aqui em Coimbra e la em Tonela tenho Playstation 2.

Costuma jogar?

Aqui em Coimbra, nem por isso. Mas nas ferias de verão e ao fim de semana quando la vou , jogo bastante.

Prefere jogar no consola ou no computador?

No Playstation.

E qual o jogo que costuma jogar?

O play evolution soccer e no computador é Manager o dos treinadores é sempre tudo relacionado com o futebol e também com carros. Houve uma fase que joguei muito jogos de estratégias, mas já passei dessa fase.

Joga sozinho?

O Manager sim, mas o soccer jogo com amigos.

Joga geralmente quanto tempo?

Umas 2 , 3 horas

Começou a jogar com que idade?

Por os 9 anos

Lembra qual o foi i primeiro videojogo que jogou?

Foi o FIFA, já não sei qual era o ano, mas foi o FIFA. Eu e meu irmão éramos viciados no jogo de futebol. Meu irmão jogava futebol e acabei por jogar também

E como conheceu os videojogos?

Humm acho que foi os colegas falavam eles jogavam..depois acabava por comprar também os jogos.

Tem algum personagem preferido?

Não, não tenho nenhum especial

Frequenta salões de jogos?

Não

Por que motivo gosta de jogar?

Acho que essencialmente é para passar o tempo. Porque se há algo de concreto pra fazer não ligo muito. Por exemplo, aqui em Coimbra ha dias que não jogo.

O que sente quando perde ou não passa de nível?

Nada de especial, ta bem ninguém gosta de perder, mas nada de especial.

E quando ganha?

Também nada de especial, é uma brincadeira e mais nada.

O que caracteriza um bom videojogo?

Bons gráficos é essencial e tem que ter objetivos . Acho que é o principal ter objetivo e bom gráfico. E dependendo claro do jogo formula I e futebol, por exemplo torneios é uma coisa muito parecido com o real é interessante e quanto mais real melhor em nível de jogador e tudo, quanto mais real melhor!!

Lê revistas especializadas, busca na internet para escolher um videojogo?

Não, por acaso não, acho que é mais senso comum.

Tem horários definidos para jogar?

Não as vezes dar as vezes não dar...não tem horário específico

Gostaria de complementar alguma coisa?

As pessoas querem se divertir nos videojogo. Acho que é isso já disse tudo!

Entrevista 7

20 anos, tem 1 irmão mais velho. Reside com a mãe em Coimbra

Joga os videojogos?

Sim, sim jogo, nos tempos livres costumo jogar.

Que idade começou a jogar?

O meu irmão é mais velho ele, influenciou-se primeiro então, depois eu comecei a jogar o que ele tinha depois a jogar com ele. Portanto posso dizer que sempre joguei desde que nasci. Ele me ensinou a jogar

No consola ou no computador?

Na altura havia o Spectrum com vários jogos depois o computador, depois começavam a haver uns consolas mais pequenos, mais elaborados.

Sempre teve os consolas?

Hum...tive até o Playstation depois me concentrei mais no PC

Costuma ler revista especializadas, artigos da internet sobre videojogos?

Sim, mais nos fóruns da internet

Participa de fóruns da internet?

Sim, sim..

Frequenta salões de jogos?

Não, isso não.

Geralmente jogo sozinho ou com alguém?

Eu jogo sozinho. De vez em quando meu irmão vai a casa costumamos jogar. E as vezes *on line* com amigos. As vezes encontro no messenger com amigos e comentamos: “olha vamos jogar esse” e entramos os dois e começamos a jogar, são mais jogos de futebol. Dar mais satisfação jogar com pessoas

É o tipo de jogo que mais gosta, o futebol?

Sim, sim

Tem algum personagem preferido?

Não, não, porque normalmente nos jogos de futebol não tem nenhum personagem específico. Normalmente aqueles jogos que tem uma personagem específica um padrão, desses eu não jogo.

Geralmente, quando começa a jogar joga por quanto tempo?

Mínimo meia hora o Máximo uma hora e meia.

Joga todos os dias?

Quando tem um bocadinho a noite, gosto sempre antes de ir para a cama de jogar um bocadinho para relaxar

Qual o motivo que gosta de jogar?

É mais pra relaxar ou então quando não tem nada que fazer vou jogar um bocadinho pra me entreter .

Quando ganha, como se sente?

É...no caso é melhor dizer que quando perco não me sinto mal. Portanto o sentimento é quase o mesmo, jogo apenas pra me divertir. Depende,quando jogo contra o computador. Quando jogo contra meu irmão ou com outra pessoa cria-se uma certa rivalidade pra ganhar e depois picar e brincar um bocadinho seria mais assim!

Deixou de fazer alguma atividade para jogar?

As vezes começa-se a jogar e o tempo passa e já não dá para fazer outra atividade que tinhas que fazer...mas é raro é raro

O que caracteriza um bom videojogo?

Tem que ser ao gosto do jogador. Em nível de jogabilidade tem que ter um bom grafismo e depois depende muito do gosto do utilizador se é fácil, se é difícil..

Busca as “falhas do sistema” quando joga?

Nos jogos de futebol não há muito que fazer. Nos jogos de automóvel dá pra fazer desbloquear um carro mais potente algo assim. Eu faço isso quando estou encravado num nível.

