

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

UM GUIA PARA CUIDADORES
DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES



ORGANIZADO POR
IVELISE FORTIM

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

UM GUIA PARA CUIDADORES
DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES



ORGANIZADO POR
IVELISE FORTIM

Realização

Homo Ludens

Research & Consulting

Título Original: O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes

Revisão: Mariana Zambon Braga

Capa: Guilhes Damian

Diagramação: Raquel Serafim

Copyright 2020 by Homo Ludens

Autores: *Ivelise Fortim (org.), Ivelise Fortim, Julio Cesar Araujo, Luiz Ojima Sakuda, Daniel Tornaim Spritzer, Lynn Alves, Maria Thereza de Alencar Lima, Isa de Jesus Coutinho, Evelise Galvão de Carvalho, Rafael Gomes Karam, Vitor Breda, Véronique Donard, Rodrigo Nejm, Bianca Serrão, Thereza Rodrigues, Alessandra Borelli, Henrique Oliveira da Rocha, Jean Tomceac, Beth Carmona, Amanda Rolim Araújo.*

O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes [Ivelise Fortim, (org.)].

São Paulo: Homo Ludens, 2020.

Vários Autores.

Formato: Livro Digital

ISBN 978-65-88093-00-9

1. Psicologia. 2. Crianças e Adolescentes. 3. Videogames. 4. Famílias.

Todos os direitos são reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida por qualquer forma e/ou quaisquer meios, ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão da Homo Ludens. As passagens do livro podem ser citadas desde que referenciadas corretamente, dando créditos à Homo Ludens e aos autores do livro.



Homo Ludens

Site: www.homoludens.com.br

E-mail: homoludens@homoludens.com.br

Para saber mais sobre o projeto, acesse: <https://cartilhagames.com.br/>

Coordenação geral do projeto

Ivelise Fortim

Autores

Ivelise Fortim (PUC-SP/Homo Ludens), Julio Cesar Araujo (Homo Ludens), Luiz Ojima Sakuda (Homo Ludens), Daniel Tornaim Spritzer (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Lynn Alves (UFBA), Maria Thereza de Alencar Lima (PUC-SP), Isa de Jesus Coutinho (UNEB), Evelise Galvão de Carvalho (Instituto Tecnologia e Dignidade Humana), Rafael Gomes Karam (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Vitor Breda (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Véronique Donard (UNICAP), Rodrigo Nejm (Safernet Brasil), Bianca Serrão (Safernet Brasil), Thereza Rodrigues (Projeto Mãe Pixel), Alessandra Borelli (Nethics), Henrique Oliveira da Rocha (Ministério da Justiça e Segurança Pública), Jean Tomceac (Midiativa/comkids), Beth Carmona (Midiativa/comkids), Amanda Rolim (Orienta Profissão - Clínica de Carreira e Vocação).

SUMÁRIO

1. Apresentação	6
Sobre este livro	7
2. Sobre os jogos	9
Como se joga?	9
Plataformas	10
Modos de jogo	11
Finalidades do jogo	11
Gêneros dos jogos	12
Cultura gamer: não é só jogar	14
Jogos e aprendizagens	18
3. Os jogadores	22
Crianças, adolescentes e jogos	22
Existe um melhor momento para deixar a criança interagir com celulares e <i>tablets</i> ? E quanto aos jogos digitais?	25
4. Quanto tempo, onde e em que situações jogar	31
A importância da mediação ativa	31
O corpo e a saúde em jogo	35
Jogando demais?	38
5. Conteúdo dos jogos	41
As classificações indicativas	41
Classificação indicativa brasileira-ClassInd	42
Onde encontrar a classificação indicativa	44
Controles parentais	45
Ferramentas de controle	48
A questão da violência	52
Jogos podem gerar violência?	54
Conteúdos de qualidade: o olhar curador	60
6. Interações online	64
Socialização nos jogos online	64
Comportamento tóxico	67
Possíveis consequências de um comportamento tóxico	72

7. Esportes eletrônicos (eSports)	74
O que são eSports?	74
Assistindo aos jogos	76
Influenciadores	76
8. Segurança	81
Gastos em jogos	81
Mais segurança e menos riscos	85
Senhas e perfis	87
Encontros offline	90
Desafios perigosos	92
9. Quando uma brincadeira pode virar uma carreira?	94
Trabalhando com jogos	94
Desenvolvimento de jogos	94
Jogadores profissionais e a área de eSports	95
Profissão Gamer	97
Outras profissões que podem atuar na área	102
10. É só um joguinho?	104
11. Referências	112
Referências de jogos	120
Autores	124
Especialistas consultados	129
Revisores técnicos	131
Agradecimentos	132

1. APRESENTAÇÃO

Ivelise Fortim

O AVANÇO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO conectou pessoas de diferentes idades, perfis sociais e econômicos, origens e localização com equipamentos que acompanham as suas vidas pessoais e profissionais em todos os lugares e situações – em casa, nas escolas, no trabalho, no lazer etc. As tecnologias digitais têm potencial para aumentar tanto os aspectos positivos como os negativos onde são aplicadas, e os jogos digitais são parte desta cultura.

No século passado, diversos formatos de mídia foram acusados de serem “vilões” para a formação das crianças e dos adolescentes: as histórias em quadrinhos, a televisão, os desenhos animados e outros. Estudos e debates na sociedade desde então mostraram que o problema não era o formato, mas seus usos e abusos. Conforme essas inovações se incorporaram ao cotidiano, os critérios de avaliação foram se tornando mais complexos, e os usos foram se diversificando. As histórias em quadrinhos foram incorporadas como instrumentos educacionais e de treinamento corporativo no Japão; a educação à distância tornou-se fundamental no período de pandemia e importante para lugares remotos; os desenhos animados contaram as histórias compartilhadas pelas famílias; e assim por diante. Cada inovação trouxe possibilidades e desafios inéditos, e com os jogos digitais não foi diferente.

Muitos estudos relacionam o uso de jogos digitais com uma maior facilidade de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades afetivas, cognitivas e motoras, e a facilitação da socialização, especialmente para indivíduos que têm algum tipo de dificuldade. Diversos benefícios de seu uso têm sido comprovados também em tratamentos médicos e psicológicos. Por outro lado, o uso dos jogos digitais é fonte cada vez maior de preocupação para pais e cuidadores, na medida em que tem aumentado progressivamente o tempo que os jovens passam em contato com os games.

