



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE ENGENHARIA ELÉTRICA E INFORMÁTICA
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

Vitor Mota Leite Diniz

**O crescimento do uso dos jogos digitais durante a pandemia e seus efeitos nos
universitários**

CAMPINA GRANDE - PB

2023

Vitor Mota Leite Diniz

**O CRESCIMENTO DO USO DOS JOGOS DIGITAIS DURANTE A PANDEMIA E SEUS
EFEITOS NOS UNIVERSITÁRIOS**

Trabalho de Conclusão Curso apresentado ao Curso Bacharelado em Ciência da Computação do Centro de Engenharia Elétrica e Informática da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Orientador : Marcelo Alves de Barros

CAMPINA GRANDE - PB

2023

VITOR MOTA LEITE DINIZ

**O crescimento do uso dos jogos digitais durante a pandemia e seus efeitos
nos universitários**

**Trabalho de Conclusão Curso apresentado
ao Curso Bacharelado em Ciência da
Computação do Centro de Engenharia
Elétrica e Informática da Universidade
Federal de Campina Grande, como requisito
parcial para obtenção do título de Bacharel
em Ciência da Computação.**

BANCA EXAMINADORA:

Professor Dr. Marcelo Alves de Barros

Orientador – UASC/CEEI/UFCG

Professor Dr. Marcus Salerno de Aquino.

Examinador – UASC/CEEI/UFCG

Professor Dr. Francisco Vilar Brasileiro

Professor da Disciplina TCC – UASC/CEEI/UFCG

Trabalho aprovado em: 01 de JULHO de 2023.

CAMPINA GRANDE - PB

RESUMO

Durante a pandemia de COVID-19, foi necessário que as pessoas se isolassem, devido aos altos índices de contágio e eventuais mortes. De acordo com o ministério da saúde, apenas no Brasil já foram mais de 35 milhões de casos confirmados e 695 mil mortes, até o início do ano de 2023. Com isso, a população precisou abrir mão de suas formas usuais de entretenimento presencial e socialização, o que levou as formas de passatempo digital a aparecerem como forma alternativa de diversão e socialização. Entre elas, uma das que mais viu crescimento neste período foi o uso dos jogos digitais, sendo apreciados até por quem nunca tinha tido contato anterior ao período de isolamento. Por isso, neste trabalho, pretendemos analisar como o crescimento do uso dos jogos digitais durante a pandemia gerou impactos positivos e negativos na vida de alunos universitários brasileiros após a pandemia. Para isso, foi encaminhado para tais estudantes formulários do Google forms, permitindo assim a geração de gráficos comparativos a partir da coleta e análise de dados. Assim, conseguimos comprovar um relacionamento entre este crescimento aos efeitos observados após o fim da mesma, tanto para quem já tinha contato com jogos como para quem teve sua primeira experiência. Ao final da pesquisa, conseguimos obter respostas de 115 estudantes universitários de graduação e pós, conseguindo obter uma boa perspectiva desta conexão e esperando com isso incentivar trabalhos futuros.

The growth in the usage of digital games during the pandemic and its effects on university students

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, it was necessary for people to isolate themselves, due to the high rates of contagion and possible deaths. According to the Ministry of Health, in Brazil alone there have been more than 35 million confirmed cases and 695,000 deaths, by the beginning of 2023. As a result, the population had to give up their usual forms of face-to-face entertainment and socializing, which led to forms of digital pastime appearing as an alternative form of entertainment and socialization. Among them, one of the ones that saw the most growth in this period was the use of digital games, being appreciated even by those who had never had contact before the isolation period. Therefore, in this work, we intend to analyze how the growth in the use of digital games during the pandemic generated positive and negative impacts on the lives of Brazilian university students after the pandemic. For this, Google forms were sent to such students, thus allowing the generation of comparative graphs from the collection and analysis of data. Thus, we managed to prove a relationship between this growth and the effects observed after the end of it, both for those who already had contact with games and for those who had their first experience. At the end of the survey, we were able to obtain responses from 115 undergraduate and graduate university students, obtaining a good perspective of this connection and hoping to encourage future works.

O crescimento do uso dos jogos digitais durante a pandemia e seus efeitos nos universitários

Vitor Mota Leite Diniz

Universidade Federal de Campina Grande
Campina Grande, Paraíba, Brasil

vitor.mota.diniz@ccc.ufcg.edu.
br

Marcelo Alves de Barros

Universidade Federal de Campina Grande
Campina Grande, Paraíba, Brasil

mbarros@computacao.ufcg.ed
u.br

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, it was necessary for people to isolate themselves, due to the high rates of contagion and possible deaths. According to the Ministry of Health, in Brazil alone there have been more than 35 million confirmed cases and 695,000 deaths, by the beginning of 2023. As a result, the population had to give up their usual forms of face-to-face entertainment and socializing, which led to forms of digital pastime appearing as an alternative form of entertainment and socialization. Among them, one of the ones that saw the most growth in this period was the use of digital games, being appreciated even by those who had never had contact before the isolation period. Therefore, in this work, we intend to analyze how the growth in the use of digital games during the pandemic generated positive and negative impacts on the lives of Brazilian university students after the pandemic. For this, Google forms were sent to such students, thus allowing the generation of comparative graphs from the collection and analysis of data. Thus, we managed to prove a relationship between this growth and the effects observed after the end of it, both for those who already had contact with games and for those who had their first experience. At the end of the survey, we were able to obtain responses from 115 undergraduate and graduate university students, obtaining a good perspective of this connection and hoping to encourage future works.

