

Videojogos e práticas desportivas

Video games and sport practice

Carlos Alberto Pereira

Universidade do Minho e Escola Secundária de Barcelos
capereira04@gmail.com

Altina Ramos

altina@iec.uminho.pt

Beatriz Pereira

Universidade do Minho
beatriz@iec.uminho.pt

Resumo

Desenvolvemos um estudo com o objectivo de conhecer o nível de adesão às novas tecnologias e aos videojogos de jovens que têm uma prática desportiva formal e regular e descobrir as características comuns dos jovens que são simultaneamente praticantes desportivos e jogadores intensivos de videojogos.

Adoptámos uma metodologia de cariz qualitativo - o estudo de caso. A população alvo deste estudo foi constituída por alunos da Escola Secundária de Barcelos, com idades compreendidas entre os 14 e 16 anos. A recolha de dados foi feita através de entrevistas semi-esturadas e para a sua análise recorreremos à análise de conteúdo.

Concluimos que estes jovens vêem em ambos oportunidades de valorização do Lazer; apontam, a Socialização como forte impulso para essas práticas; são para elas arrastados por uma forte Motivação Intrínseca; o Espírito Competitivo caracteriza estes jovens; reconhecem valor educativo a ambas as práticas, vendo nelas uma oportunidade de Aprendizagem e desenvolvimento de competências específicas e transversais.

Palavras-chave: prática desportiva, videojogos, estudo de caso.

Abstract

We present a study that aims to knowing the level of attachment to new technologies and videogames of teens who take a formal and regular sport practice as well as finding out the common characteristics among young people who are athletes and intensive videogame players at the same time.

We have employed qualitative methods in a case-study design. 14-16 year-old-students from Barcelos Secondary School were the target-population in this research. The data were collected through semi-structured interviews whose content was analysed afterwards.

Findings show that these teenagers see large opportunities to value leisure time in both activities; they also refer socialization as a strong impulse towards those actions; they are stimulated by a strong intrinsic motivation; competitive spirit distinguishes all these youngsters; they recognize educational value to both activities and they see them as an opportunity of learning and development of specific and overall skills.

Keywords: sport practice, video games, case-study

1. Introdução

É usual as famílias procurarem para os seus filhos, e desde muito cedo, actividades bem díspares, de forma a ajudar a criança no seu desenvolvimento cognitivo, motor e cultural. Dependendo da disponibilidade económica e cultural das famílias e do meio onde se inserem, as ofertas de actividades vão desde a música à natação, dos computadores ao ballet ou da dança ao ténis, para referir apenas algumas.

As novas tecnologias, e os videojogos em particular, concorrem com as práticas desportivas para atrair a atenção e ocupar as horas de lazer dos jovens. Aos pais coloca-se, assim, um dilema. Ao mesmo tempo que sentem satisfação em ver os seus filhos dominarem as últimas novidades tecnológicas, garantindo-lhes um lugar no admirável mundo novo, questionam-se se não estarão a criar adultos inaptos para os desafios da vida. Para muitos investigadores, à luz da psicologia e da neurociência, os computadores, videojogos, certos programas da TV e filmes de hoje, usados ou vistos na dose certa, proporcionam às crianças um outro tipo de aprendizagem: eles exigem atenção, concentração e sentido estratégico, obrigam a seleccionar e processar informações, a exercitar a lógica e a deduzir – em suma, a raciocinar.

Hoje é comum ver um jovem a jogar em rede, falar com os amigos que com ele jogam, escrever mensagens, fazer pesquisas na Web, elaborar trabalhos e estudos em conjunto e, ainda, ver os lances e ou as técnicas deste ou daquele ídolo desportivo da modalidade de eleição por si praticada.

As novas tecnologias estão presentes em todos os sectores da sociedade e os jovens são os primeiros a aderir a tudo o que é novidade tecnológica. Por outro lado, sabemos que para um praticante desportivo atingir um patamar de relevo, deve iniciar a sua prática desportiva desde cedo (dependendo da modalidade) e destinar algumas horas semanais ao treino.

Com este estudo pretende-se: a) conhecer o nível de adesão às novas tecnologias e aos videojogos dos jovens que têm uma prática desportiva formal e regular; b) descobrir as características comuns entre os jovens que são, simultaneamente, praticantes desportivos e jogadores intensivos de videojogos.

2. Fundamentação teórica

A evolução tecnológica verificada em diversas áreas tem repercussões no desporto e na prática desportiva. As condições, os materiais, as exigências e, até os locais para a prática de desporto, têm sido bem diferentes daquilo que se verificava na génese de cada prática desportiva. Com essa evolução surgem novas modalidades desportivas, novas técnicas de prática e outros níveis de exigência.