Apesar de divertidos, cativantes e atrativos para os jovens, os jogos digitais também são vistos de forma bastante negativa, relacionada es-

pecialmente às supostas influências prejudiciais no comportamento de crianças e adolescentes. São presentes as ideias de que os *games* podem gerar comportamentos violentos e dependência (popularmente conhecida como vício). Mas adentrar nesse universo vai muito além de discutir se os *games*, principalmente os jogos de tiro, podem ou não ser nocivos para crianças e adolescentes.

Durante a pandemia de 2020, por exemplo, algumas empresas desenvolvedoras de jogos digitais criaram iniciativas para incentivar os *games*, especialmente os online, como alternativa para manter-se seguro e promover saúde e bem-estar. Não somente pela questão da recente pandemia de Covid-19, que promoveu isolamento social por períodos longos, mas também pela questão do bem-estar mental e para encorajar os jogadores a seguir as diretrizes de distanciamento físico da Organização Mundial da Saúde (OMS). A utilização de interações em jogos compartilhados em rede foi vista como uma boa alternativa para aproximar pessoas e passar o tempo.

A campanha serviu tanto para jogadores veteranos, que já fazem uso dos jogos digitais como uma fonte regular de entretenimento, quanto para novos jogadores, que vêm surgindo diante dessa crise de saúde. Inclusive, muitos idosos têm se integrado ao mundo digital e aderido à campanha intitulada “*Play apart together*” – em uma tradução livre, algo como: “Jogando separados, mas juntos”. A *hashtag* #PlayApartTogether vem sendo amplamente divulgada nas redes sociais, e é uma iniciativa de 40 companhias de *games* apoiando a campanha e os jogadores, sejam eles jovens, adultos ou idosos. Raymond Chambers, embaixador da OMS para Estratégia Global, endossou essa campanha no Twitter, em uma postagem feita em março de 2020.

SOBRE ESTE LIVRO

Os objetivos deste livro são: apresentar o universo complexo dos games; combater a desinformação com relação aos games e gamers, mostrando como os jogos podem ser usados de formas criativas; falar sobre outros usos importantes, tais como os jogos educativos; e informar sobre opções de profissionalização na área. Além dos objetivos mencionados, são abordadas as interações online, trazendo temas como respeito entre os jogadores e segurança dos equipamentos e das pessoas. Por fim, pretende esclarecer as famílias sobre dúvidas frequentes, relacionadas a temas como dependência e violência em

jogos, bem como ajudar a orientar as crianças e os adolescentes com relação às novas diversões digitais.

O texto baseia-se em: 1. Revisões bibliográficas de periódicos científicos; 2. Consulta a grupo de especialistas da indústria de desenvolvimento de jogos digitais; 3. Consulta a grupo de especialistas da área de eSports (esportes eletrônicos); 4. Consulta a especialistas em infância e adolescência; 5. Grupos focais conduzidos com mães, pais e responsáveis, bem como com crianças e jovens.

O material é uma iniciativa da Homo Ludens Research & Consulting, e foi elaborado por autores dos seguintes programas e instituições: Safernet Brasil, Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas, Instituto Tecnologia e Dignidade Humana, UFBA/IHAC – Comunidades virtuais, Programa de Pós-graduação em Psicologia Universidade Católica de Pernambuco, Nethics, Centro Universitário FEI, Janus – Laboratório de Psicologia e TICs (PUC-SP), Midiativa/comkids e Orienta Profissão – Clínica de Carreira e Vocação. A revisão técnica foi realizada por profissionais dos estúdios Aiyra e Sue The Real, e também por um consultor independente sobre juventude.

Os capítulos procuram apresentar uma visão geral dos tópicos abordados, sempre baseados em artigos científicos escritos por especialistas. Ao final das seções encontram-se as recomendações práticas para lidar com crianças e adolescentes. Cada criança, cada adolescente e cada família tem constituições diferentes, e, portanto, as recomendações não pretendem ser receitas infalíveis, mas dicas que podem se adaptar a diferentes públicos e contextos.

Para manter a fluidez da leitura, as referências bibliográficas estão reunidas na parte final do livro.

Esperamos que a leitura a seguir possa ajudar as famílias na mediação da relação entre as crianças e os videogames.

2. SOBRE OS JOGOS

Como se joga?

■ Ivelise Fortim, Júlio Cesar Araújo

NOS ESPAÇOS FAMILIARES, MUITOS SÃO OS QUESTIONAMENTOS quando o assunto é a interação entre as crianças ou os adolescentes e os jogos digitais. As principais inquietações geralmente estão relacionadas a aspectos como violência, vício, sedentarismo, e até mesmo à priorização dos jogos em relação aos estudos.

Aqui, vamos buscar dialogar com você sobre o assunto, trazendo algumas percepções construídas no âmbito científico, bem como soluções para identificar de que modo os jogos podem se tornar elementos interessantes no dia a dia dos jogadores.

Mas, afinal, o que são os jogos digitais? Eles podem ser definidos de inúmeras formas, e trazemos aqui suas principais classificações: por finalidade (entretenimento ou aprendizagem); de acordo com as plataformas de jogos (aparelhos); por modos de jogo (sozinho ou em grupos); e por gêneros dos jogos.

Muitos cuidadores sabem que as crianças têm facilidade no uso das mídias eletrônicas, ao mesmo tempo que muitos adultos não as dominam. Isso, por vezes, faz com que se sintam incapazes de propor regulação e limites às crianças. No caso dos jogos digitais, soma-se a esta dificuldade o desconhecimento dos responsáveis acerca do conteúdo dos jogos e da atuação das crianças nos jogos.

Porém, cabe lembrar que a grande maioria dos adultos, um dia, já foi um jogador. Jogos de tabuleiro, jogos de pedrinhas, baralho, corrida, brincar de polícia e ladrão, correr em um pátio onde há “inimigos” a serem enfrentados: essas são as experiências do jogo e do jogar, mesmo que ainda de forma analógica. Sendo assim, apesar de agora os jogos serem computadorizados, os adultos são capazes de compreender a experiência de se divertir, de completar tarefas com rapidez, de simular ser outra pessoa, de ser o primeiro a chegar a determinado lu-

gar. Os jogos digitais remetem a essas experiências, e são formas atualizadas de proporcionar essas diversões.

Não faz ideia do que as crianças e os jovens estão jogando? Vem aqui, a gente explica.

São considerados jogos digitais softwares que se propõem a entreter, os quais devem possuir objetivos, metas e desafios, e que proporcionam ao jogador satisfação por ter concluído estas tarefas desafiadoras.