Prefere consola ou computador?

Eu como disse fiquei pelo Playstation 1, logo os gráficos do Playstation 1 se comparados com o computador agora, são muito ruins. De qualquer forma os computadores servem para outras coisas. O consola são melhores para jogar, se calhar!

Já fez amigos por conta dos jogos?

Não, não

O que sua mãe acha dos videojogos?

Irrita-se um bocadinho, por passar muito tempo no jogo. Eu tentava incentivá-la a jogar comigo. Ela: “ah! eu não percebo nada disso”, mas jogava para me calar. Mas há mães que jogam eu conheço um caso no porto em que a mãe..acho que a mãe joga mais que os filhos...

Todos gostam?

Não tem idade..o começar dependem das posses das famílias em ter os jogos ou não.

Tem alguma coisa que gostaria de complementar?

Talvez os preços de jogos. É um bocadinho caro. Tem jogos mais caros e mais baratos. Geralmente sacas na internet.

Anexo 6 – Transcrição das Entrevistas (Mulheres)

Entrevista 1

idade 20, tem uma irmã mais nova, reside com os pais.

Já jogou videogames?

Sim, já joguei algumas vezes.

Em consola ou no computador?

Já joguei em ambos

E atualmente continua a jogar?

Hã, não muito, não tenho tempo. Não muito

Tem jogo preferido?

Não, é..um bocadinho mais haver ação ou aqueles mais típicos, mais engraçados sei lá um Mário, aqueles mais antigos, não é...mas nada assim especial

Com que idade começou a jogar?

Não lembro

Como conheceu os videogames?

Com minha amigas na altura tudo juntas, tinha um computador la na escola e começamos a jogar, acho que foi assim, não sei. Acho que sim.

E jogava sempre com suas amigas?

Não, as vezes sozinha.

O que pensa das pessoas que jogam?

É...eu acho que cada um deve fazer um bocadinho daquilo que gosta, se gosta não é...não tenho nada contra. Acho que. Pronto, quando as pessoas são muito viciadas aí é como qualquer vício não é, ha que manter certo controle, agora não tenho nada contra.

Por qual motivos jogava?

Distração, um bocadinho... sei la... mais para distrair , diverte-me um bocado.

O que seus pais pensam sobre os videogames?

Eles não têm nada contra.

Joga com a sua irmã?

Não muito. Porque a diferença de idade é um bocadinho grande o interesse é diferente. Ela tem 13 eu tenho 20 então já é diferente

Joga no consola ou no PC?

É mais daqueles que saco da internet

Já frequentou salas de jogos?

Não, isso não

E quando joga, geralmente passa quanto tempo?

E não muito, sei lá no máximo 1 h. Não mais que isso

Tem preferência de horário para jogar?

Mais a noite

Já deixou de fazer alguma atividade para jogar?

Não, não isso não.

O que caracteriza um bom videogame?

É..tem que estimular,tem que nos manter, tem que ta sempre hum.. dar alguma incentivo não é ?...que desperte alguma atenção que motive a continuidade

Tem algum jogo preferido?

Não.

O que torna o jogo mais atrativo?

Primeiro tem que ter alguma ação, depois também as cores, mesmo as figuras.

Conhece alguém que considere viciado em jogos?

Sim conheço. Um rapaz. No geral acho que os rapazes jogam mais que as raparigas. Acho que tem haver com o desejo de adrenalina que se calhar ta mais ligado aos rapazes do que nas raparigas. Pronto e também se calhar um bocado por causa da cultura. A cultura incentiva mais o rapaz a jogar que a rapariga . Por que os jogos se calhar são mais direcionados para rapazes que para as raparigas. Acho que é mais por ai

Como se sente quando ganha ou passa de nível?

La esta é o tal Incentivo dar vontade de continuar, mas depois tem também aquele lado se perdemos “não agora tenho que passá-lo tenho com continuar a insistir” se calhar também se for fácil desmotiva um bocado.

É melhor jogar no consola ou no PC?

É eu acho que o consola é mais direcionado para jogar o computador nem tanto. Eu como não jogo em consola não tenho muita certeza, mas deve motivar mais para jogar que no computador, porque é mais direcionado para isso.

Atualmente, joga sozinha ou com amigas?

Agora jogo sozinha. Diverti-me um pouquinho. As vezes estou um bocado cansada de estudar se calhar dar mias gozo para um bocadinho.

É possível ter algum aprendizado com os videogames?

Eu acho que sim. Há aqueles videogames mais educativos para as acrianças mais novas para adulto já não há tantos, segundo eu sei, mas por exemplo ha alguns que são em inglês que pode a motivar aprender algumas palavras. Assim, aprende qualquer coisa.

Já buscou informações sobre jogos em revistas, internet?

Eu quando andava por ai pelo 11 ano, tinha um colega que era viciado nos videogames e tinha revistas essas coisas todas eu dava uma olhadela, mas tirando isso não.

Entrevista 2

21 anos, uma irmão mais velho. Mora com colegas.

Joga os videogames?

Quando era mais pequena,agora atualmente não.

Com que idade começou a jogar?

Novinha 6 por ai

Como conheceu os videogame?