Palavras chave

Digital games, Pandemic, University students.

RESUMO

Durante a pandemia de COVID-19, foi necessário que as pessoas se isolassem, devido aos altos índices de contágio e eventuais mortes. De acordo com o ministério da saúde, apenas no Brasil já foram mais de 35 milhões de casos confirmados e 695 mil mortes, até o início do ano de 2023. Com isso, a população precisou abrir mão de suas formas usuais de entretenimento presencial e socialização, o que levou as formas de passatempo digital a aparecerem como forma alternativa de diversão e socialização. Entre elas, uma das que mais viu crescimento neste período foi o uso dos jogos digitais, sendo apreciados até por quem nunca tinha tido contato anterior ao período de isolamento. Por isso, neste trabalho, pretendemos analisar como o crescimento do uso dos jogos digitais durante a pandemia gerou impactos positivos e negativos na vida de alunos universitários brasileiros após a

pandemia. Para isso, foi encaminhado para tais estudantes formulários do Google forms, permitindo assim a geração de gráficos comparativos a partir da coleta e análise de dados. Assim, conseguimos comprovar um relacionamento entre este crescimento aos efeitos observados após o fim da mesma, tanto para quem já tinha contato com jogos como para quem teve sua primeira experiência. Ao final da pesquisa, conseguimos obter respostas de 115 estudantes universitários de graduação e pós, conseguindo obter uma boa perspectiva desta conexão e esperando com isso incentivar trabalhos futuros.

Palavras chave

Jogos Digitais, Pandemia, Estudantes universitários.

1. INTRODUÇÃO

Como forma de impedir a propagação do vírus Sars-CoV-2 através do contato físico, foram implementadas diversas medidas preventivas por vários países, sendo o distanciamento social a principal forma de combate. Com isso as pessoas foram afastando-se da normalidade, precisando readaptar as suas rotinas para uma nova realidade. Um dos principais aspectos que necessitou de mudança foi o lazer, visto que parte da população tinha mais interesse em atividades como encontrar amigos e parentes, ir a restaurantes ou frequentar festas como formas mais frequentes de lazer, algo que seria impossibilitado pelas diretivas de confinamento [2].

Dentre as diversas formas de diversão alternativas, que mais se popularizaram com o advento da pandemia, como *streamings* de séries/filmes, redes sociais e a visualização de *lives* no youtube [1], os jogos digitais em especial se mostraram como uma forte opção de entretenimento. Isso ocorreu pois eles proporcionam um bom passatempo, além de também oferecerem uma boa forma de socialização, utilizando as capacidades online dos mesmos. Esta capacidade acabou sendo reconhecida até mesmo pela Organização Mundial da Saúde (OMS,) no auge da pandemia em 2020 com sua campanha *#PlayApartTogether* [3], onde ela se juntou a grandes empresas na indústria dos jogos para encorajar o distanciamento social.

Contudo, no ano anterior, a própria OMS classificou o vício em videogames como uma doença, quando o ato de jogar toma prioridade sobre atividades diárias e outros interesses na vida do indivíduo [9]. Esta medida serviu para mostrar que até mesmo os jogos digitais não estão livres de possuírem efeitos negativos se usados em excesso, principalmente em crianças e adolescentes que às vezes não sabem medir o tempo ideal de jogatina, podendo

levar a piora no rendimento acadêmico, conflitos familiares e problemas mais emocionais como ansiedade e estresse [10].

Observou-se, um problema causado por o uso de jogos digitais, desde o período pré-pandemia, até os dias atuais, o qual iremos classificar em três aspectos a seguir: prejuízo físico, em um período em que o sedentarismo aumentou, levando a mais casos de obesidade e doenças relacionadas, prejuízo psicológico, aumento da dependência, depressão e déficit de atenção, estes são um dos problemas que podem ser causados pelo excesso de prática dos jogos, prejuízos sociais, a diminuição da socialização com amigos e familiares e um dos pontos mais afetados, uma vez que o ser humano necessita de interação com o mesmo para desenvolver seus valores.

Diante destes fatos, nesta pesquisa realizamos uma análise sobre quais foram os efeitos que os jogos tiveram em universitários que ingressaram na faculdade antes de 2023, durante a pandemia. Analisamos fatores como: a forma que eles viam os *games*, se eram utilizados como meio de apoio, ou se consideraram com um problema durante esse período, se a motivação que levou eles a jogarem durante a pandemia se perdurou após o término da mesma e, conseqüentemente, se esses impactos se evidenciaram nos hábitos de jogos desses estudantes. Com isso, foi-se possível realizar uma análise mais profunda para verificar a correlação desta mudança de costumes e os efeitos positivos dos jogos.

Além disso, procuramos incentivar a realização de estudos mais profundos sobre o tema futuramente, visto que estudantes de universidade, geralmente não são o foco de estudos como o proposto a ser realizado neste trabalho. Com isso, esperamos poder abrir as portas para futuros estudos mais complexos acerca deste tema, expandindo esta área do conhecimento científico e, ao mesmo tempo, deixando uma contribuição à sociedade acadêmica.