Podemos categorizar os jogos digitais de várias formas. As listas apresentadas a seguir não pretendem ser uma classificação definitiva, nem exaustiva, pois ainda há muita polêmica sobre como os *games* podem ser classificados. Mas, de forma geral, podemos classificar os jogos com relação a suas plataformas, seus modos de jogar, suas finalidades e seus gêneros.

Aqui estão elencados alguns dos principais (há muitos outros), e a tecnologia avança bastante, fazendo com que surjam constantemente novos tipos de jogos, acessórios e estilos.

PLATAFORMAS

Os jogos podem ser jogados em diferentes aparelhos. Confira a lista a seguir para conhecer alguns deles.

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

AS PLATAFORMAS DE JOGOS

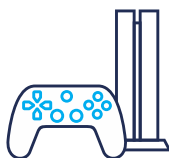
Os diferentes tipos de aparelhos



Dispositivos móveis

Aparelhos computadorizados que possuem como característica principal a sua mobilidade.

Smartphones (celulares) e tablets



Consoles

Dispositivos computadorizados especializados para a execução de jogos digitais de uma determinada plataforma, conectados a uma TV ou a outro monitor.

PlayStation 4 (Sony), Xbox One (Microsoft), Wii (Nintendo)



Consoles portáteis

Dispositivos computadorizados especializados para a execução de jogos digitais de uma determinada plataforma, mas com monitor próprio, e que permitem mobilidade.

Nintendo Switch



Computadores (PCs)*

Computadores pessoais (PC): monitores, CPUs, teclados e mouse separados, que se conectam para o uso.

Desktops, Notebooks

*



Com relação aos jogos de PC, existem diversas plataformas que disponibilizam os games para uso, tais como Steam; Battle.net (Blizzard); plataforma Riot; Epic Games; Origin Games; GOG Galaxy; Nuuvem; Hype, entre outras.

Esses aparelhos podem ser manipulados a partir de diversos periféricos, tais como controles de *joystick*, teclado, mouse, telas táteis (*touchscreen*), óculos e capacetes de realidade virtual, luvas sensoriais, volantes, controles de movimento, tapetes de dança, câmeras, microfones, controles musicais (simuladores de guitarras e baterias), armas, entre outros. A interação pode ser feita também a partir de sensores de movimento.

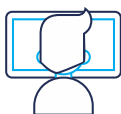
MODOS DE JOGO

Os *games* podem ser jogados de forma solo (individualmente) ou com outros jogadores.

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

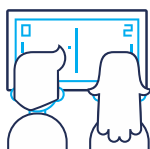
MODOS DE JOGO

Os jogos podem ser jogados de forma solo ou com outros jogadores



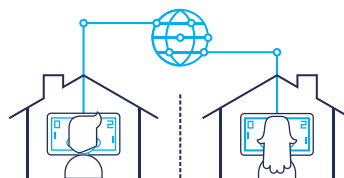
Single Player

Para um único jogador.



Multiplayer Local

Para vários jogadores até um certo limite, mas no mesmo console ou plataforma. Os jogadores estão juntos no mesmo espaço físico.



Multiplayer Online

Para vários jogadores online. Os jogadores estão juntos em um espaço virtual.

FINALIDADES DO JOGO

Basicamente, há duas finalidades para os jogos: os de entretenimento, que promovem pura diversão, e os que se propõem a trazer aprendizagem para os usuários, e que também são chamados de jogos sérios. Com base nessas finalidades, os jogos podem ser classificados de várias formas.

TIPOS DE JOGOS

ENTRETENIMENTO

Sua finalidade é apenas a diversão. Podem ser subdivididos em jogos comerciais, independentes ou *advergames*.

Comerciais

Produzidos por empresas conceituadas, com grande orçamento. Alguns desses títulos arrecadam milhões em faturamento. A maioria dos jogos renomados enquadra-se nesta categoria.

Independentes (*indies*)

Criados por pequenos produtores, muitas vezes sem financiamento.

Advergames

Distribuídos gratuitamente, com finalidades publicitárias em relação a um produto, ideia, marca ou conceito.

SERIOUS GAMES

Essa categoria abrange os jogos que se propõem a fornecer aprendizagens diversas, tais como treinamentos em defesa, educação, saúde, processos de gestão etc.

Jogos de treinamento / seleção

Seu objetivo principal é a aprendizagem ou o aperfeiçoamento de habilidades. Geralmente são utilizados no treinamento empresarial, mas também podem ser aplicados nos processos de seleção, avaliação e treinamento.

Jogos para a saúde

Tem como objetivo principal a prevenção e/ou tratamento de condições físicas de saúde.

Jogos educativos

O objetivo deste tipo de jogo é ensinar conteúdos escolares e/ou habilidades específicas.

Jogos de impacto

Tem como objetivo principal trabalhar com temas sociais, provocando reflexões.

GÊNEROS DOS JOGOS

Os jogos de entretenimento podem ter vários gêneros. O paralelo que podemos fazer aqui é com o cinema. Há vários gêneros de filmes: para crianças e adultos, aqueles aos quais multidões vão assistir, e outros aos quais apenas grupos específicos assistem. Há filmes com a preocupação de refletir e educar, outros que buscam apenas entreter. Alguns filmes são puro besteiro, outros são focados em ação e violência. Há, ainda, filmes com foco em narrativas complexas, jornadas heroicas e personagens históricos. É importante notar que o jogo é considerado um tipo de mídia, assim como a televisão ou o cinema, e não um brinquedo. Portanto, nem todos os seus conteúdos são infantis ou adequados para crianças.

GÊNEROS DE JOGOS

AÇÃO

Call of Duty, God of war, Metal Slug, Gryphon Knight, Sky Racket, Starlit Adventures Gryphon Knight, Sky Racket

Propõe desafios para os reflexos e requer raciocínio rápido.

AVENTURA

Uncharted, The Witcher, Tomb Raider, Toren, Path of Calydra, Arida, Distortions

Apresenta quebra-cabeças moderados, mas principalmente propõe a exploração do ambiente por parte do jogador.

BATTLE ROYALE

Free Fire, Fortnite, Brawl Stars

Um jogador compete com outros, em ambiente online, em tempo real, num desafio de troca de tiros onde deve restar apenas um.

CARTAS

MT Arena, Hearthstone, Yu-Gi-Oh! Duel Links, Jogatino, Battle of Zodiacs

Jogo de turnos e estratégia em que cada jogador utiliza cartas com criaturas ou magias para enfrentar seu adversário em rodadas alternadas. Também existem os que simulam jogos tradicionais como buraco, poker ou truco.