Minha irmã tinha o habito, e eu também então..foi um pouco por ai iniciativa dele

Jogavam no computador ou no consola?

No computador

E Continua a jogar?

Atualmente não, não desperta qualquer interesse não ocupo meu tempo livre com computador .

O que pensa sobre as pessoas que jogam os videogames?

Desde que não ganhem um vício em relação a isto não é mal, é uma forma de ocuparem o tempo e até aprender algo dentro do jogo claro, depende do tema. Agora quando é um vício ou quando fica um dia inteiro em frente ao computador creio que é preocupante.

O que pensa que acontece com as pessoas para que elas se tornem viciadas?

Talvez o interesse e o objetivo em atingir determinado patamar no jogo talvez. Não tenho muita certeza

Tinha algum jogo preferido?

Na altura jogava o rei leão. Não lembro não.

Jogava com amigas?

Não tinha muito o hábito de jogar com amigas.

O que seus pais pensam sobre os videogames?

Não tinham nada contra. Quando muito era uma forma de aprender de estar em contato com o computador, trabalhar um pouco o sentido aprender um pouco o jogo querer ganhar determinada meta.

O que caracteriza um bom videogame?

Animação, cor, personagem, movimento, a tarefa que... o objetivo dele. Me atraía mais era o movimento que o jogo tinha.

Deixava de fazer alguma atividade por conta dos videogames?

Não. Eu nunca fui muito agarrada. Não ocupava o tempo livre nada mais

O que te motivava a jogar?

Ocupar algum tempo, uma forma de distrair divertir-me um pouco. E o fato de ter a companhia de alguém, que era meu irmão, uma vez ou outra. E pronto naquela idade era tentar ganhar o irmão era um incentivo.

Quando perdia o que sentia?

Uma brincadeira nunca levei muito a peito o fato de perder um jogo. Claro que na aquela altura que o objetivo é ganhar mas não é nada doentio ao ponto de ficar triste não encarava com naturalidade o fato de perder tal como ganhar.

Entrevista 3

25 anos, filha única, durante a semana mora com amigas. E em Porto reside com a mãe.

Já jogou videogames?

É assim, eu quando era mais novas comecei a jogar, não sei se isso conta, aquelas brinc manias, andava sempre com aquilo e andava sempre a jogar.

Com que idade?

A partir dos 15 foi quando me deram a primeira e foi por aí até os 18 pronto. Depois no computador jogo aquele *solitary spider* e tem uns joguinhos de normalmente eu gosto mais daqueles que são assim mais infantis, que tem um bonequinho que tem que comer uma fruta algo assim. Jogos mais esses assim em que uma pessoa vai passando de nível pronto, nunca joguei assim *Tetrix* nem nada disso. Na consola, eu adorava muito as *spice girls* quando elas lançaram o jogo delas eu comprei a consola de propósito para jogar o jogo delas. Não comprei mais nenhum só aquilo. Na altura quando comprei jogava imenso.

Continua a jogar no consola?

Raramente, hoje com o computador a pessoa tá ali a fazer um trabalho e para distrair um bocadinho para e joga um bocadinho é mais fácil. Tenho pc aqui e em Porto.

Joga sozinha ou com amigas?

Sempre joguei sozinha.

Qual o motivo pelo qual joga?

Acho que é mesmo distração as vezes porque ..quando uma pessoa ta fazendo um trabalho e quer se distrair durante 20 minutos e não dar pra fazer grande coisa e ao menos nossa cabeça deixa de pensar no trabalho, uma pessoa dependendo do jogo tem que ta concentrada para não perder, para passar de nível e acaba por distraí um bocado. É mais pela distração.

Qual o tipo de videogame que mais gosta?

Concentração, gosto mais de jogos de concentração.

Tem algum jogo favorito?

Acho que não eu jogo muito Hac mam e googman. Não são assim daqueles jogos muito conhecidos. É assim um labirinto e ele tem um bonequinho, um smile, La no meio e nos com a tecla do computador temos que andar dentro do labirinto temos que nos guiar para a saída, temos que pegar as frutinhas para ganharmos pontos e depois aparece uns bonequinho que nos matam e nos temos que desviar deles pronto, a não ser quando comemos uma fruta ficamos imunes podemos ir contra eles e matá-los, pronto.

A pessoa tem que ficar concentrado, primeiro porque é um labirinto, depois para vê onde cai a fruta, que a gente nunca sabe onde vai ser, e depois pra vê onde sai os bonequinhos se estamos imunes e podemos matá-los ou não.

A cada nível vai ficando mais difícil, vem mais inimigos e para além deles virem mais eles andam mais depressa, os labirintos vão ficando mais complicado, mas também a pontuação, a pontuação que a gente ganha é maior que no primeiro nível.

Quando perde ou não passa de nível como se sente?

Gosto muito de ganhar. Quando perco é uma coisa que me chateia, no solitário fica lá o número de derrota na estatística eu às vezes vou lá e apago aquilo tudo. Apaga tudo fica pontuação máxima zero, mas ao menos não tem derrota nenhuma. Eu por acaso não gosto de perde, mesmo quando estou a jogar só com o computador .

Desiste de jogar quando perde?

