Recebido em: **23/10/2011** Emitido parece em: **1/11/2011** **Artigo original**

EMOÇÕES E VIDEOGAMES: UM ESTUDO DE CASO

Mauro Klebis Schiavon[1, 2], Afonso Antonio Machado[1, 3]

RESUMO

Nas últimas três décadas, temos visto um crescimento acentuado de crianças que se utilizam da nova tecnologia dos videogames para se divertirem, quer seja com amigos, familiares ou mesmo sozinhas. Quando surgiram, os videogames eram jogados pelos jovens e adultos, mas esta tendência modificou-se e agora os videogames começaram a ser jogados pelos mais novos, incluindo as crianças. Os estados emocionais são pouco estudados na relação entre criança e videogames. As emoções são imprescindíveis nas tomadas de decisões, das mais simples as mais complexas. Elas são fundamentais também para a sociabilidade, além de organizar a forma como os dados e os acontecimentos são armazenados na memória. O objetivo deste estudo foi compreender as razões que levam as crianças a gostarem de jogar videogame wii e reconhecer as emoções apresentadas pelas crianças quando jogam. Para tanto, a metodologia utilizada foi o estudo de caso, embasado na pesquisa qualitativa, que nos possibilitou verificar que, o divertimento foi um motivo apontado por quem se dedica a esta temática; o desejo de se sentir emoções diferentes daquelas que sentimos no nosso dia-a-dia; a sensação de ser capaz de alcançarmos objetivos e, deste modo, sentirmos que somos bons em alguma coisa; a possibilidade de interação com os outros, fator que permite a construção de grupos sociais com interesses em comum; a possibilidade de resolvermos enigmas, são as razões mais evidentes para as crianças jogarem videogames.

Palavras-chave: Emoções, tecnologias, videogames, crianças.

EMOTIONS AND VIDEOGAMES: A CASE STUDY

ABSTRACT

In last the three decades we have seen a growth accented of children whom if they use of the new technology of the videogames to be had fun, wants either with friends, familiar or exactly alone. When they had appeared, the videogames were played by young the e adult, but this trend was modified and now the videogames had started to be played by new, including the children. The emotional states little are studied in the relation between child and videogame. The emotions are essential in the taking of decisions, of simplest most complexes. They are basic also for the sociability, beyond organizing the form as the data and the events are stored in the memory. The objective of this study was to understand the reasons that take the children to like to play videogame wii and to recognize the emotions presented for the children when they play. For in such a way, the used methodology was the study of case, based in the qualitative research, that in made possible them to verify that, the amusement was a pointed reason for who if dedicates to this thematic one; the desire of if feeling emotions different of that we feel day-by-day in ours; the sensation to be capable to reach objective e, in this way, to feel that we are good in some thing; the possibility of interaction with the others, factor that in common allows the construction of social groups with interests; the possibility to decide enigmas, are the reasons evidences them children to play videogame.

Keywords: Emotions, technologies, videogames, children.

INTRODUÇÃO

As tecnologias passaram a ser apoiadas e incluídas no dia-a-dia das crianças, deixando de ser entendidas como responsáveis por tudo de mal que poderia levar ao declínio social. Esta inclusão no cotidiano das crianças proporcionou um crescimento na motivação e interesse para as interações com esses meios.

Nota-se que, atualmente, as crianças possuem capacidades que lhes permitem explorar, mais significativamente, o que as rodeia. Os estímulos que vêm do exterior é que são responsáveis por esta capacidade.

De acordo com Johnson (2006), uma sensação que os jogadores de videogames experimentam é que, após deixarem o jogo e voltarem à vida real, mentalmente, continuam tentando resolver o problema. Isto pode parecer estranho, mas é o que acontece, segundo o autor referido anteriormente.

Podemos observar a força que esta forma de entretenimento exerce sobre as mentes daqueles jogadores que se dedicam à prática dos jogos de videogames, sempre confrontados com enigmas que tentam resolver, para vitoriosos, alcançarem com sucesso, o final do jogo onde serão consagrados campeões.