Com o surgimento dos computadores deram-se saltos gigantescos em termos de processamento de informações, logística e comunicação. Rapidamente se fez a transição para a utilização destas ferramentas para fins recreativos e de lazer, surgindo os primeiros aparelhos, as consolas. Com o desenvolvimento da tecnologia, novas gerações de consolas têm surgido, cada vez mais potentes, modernas e com mais possibilidades, permitindo que os jogos sejam mais elaborados (Andrade, 2005).

Oliveira (2002) considera os videojogos um novo meio de comunicação com linguagem específica. Refere também, como positivo, o aspecto interactivo e criativo e dá o exemplo do Simcity (jogo que simula a construção e governo de uma cidade). Em termos de sucesso de receitas, estas são comparáveis às de Hollywood. São muitos os jovens que, nos seus tempos livres, usam as novas tecnologias e a televisão ao invés da prática desportiva (Marivoet, 2001). Mas tudo terá a ver com a forma como os produtos e as informações chegam aos nossos jovens. As motivações de hoje são bem diferentes das de ontem.

As novas tecnologias trouxeram novas formas de interacção sem fronteiras (Lévy, 2000), o que só por si já é um factor de enorme motivação para os mais novos. Um outro grande factor de motivação é o facto de os videojogos contribuírem para a experiência formativa vivenciada pela juventude com informações, valores e saberes que, via audiovisual, chegam de forma mais apelativa (Marques, 2006) e lúdica (Abrantes & Gouveia, 2007). Num estudo citado por Moita (2007), Gagnon concluiu que os jogadores de videojogo melhoram as habilidades espaciais e desenvolvem aptidões que podem ser transferidas para a vida académica e pessoal.

Na perspectiva de Gros (1998), os benefícios dos videojogos manifestam-se em aspectos cognitivos e psicomotores, na coordenação viso motora e na organização do espaço. O videojogo permite também, melhorar a atenção aos detalhes e atenuar problemas ao nível

da lateralidade. Esta opinião é corroborada por Pindado (2005) que acrescenta que os jogos de simulação e estratégia são os mais favoráveis.

A complexidade e diversidade cada vez mais acentuadas dos videojogos solicitam muito mais os sentidos e capacidades cognitivas do que muitos dos jogos convencionais (Greenfield, 1999).

James Paul Gee (2003) refere que os jogos são, de certa forma, as máquinas ideais de ensino e que os jogos ensinam, sem sequer nos apercebermos que a aprendizagem está a decorrer. Contudo estes benefícios só produzem efeitos se os professores e educadores estiverem receptivos à sua adopção (Rangel, 2004).

Alguns videojogos utilizam, de uma forma bastante objectiva e atractiva, potenciais bem específicos, tais como informações escritas, o som, a música, animação, o vídeo, fotografia e as imagens a três dimensões, meios que se forem bem exploradas podem ser uma mais-valia para os seus utilizadores (Gros, 2000).

Os videojogos parecem pôr em causa as antigas formas lúdicas e enriquecedoras das brincadeiras de fundo de quintal (Marques, 2006).

Relativamente aos efeitos negativos que os videojogos podem produzir sobre as crianças e os jovens, eles dependem, em parte, do ambiente que os rodeia. Assim, é o ambiente social, cultural e familiar que podem modelar negativa ou positivamente o efeito do videojogo (Rangel, 2004). Setzer (2001) vai ainda mais longe e tece grandes críticas aos videojogos. Caracteriza-os como detentores de um “ambiente altamente competitivo e combativo, altos níveis de violência, de movimentação e de rapidez das imagens exibidas na tela, de actividades de estímulo e resposta, e de excitação” (p.1).

Muitas vezes o jogo electrónico é associado ao mundo masculino, mas no ciberdesporto é possível as mulheres competirem no mesmo ambiente dos homens, não ocorrendo a distinção de categoria de género nos torneios, ainda que a participação feminina seja menor (Tubino, 1992). Na mesma linha de opinião, está Cardoso et al (2005) quando refere que os jovens portugueses utilizam muito a internet como forma de entretenimento usando todo o tipo de possibilidades e oportunidades dos videojogos online. Entre estes, os que mais tempo de utilização têm são os mais jovens e do sexo masculino.

Na sua origem os videojogos surgiram como diversão, o que definia a sua finalidade (Rangel, 2004); tendo apenas como propósito a ludicidade, o jogo remete-nos para o lazer.