Não. insisto, por exemplo, se no solitário nos chegarmos ao fim e não conseguimos, encravaros ali não sai e dar-o a opção de reiniciar o mesmo jogo. Eu reinício sempre para tentar ganhar esse jogo.

Joga todos os dias?

Nas férias jogos todos os dias. Agora durante as aulas já não jogo todos os dias. Ao fim de semana acho que sim. Todo fim de semana jogo.

Já deixou de fazer alguma atividade para jogar?

Já me aconteceu, por exemplo na altura que comprei o consola deixar de sair para descobri o jogo. E deixar de sair aconteceu nessa altura de deixar de sair por causa dos jogos, nessa altura passei umas semaninhas em casa por causa do jogos.

E acontece-me as vezes nos jogos de computador, uma pessoa diz assim: “ vou para 20 minutos de fazer o trabalho da faculdade para jogar um bocadinho” e entusiasmo-se quando dar conta já passou mais tempo do que devia as vezes acontece-me .

Já frequentou salas de jogos?

Não, não.

Tem algum personagem preferido?

Acho que não, o pac man talvez, mas talvez. Ta mais dentro do jogo que eu gosto. Talvez por ser engraçados uma coisa que me cativa é os jogos que tem assim barulhos e que assim muitas cores e bonequinhos engraçados .Como eu jogo sozinha pra mim é importante ter esses efeitos acho que entusiasmo mais.

Tem algum horário que costuma jogar?

Jogo mais a noite, porque gosto mais de fazer as coisas de noite.

O que caracteriza um bom videogame?

Acho que pra mim uma das coisas que é fundamentais é ser simples, não é o jogo em si, mas as instruções ser fácil de perceber . Ha jogos que eu leio as instruções e fico a perceber na mesma.

Fundamental é uma pessoa perceber como funciona bem o jogo. E acho que ter vários níveis para não ser sempre a mesma coisa é importante para a pessoa tentarem sempre. Um objetivo de tentar sempre a mudar de nível, e depois esses por menores das cores acho o aspecto visual , da música que também é importante.

Como escolhe os videojogos?

Há alguns jogos que me mandam por e-mail, eu não tenho muito hábito de andar a procurar, mandam e eu começo a jogar, ou emprestam-me algum um cd. Não tenho a iniciativa de está a procurar, mas se encontrar algum que eu ache engraçado e goste faço a instalação no meu computador.

O que sua mãe pensa sobre os videojogos?

Acho que ela não tem nenhuma opinião muito formada acerca disso. Não percebe muito dessas tecnologias. Pronto, na altura do consola ela não gostou muito, porque a minha Televisão não tinha ligação tinha que jogar no quarto dela, ela na altura chateava-se um bocadinho. Agora no computador já não liga tanto a essas coisas.

O que pensa sobre as pessoas que jogam muito os videojogos?

Eu acho que é uma distração. Eu sei que há muitas pessoas que acham mal porque passam muito tempo e se calhar deixam de fazer outras coisas para fazer isso, mas eu sou da opinião que se elas gostam de viver assim, não tão ..acho que qualquer altura que eles queiram deixar eles conseguem...eu acho uma diversão eu sempre acho que é uma diversão...e a pessoas que usam mais outras que usam menos .

Por ser filha única, acredita que estimulou ou não a jogar videojogos?

Eu sempre gostei muito de jogar todos os tipos jogos: de cartas monopólio tinha vários jogava,mas só jogava na altura do natal e depois não tinha com quem jogar. Eu acho que se tivesse irmãos...sempre gostei muito de jogar

È possível aprender com os videojogos?

Acho que sim. Concentração, jogos de memória, raciocínio. Acho positivo. Eu lembro-me que eu tinha um amigo meu...era muito giro. La está cada nível tinha um ambiente diferente era um jogo de concentração tinha que descobrir uma coisa que tava ali escondida dentro daquele cenário. Muito, muito difícil e tinha que estar ali a tentar descobri eu acho que isso também a nível de raciocínio e de organização de pensamento também é...eu acho positivo.

Gosta de vê os outros jogarem?

Até acho mais piada vê as outras pessoas a jogar. Porque tenho a emoção, e se perder não fui eu que perdi.

Entrevista 4

Tem 20 anos, tem um irmão mais novo, mora com os pais.

Já jogou videojogos?

Já

Continua a jogar?

Muito raramente.

Joga no consola, ou no computador?

Jogo no Playstation

Com quem?

Sozinha, com irmão, amigos, com quem calhar.

Tem algum videojogo preferido?

Eu gosto de jogos de luta, embora pareça um bocado estranho. Também é os únicos que sei manobrar mais ou menos.

O que motiva a jogar?

Acho que mais a competição, vê quem vai ganhar, não é tanto o jogar, acho que é mais a brincadeira do que o próprio jogo .

Tem personagem preferido?

É sempre de luta, não há assim um personagem principal. Geralmente jogo com o mesmo que é o mais forte.

Com que idade começou a jogar?

Com 7, 8 anos. Eu jogava sozinha. Ganhei um consola de natal.

Já frequentou salão de jogos?

Sim.

E atualmente?

Raramente, se tiver amigos vou lá ter com eles, mas não jogo isso não.

O que seus pais pensam sobre os videojogos?