O motivo porque alguém disponibiliza o seu tempo para desempenhar estas tarefas, que para uns fazem todo o sentido, e para outros não fazem sentido nenhum, parece ser, o da recompensa. "É frequente vermos os jogos de videogames incluídos na lista depreciativa de objetos de gratificação imediata que abundam na nossa cultura" (JOHNSON, 2006, p. 36). Contudo, seguindo a linha de raciocínio do que acontece após deixarem o jogo de videogame, é constatado que esta forma de entretenimento esta firmada sobre um sistema de recompensa retardada e não tão imediata como se pensa, "(…) às vezes, retardada por tanto tempo que somos levados a interrogar-nos se haverá mesmo alguma gratificação" (JOHNSON, 2006, p. 36).

Enquanto as comprovações demonstram uma total absorção e envolvimento por parte das crianças aos jogos de videogame, frequentemente também encontramos, juízos críticos sobre os gráficos e linguagem agressiva a que são expostas durante o tempo que passam jogando videogame. Devemos de aceitar que poderá ser intrigante ouvir uma criança gritar palavras que sugiram algum grau de agressividade ou violência quando jogam videogames. Entretanto, existem dois fatores que servem para amenizar a defesa de que os jogos de videogames violentos são responsáveis pelos comportamentos e/ou linguagem agressiva demonstrados pelas crianças(SANGER *et al*., 1997).

Primeiramente, temos o fato de que as crianças sempre mostraram, naturalmente, preferências por imagens violentas. Então fiquemos atentos à realidade que é a seguinte: as crianças sempre demonstraram interesse por histórias que envolvam monstros, e que são compostas por outros elementos assustadores, e estas histórias são temas sempre atuais em conversas nas salas de aula, nos recreios ou em casa (SANGER *et al*., 1997).

Posteriori, a linguagem usada pelas crianças não é tão aterrorizante como parece ser à primeira vista, o que demonstra que o ato de jogar videogame está divorciado da realidade. Em estudo efetuado por Sanger *et al*., (1997), verificou-se que as crianças envolvidas conseguiam fazer a distinção entre a realidade e a ficção, relacionadas com os gráficos dos videogames que jogavam. Os referidos autores também verificaram que, embora palavras como "mata" e "morre" fazerem parte do vocabulário usado pelas crianças durante o tempo que jogavam vídeo games, as mesmas não tinham qualquer conexão com a morte e o ato de matar alguém na vida real.

O autor ainda ilustra que, quando interrogada, uma criança que é considerada pelos pais e professores como sendo sensível, inteligente, bem-comportada e trabalhadora, sobre qual é o seu jogo de videogame preferido, a mesma criança faz a referência a um título composto por conteúdos considerados violentos, e isto não é de forma alguma, uma influência negativa para ela.

Já, a mesma criança descrita anteriormente, quando questionada sobre um programa de televisão onde ela presenciou a queda, e consequente explosão de um avião, resultando daí um acidente fatal para muitas pessoas, expressou a sua tristeza e ficou perturbada ao ponto de afirmar que nunca iria viajar de avião em circunstância alguma. As crianças parecem ser capazes de descrever e presenciar cenas e acontecimentos muito desagradáveis quando jogam videogames e não demonstrarem qualquer tipo de distúrbio relacionado com a exposição a essas imagens.

Este exemplo é muito significante para o desenvolvimento da nossa pesquisa relacionado com a noção de realidade que as crianças apresentam. Parece que assistir televisão e filmes sugere sensações e emoções diferentes nas crianças quando comparadas com o ato de jogar videogame.