CASSINO

Hot Spin Deluxe, JackpotCity

Simulação de jogos de apostas tradicionais como Poker ou Roleta. Podem envolver apostas reais.

CORRIDA SEM FIM

Subway Surfers, Alto's Odyssey

O jogador deve desviar de obstáculos para terminar um percurso.

CORRIDA DE CARROS

Need for Speed, Mario Kart 8, Crash Team Racing Nitro-Fueled, Horizon Chase

O jogador deve correr contra outros adversários realizando circuitos de corrida em diferentes pistas.

DANÇA

Just Dance, Central Dance, Pump it Up

O jogador deve imitar os movimentos da tela em músicas e ganhar pontos de acordo com a maestria de sua movimentação.

ESPORTE

FIFA, PES, NBA Live, Super Button Soccer, Madden NFL, Super Valley

Emula a competição de times uns contra os outros. Também pode emular esportes individuais.

ESTRATÉGIA

Age of Empires, Warcraft, Clash of Clans, StarCraft, Chroma Squad, Out Of Space, No Heroes Here

A ênfase está nas decisões e no planejamento do jogador. Inclui gestão de recursos e articulação de vários personagens e objetos para atingir objetivos.

LUTA

Street Fighter, Mortal Kombat, Super Smash Bros, Marvel vs Capcom

Enfrentar adversários em combates, sejam eles em tempo real ou no próprio console, seja contra outros jogadores ou contra o computador.

MMORPG

(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) World of Warcraft, Temtem, Dauntless, Taikodom

Role Playing Games online para múltiplos jogadores. Permite a "interpretação de papéis". Gênero de jogo em que é possível jogar massivamente, ou seja, com um número altíssimo de usuários em rede. É possível, ainda, formar grupos cooperativos para avançar nos objetivos do jogo.

MOBA

(Multiplayer Online Battle Arena) League of Legends (Lol), Dota 2, Vainglory

Batalha online para múltiplos jogadores. Neste gênero, as batalhas ocorrem em arenas especialmente preparadas para os combates. Em geral, são times de cinco pessoas contra outro time de cinco pessoas, que trabalham para conquistar objetivos.

MÚSICA

Guitar Hero, Beat Saber, Cytus, Rhythmosphere

Necessita de algum acessório como guitarra, microfone e até mesmo bateria. O jogador faz parte de uma banda podendo jogar tocando ou cantando como um de seus integrantes.

PALAVRAS

Palavra Conector, Jogos de Palavras, Letrcoa

Mistura elementos de força, anagramas e palavras cruzadas em seus desafios.

PLATAFORMA

Mario, Sonic, A Lenda do Herói, Crash Bandicoot, Celeste, Oniken, Arítana e a pena da harpia

O foco desses jogos está em cenários complexos e desafiadores, os quais o personagem deve atravessar para chegar a um objetivo, usando habilidades como andar, pular e rolar.

QUEBRA CABEÇA

Candy Crush Saga, Tetris, Brain it on

Combina cores, itens, objetos, ou se propõe a resolver problemas de lógica.

RPG

Final Fantasy, Dragon Age, Skyrim, Kingdom Hearts, Relic Hunters, Mana Spark, Knights of Pen and Paper, Sword Legacy Omen

Considerado um subgênero da aventura, normalmente apresenta uma história na qual o jogador está inserido no papel de herói. Ao longo do jogo, trabalha junto de uma equipe de personagens para alcançar um objetivo.

REALIDADE AUMENTADA

Pokemon Go, Minecraft Earth, Angry Birds AR: Isle of Pigs

Mescla objetos virtuais em cenários reais. O jogo é baseado em geolocalização com elementos de realidade aumentada.

SIMULAÇÃO

The Sims, Euro Truck Simulator, Planet Coaster

Busca emular ambientes de um mundo fictício permitindo a imersão do jogador enquanto personagem nesse ambiente.

TABULEIRO

Teamfight Tactics, Chess2

Jogo de turnos com foco no raciocínio e na estratégia do jogador desafiando outros com peças que se confrontam num tabuleiro. Também pode emular jogos de tabuleiro tradicionais.

TERROR

Silent Hill, Fatal Frame, Evil Within, Dead Space, Until Dead, Pesadelo

Gera imersão do jogador como protagonista de uma história na qual ele deve utilizar recursos para enfrentar criaturas fictícias enquanto explora os cenários. É frequente a presença de sustos, monstros, violência e cenas angustiantes.

TIRO

Counter Strike, Free Fire, Call of Duty, Ballistic Overkill

Foco nos reflexos do jogador e na estratégia. Jogo competitivo, em que times se enfrentam em combates avançando por mapas e atingindo objetivos enquanto trocam tiros. Normalmente, uma equipe deve avançar enquanto a outra deve defender.

TRÍVIA

Perguntados

Jogo de perguntas e respostas.

SANDBOX

Minecraft, Terraria, Roblox

Jogo que permite ao jogador modificar o mundo virtual conforme seu desejo, podendo construir objetos e modificar o cenário. Ocorre em um mundo aberto, onde cada jogador pode criar seu próprio mundo e estabelecer seus objetivos.



Cultura gamer: não é só jogar

Luiz Ojima Sakuda

O JOGO É MAIS ANTIGO QUE A CULTURA, E NÃO É EXCLUSIVO dos humanos: outros animais também jogam. A expressão “*Homo Ludens*” (o homem que joga) foi cunhada para dar destaque a esta função humana, tão importante quanto as do raciocínio (*homo sapiens*) e da fabricação de objetos (*homo faber*), segundo o historiador e linguista Johan Huizinga. Jogar e brincar são experiências humanas importantes, sendo que os jogos e o entretenimento interativo digital são formas atualizadas dessas experiências.

A cultura gamer, como outras culturas de grupo, é dinâmica, e não se refere apenas aos jogos e ao ato de jogar. Ela possui muitos outros componentes: suas histórias, personagens e linguagem visual transitam entre filmes, séries, livros, animações, histórias em quadrinhos e outras mídias. Muitos jogos trabalham como franquias culturais e podem dar origem a livros e filmes, por exemplo. O contrário também é verdadeiro: filmes, livros, animações e outros produtos culturais inspiram jogos, em geral para o mesmo público.