Dependem dos vídeos jogos e do tempo que estamos a jogar. Eles não gostam muito de jogos violentos, pois tornam os miúdos mais agressivos eles não gostam que estejam o tempo todo na frente da televisão.

Com que frequência joga?

No computador jogos todos os dias...fico no msn enquanto não vem ninguém vou jogando...no Playstation é muito raro mesmo.

Tem diferenças entre os videojogos que joga quando esta sozinha e de quando joga acompanhada?

Sozinha só jogo estes de vestir as meninas ou arranjar..eu não sei como se chama ao certo esse tipo de jogo...simulação acho que é simulação. Arranjar a casa, criar as imagens das raparigas ou então puzzle também. Com outras pessoas gosto dos jogos de luta.

O que sente quando ganha ou passa de nível?

Não é tanto ganhar é conseguir montar até o final. Fico um bocado frustrada é quando o tempo acaba e eu não consigo cumprir aquilo que ...fico um bocado chateada.

Agora quando estou a jogar Playstation com meu irmão ou com outra pessoa é muito engraçado por quero fazer o melhor possível.

Por que motivo joga os videojogos?

Eu acho que passar o tempo...quando...eu não deixo de fazer outra coisa pra jogar. Quando não tenho o que fazer eu vou jogar um bocadinho. Mas eu não tenho que jogar , por exemplo tem uma programa que começa as 5 são 4 e meia eu vou jogar meia hora ate começar.

É possível ter algum aprendizado com os videojogos?

Sim eu acho que jogos podem ser educativos. Tem os jogos comercializados é só para aprender asneiras tem violência, competição e num sei quê e acabam por estimular a comprar a comprar. Agora tem os jogos educativos aí é diferente.

Os jogos de simulação estimulam a criatividade, a memória, estimulam, mas só que há pontos muito mais negativos

O pensa das pessoas que passam muito tempo a jogar?

Ah talvez a solidão. Pouca atenção por parte da família e dos amigos. Isolamento, normalmente acho que essas pessoas que tendem mais depressivas..não sei se depressivas mas, mais isoladas. Já tem essa característica e usam o jogo s para fugir.

O que torna o videojogo mais atrativo?

As imagens, as músicas, os sons e o fato da realidade dos jogos de futebol as pessoas são iguaiszinhas,fazem os gestos que a pessoa faz, os lances são iguais. Acho que essa realidade cativa

Como escolhe os jogos que ai jogar?

Vou no computador , vou escolhendo pelo imagens que aparecem

Entrevista 5

Tem 20 anos mora com o namorado , filha única.

Joga videojogos?

É mais o meu namorado que joga, eu jogo só no computador mesmo, quer dizer já joguei no X box, mas não sei, parece que não consigo habituar-me. Estou tão habituada aos jogos de computador , que não consigo habituar-me aos comandos é muito complicado.

Com que idade começou a jogar?

Foi a partir dos 15

Joga com seu namorado?

As vezes ele tenta que eu jogue com ele. Mas jogo mais sozinho no computador.

Vocês tem consola?

Sim, temos o X - box , mas não, não convence.

Como conheceu os videojogos?

Os jogos foi através da televisão, revistas e eu também andei no curso de informática e eles não ofereciam jogos, mas a partir de lá tomamos conhecimento deles, só que mesmo assim a sério foi com o meu namorado ele me mostrou vários jogos e instalou novos jogos pra eu jogar. E a parti do momento que eu o conheci que comecei a ligar mais a isso.

Joga todos os dias?

Sim.Jogo em casa, normalmente é no final da tarde quando chego da faculdade estou mais cansada e pronto lá vai um joguito

Tem algum jogo preferido?

Tenho, nesse momento é Sims. Porque eu gosto muito de ..naquele caso é estratégia. É um jogo criativo dar para criar as casas, as pessoas, mas também gosto de jogos em inglês para descobrir as palavras , é o jogo para corresponder as palavras que eles nos dão. Eu não sei que tipo de jogo é este, mas é tipo puzzle ou arcade ou assim.

Tem personagem predileto?

Não, pois sou eu mesma no sims.

Construiu o personagem com as suas características?

Foi, até por que agora o novo, já dar para por os nosso signos que correspondem a nossa personalidade, dar pra fazer as feições da cara dar para aproximamos é muito giro, ou então para melhorarmos aquilo que gostaríamos de ter também de uma certa maneira.

As vezes apetece- me brinca. Tentaria sonhos, objetivos que eu quisesse ter faria no jogo. Agora coisas que eu nunca faria na vida real, isso aí não!

Joga aproximadamente quanto tempo?

Muito pouco, eu canso-me muito rapidamente. Pronto o sims consigo jogar 1h seguida os outros jogos pronto , 15 minutos, 20 minutos nada mais que isso, eu tenho outras coisas para fazer.

O caracteriza um bom jogo?

A jogabilidade, ser fácil, pratico de uma pessoa perceber, e depois também o desafio. Embora não jogue muito jogos de ação com missões, como meu namorado, por exemplo já joga. Acho que é mais isso a jogabilidade e o desafio.

O que torna um videojogo mais atrativo?

Gráficos, se forem muitos reais é melhor, é como se estivéssemos nos dentro do próprio jogo .

Como escolhe os videojogos?

Pela internet, as vezes vou pesquisar na internet, jogos novos, algo assim.