Certamente também existem exceções, e algumas vezes, encontramos crianças que são influenciadas pelos jogos de videogames, e exibem atitudes violentas, visivelmente resultantes da excessiva exposição a jogos de vídeo games de conteúdo violento ou linguagem agressiva. Não é possível afirmar com toda a certeza que os conteúdos violentos e as imagens agressivas de certos jogos

de videogames não possam apelar à violência junto das crianças. No entanto, não é possível generalizar estas atitudes em relação aos jogos de videogames, e o comportamento destas crianças não pode ser completamente proveniente da atitude de jogar jogos de videogames violentos, onde a exposição a mortes e violência seja uma constante. Normalmente, é verificado através de investigação mais profunda, que no seio familiar existem antecedentes ou episódios regulares de violência, e as dificuldades pessoais que a criança possui, vítima da exposição à violência doméstica, são as verdadeiras responsáveis pelo comportamento agressivo dos mais novos. O ato de gostar de jogar jogos de videogames violentos torna-se, deste modo, mais um dos aspectos de expressão do comportamento problemático da criança (SANGER *et al.*, 1997).

Os autores citados no parágrafo acima descobriram em seus estudos que, as crianças com idades compreendidas entre os quatro e os nove anos, particularmente os mais novos, não apresentavam as suas preferências por jogos de videogames violentos. Suas escolhas foram jogos através dos quais poderiam controlar os seus personagens de bandas de música favoritas, baseadas em desenhos. Isto foi particularmente verificado em jogos de plataformas. Entre os meninos foi descoberto que estes preferiam jogar videogames, relacionados com os seus esportes favoritos. Ainda na continuação do estudo, verificou-se que os meninos acham os jogos de esportes, futebol em especial, muito interessantes devido ao desafio que proporcionam. Estes tipos de jogos permitiam aos meninos fazerem parte de mundos, onde normalmente, são meros espectadores.

Estes aspectos dos jogos de videogames começam a levantar algumas questões sobre um assunto que rodeia a simulação de realidades onde a principal virtude se encontra na verossimilhança. Verifica-se, que não só nos jogos de esportes, mas também, em alguns jogos de combate, a principal preocupação na revisão dos jogos por parte das revistas da especialidade é, precisamente, o fato de aproximação aos aspectos que se passam no mundo real. Todo o movimento e crescimento dos jogos de vídeo games parecem, atualmente, mais direcionados para o conceito de realidade virtual.

Aqueles que não se dedicam a jogar videogame pode, parecer estranho como é possível que alguém consiga se interessar por tal atividade, e como é que despende tanto tempo a tentar mudar de nível, ou tentar descobrir uma entrada secreta que o levará até ao nível seguinte, se isso pelo menos diretamente, não irá acrescentar nada de novo à sua existência.

Marcadores acadêmicos de Johnson (2006) apontam que uma das razões pelas quais as crianças gostam de passar tanto tempo jogando videogame parece estar relacionada, com a atuação cerebral exigida por esta atividade. Jogar videogame apresenta-se como uma nova forma de cultura, encontrando-se em claro crescimento, e como já foi referido nesta pesquisa, está transformando a forma de pensar das crianças.

Quando indagado sobre por que razão as crianças ficam tão ansiosas por absorver tanta informação, quando esta lhes é apresentada sob a forma de um jogo, o autor apresenta a sua justificação fortemente apoiado em dados obtidos através da neurociência e da atividade cerebral a que esta ciência se dedica. "(…) pode argumentar-se com segurança que o poder dos jogos de cativar tem a ver com a sua capacidade de atingir os circuitos naturais de recompensa do cérebro" (JOHNSON, 2006, p. 41).

Os neurocientistas já diferenciaram entre a forma como o cérebro procura recompensas e a forma como proporciona prazer. O sistema dopaminérgico é responsável pela sensação de prazer que sentimos quando desempenhamos uma atividade. Para sentirmos prazer, ou não estarmos constantemente deprimidos e ansiosos, é preciso que os níveis de dopamina no cérebro sejam os ideais, com o risco de vermos o nosso humor alterado.

Johnson (2006, p.42) descreve em sua pesquisa que "... o neurocientista Jaak Panksepp chama o sistema dopaminérgico de circuito de busca do cérebro"; este sistema é responsável por garantir que busquemos novas recompensas, no meio que nos rodeia. A ansiedade ou a depressão, sem considerar aqui os casos extremos em que só com a ajuda de remédios e de acompanhamento médico especializado é que vemos o problema resolvido, desencadeia em nós o desejo de procurar. E talvez, inconscientemente, nós continuemos a procura até que os níveis de dopamina voltem ao normal.