Assim como existem os universos criados pelas empresas Marvel, DC e Disney a partir das histórias em quadrinhos e dos filmes, também existem os universos criados pelos jogos de produtoras como Blizzard (Warcraft), Riot (League of Legends) e outras. Entre as franquias voltadas às crianças e originadas em jogos, a Pokémon é uma das mais longevas e representativas: gerou séries de televisão, jogos de carta, filmes, musicais, além de muitos jogos desde 1996. Entre os mais de 76 títulos que venderam mais de 360 milhões de cópias, destacamos o Pokémon Go! (2016), um dos pioneiros na utilização de realidade aumentada.

No caso da Lego, existem jogos originais (mais de 40) e baseados em franquias (mais de 30). Muitas destas franquias são voltadas a uma faixa etária superior à do público-alvo do jogo, e que são conhecidas pelas gerações mais velhas, entre as quais se destacam Star Wars, Batman, Indiana Jones, Harry Potter, Senhor dos Anéis, Piratas do Caribe, Marvel e DC. Essa estratégia se mostrou duplamente eficaz: por

um lado, rejuvenesce a franquia, conquistando gerações mais jovens; e por outro, atrai um público que não seria o principal do jogo. Além disso, aproxima as gerações e cria oportunidades de trocas entre elas. Esse papel de atualizar/rejuvenescer outros jogos e franquias pode ser encontrado em outros tipos de transposição, como nos jogos de tabuleiro, por exemplo, o Banco Imobiliário do Fortnite.

Essa cultura se expressa também pelo consumo de produtos como brinquedos, colecionáveis e arte, que podem ser produzidos pelos autores originais, por licenciados ou pelos fãs, bem como roupas, vestimentas e objetos decorativos. Esses artefatos reforçam e reproduzem a cultura e a identidade do grupo.

A cultura também se expressa em modos de se comunicar e no linguajar próprio: no caso dos gamers, termos e gírias como GG, n00b, NPC, upar, Booyah e outros parecem formar outra língua, que foge à compreensão das pessoas de fora do grupo.

Essa cultura possui ritos, eventos e locais importantes. No caso brasileiro, os eventos presenciais foram importantes também para dar visibilidade ao crescimento da comunidade. Os destaques são Brasil Game Show (SP), Big Festival (SP), GameXP (RJ) e tantos outros espalhados pelo país e amplamente cobertos pela mídia. Ainda, eventos de cultura *geek*, como a Comic Con Experience (CCXP) e a Campus Party, têm amplas áreas destinadas a *games*. Eventos internacionais como a E3 (EUA) e a Tokyo Game Show (Japão) também são acompanhados por via de mídia.

Nos eventos, a experiência de se relacionar, em um mesmo espaço, com outras pessoas que compartilham vivências, valores e conhecimento semelhantes é tão ou mais importante que o conteúdo oferecido pelos expositores. Concursos de *cosplay*, torneios e outras atividades celebram a cultura gamer. Finais de campeonatos de esportes eletrônicos lotam estádios e arenas, e a participação de equipes ligadas a clubes de futebol despertam a curiosidade de pessoas que nunca tinham ouvido falar de jogos como Counter Strike, League of Legends e Free Fire. Prêmios como o eSports Brasil lembram os desafios superados ao longo do ano, projetam novos heróis e reforçam o papel dos ídolos.

A mídia especializada, os produtores de conteúdo e os influenciadores alimentam essa comunidade com notícias sobre lançamentos e avaliações dos jogos, a vida dos jogadores, informações sobre campeonatos, cobertura de eventos, entre outros.

No Brasil, o acesso a esses jogos e aparelhos (consoles e computadores, especialmente) é praticamente unânime entre as crianças das classes A e B. Nas classes C, D e E, o acesso é feito especialmente por dispositivos móveis, como o celular. Mas a falta de acesso aos consoles de último tipo não é impedimento para que crianças e jovens de periferia participem dessa cultura.

A cultura gamer possibilita formas de inserção mesmo sem que os jogos estejam envolvidos: por exemplo, muitos jovens se utilizam de vídeos do YouTube para fazer as coreografias do jogo Just Dance e crianças brincam de pega-pega como se fossem personagens do jogo Subway Surfers. Os consoles mais antigos, como Playstation 2, em geral desbloqueados para utilizar jogos piratas, continuam sendo usados.

Apesar da dificuldade de acesso, os jogos do tipo Battle Royale para celulares popularizaram em muito o uso para as classes CDE – especialmente o jogo Free Fire. Por exemplo, o Corinthians possui um time nessa modalidade de jogo, e muitos de seus jogadores vieram de comunidades. O time foi o grande campeão do mundial da Garena, e Nobru, um de seus jogadores, foi eleito o melhor jogador do mundo (*most valuable player*) de Free Fire Battlegrounds.

A PerifaCon, que se define como a Comic Con das favelas, é um evento que pretende dar acesso a essa cultura aos moradores de periferia. Além dos debates sobre quadrinhos, a cena gamer também foi representada por debates sobre projetos sociais de desenvolvimento de games na periferia.

Como se vê, há um extenso universo a ser explorado!

- Peça às crianças e aos adolescentes que expliquem a você os termos dos jogos. Aprender a linguagem deles é um desafio!
- Estimule outros interesses que podem partir dos jogos: por exemplo, ler um livro sobre a franquia de *game* favorita.
- Transporte os personagens dos *games* para o mundo presencial, para as brincadeiras livres. Faça perguntas como: Quem são estes personagens? O que eles fazem? Quais são suas motivações?
- Discuta temas que aparecem nos jogos – um jogo de mitologia pode ser base para uma pesquisa mais aprofundada sobre o tema. O mito era assim mesmo? Foi modificado?
- Verifique se a criança ou o adolescente se interessa por jogos ambientados em universos de fantasia e magia. Que tal assistir a documentários históricos sobre castelos europeus e/ou sobre como o conhecimento da medicina ou da navegação foi construído nessa época?
- Analise a parte estética: Ela é interessante? O jogo Monument Valley pode suscitar o interesse por figuras com efeitos de ilusão de ótica, como os do desenhista Escher.
- Aposte nos jogos musicais e de dança que, além de poderem promover exercício físico, podem aproximar as famílias, trazendo músicas de diversas gerações.
- Aproveite a oportunidade para identificar interesses e características pessoais ao observar, brincar e/ou jogar com as crianças e os adolescentes tanto no mundo físico como no mundo virtual. Quais são seus interesses?
- Faça pesquisas na internet para conhecer mais essa cultura. Há muita informação disponível sobre os jogos, suas formas de jogar e tudo o mais envolvido.