O que seus pais pensam sobre os videojogos?

Meus pais não são nada contra, desde que não sejam violentos. Eles gostam principalmente dos jogos em que dá para aprender alguma coisa. Por exemplo naquele das palavras em inglês acho que dá para aprender. O Sims não..mas pronto. Que minha mãe é professora e o que ela vê mais fundamental no jogo é mesmo para aprender alguma coisa.

E o que você vê de mais fundamental no jogo?

Divertir-me acima de tudo, relaxar, é uma forma de não pensar nos problemas pronto estar ali.E o desafio também, o querer acabar o jogo porque quer chegar, passar de nível.

O que pensa das pessoas que passam muitas horas a jogar?

Eu por acaso tenho um caso, um amigo meu que tem fobia social e ele como não sai muito, embora nos tentamos fazer um esforço para que ele saia, ele então esconde-se em casa e passa o dia, se for preciso todo, a jogar e conhece todos os jogos e mais alguns. Eu penso que isso não lhe faz bem...ainda mais quando uma pessoa ta fechada a jogar, não é ao ar livre. Portanto é prejudicial nesse nível e também pronto por acabam de deixar de fazer coisas. Que provavelmente iam ser mais construtivas e importantes para eles pra ficarem fechados a jogar aquele jogo que não vai passar dali é puro mundo virtual.

Costuma conversar sobre videojogos, participa de fóruns na internet?

Não, muito pouco, só se for puxado conversa por outra pessoa, eu não puxo conversa sobre videojogos.

Suas amigas jogam os videojogos?

Engraçado, pronto, é normal, mas conheço muitos mais rapazes que raparigas, mas também conheço raparigas que levam mesmo a sério.

As raparigas jogam mais sozinhas se calhar não é um tema de conversas os rapazes jogam juntos e o jogo é tema de conversa . Para as raparigas não é tão importante se calhar fazem como eu chega a casa e joga aquele bocadinho , nada mais que isso. Os rapazes gostam mais de jogar em conjunto competir, levam mais a sério.

Anexos 7 – Categorias para a Análise de Conteúdo

Categorias	Sub-Categorias	Conteúdo
Caracterização da amostra	<ul style="list-style-type: none"> • Idade • Género • Numero de irmãos • Com quem reside • Atividade 	
Relação Social	<ul style="list-style-type: none"> • Com quem joga • Frequenta salões de jogo • Deixa de fazer atividade para jogar 	
Motivação	<ul style="list-style-type: none"> • Como conheceu os videos jogos • Motivação para jogar 	
Percepção	<ul style="list-style-type: none"> • O que pensa sobre os videojogos • Aprendizagem 	
Tempo de Exposição	<ul style="list-style-type: none"> • Idade que começou a jogar • Tempo que passa a jogar • Local onde joga 	
Preferencias	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem • Tipo de jogo • Consola /Computador • Jogo 	
Qualidade de bom videojogo	<ul style="list-style-type: none"> • Grafismo • Jogabilidade • Dificuldade • História/conteúdo • Realismo • Critério de escolha do jogo 	
Familia	<ul style="list-style-type: none"> • Atitude dos pais • Participação da familia em eventos sobre jogos. 	

Anexos 8 – Análise de Conteúdo

ENTREVISTADOS	IDADE	IRMÃOS	RESIDÊNCIA	PREFERÊNCIAS	AFETIVIDADE	TEMPO DE EXPOSIÇÃO	MOTIVAÇÃO	PERSONAGENS	RELAÇÕES SOCIAIS	QUALIDADE	PERCEPÇÃO	PAIS
N1	23	Filho único	Com os pais	Esporte (soccer). Joga sozinho- Pc Joga em grupo Consola	Feliz/Indiferente ir a forra.	Início entre 12, 13 anos As vezes	Diversão, Convivência	Sem preferência	Joga com amigos.	Jogo realista	" o jogo era mais uma maneira de estarmos juntos"	Se calhar acham algo positivo desde que não vá a atrapalhar.
N2	19	Irmãos mais velho	Com o irmão	Jogos de estratégia Computador	Feliz/ indiferente	Começou muito criança. Todo o tempo livre (até os 17 anos)	Solidão. " O que me da gozo é o desafio"	Os pequeninos mais diferentes.	Jogava sozinho	Jogo diferente dos outros	"È são viciantes" "O importante é que as pessoas começam a jogar os jogos acabam por ser só"	
N3	19	Irmã mais velha	Com a irmã	Consola. Jogos de Futebol e ação	Fico contente/ frustrado, irritado	14 anos Entre 1 e 2 hs por dia	Diversão Jogar com amigos	Super homem E o Solid Snake	Prefere jogar com amigos	gráficos, uma historia interessante	divertir-se com os amigos, não acho que tenham	não acham muito interessantes,