Ainda segundo Moita (2007), factores comportamentais e sociais como o aumento dos compromissos estudantis e/ou profissionais, a disponibilidade de tecnologia, o aumento da insegurança e a progressiva redução dos espaços livres nos centros urbanos, reduzem as oportunidades de lazer e de uma vida fisicamente activa, favorecendo actividades sedentárias tais como ver televisão, jogar videojogos e utilizar computadores.

O ritmo imposto pelo desenvolvimento tecnológico tem alterado o uso dos sentidos, exigindo outros movimentos do corpo, gestos e linguagens. Por isso os jogos tradicionais têm sido substituídos pelos videojogos que vão ocupando o seu espaço no mundo do lazer. Comportam muitas semelhanças com os jogos considerados tradicionais, embora com uma nova linguagem, novas formas de pensar, de agir e que veio mediar uma nova forma de conhecer (Moita, 2007).

3. Metodologia

Este estudo assume a forma de estudo de caso que permite estudar de modo pormenorizado e aprofundado uma entidade bem definida, neste caso um grupo de jovens com as características abaixo referidas.

Foram entrevistados nove jovens com idades compreendidas entre os 14 e os 16 anos, todos alunos da Escola Secundária de Barcelos, com prática desportiva regular há 3 ou mais anos e simultaneamente jogadores persistentes de videojogos. No que concerne aos instrumentos para recolher as ideias dos jovens da amostra, a opção foi a entrevista semi-estruturada, pois não sendo totalmente aberta, já que tem tópicos pré-definidos, permite-nos alargar o leque de questões, se necessário, e, ao mesmo tempo, ajuda-nos a seguir o fio condutor da conversa.

A análise começou com uma primeira abordagem exploratória, menos estruturada, de forma a identificar grandes ideias presentes nas respostas dos jovens, sem muita preocupação de estruturação das categorias. Pretendia-se, neste primeiro momento, identificar os diferentes conceitos, para depois os associar e relacionar entre si formando grupos organizados de conceitos: categorias e subcategorias inter-relacionadas.

A categorização teve por base o guião da entrevista e a revisão bibliográfica, mas principalmente a exploração de ideias que iam emergindo à medida que líamos e relíamos os textos da entrevista.

Da análise de conteúdo, segundo estes procedimentos, resultou o sistema final de categorias que apresentamos no Quadro 1.

4. Resultados

Quanto à caracterização da amostra, verificamos que estes jovens praticam desporto em média três dias por semana, num total de seis a sete horas. Considera-se já uma actividade física regular e com um tempo de treino adequado à idade média dos jovens.

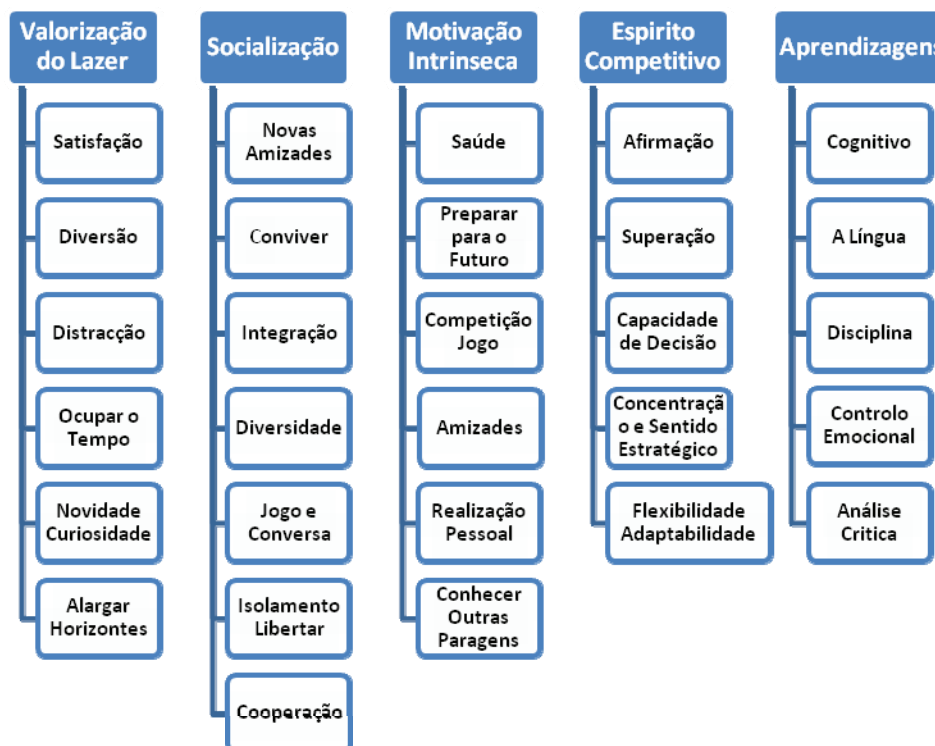
Os alunos que gastam maior número de horas no videojogo (30h, 40h e 50h) são aqueles que afirmam jogar todos os dias, distribuindo essas horas pelos sete dias da semana.