As ligações destas descobertas com os jogos de videogames são de grande valia. Podemos começar refletindo sobre a vida real e onde estão as recompensas que tanto desejamos. Olhando a nosso redor percebemos que a vida real está cheia de recompensas, mas, sem podermos exercer grandes influências, e devido à velocidade com que vivemos as nossas vidas, as potenciais

recompensas, aquelas que desejaríamos alcançar, ou não estão claramente definidas ou passam por nós sem que as consigamos agarrar. No mundo dos videogames as recompensas estão em toda a parte, sendo que, este mundo de ficção é mais rico em recompensas quando comparadas com as da vida real. Mais do que isso, estas recompensas estão perfeitamente definidas, quer seja no acesso a outros níveis, na forma de uma vida extra, em novos equipamentos ou novos poderes. As recompensas nos jogos estão perfeitamente adequadas ao nível ou momento da ação em que nos encontramos. Os designes de jogos sabem disto e levam este aspecto muito à sério quando estão criando uma interface de jogo como "… forma de manter os jogadores sempre informados das potenciais recompensas que podem obter e da necessidade que têm dessas recompensas" (JOHNSON, 2006, p.43).

A explicação pela atração que estes jogos exercem sobre as crianças está no objetivo final de todos os jogos de videogames: vencer a narrativa e conseguir acabar o jogo. Porem, o que parece prender os jogadores na maior parte do tempo é um tipo elementar de desejo: o desejo de ver o que vem a seguir. Para quem não joga videogame pode parecer estranho esta motivação: o jogador quer ter acesso a um lugar da cidade, não porque esse lugar esteja lá, mas porque ainda não conseguiu ter acesso a ele; não temos acesso a esse lugar mas sabemos, através da leitura do manual do jogo, ou porque a narrativa assim nos sugere, que se cumprirmos algumas missões, se passarmos mais algum tempo jogando, acabaremos por ter acesso a ele e, depois, também poderemos explorá-lo.

Quando jogamos videogame não interessa o que estamos pensando enquanto jogamos, mas o mais importante é como estamos pensando. Além do sistema de recompensa, que é muito agradável para o nosso cérebro, existe outra característica dos jogos de videogames que também funciona como fator de atração: o poder e a iniciativa que temos de tomar decisões. Os jogos nos obrigam a escolher, tomar decisões e a definir prioridades. Daqui, podem surgir benefícios intelectuais dos quais as crianças podem usufruir, no futuro. Analisando, as crianças aprendem a pensar, pois se considerarmos que saber pensar significa tomar as decisões certas através da avaliação dos dados, da análise das situações, da revisão dos objetivos a longo prazo e depois decidir, então, a contribuição dos jogos de videogames é clara (JOHNSON, 2006).

Além das recompensas, outro fator que parece arrastar tantas crianças e adultos para jogar videogame tem a ver com o papel das emoções, ou seja, de que forma estas são geradas a quem joga.

Lazzaro (2004) durante doze anos de pesquisa verificou que existem pessoas que ficam zangadas quando jogam videogame, outras ficam excitadas e, por vezes, até chegam a chorar.

Profissionais da Xeodesign (entidade que se dedica ao estudo da experiência dos jogadores e desenho de sistemas interativos) realizaram uma pesquisa e concluíram que, apesar da história dos jogos não ser a mais atrativa para os jogadores, estes experimentavam mais de trinta emoções enquanto jogavam os respectivos videogames e que as pessoas jogam videogames não pelos jogos em si, ou pelas experiências proporcionadas, tais como: o desafio mental, a aventura, o incremento da adrenalina, o momento para estarem sozinhas ou com os colegas, mas sim, para sentirem experiências "momento-a-momento", quer estejam resolvendo um grande desafio no jogo, tentando encontrar uma saída para as preocupações do dia-a-dia, ou simplesmente, quando estão tentando perceber como funciona.