Na Seção 2 evidenciamos os motivos que nos levaram a fazer este trabalho através de uma fundamentação teórica. Na Seção 3, apresentamos como os dados necessários para obtenção dos resultados, como eles foram criados, coletados e processados. Na seção 4, realizamos uma análise dos resultados obtidos. Na Seção 5, por fim, realizamos uma discussão acerca do que foi observado na seção anterior. A partir desta mesma, destacamos a importância de trabalhos futuros para o desenvolvimento do tema.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Gros (2003) [4], crianças e adolescentes geralmente têm seu primeiro acesso com a tecnologia através dos videogames. Isto pode ser devido a seus ambientes interativos e atraentes, que dificilmente permitem que o jogador tire a sua atenção do que está acontecendo na tela, em conseqüência aos constantes desafios que são oferecidos, exigindo constantemente que ele(a) demonstre o máximo das suas habilidades, assim como afirmam Balasubramanian e Wilson (2006) [8]. Com isso, pode-se deduzir que uma parcela significativa de universitários já tiveram algum tipo de contato com os jogos digitais, pelo menos uma vez antes da pandemia de COVID-19.

Com o passar dos anos este comportamento só tende a aumentar, em virtude da criação de equipamentos tecnológicos mais acessíveis para diferentes camadas da sociedade e, com o período de isolamento causado pelo COVID-19, atingiu patamares nunca vistos antes. Um estudo realizado pela Pesquisa Game Brasil (PGB) [5] demonstrou que por volta de 75% dos brasileiros que já

tiveram contato com os jogos eletrônicos antes da pandemia, afirmaram ter jogado mais durante o isolamento social no ano de 2021.

Neste mesmo trabalho, a PGB observou que o maior crescimento de jogadores aconteceu nas classes sociais média e baixa, com eles representando quase metade (49,7%) dos consumidores de jogos. Também foi notado que, a maioria dos brasileiros ainda têm como preferência jogos *mobile* e não costumam comprar os jogos que consomem, preferindo alternativas gratuitas. Isso mostra que o cidadão brasileiro tem uma preferência por meios mais acessíveis, devido ao alto preço dos jogos pagos e dos consoles de videogame necessários para desfrutar dos mesmos. “O brasileiro acha um jeito de jogar: estende a vida útil das gerações antigas, baixa jogos gratuitos ou se concentra em poucos títulos” (Mauro Berimbau, 2020) [5].

Contudo, esse crescimento não se deu apenas nos jogos eletrônicos, como também pode ser visto em outras esferas da sociedade, como, por exemplo, na educação, que assumiu uma modalidade completamente remota. A coleta de dados realizada por Silva et al. (2021) [7] com alunos do curso de pedagogia da Universidade Federal de Lavras, evidenciou que uma quantidade considerável de estudantes, enfrentaram problemas com a mudança repentina de como as aulas são ministradas, desde casos de discentes que não possuíam um computador pessoal em casa até problemas psicológicos, causados pela situação atual da sociedade, o que interferiu na adaptação ao ensino remoto.

Em conseqüência de fatos como esse, diversos estudantes tiveram que alterar os seus hábitos digitais, nomeadamente o aumento do tempo que fica online. Isso por sua vez implicou em mudanças no tipo de trabalho ou estágio que exerce e na forma em que aproveita seu tempo livre. Isso ficou evidenciado pelo estudo realizado por Mazzafera et al. (2021) [6], que mostraram que alguns estudantes enfrentam problemas, como a diminuição do rendimento acadêmico e o aumento da ociosidade, devido ao aumento de tempo sem atividades acadêmicas ou profissionais. Contudo os alunos também relataram impactos positivos como aumento do tempo livre para se dedicar aos estudos, maior facilidade de acesso ao material didático e melhora nos níveis de concentração.

A revisão bibliográfica proposta por Junio Dias, com artigos científicos publicados em português entre 2005 e 2019, sobre os assuntos de jogos digitais [11], expõe alguns dos malefícios que o excesso de jogatina pode causar. Entre alguns desses prejuízos se destacam os físicos, com aumento de peso excessivo e dores musculoesqueléticas, os psicológicos, como o desenvolvimento de depressão, e os sociais, como a dificuldade do adolescente se socializar fora do ambiente virtual. Tais impactos evidenciam uma necessidade de possuir um regulamento pessoal quanto ao uso dos jogos eletrônicos, a fim de se evitar que os mesmos se tornem uma grande dependência na vida do indivíduo.

Baseado em trabalhos como os citados acima, e na ausência de estudos desse tipo, direcionados aos impactos positivos e negativos dos jogos digitais em alunos do ensino superior, procuramos evidenciar se os jogos digitais serviram como uma espécie de suporte emocional, ou como um problema, para os universitários. Também visamos analisar se este efeito resultou em conseqüências positivas ou negativas durante e após o período de isolamento proporcionado pela pandemia. Por fim destacamos de que formas esses benefícios ou malefícios se mostraram nos

hábitos desses estudantes, após o final do período de isolamento, através de uma análise das mudanças nos costumes de jogos desses universitários. Com isso, procuramos complementar e reforçar os pontos analisados nos artigos e trabalhos descritos anteriormente.