Os títulos de videojogos mais utilizados pelos jovens da amostra foram o *Counter Strike* (CS) e o *Pro Evolution Soccer* (PES). O primeiro é um jogo de tiro e estratégia de guerrilha na primeira pessoa em que equipas de terroristas e contra-terroristas se combatem até à vitória. Requer muita estratégia, trabalho de equipa, e habilidade para ser um vencedor. O segundo é muito mais que um jogo de futebol, contém toda a envolvência do jogo, a ansiedade, o treino e até a estratégia negocial vivida à volta do jogo na realidade. Como é possível verificar, são dois jogos totalmente diferentes, tanto nos objectivos, como nas estratégias envolvidas. O certo é que verificamos serem os preferidos dos jovens da amostra.

Reportando-nos ao primeiro objectivo do estudo, *conhecer o nível de adesão às novas tecnologias e aos videojogos dos jovens que têm uma prática desportiva formal e regular*, podemos afirmar que estes jovens, apesar de destinarem bastante do seu tempo livre à prática desportiva, conseguem conciliá-la com a prática intensiva de videojogos. Para cumprir o segundo objectivo, *descobrir as características comuns aos jovens que são simultaneamente praticantes desportivos e jogadores intensivos de videojogos* fizemos a análise de conteúdo das entrevistas através de processos de categorização sucessivos, tal como é preconizado por Bardin (1977). Este trabalho teve uma primeira abordagem exploratória, menos estruturada, de forma a identificar grandes ideias, sem muita preocupação de estruturação das categorias. Pretendia-se, neste primeiro momento, identificar os principais conceitos, para depois os associar e relacionar entre si formando grupos organizados de conceitos: categorias e subcategorias inter-relacionadas. A categorização teve por base o guião da entrevista e a revisão bibliográfica, mas

principalmente a exploração de ideias que iam emergindo à medida que líamos e relíamos os textos da entrevista.

As categorias e respectivas subcategorias que expressam os conceitos mais relevantes referidos pelos jovens estão representadas no Quadro 1.



Quadro 1 - Categorias de análise

Verificamos que os jovens valorizam o *Lazer*. Associam o lazer a momentos de diversão, de prazer, de distracção, tanto na prática desportiva como nos videojogos.

Estas são dimensões muito presentes e que podem ser consideradas como componentes essenciais para que uma actividade seja realmente considerada Lazer e podem ser encaradas como razões suficientes para levarem os jovens a aderir às actividades.

Estes jovens referem a **Socialização** como um forte impulso para essas práticas tanto de desporto como de videojogo, valorizando bastante aspectos como o convívio, a camaradagem, os relacionamentos e a auto-estima;

São arrastados para estas práticas por uma forte **Motivação Intrínseca**, embora cada um aponte motivações específicas como cuidar da saúde, apetência pela competição pelo jogo, pretensão de alargar o leque das relações e amizades e o conhecimento de outros

espaços geográficos; As práticas e actividades poderão ser efémeras mas intensas, erradas mas assumidas, mas para serem verdadeiramente suas não podem ser forçadas nem impostas por ninguém, nascem da motivação intrínseca.

O **espírito competitivo** e a competitividade são aspectos bem vinculados nestes jovens e surgem sempre associados ao risco e ao jogo quer seja desportivo ou videojogo. Têm uma forte vontade de se afirmarem perante si mesmos e perante os outros; gostam do desafio de resolver situações bastante difíceis enfrentando-as com recurso a todo o tipo de estratégias e adaptando-se às diferentes realidades.

Ao nível das **Aprendizagens**, estes jovens mostram plena consciência dos efeitos positivos tanto da prática desportiva como dos videojogos vendo em ambas as práticas uma oportunidade de aprendizagem e desenvolvimento de competências específicas e transversais. Reconhecem, pois, efeitos positivos ao nível do controlo das emoções, do desenvolvimento da inteligência, da capacidade de discernimento e do espírito crítico. É interessante verificar que, reconhecem o seu efeito no desenvolvimento e na melhoria das suas capacidades cognitivas pois salientam o raciocínio e a capacidade de resolver problemas e tomar decisões em curto espaço de tempo

5. Conclusão

Reportando-nos às questões de investigação verificamos, em síntese, que estes jovens revelam capacidades invulgares.