Jogos e aprendizagens

Lynn Alves, Isa de Jesus Coutinho

Diversas pesquisas apontam que os *games* podem contribuir para a relação entre ensino e aprendizagem de forma bastante significativa. Isto significa que os jogos parecem ajudar no aprendizado. E, por sinal, muitas escolas tanto no Brasil quanto em outros países já apostam na possibilidade destes elementos tecnológicos como espaço de aprendizagem em potencial. Os aspectos divertidos e problematizadores propiciados pelo ato de jogar se unem no sentido de ajudar o educando a aprender brincando. Na maior parte das vezes, esse tipo de jogo é desenvolvido com a finalidade educativa, pensado para interação nas escolas; por isso, verifica-se a presença dos componentes curriculares em seus elementos.

Os jogos com fins educacionais tornam-se ambientes de aprendizagem que podem contribuir para estimular diferentes habilidades cognitivas. O jogador, que pode ser de distintas faixas etárias, imerge no universo do *game* e é desafiado a solucionar um determinado problema, cuja complexidade depende do tipo de jogo. Para tanto, precisa planejar o que vai fazer, no tempo que tem e com os recursos existentes dentro do ambiente do jogo; vai precisar tomar decisões, administrando tempo e recursos, bem como interagindo com outros jogadores (para os jogos *multiplayer*) ou com os NPCs – personagens não jogáveis, que fazem parte dos cenários apresentados. Além disso, vai precisar se desenvolver nesse universo, aprendendo a interagir com os cenários, inventários, enfim, todo o âmbito do jogo.

Os jogos com esse fim podem trazer, em sua narrativa, um tema vinculado aos conteúdos escolares. Por exemplo, no jogo D.O.M. desenvolvido pelo grupo de pesquisas Comunidades Virtuais (UNEB), o jogador vai imergir em uma narrativa de ficção científica que se passa no ano de 2054 e vai viver uma aventura, com Gui (personagem jogável), para salvar os seus pais. Para tanto, a solução dos enigmas e missões vai exigir do jogador conhecimento relacionado com as funções quadráticas.

Os jogos voltados para educação podem atuar como **pré-texto** – isto é, para estimular os estudantes a aprender um conceito novo; como **ilustração** – avaliando o que os discentes aprenderam sobre um

tema estudado; e, finalmente, como **estruturante** – ou seja, criando possibilidades de ir além dos aspectos do que é evidente no universo do jogo, de modo a estimular o jogador a buscar novas informações sobre a narrativa através de outras linguagens. A partir disso, os jogadores poderiam pesquisar sobre o período Renascentista para entender mais sobre o conteúdo do jogo *Assassin's Creed* ou, ainda, ler a *Divina Comédia* de Dante para compreender o universo criado no jogo *Dante's Inferno*.

Além dos mais, através dos jogos os jogadores podem desenvolver habilidades cognitivas como planejamento, antecipação, tomada de decisão, entre outras.

No *gamebook* *Guardiões da Floresta*, por exemplo, os jogadores vão se defrontar com muitos desafios para proteger a floresta Amazônica, junto com os personagens do Folclore Brasileiro. Nesse ambiente interativo, as crianças podem pensar sobre um problema sério, que é a preservação da Floresta, e refletir acerca de como estamos destruindo a natureza sem pensar nas consequências para as gerações que vivem aqui agora e as que virão. Eles também vão conhecer e interagir com os personagens como a Yara, o Lobisomem, o Curupira, o Saci-pererê, entre outros, aprendendo a valorizar nossa cultura e o meio ambiente. Ao imergir nesse universo lúdico, a criança irá estimular suas funções executivas, como controle inibitório, memória de trabalho, flexibilidade cognitiva, entre outras que são fundamentais para sua aprendizagem e seu desenvolvimento, dentro e fora da escola. Neste exemplo, o *gamebook* vai além de preparar os alunos para um conhecimento novo e/ou ilustrar um conteúdo estudado.

Contudo, é importante destacar que os jogos desenvolvidos para educação nem sempre atingem seus objetivos de estimular os estudantes a interagirem com suas propostas. Ao analisar muitos destes produtos, percebemos uma preocupação intensa com o conteúdo, incluindo exercícios avaliativos desconectados da narrativa e da mecânica do jogo, quebrando a imersão e o engajamento do jogador. Enfim, pode-se dizer que esses jogos se aproximam mais da lógica de livros animados e interativos, comprometendo sua qualidade.

Ainda é importante ressaltar que os professores e alunos podem interagir de forma lúdica e pedagógica com os jogos que foram pensados para entretenimento, a exemplo de *Angry Birds* e *Minecraft* que inicialmente não tinham nenhuma pretensão pedagógica. Outros exem-

plos são jogos produzidos pela Maxis, como SimCity e The Sims, ou, ainda, os jogos que trazem temáticas históricas, como Valiant Hearts. São muitas as possibilidades que os professores podem explorar para criar espaços de aprendizagem que motivem e engajem uma geração imersa no universo digital, especialmente no mundo dos jogos.

Dito isso, podemos entender que jogar também pode significar aprender alguma coisa. No momento em que o jogador está interagindo com o *game*, ele também está aprendendo através da busca de estratégias para vencer o jogo, através da leitura dos tutoriais, do conhecimento de novos espaços geográficos, enfim, está explorando um universo de coisas e, portanto, não apenas brincando.

RECOMENDAÇÕES

- Busque conhecer os jogos que seu filho ou filha está jogando. Para isso, é importante que você experimente o jogo antes para, mais adiante, jogarem juntos.
- Caso não saiba jogar, assista aos vídeos de pessoas jogando no YouTube para ter acesso ao conteúdo dos jogos.
- Dialogue com seu filho ou sua filha sobre o jogo e busque adquirir o máximo de informações possíveis; assim, você poderá entender suas reflexões e percepções sobre o jogo.
- Evite fazer comentários que possam interferir na forma de expressão da criança. Deixe a imaginação dela fluir.
- Observe a criança jogando – seus gestos, suas expressões, sua linguagem, seu comportamento – e faça a análise de que maneira o jogo está interferindo em sua qualidade de vida.

REFLITA:

- O jogo permite que meu filho amplie suas potencialidades diante do que aprendeu ao jogar?
- Ao dialogar com meu filho sobre o jogo e sua narrativa entendendo que está de acordo com os princípios éticos e morais que permeiam o nosso ambiente familiar?
- Meu filho é capaz de estabelecer crítica com relação ao conteúdo do jogo?
- Observo que, ao jogar, meu filho verbaliza palavras de outros idiomas e as utiliza em seu dia a dia, assim como os conhecimentos adquiridos ao jogar?
- Meu filho continua realizando outras atividades além de jogar, bem como mantém uma relação com seu grupo de colegas?
- A atividade de jogar consome o tempo do meu filho?
- A relação com a família e a escola está prejudicada?