3. METODOLOGIA

Nesta pesquisa, realizamos um estudo qualitativo, a fim de aumentar o conhecimento acerca do tema referente aos impactos positivos e negativos dos jogos em estudantes universitários durante a pandemia, e como esses efeitos foram traduzidos e transformados após o período de isolamento. Para cumprir este objetivo, foi elaborado um questionário que foi respondido por tais alunos de forma anônima, independente de sua idade, curso que está prestando atualmente e instituição de ensino superior. Também foram respeitadas as questões éticas, garantindo a confidencialidade e anonimato dos entrevistados.

3.1 Conjunto de dados

Esta pesquisa teve como fonte de dados as respostas oferecidas pelos alunos que responderam o formulário descrito anteriormente. A estrutura do questionário consistiu em perguntas de múltipla escolha e afirmações que utilizaram a escala de likert em 5 pontos, as mesmas se encontram abaixo, aparecendo nele na ordem em que estão sendo listadas:

- *Você já teve alguma espécie de contato com videogames antes da pandemia?*
- *Caso tenha respondido "sim", quais dos seguintes gêneros ou títulos você costumava jogar antes da pandemia?*
- *Durante o isolamento você teve seu primeiro contato com vídeo games? Já teve experiência anterior com jogos digitais?*
- *Que fator te atraiu nos games que você jogou na pandemia?*
- *Os jogos tiveram um papel fundamental na forma em que convivi com o período de isolamento.*
- *Os jogos me proporcionaram algum tipo de apoio durante a pandemia.*
- *Quais foram os apoios?*
- *Após o final da pandemia a motivação que me levou a jogar se manteve.*
- *Com a diminuição da pandemia meus hábitos de jogos mudaram.*
- *Quais hábitos você diria que mudaram?*
- *A prática dos jogos digitais, lhe deixou mais sedentário?*
- *A prática dos jogos digitais, diminuiu sua interação social?*
- *A prática dos jogos digitais, prejudicou de alguma forma, seu psicológico?*
- *Durante e após a pandemia, a prática dos jogos digitais impactou em um contexto geral (físico, psicológico e social) sua vida de que forma?*

3.2 Coleta dos dados

A coleta dos dados ocorreu durante um período de 4 semanas do ano de 2023, no qual o formulário foi enviado para alunos universitários através de grupos de conversa das turmas, e-mail institucional dos estudantes e mensagens diretas. Todas as respostas foram obtidas de forma online, através da plataforma Google forms, sendo coletadas de forma anônima e confidencial, como já foi evidenciado na seção anterior.

3.3 Instrumentos utilizados na coleta

Para nossa amostragem, foi solicitado que alunos universitários de diferentes cursos e faculdades respondessem um questionário contendo 14 perguntas (ver Seção 3.1). Delas, 10 consistiam em questões de múltipla escolha em que se podia selecionar apenas uma única opção. Enquanto as outras consistiam de caixas de seleção onde poderia se marcar mais de uma resposta. A partir dessas respostas, se tornou possível traçar um perfil dos alunos em relação a sua preferência por jogos digitais antes e após o período de isolamento. Desta amostragem, também foram coletadas informações referentes a aspectos relacionados à vivência do estudante com jogos digitais, se ele já teve algum contato com videogames antes da pandemia, qual papel os *games* tiveram no relacionamento do universitario com a pandemia e como estes jogos implicaram em alguma mudança nos hábitos de jogos dos entrevistados. Esses dados, posteriormente foram agrupados para facilitar a análise e compreensão de como tais mudanças podem ter tido conexão direta com impactos positivos ou negativos, nas atitudes e no emocional do acadêmico.

4. RESULTADOS OBTIDOS

Após a coleta e processamento dos dados obtidos através da pesquisa, a etapa seguinte consistiu em criar uma representação visual dos mesmos. Para isso, utilizamos a ferramenta Power BI da Microsoft para criarmos os gráficos e tabelas, organizando-os de acordo com sua ordem cronológica. Com isso criamos as seguintes dimensões:

Dimensão Pré-pandemia: Referente aos dados das experiências com jogos digitais antecedendo o período de isolamento social. Tais como o contato com jogos neste período e a preferência por títulos ou gêneros.

Dimensão Pandemia: Relativo aos dados, das experiências com jogos digitais durante o período de isolamento social. Tais como o contato com jogos neste período, a preferência por títulos ou gêneros, o motivo que atraiu o aluno para estes mesmos e o papel dos jogos na vida do universitário durante a pandemia.

Dimensão Pós-pandemia: tocante, aos dados, das experiências com jogos digitais, após o período de isolamento social. Tais como as mudanças nos hábitos de jogos notadas pelos estudantes e a permanência ou não da motivação que o levou a jogar durante a pandemia.

Dimensão impactos em um contexto geral (físico, psicológico e social): relativo, a amostra dos impactos gerados, pelos usuários dos jogos digitais, durante todo o período acima evidenciado.

4.1 Dimensão Pré-pandemia

Esta dimensão consiste em 2 perguntas, uma de múltipla escolha e uma pergunta seqüência no modelo de caixa de seleção, onde o entrevistado poderia escolher mais de uma opção.

A primeira questionava se o estudante já possuía alguma espécie de contato com os jogos digitais antes do início da pandemia. De todas as respostas, a maioria respondeu que já tinha alguma experiência com tais jogos (78,7%), como visto abaixo na figura 1.

já teve contato com jogos digitais antes da pandemia?