São jovens com talentos, tanto no desporto como nos videojogos, e com inteligência suficiente para analisarem cada situação com que se deparam e agirem em função dos seus gostos mas também das suas necessidades.

Revelam um elevado nível de consciência dos benefícios e dos potenciais riscos da prática desportiva e dos videojogos. Apesar desse grau de consciência, são grandes entusiastas dos videojogos.

Revelam capacidade de processamento paralelo, ou seja, conseguem recolher informação através de diferentes canais e processá-la simultaneamente; do mesmo modo, são capazes de, em simultâneo realizar actividades tão diferentes e complexas como estudar, praticar desporto, jogar no computador, lado a lado com a vida académica, pessoal e social. São

jovens com uma capacidade rara de adaptação às situações, sejam elas quais forem. Evidenciam-se pela capacidade de entrega e pelo nível de desempenho nas actividades.

São jovens que apresentam grande facilidade de fazer amizades. A maioria relata ter e fazer amigos nos diferentes espaços da sua vida social. Assim, revelam ter um grupo de amigos na escola, um outro da prática desportiva e, alguns ainda dizem ter amigos que o são só nos videojogos. Portanto, conseguem ter grupos de amizade diferentes consoante o meio em que se movimentam.

Por último, mas por nós eleita como a característica que mais se realça, é o facto de estes jovens saírem dos padrões considerados habituais pelo senso comum. Normalmente diz-se que os jovens que passam muitas horas no computador em videojogos dificilmente têm disponibilidades para outras coisas, muito menos para a prática desportiva. Os resultados do nosso estudo revelam que não só é possível conciliar as práticas de videojogo com desporto como esta simultaneidade favorece ambas as práticas.

Referências bibliográficas

- Andrade, P. (2005). Virtual Schools and Cyberpedagogy: the Hybrilog as a Bloniversity. *Revista Prisma*, nº 3, pp. 367-380.
- Abrantes, S. & Gouveia, L. (2007). *Será que os jogos são eficientes para ensinar? Um estudo baseado na experiência de fluxo*. In P. Dias; C. Freitas.; B. Silva; A. Osório & A. Ramos(orgs.); *Actas da IV Conferência Internacional de Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Challenges'07*, Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, pp.424-431.
- Bardin, L. (1977). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Cardoso, G., Costa, A., Conceição, C. & Gomes, M. (2005). *A Sociedade em Rede em Portugal*. Porto: Campo das Letras.
- Gee, J .P.(2003). "Games, not school, are teaching kids to thin" Recuperado a 20 de Junho de 2008 de <http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html?pg=1>
- Greenfield, P. (1999). *El niño y los medios de comunicación: los efectos de la televisión, vídeo-juegos y ordenadores*. Título original: "*Mind and Media - The Effects of Television, Computers and Video Games*", tradução de Alfredo Guera, Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Gros, B. (Coord.) (1998). *Jugando con los videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Editorial Desclée De Brouwer.
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Nº 12. " Recuperado a 4 de Outubro de 2008 de <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html>

- Lévy, P. (2000). *Cibercultura..* São Paulo: 34
- Marivoet, S. (2001). "*Hábitos Desportivos da População Portuguesa: estudo da procura da prática desportiva*". Lisboa, INFED / MJD.
- Marques, N. (2006). As Potencialidades Educativas dos Videojogos: uma experiência educativa com o Sim City. Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia, Braga. "Recuperado a 23 de Setembro de 2008 de http://www.agenciafinanceira.iol.pt/noticia.php?id=988353&div_id=1730
- Moita, F. (2007). *Game On: jogos electrónicos na escola e na vida da geração arroba*. Campinas: S. Paulo Editora Alinea
- Oliveira, S. (2002). *Jogar uma história*. *Jornal de letras*, 16/10/2002 (p.15)
- Pindado, J. (2005). *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revision de los estúdios más significativos*. *Revista de Medios y Educación*, Julho, nº26, U. Sevilha. (55-67). "Recuperado a 18 de Dezembro de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/368/36802605.pdf>
- Rangel, A. L.(2004). Edutec2004. Barcelona. Videojuegos: um enfoque psicológico. "Recuperado a 10 de Outubro de 2008 de <http://edutec2004.lmi.ub.es/pdf/103.pdf>
- Setzer, V. (2001). Os Riscos dos Jogos Eletrônicos na Idade Infantil e Juvenil. Recuperado a 4 de Outubro de 2008 de <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html>
- Tubino, M. (1992). *As Dimensões Sociais do esporte*. São Paulo: Cortez-Autores Associados