											grande importância, mas continuo a jogar na mesma	acha que um bocadinho de perda de tempo
N4	21	Irmão mais velho	Com colegas	Consola Jogos de Futebol	Satisfação/ Um bocadinho de frustração	11, 12 anos Finais de semana	É puro ato de diversão, lúdico distração	Não tem	Joga com o irmão	jogabilidade	que há determinados tipos de jogos que são concebidos, se calhar para o aprendizado das crianças.	Meus pais acham que passo muito tempo a jogar, mas nunca reclamam
N5	21	Irmão mais velho	Com colegas	Jogo de futebol	Indiferente	14, 15 anos. Jogo de vez em quando ...	Diversão	Não tem	Joga sozinho ou com amigos depende do jogo	grafismo, uma boa imagem.	É um jogo. É só pra ser divertido e mais nada	
N6	20	Irmão mais velho	Com colegas	Consola Futebol	Nada especial	Começou aos 9 anos Finais de semana 2/3 horas	é para passar o tempo	Não tem	Joga sozinho ou com amigos depende do jogo	gráficos ,objetivos e realismo	As pessoas querem se divertir nos videojogo	
N7	20	Irmão mais velho	Com a mãe	Apesar de jogar no PC, acredita que o consola é melhor	no caso é melhor dizer que quando perco não me sinto mal. Portanto o	Desde muito pequeno. Todos os dias +- 1h	É mais pra relaxar, entreter.	Não tem	Jogo sozinho, com meu irmão, as vezes com	Grafismo E Jogabilidade		Irrita-se um bocadinho

				Futebol	sentimento é quase o mesmo, jogo apenas pra me divertir.				amigo. "Dá mais satisfação o jogar com pessoas"			
--	--	--	--	---------	--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 9 – Questionário: O Perfil dos Utilizadores de Videojogos

Sou aluna do Mestrado em Psicologia do Desenvolvimento da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação - Universidade de Coimbra. Neste âmbito, e com vista à elaboração da minha dissertação, se integra esta pesquisa sobre: O perfil dos utilizadores de videojogos.

Agradecemos desde já a sua colaboração, anónima, mas muito importante para a realização deste trabalho. Responda, por favor, às questões que se seguem considerando sua experiência e opinião.

Muito Obrigada!!

Roberta Oliveira

Caracterização

Nº _____

1. Idade: _____ anos

2. Sexo: Feminino Masculino

3. Quantos irmãos tem?

1. Um sexo: M ou F

2. Dois sexo: M e/ou F

3. Três sexo: M e/ou F

4. Quatro ou mais sexo: M e/ou F

5. Nenhum

4. Na família...

1. Sou o filho mais novo

2. Sou o filho do meio

3. Sou o filho mais velho

4. Sou filho único

5. Com quem mora?

1. Com meus pais

2. Só com a mãe

3. Só com o pai

4. Com familiares

5. Com amigos

6. Sozinho

7. Outros

6. Curso Universitário/_____ Ano _____

7. É trabalhador/estudante?

1. Não

2. Sim

Por favor, responda ao questionário assinalando as respostas que mais se adequam à sua realidade

1. Joga vídeosjogos?

- a) Sim (responda a partir da questão 3)
b) Não (responda *APENAS* às questões 2 e 3)

2. Não jogo videojogos, mas...

- a) Já joguei na infância
b) Já joguei algumas vezes
c) Nunca experimentei jogar
d)

Outros _____

3. Na minha opinião, as pessoas que jogam videojogos são na sua **maioria**:

- a) Solitárias
b) Sociáveis
c) Tristes
d) Divertidas
e) Introvertidas
f) Viciadas/dependentes
g) Normais, iguais a outra qualquer
h)
i)

Outros _____

e) Comunicativas

4. Com que idade começou a jogar videojogos?

- a) Entre 3 e 6 anos de idade
b) Entre 7 e 11 anos de idade
c) Entre 12 e 17 anos de idade
d) A partir dos 18 anos de idade

5. O seu primeiro contacto com os videojogos foi...

- a) Com colegas da escola
b) Com o meu pai/ a minha mãe
c) Com o meu irmão(ã) mais velho
d) Através do computador
e) Através da televisão
f) Com o Namorada(o)

g) Outros _____

6. Geralmente joga...

- a) Em casa
b) Em salões de jogo
c) Na casa de amigos
d) Na faculdade
e) No colégio
f) Outros _____

7. Na maioria das vezes, joga...

- a) No computador
b) Na consola

- a) Computador
Gamepad, Pistola, Joystick, etc.)
- b) Gameboy
- c) Consola de jogos. Qual? _____
- d) Acessórios para jogar (Volante,
e) Não possuo nenhum destes equipamentos

16. Assinale os **3 tipos** de videojogos preferidos.

- a) Concentração (puzzle, jogo da memória, etc.)
- b) Acção (lutas, guerra)
- c) Jogos de mesa (cartas, xadrez, sudoku, etc.)
- d) Esportes
- e) Aventura
- f) Simuladores
- g) Estratégias
- h) RPG (MUDs)
- i) Educativos

17. Qual o videojogo que gosta mais? Por quê?

18. Tem personagem de videojogo preferido?

- a) Não
- b) Sim.
- Qual _____

19. Quando jogo sozinho prefiro os videojogos do tipo :

- a) Concentração (puzzle, jogo da memória, etc.)
- b) Acção (lutas, guerra)
- c) Jogos de mesa (cartas, xadrez, sudoku, etc.)
- d) Esportes
- e) Aventura
- f) Simuladores
- g) Estratégias
- h) RPG (MUDs)
- i) Educativos
- j) Nunca jogo sozinho