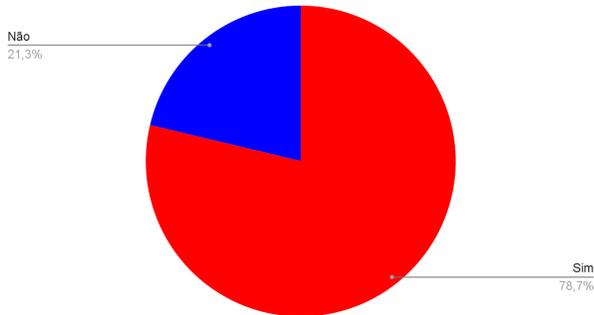


Figura 1: Contato com jogos antes da pandemia

Em seguida, foi perguntado (caso tivessem respondido sim na questão anterior) quais gêneros ou títulos de *games* eles costumavam jogar. Das 115 respostas da amostragem, a grande maioria dos entrevistados marcou uma preferência por jogos do gênero *Role Playing Game* (RPG). Logo em seguida apareceram *games* que predominantemente são jogados em grandes grupos ou em dupla, como *First Person Shooter* (FPS), *Player Versus Player* (PVP) e *Battle Royale*, como visto abaixo na tabela 1.

descrição do gênero	total de respostas
FPS (Call of Duty, Battlefield, Halo, ...)	39,5%
Battle Royale (Fortnite, PUBG, Free Fire, ...)	39,5%
PVP (Counter-Strike, FIFA, Overwatch, ...)	42,1%
RTS (Starcraft, Warcraft, Age of Empires, ...)	10,5%
MOBA (League of Legends, DOTA 2, Smite, ...)	18,4%
RPG (The Witcher, Dragon Age, Final Fantasy, ...)	44,7%
Outros	13%

Tabela 1: Gêneros ou jogos preferidos antes da pandemia

4.2 Dimensão Pandemia

A seguinte dimensão consiste em 5 questões, 3 de múltipla escolha e 2 perguntas no modelo de caixa de seleção, onde o entrevistado poderia escolher mais de uma opção. Das questões no formato de múltipla escolha, 2 delas seguiram o formato da escala de likert com um grau de concordância em 5 níveis. Entre as perguntas no estilo de caixa de seleção 1 delas funciona como um questionamento seqüência.

A primeira questionava se o primeiro contato do estudante com os jogos digitais ocorreu durante a pandemia, ou se ele já teve alguma experiência anterior ao período. Das 115 respostas da amostragem, a maioria respondeu que já possui algum contato anterior a pandemia com os jogos (80,9%). Em seguida, a resposta mais comum foi dos estudantes que afirmaram não ter nenhum tipo de contato durante a pandemia (17%). Por último, apenas 2,1% dos universitários afirmaram ter tido o primeiro contato com jogos durante a pandemia, como evidenciado abaixo pela figura 2.

Você teve seu primeiro contato com jogos durante a pandemia?

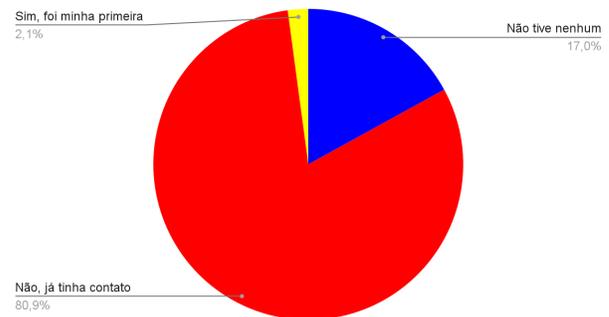


Figura 2: Contato com jogos durante vs antes da pandemia

Na seqüência, foi perguntado quais foram os fatores que atraíram o entrevistado para os *games* que ele jogou durante o período de isolamento social. Nessa questão o estudante poderia escolher mais de uma opção caso desejasse. A maioria dos questionados respondeu que a questão do isolamento social foi o fator decisivo que o atraiu (48,9%). Logo na seqüência apareceram fatores como a jogabilidade (manipulação dos controles do jogo) (46,8%), gráficos, visuais e a história contada pelo jogo (31,9%) e, por último, a música da obra (29,8%). Esta distribuição pode ser vista abaixo na tabela 2.

fator	total de respostas
Jogabilidade (manipulação dos controles)	46,8%
História	31,9%
Visuais/Gráficos	31,9%

Música	29,8%
Isolamento social	48,9%

Tabela 2: Fatores que me atraíram para os jogos durante a pandemia

Em seguida, foi dado ao entrevistado uma sentença, afirmando que os jogos digitais tiveram um papel fundamental na forma em que o mesmo conviveu com a pandemia. Uma escala de likert em 5 graus de concordância foi passada para o aluno responder esta questão. A maioria dos estudantes respondeu que concordava parcialmente com a afirmação (29,8%), seguidos pelos que concordam totalmente e não sabem (19,1%). Como visto abaixo na figura 3, também tiveram alunos que discordaram parcialmente (17%), e discordaram totalmente (14,9%).

Os jogos tiveram um papel fundamental na forma em que convivi com o período de isolamento.