Em seus estudos, Gutierrez (2000), explica que cada ser humano vivencia o momento segundo sua própria percepção do meio e mostra um modelo da teoria da emoção fundamentado na objetividade, onde um indivíduo que se encontra em uma determinada situação, desencadeia uma emoção, que sempre é acompanhada de uma reação fisiológica que poderá influir como facilitadora ou inibidora na conduta do indivíduo.

O mesmo autor afirma ainda que, as emoções primárias, como medo, vergonha, ira, amor, ódio, orgulho, alegria, aflições e suas variações, manifestam-se com mais intensidade sob as reações corporais do que as emoções mais sutis, como sentimentos morais e intelectuais.

Weinberg e Gould (2001) defendem que o indivíduo que vivenciar emoções positivas, como alegria, felicidade, satisfação, excitação e contentamento podem manter boa atenção e concentração, já os indivíduos que se sobrecarregam de emoções negativas podem experimentar medo, desespero, raiva, nervosismo intenso, frustração, tristeza, fúria, tensão, culpa, pânico, vergonha e embaraço alterando o nível de atenção e concentração e, como consequência, modifica a coordenação motora.

A intensidade na qual uma emoção pode ser manifestada é explicada pelo nível de ativação que envolve essa emoção, caracterizado como um estado complexo do organismo, que provoca mudanças no corpo, nas expressões e, consequentemente nas ações (FOGIEL, 1986).

Uma emoção é provocada por um estímulo externo. Uma função relevante da emoção é regular o comportamento. As emoções influenciam nossa ação como reação e estímulos desencadeantes da ação, e as emoções provocam ações com objetivos de diminuição da tensão emocional (MACHADO e CALABRESI, 2003).

METODOLOGIA

Nosso método se volta para os princípios das Ciências Humanas, na maneira de coletar, tratar e analisar seus dados, principalmente por percebermos que assim eles serão abrangentes, fidedignos e representativos. Quando o pesquisador opta por realizar um estudo que não considere a quantidade de dados como fundamental, ele estará optando por uma pesquisa qualitativa.

O estudo de caso é utilizado quando o pesquisador procura obter respostas para o como e o porquê, quando o objetivo é descrever ou analisar um fenômeno e quando o investigador pretende apreender a dinâmica do fenômeno, do programa ou do processo (ARAÚJO *et al*., 2008). Este tipo de estudo possui características que o distingue do restante dos métodos de investigação. “A mais importante é explicar os supostos vínculos causais em intervenções da vida real que são complexos demais para as estratégias experimentais ou aquelas utilizadas em levantamentos” (YIN, 2005, p.34).

Coletamos os dados através da observação sistemática e entrevista das crianças jogando wii, sendo que, para a observação, utilizamos o caderno de campo como instrumento de coleta de dados, para este trabalho. Nossa amostra foi composta por cinco crianças, com faixa etária entre oito e nove anos, sendo duas do sexo feminino e três do sexo masculino.

APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

O divertimento foi um motivo sempre apontado pelas crianças que se dedicam a jogar videogame wii, o desejo de se sentir emoções diferentes daquelas que sentimos no nosso dia-a-dia; a sensação de ser capaz de alcançar o objetivo e, deste modo, sentir que somos bons em alguma coisa; a possibilidade de interação com os outros, fator que permite a construção de grupos sociais com interesses em comum; a possibilidade de resolvermos enigmas foram as razões mais evidentes para as crianças jogarem wii.

Quanto aos jogos preferidos, conteúdos de esportes, música e componentes infantis, tais como: “Super Mário” e “Sonic” foram os referenciados pelas crianças entrevistadas.

Os entrevistados apontaram também que, os jogos de wii não possuem características parecidas com os aspectos da vida real, sendo que conseguem fazer a distinção entre realidade e a ficção. Relataram que não imitam comportamentos e atitudes de personagens dos jogos.