20. Quando jogo com outras pessoas prefiro os videojogos do tipo:

- a) Concentração (puzzle, jogo da memória, etc.)
- b) Acção (lutas, guerra)
- c) Jogos de mesa (cartas, xadrez, sudoku, etc.)
- d) Esportes
- e) Aventura
- f) Simuladores
- g) Estratégias
- h) RPG (MUDs)
- i) Educativos
- j) Nunca jogo com outras
pessoas

21. Nos videojogos quando **ganho** o jogo ou passo de nível sinto-me:

	1	2	3	
4	5			
Discordo	Discordo		Não discordo	Concordo
Concordo			nem concordo	
totalmente				
totalmente				

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

27. 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:

1 _____ 2 _____ 3 _____
4 _____ 5 _____

Discordo
Discordo
Não discordo
Concordo

Concordo
nem concordo

totalmente
totalmente

1.	Compreender-me melhor	5	1	2	3	4
2.	Conhecer as reacções dos outros diante da vitória e /ou derrota	5	1	2	3	4
3.	Que eu desenvolva uma atenção focada.	5	1	2	3	4
4.	Que eu melhore minha a memória.	5	1	2	3	4
5.	Que eu aprimore o meu raciocínio lógico.	5	1	2	3	4
6.	Que eu tenha uma maior rapidez de pensamento.	5	1	2	3	4
7.	Que eu tenha uma maior concentração.	5	1	2	3	4
8.	Que eu desenvolva uma maior agilidade manual.	5	1	2	3	4
9.	Que eu tenha uma melhor acuidade visual.	5	1	2	3	4
10.	Desenvolver pensamentos estratégicos.	5	1	2	3	4
11.	Que eu supere meus limites	5	1	2	3	4
12.	Que eu aprenda que quanto mais perdemos mais aprendemos.	5	1	2	3	4
13.	Que eu realize meus sonhos virtualmente.	5	1	2	3	4
14.	Adquirir mais conhecimentos sobre historia e geografia, por exemplo.	5	1	2	3	4
15.	Realizar uma actividade que eu não sou capaz de fazer na vida real.	5	1	2	3	4

28. Vamos falar um pouco mais sobre si. Marque a sua resposta, de acordo com sua opinião, colocando uma cruz que corresponde ao seu grau de concordância.

1
2
3

4
5

Discordo
Discordo
Não discordo
Concordo

Concordo
nem concordo

totalmente
totalmente

Eu sou uma pessoa....

1.	Impopular (com poucos amigos)	1	2	3	4	5
2.	Sociável	1	2	3	4	5
3.	Extrovertido	1	2	3	4	5
4.	Comunicativa	1	2	3	4	5
5.	Tímida	1	2	3	4	5
6.	Introversa	1	2	3	4	5
7.	Triste	1	2	3	4	5
8.	Solitária	1	2	3	4	5
9.	Feliz	1	2	3	4	5
10.	Popular (com muitos amigos)	1	2	3	4	5
11.	Simpática	1	2	3	4	5
12.	Isolada	1	2	3	4	5

Anexo 10 – Análise Benefícios Cognitivos

Rotated Component Matrix^a

	Component				
	1	2	3	4	5
Q29.1 Compreender-me melhor	,204	,156	,292	,772	,065
Q29.2 Conhecer as reacções dos outros diante da vitória e/ou derrota	,148	,283	,060	,783	,237
Q29.3 Que eu desenvolva uma atenção focada	,674	,092	,136	,529	-,062
Q29.4 Que eu melhore minha memória	,852	,104	,099	,221	,087
Q29.5 Que eu aprimore meu raciocínio lógico	,867	,216	,125	,116	,109
Q29.6 Que eu tenha uma maior rapidez de pensamento	,766	,355	,104	,086	,112
Q29.7 Que eu tenha uma maior concentração	,741	,371	,130	,136	,040
Q29.8 Que eu desenvolva uma maior agilidade manual	,294	,772	,088	,246	,025
Q29.9 Que eu tenha uma melhor acuidade visual	,293	,704	,144	,134	,148
Q29.10 Desenvolva pensamentos estratégicos	,571	,485	,080	-,015	,168
Q29.11 Que eu supere meus limites	,240	,527	,518	,248	-,140
Q29.12 Que eu aprenda que quanto mais perdemos mais aprendemos	,225	,565	,426	,234	,123
Q29.13 Que eu realize meus sonhos virtualmente	,092	,167	,855	,147	,031
Q29.14 Adquirir mais conhecimento sobre história e geografia, por exemplo	,183	,134	,181	,205	,895
Q29.15 Realizar uma actividade que eu não sou capaz de fazer na vida real	,107	,080	,808	,086	,195

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 7 iterations.

Total Variance Explained

Component	Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3,792	25,280	25,280
2	2,410	16,066	41,345
3	2,061	13,743	55,088
4	1,843	12,290	67,378
5	1,024	6,824	74,203

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Component Transformation Matrix

Component	1	2	3	4	5
1	,664	,507	,359	,378	,172
2	-,626	,079	,725	,247	,124
3	-,075	-,358	-,353	,785	,354
4	,392	-,756	,453	-,188	,185
5	-,093	,190	-,124	-,380	,892

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