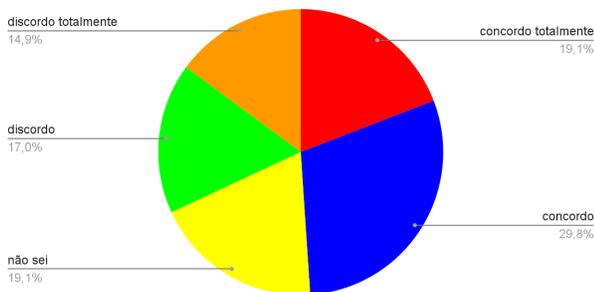


Figura 3: O papel dos jogos no convívio dos alunos com a pandemia

A seguinte afirmação também teve suas respostas obtidas utilizando a mesma escala de likert em 5 graus de concordância. Nela era dito que o entrevistado teve algum tipo de apoio obtido através do uso dos jogos digitais. A maioria dos universitários respondeu que concordava parcialmente com a sentença anterior (53,2%) seguidos pelos que concordam totalmente (21,8%). Também tiveram alunos que responderam que não sabiam (8,5%), que discordam parcialmente (6,4%) e totalmente (10,6%), como visto abaixo na figura 4.

os jogos me proporcionaram algum tipo de apoio durante a pandemia

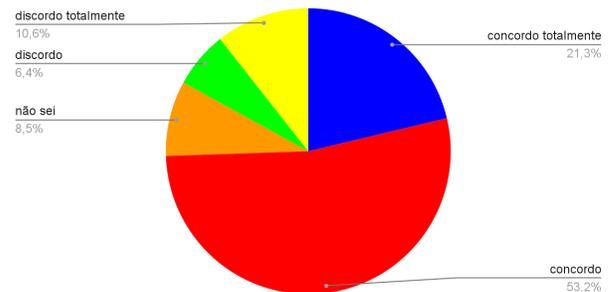


Figura 4: Os jogos me proporcionaram algum tipo de apoio durante a pandemia

Por fim, com base na resposta da afirmação anterior, foi pedido aos questionados que eles listassem quais foram os apoios oferecidos durante a pandemia. Essa pergunta seguiu o formato de caixa de seleção onde o aluno poderia marcar mais de uma opção. A maioria dos estudantes respondeu que os jogos serviram como uma forma de entretenimento alternativa durante o período de isolamento (70,2%). Abaixo na tabela 3, podemos observar que entre outros apoios mais oferecidos estão o uso como forma de socialização alternativa (31,9%) e controle da ansiedade (46,8%). Também obtivemos respostas que afirmam que os jogos representaram um motivo para não largar o curso de estudo atual (6,4%), assim como afirmações que disseram não obter nenhum tipo de apoio através dos *games* durante este período (12,8%).

apoio	total de respostas
Forma de entretenimento alternativa	70,2%
Forma de socialização alternativa	31,9%
Controle da ansiedade	46,8%
Não proporcionaram nenhum tipo de apoio	12,8%
Motivação para não largar o curso	6,4%

Tabela 3: Apoios oferecidos pelos jogos durante a pandemia

4.3 Dimensão Pós-pandemia

A seguinte dimensão consiste em 3 questões, 2 de múltipla escolha e 1 pergunta no modelo de caixa de seleção, onde o entrevistado poderia escolher mais de uma opção. Das questões no formato de múltipla escolha, todas elas seguiram o formato da escala de likert com um grau de concordância em 5 níveis. A

pergunta no estilo de caixa de seleção funciona como um questionamento sequência.

A primeira questão segue o modelo da escala de likert, afirmando que a motivação que levou o entrevistado a jogar na pandemia ainda se manteve mesmo após o fim da mesma. De todas as respostas recebidas, a maioria concordou parcialmente com a afirmação (34%). Abaixo na figura 5, pode ser notado que se obtiveram também respostas de concordância total (8,5%), não sei (27,7%), discordância parcial (17%) e discordância total (12,8%).



Figura 5: A motivação que me levou a jogar se manteve após o fim da pandemia

A seguinte questão também seguiu o modelo de concordância em 5 graus do modelo da escala de likert. Nela foi lançada a afirmação que com a diminuição, e eventual final da pandemia, os hábitos de jogos do entrevistado mudaram. A maioria dos respondentes concordou parcialmente com a sentença (46,8%) sendo seguido por aqueles que concordaram totalmente (17,0%). Como visto abaixo na figura 6, pode-se observar que também se obteve respostas de estudantes que não souberam (14,9%), discordaram parcialmente e discordaram totalmente (10,6%).

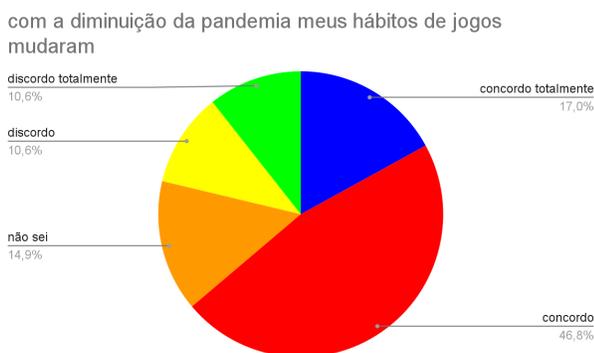


Figura 6: A diminuição da pandemia mudou meus hábitos de jogos

Na próxima pergunta foi pedido para o universitário elaborar mais sua resposta na questão anterior, listando quais foram os principais hábitos afetados. Esta mesma foi organizada na forma de caixa de seleção, com o estudante podendo escolher mais de uma opção. A maioria dos entrevistados apontou que as maiores

mudanças foram o tempo que se dedicavam aos jogos (66%) assim como os momentos do dia que eram escolhidos para se entreter com eles (46,8%). Abaixo na tabela 4, também podemos notar que hábitos como gastos em jogos (17%) e interesse por novos títulos (19,1%) também sofreram alguma espécie de mudança. Além disso, pode -se observar que houveram alunos que responderam que não tiveram nenhuma alteração nos seus hábitos (17%).