Cabe lembrar que cada situação do jogo gera diferentes sensações e emoções no participante. Sentimentos relativos à felicidade, alegria, motivação estão nitidamente inseridos no contexto do jogar wii. Por outro lado, foi possível encontrarmos sentimentos não tão agradáveis como medo, estresse, raiva, ansiedade e vergonha.

Por tudo isso, nosso trabalho, em relação aos estados emocionais, acompanha as ideias expostas por Stocker e Hegeman (2002), que citam: “As emoções e a afetividade são encontradas na maior parte da nossa vida, senão em toda ela [...]. Elas são encontradas como pano de fundo na vida, são as tonalidades e os gostos da vida”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos jogos de videogames existe um mundo de fantasia onde podemos ser o que quisermos e tudo pode acontecer. São estes jogos que tornam a linha cada vez mais tênue entre o mundo real e o mundo da fantasia. Um jogo é apenas um jogo, no entanto, pode transportar qualquer criança que o jogue para um tempo e mundos que não existem, e tudo isto com uma estrutura narrativa suficientemente rica para engrandecer a viagem.

Indicadores científicos de Schiavon *et al.,* (2010) nos apontam que os aspectos psicossociais e emocionais do ser humano, assim como outros aspectos, são fundamentais na determinação da qualidade de vida e na relação do indivíduo com o mundo. O controle e a estimulação devida de

determinadas emoções e sentimentos são de suma importância para o bem estar do indivíduo. Dessa forma, o controle emocional é essencial para a vida. Saber expressar tanto as emoções positivas quanto negativas auxilia o convívio da criança com seu meio social.

Analisando os dados coletados, bem como o caminho que desenvolvemos a discussão, é de suma importância considerar que esses dados constataram a realidade de um grupo de cinco crianças, observadas e entrevistadas, sendo um estudo de caso que não permite extrapolação dos resultados, sugerindo maior número de sujeitos avaliados.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, C.; PINTO, E. M. F.; LOPES, J.; NOGUEIRA, L.; PINTO, R. Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia. Mestrado em Educação. Área de Especialização em Tecnologia Educativa. **Estudo de caso**. Janeiro 2008. Url: http://grupo4te.com.sapo.pt/estudo_caso.pdf (consultado em 05/ 2011).

FOGIEL, M. **The psychology problem solver.** New York: Research and Education Association, 1986.

GUTIERREZ, I. G. **Psicologia de la emoción.** Madrid: Editorial Síntesis, 2000.

JOHNSON, S. **Tudo O Que É Mau Faz Bem. Como os jogos de vídeo, a TV e a Internet nos estão a tornar mais inteligentes**. Portugal: Lua de Papel, 2006.

LAZZARO, N. **XEODesign, Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment - Why We Play Games:** Four Keys to More Emotion Without Story**.** Abstract March 8, 2004. Url: http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf (consultado em 07/ 2011).

MACHADO, A. A.; CALABRESI, C. A. M. Atletas jovens e suas tensões psicológicas: constatações. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 1, n.1, p.64-67, 2003.

SANGER, J.; WILLSON, J.; DAVIES, B. E WHITTAKER, R. **Young Children, Videos and Computer Games. Issues for Teachers and Parents.** London: Falmer Press, 1997.

SCHIAVON, M. K.; FISCHER, F.; MACHADO, A. A.; VERZANI, R. H.; GOUVEA, F. C. Percepção dos Atletas de Voleibol Sobre a Influência da Torcida. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 9, n. 2, p.203-208, 2010.

STOCKER, M.; HEGEMAN, E. **O valor das emoções**. São Paulo: Palas Athena, 2002.

YIN, R. K. **Estudo de Caso – Planejamento e Métodos.** 3.ª ed. São Paulo: Artmed, p.34, 2005.

WEINBERG, R S., GOULD, D. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício.** 2.ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

[1] Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte - LEPESPE/I.B./UNESP – Rio Claro.
[2] Anhanguera Educacional - Leme.
[3] Universidade Estadual de São Paulo - UNESP – Rio Claro / I.B./ D.E.F.

Av. 62A, 164
Jardim América – Rio Claro/SP
13506056