3. OS JOGADORES

Crianças, adolescentes e jogos

Ivelise Fortim, Julio Cesar Araujo

QUEM SÃO OS JOGADORES HOJE? ANTES DE QUALQUER COISA, os jogadores estão para além do estereótipo do adolescente isolado em seu quarto, com dificuldades sociais. Nos dias atuais, todos jogam: crianças, adolescentes, adultos e idosos. Muitos adultos de hoje cresceram com a cultura dos videogames, e agora se tornam pais gamers.

No Brasil, o uso de jogos é bastante disseminado, especialmente entre as plataformas de dispositivos móveis. A pesquisa Game Brasil 2020, que traça um perfil sobre o gamer no cenário atual, entende como “gamer” qualquer um que tenha o hábito de jogar jogos digitais, independentemente da plataforma utilizada e do estilo de jogo.

Apesar de os jogos terem o estereótipo de serem brinquedos e diversões masculinas, a maioria das pessoas que jogam é composta de mulheres. Segundo a pesquisa Game Brasil 2020, 53,8% dos gamers são mulheres e 46,2% homens. O público apresenta idade em torno de 16 anos e 53 anos. Os *smartphones* (telefones celulares) fazem grande sucesso entre os brasileiros, sendo a principal plataforma utilizada para jogar (são a preferência de 52% do público).

Ainda segundo a pesquisa, com relação aos tipos de jogadores, o brasileiro de forma geral prefere jogar em casa em seus momentos de lazer, preferindo jogos casuais no celular, que são em maioria gratuitos, práticos, fáceis de aprender e com sessões de jogos mais curtas. Outros jogadores, chamados de gamers *hardcore*, preferem videogames e computadores mais elaborados que estejam aptos a executar jogos pagos, títulos consagrados os quais acompanham e conhecem bem e que possuam alguma exigência mais específica. Os jogos considerados *hardcore* são aqueles que requerem maior processamento, necessitam de habilidades específicas nos *joysticks* de consoles e/ou no teclado de

computadores, e têm sessões de jogo com maior duração. A pesquisa considera também a relação dos jogos entre pais e filhos, sendo que 78,7% afirmam que seus filhos jogam jogos eletrônicos; 60% dos pais e mães gostam que seus filhos joguem, mas possuem alguns medos ou receios; e que o filho que joga mais é, em geral o menino (73,2%) do que a menina (51,1%).

Quando tratamos de jogos, estamos falando de um universo muito extenso, com grande diversidade de tipos de diversões, de tipos de jogadores, tipos de esportes, influenciadores etc. Apesar de os jogos não serem mais considerados brinquedos infantis, este livro terá como foco o uso feito por este público. Diferentes usos podem ser feitos dessas mídias, de acordo com idade, sexo, classe social e outras variáveis.

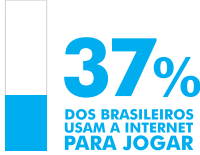
Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2019, no que diz respeito a atividades culturais, que estão incluídas entre as principais atividades de uso de internet do público brasileiro, 37% do público consultado utiliza a internet para jogar mais de uma vez por dia.

Segundo a TIC Kids 2019, jogar está entre as principais atividades realizadas na internet pelas crianças e pelos adolescentes de 9 a 17 anos. As crianças e adolescentes podem jogar conectadas com outros jogadores (57% o fazem) ou sem outros jogadores (por exemplo, 59% das crianças entre 11 a 12 anos o fazem). O uso de jogos é grande em todas as classes sociais, especialmente quando sozinhas, sem a companhia de outros jogadores. Nas classes AB o uso é de 70%, enquanto nas classes C é de 58% e DE 43%. O uso nas classes CDE chama a atenção, uma vez que o acesso a consoles e computadores de ultimo tipo é mais limitado, e portanto os jogos são usados predominantemente no celular.

Segundo a pesquisa internacional “2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry”, mais de 164 milhões de adultos jogam videogames só nos Estados Unidos, sendo que 46% deles são mulheres. A pesquisa ainda aponta que as mulheres, de modo geral, preferem jogar em celulares, enquanto homens mais velhos preferem computadores e homens mais jovens preferem jogar em consoles.

PESQUISAS

Pesquisa TIC Domicílios 2019



Pesquisa TIC Kids 2019



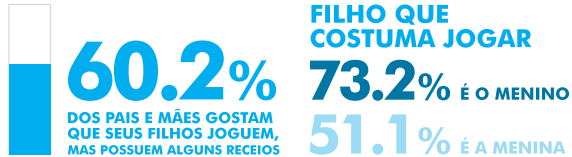
O uso de jogos é grande em todas as classes sociais:

AB 70% **C 58%** **DE 43%**

* Crianças e adolescentes que jogaram na Internet, não conectado com outros jogadores

Pesquisa Game Brasil 2020

GAMERS NO BRASIL



Existe um melhor momento para deixar a criança interagir com celulares e *tablets*? E quanto aos jogos digitais?

■ Maria Thereza de Alencar Lima, Ivelise Fortim

Essas perguntas são frequentes entre os pais. Crianças de todas as idades podem se interessar por jogos, livros digitais, aplicativos interativos, entre outros. Cabe lembrar que as crianças têm acesso aos jogos em diferentes fases do desenvolvimento, mas que os pais são os modelos de comportamento e os responsáveis pelo acesso e pelos hábitos infantis. Então, atencem para os itens a seguir.

BEBÊS MENORES DE 24 MESES

Os aparelhos são bastante contraindicados!

A exploração do mundo é a “tarefa” fundamental do bebê, utilizando seus recursos perceptivos, sensoriais e motores, o que deve ser estimulado, com limites e segurança. Jogos digitais não fazem sentido para eles, e os aparelhos servirão para o bebê agarrar, sugar, bater, virar e mexer – ou seja, conhecer, à maneira dele, os objetos. Portanto, são mais valiosos móveis, chocalhos, panelas e potes coloridos, objetos de encaixe e que possam empilhar, encher ou esvaziar, e experimentar, do sabor à forma. Quando o bebê vai conhecendo o mundo, também vai reconhecendo a si mesmo. Espaço físico para poder sentar, engatinhar, dar os primeiros passos, tudo isto é mais importante que fixar a atenção do olhar na tela e coordenar visão-bracinhos para acionar qualquer botão!