habito alterado	total de respostas
Tempo dedicado	66%
Momentos escolhidos para jogar	46,8%
Gastos em jogos	17%
Interesse por novos títulos	19,1%
Meus hábitos não sofreram mudanças	17%

Tabela 4: Hábitos de jogos alterados após o fim da pandemia

4.4 Dimensão impactos em um contexto geral (físico, psicológico e social)

A seguinte dimensão consiste em 4 questões, todas elas sendo de múltipla escolha, onde o entrevistado só podia escolher uma opção.

A primeira questão, pergunta se a prática dos jogos digitais acabou deixando ele mais sedentário durante o período de isolamento. A maioria dos respondentes respondeu que não haviam se tornado mais sedentários (61,7%). Abaixo, na figura 7, podemos observar que o restante dos entrevistados respondeu positivamente.

A pratica dos jogos digitais lhe deixou mais sedentário ?

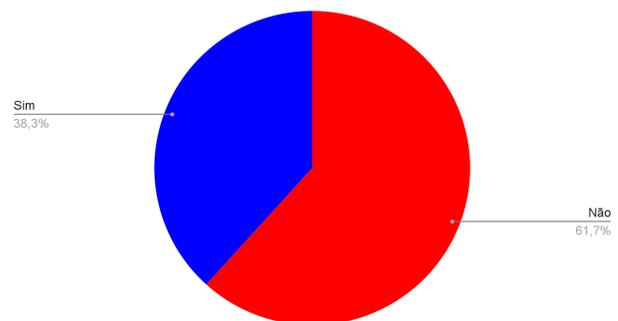


Figura 7: A prática dos jogos digitais me deixou mais sedentário

Na sequência foi perguntado se a mesma prática havia diminuído o nível de interação social do universitário durante esta mesma época. A maioria deles respondeu que não houve uma diminuição na interação social do mesmo com outras pessoas. Abaixo, na figura 8, podemos observar que o restante dos alunos respondeu positivamente à pergunta.

A pratica dos jogos digitais, diminuiu sua interação social ?

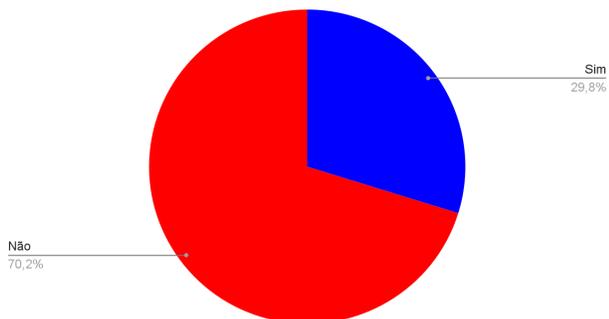


Figura 8: A prática dos jogos digitais me deixou mais sedentário

Em seguida, foi questionado ao aluno se os jogos digitais afetaram negativamente o seu psicológico durante a pandemia. Uma grande parcela deles respondeu que não houve nenhum tipo de prejuízo ou efeito negativo causado ao seu estado mental durante este período. Abaixo na figura 9, podemos observar que os outros universitários responderam positivamente.

A pratica dos jogos digitais, prejudicou de alguma forma, seu psicológico ?

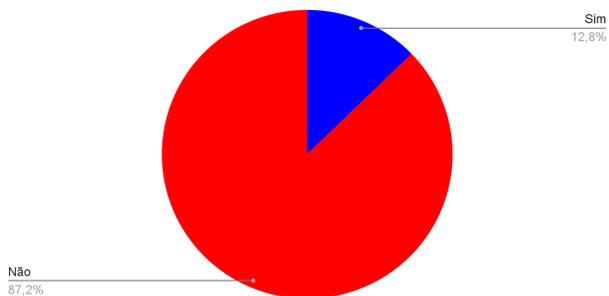


Figura 9: A prática dos jogos digitais afetou negativamente meu psicológico

Finalmente, a última questão envolve uma reflexão por parte do universitário, onde ele deve responder, de forma geral, se os jogos digitais lhe impactaram de forma positiva ou negativa nas esferas físicas, psicológicas e sociais, durante e após a pandemia. Abaixo na figura 10 podemos observar que uma parte considerável deles respondeu não sentir nenhuma espécie de impacto provido pelos *games* durante e após este período (44,7%). Também podemos observar respostas afirmando obter efeitos tanto positivos (36,2%) quanto negativos (19,1%)

Durante e após a pandemia, a pratica dos jogos digitais, impactou em um contexto geral sua vida de que forma?

