

Experiência de direção em contexto natural de jogadores de videogame não afeta a estratégia do ponto tangente durante negociação de curva simulada, mas o ângulo da curvatura afeta.

Gabriel P. Paschoalino^a, Gabriel K. Kuga^b, Gisele C. Gotardi^{a,b}, Rafael O. Simão^{a,b}, Fabio A. Barbieri^{a,b,c}, Martina Navarro^d, Paula F. Polastri^{a,b}, Sérgio T. Rodrigues^{a,b}

^a Laboratório de Informação, Visão e Ação, Departamento de Educação Física, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, São Paulo, Brasil.

^b Programa de Pós-Graduação Ciências da Motricidade, Departamento de Educação Física, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, São Paulo, Brasil.

^c Laboratório de Pesquisa em Movimento Humano, Departamento de Educação Física, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, São Paulo, Brasil.

^d Department of Sport and Exercise Science, Faculty of Science, University of Portsmouth, Portsmouth, England.

Dirigir um automóvel é uma tarefa com alto nível de complexidade que requer coordenação entre obtenção de informação e execução de movimentos. Durante a negociação de curvas, motoristas direcionam o olhar para o ponto tangente para controlar o volante. Apesar do grande número de motoristas e do uso da alta tecnologia dos simuladores como fonte de aprendizagem e treinamento, há evidências escassas sobre os efeitos mútuos entre a experiência em dirigir nos contextos natural e virtual. Assim, o objetivo do estudo foi investigar os efeitos da experiência de direção em contexto natural no comportamento do olhar de jogadores de videogame de corrida de automóveis. Vinte adultos jovens compuseram dois grupos (motoristas-gamers: 24.5 ± 2.36 anos vs não-motoristas-gamers: $19,5 \pm 3,74$ anos) e executaram um total de 33 curvas ao longo de um circuito de videogame enquanto tiveram seu comportamento do olhar gravado por um eye-tracker. Três áreas de interesse foram analisadas: 3° , 10° de ângulo visual e Outros. As variáveis dependentes foram: Número de Fixações (NF) e Duração de Fixações (DF) resultantes de 33 curvas. O valor de alfa adotado foi de 0.05 em todas as análises. Análise de variância com medidas repetidas revelaram que não houve diferenças entre os grupos. DF foi significativamente maior nas áreas de 10° e Outros do que na de 3° ($p < .001$); adicionalmente, houve tendência linear significativa mostrando que DF aumentou conforme a curvatura aumentou ($p < .001$). NF foi afetado significativamente pela interação entre área de interesse e curvatura, indicando que, apesar de menor NF na área de 3° , o NF aumentou com o aumento da curvatura em todas áreas de interesse ($p < .001$). Os achados sugerem que a experiência em contexto virtual de ambos os grupos caracterizou similarmente o comportamento do olhar durante a condução de automóvel em videogame de corrida, na ausência de efeito da experiência em ambiente natural. Ambos os grupos confirmaram o uso da estratégia do ponto tangente em contexto simulado, mantendo o olhar naquela região aproximadamente por metade do tempo de condução nas curvas.

E-mail: gpaschoalino@hotmail.com