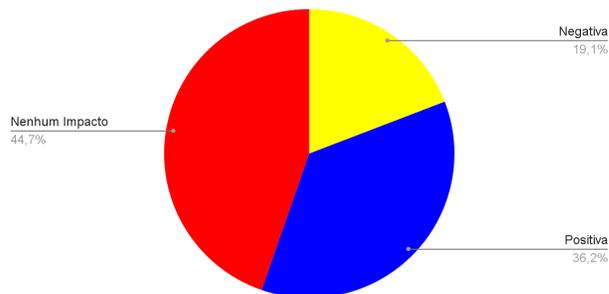


Figura 10: Durante e após a pandemia, de forma geral, como os jogos me afetaram

5. CONCLUSÃO

Podemos concluir que, a partir dos resultados obtidos, os jogos digitais, causaram impacto positivo e negativos para os universitários após o final da pandemia. Indicadores como uso dos mesmos como forma alternativa de socialização e controle da ansiedade demonstra como eles podem ser utilizados de forma mais abrangente, ajudando na saúde mental do indivíduo e servindo de apoio emocional.

Com isso, também podemos relacionar a alteração nos hábitos de jogos dos universitários a estes efeitos positivos vistos durante a pandemia. Como a maioria das pessoas entrevistadas afirmou que a motivação que os levou a jogar durante a pandemia se manteve, podemos deduzir que a mudança nos hábitos como tempo dedicado aos jogos e os momentos escolhidos para usá-los podem estar ligados a tais motivações. Ao observar que os *games* serviram como meios para ajudar com as suas dificuldades sofridas durante a pandemia, o estudante pode ter alterado tais hábitos por se interessar mais sobre o tema, e assim procurar outros jogos que o proporcionaram outros ou os mesmos apoios.

Contudo estas mesmas alterações nos hábitos, podem acarretar impactos negativos, o excesso de prática dos jogos foi evidenciado de forma negativa, afetando a vida de uma parte dos usuários, identificado tanto nas pesquisas acadêmicas como no questionário aplicado.

Com o fim desta pesquisa, o autor Vitor Mota Leite Diniz espera que este trabalho seja utilizado como referência para algum estudo futuro, visto que o alcance do mesmo foi muito limitado, podendo expandir os resultados aqui apresentados e evidenciar outros aspectos que não foram vistos aqui ou passaram despercebidos pelo autor.

REFERÊNCIAS

- [1] RIBEIRO, O. C. F.; SANTANA, G. J. de; TENGAN, E. Y. M.; SILVA, L. W. M. da; NICOLAS, E. A. Os Impactos da Pandemia da Covid-19 no Lazer de Adultos e Idosos. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 391-428, 2020. DOI: 10.35699/2447-6218.2020.25456. Disponível em:

- <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25456>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- [2] Ferreira, T. A. Q. ENTRETENIMENTO E SUAS ADAPTAÇÕES EM ÉPOCA DE PANDEMIA - XII ENGEMA. Disponível em: <https://engemausp.submissao.com.br/22/arquivos/135.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- [3] Takahashi, Dean. WHO and game companies launch #PlayApartTogether to promote physical distancing. VentureBeat, 2020. Disponível em: <https://venturebeat.com/business/who-and-game-companies-launch-playaparttogether-to-promote-physical-distancing/>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- [4] SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 2, p. 1-10, dez. 2008. Disponível em: https://www.academia.edu/14113705/JOGOS_DIGITAIS_EDUCACIONAIS_BENEF%C3%8DCIOS_E_DESAFIOS_DIGITAL_EDUCATIONAL_GAMES_BENEFITS_AND_CHALLENGES. Acesso em: 13 jun. 2023
- [5] Raphael, Pablo. 75,8% dos gamers brasileiros jogaram mais durante a pandemia. The Enemy, 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/mobile/pgb-2021-gamers-brasileiros-pandemia>. Acesso em 13 jun. 2023.
- [6] MAZZAFERA, B. L. .; KIRNEW , L. C. P. .; PINHEIRO, A. J. M. .; BIANCHINI, L. G. B. .; VENTURA, L. M. .; KRAUT, D. A. . Hábitos Digitais de Alunos do Ensino Superior no Período da Pandemia de Covid-19. EaD em Foco, [S. 1.], v. 11, n. 2, 2021. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/1381>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- [7] SILVA, J.; GOULART, I. do C. V.; CABRAL, G. R. Ensino remoto na educação superior: impactos na formação inicial docente. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 16, n. 2, p. 407–423, 2021. DOI: 10.21723/riaee.v16i2.14238. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14238>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- [8] Balasubramanian, N; Wilson, B. (2008). Games and simulations. Disponível em : https://www.researchgate.net/publication/228979011_Games_and_simulations. Acesso em 13 jun. 2023
- [9] TAKAHASHI, Dean. World Health Organization classifies ‘gaming disorder’ as an illness. VentureBeat, 2019. Disponível em: <https://venturebeat.com/business/world-health-organization-classifies-gaming-disorder-as-an-illness/> Acesso em 28 jun. 2023.
- [10] D’ARC SOUZA DE CARVALHO, M.; LOPES DA SILVA LUSTOSA, G. . .; RODRIGUES GAMA, D. G. . . A influência dos jogos eletrônicos na saúde de adolescentes usuários de um ambulatório de saúde mental . Health Residencies Journal - HRJ, [S. 1.], v. 3, n. 15, p. 167–201, 2022. DOI: 10.51723/hrj.v3i15.457. Disponível em: <https://escsresidencias.emnuvens.com.br/hrj/article/view/457>. Acesso em: 28 jun. 2023
- [11] DIAS, Junio Araujo. O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes. Orientador: Michelle Cristina Guerreiro dos Reis. 2019. 15f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Enfermagem) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2019. Disponível em: <https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/303>. Acesso em: 29 jun. 2023