É na interação com o meio ambiente que os bebês podem aprender, com o auxílio de brinquedos, noções de tamanho, forma, som textura e o funcionamento das coisas. Brinquedos que façam sons e barulhos, que se movam, blocos grandes de encaixe, brinquedos com rodas e brinquedos para a areia são excelentes estímulos. Eles devem ser atra-

tivos, coloridos, variados em textura e peso, para manter o trabalho de estimulação dos sentidos e do pensamento. Prefira os brinquedos de puxar, empurrar e girar, empilhar – pode ser desde uma garrafa pet até carrinhos e bonecos construídos com sucata, desde que sejam feitos com peças grandes que não possam ser engolidas. Bebês devem brincar com liberdade e segurança. Por estar sempre em busca do novo, o bebê se desinteressa rápido assim que apreende o que lhe é apresentado, o que lhe é suficiente para continuar a compreender o mundo.

A PARTIR DE 4 ANOS AOS 7 ANOS

O bebê já cresceu e deve estar mais hábil e confortável em relação à sua coordenação motora. E, agora, o faz-de-conta exerce uma importante função. Ele brinca de imitar o mundo adulto e de fantasiar, mantém sua atenção por mais tempo em algum objeto ou em alguma atividade, e suas habilidades de coordenação dos olhos e das mãos podem, agora, ser mais bem estimuladas.

É sempre uma boa ideia utilizar brinquedos que estimulem a movimentação corporal para que o bebê continue se aperfeiçoando no conhecimento de si e do mundo, agora com regras que ele entende melhor, ou sobre as quais consegue pensar. São indicadas bolas para pegar ou chutar e que possam oferecer experiências ao ar livre, caixas de papelão nas quais eles possam entrar e brincas de “dirigir”, ou capas de tecido que os permitam “voar”. Também são adequados os quebra-cabeças simples (peças grandes sempre), brinquedos de montar e desmontar, brinquedos musicais como pianos, pandeiros, tambores e instrumentos de som, no geral, fantasias, bonecas, carrinhos e panelinhas. Não há limites para o que uma caixa de papelão possa se tornar! Essa exploração mais ativa e autônoma do mundo inclui, sempre com segurança, móveis de escalada, aparelhos e utensílios domésticos (panelas!), fantasias, bonecas e carrinhos, tintas papéis, lápis de cor. Além disso, desenhar ou rabiscar em diferentes papéis (textura, forma) e em diferentes posições (pregados às paredes, no chão, soltos ou fixos) pode ser muito divertido.

Celulares e *tablets* são fonte de curiosidade e imitação – cuide com atenção de seu próprio uso e do momento em que ache correto oferecer à curiosidade das crianças. As crianças pedem para utilizar esses aparelhos, às vezes estimuladas por irmãos ou irmãs mais velhos. Nesses casos, sua *playlist* musical pode se tornar um bom jogo de música, dança, movimento e espaço! De forma mais direcionada,

existem alguns jogos digitais destinados a discriminar cores, formas e sons, como os jogos que imitam instrumentos musicais. Esses dispositivos podem ser utilizados, com tempo regrado (pouco tempo), sob supervisão, em forma de brincadeira.

Outros jogos e aplicativos interativos, frequentemente utilizados, são os de corrida infinita (como Subway Surfers), simulação, (Toca Hair Saloon, que permite ao jogador criar cortes de cabelo no personagem), cozinha (Cooking Mama), Talking Tom/Angela. *Gamebooks* (livros que misturam histórias e jogos) também podem ser propostos desde que por pouco tempo. Alguns jogos e consoles sugerem a movimentação, permitindo a interação familiar, como é o caso do Just Dance. Também existem jogos que têm foco na criação e na criatividade, como o Nintendo Labo, que possui periféricos de papelão pré-recortados para a montagem e pintura com canetinhas, estimulando a interação com os pais e outras crianças. É importante lembrar que nenhum *e-book* substitui a voz humana e familiar. Não é recomendado que as crianças façam disso sua única atividade, devendo alterná-la com outros brinquedos/brincadeiras. O universo de possibilidades interativas virtuais não deve se sobrepôr ao real. Viva o brincar livre!

CRIANÇAS DE 7 A 10 ANOS

A partir dos 7 anos, jogos com regras, que estimulam raciocínio e memória e a socialização, são recomendáveis. Os brinquedos e brincadeiras que envolvam atividades físicas são sempre bem-vindos. Bicicletas, patins e patinetes passam a ser atrativos. Jogos de equipe divertidos e estimulantes, como pega-pega, pique-bandeira e queimada colaboram para o aprendizado de normas sociais. Jogos de tabuleiro e de memorização, dominós e quebra-cabeças, assim como argila, massinha, lápis de cor e tinta, continuam em alta. Experimentos “químicos” e saborosos na cozinha (com supervisão de um adulto!), ou kits de pequenos cientistas, fazem sucesso entre as crianças. Bonecos e bonecas que estejam vestidos de alguma profissão ou que estejam na moda devido a algum fator (por serem de um desenho animado muito visto, por exemplo), passam a ser de interesse, e alimentam fantasias mais elaboradas em jogos compartilhados.

A partir dos 7 anos, celulares pessoais, videogame, tablets e computadores passam a ser mais acessíveis e até mais desejados pelas crianças. Em todo caso, elas se encontram motoramente melhor habilitadas para a manipulação desses dispositivos. Jogos de construção

como Minecraft ou Terraria, que incluem raciocínio e um grau de exploração por parte do jogador, podem dar conta dos interesses iniciais; jogos nos quais podem fazer construções como zoológicos, parque temáticos; versões digitais de jogos de Lego ou jogos de plataforma que incluem andar em labirintos recolhendo tesouros, evitar perigos e superar obstáculos, como a maioria dos jogos da franquia Mario, são frequentes.

É comum o interesse das crianças em jogos competitivos tais como Clash of Clans; jogos de esporte como FIFA, PES, Rocket League. Esses jogos, especificamente, possuem classificações indicativas, as quais sempre devem ser consultadas. Além disso, algumas animações e séries animadas utilizam seus personagens para os jogos, tais como o Free Fall de Frozen (jogos de juntar três peças) ou o jogo de defesa de torre de Gravity Falls.

Não é demais lembrar que os pais são os responsáveis pelo controle de conteúdo e de tempo de uso dos instrumentos e jogos. São eles que devem supervisionar o conteúdo do que ofertam, estabelecer regras e limites bem claros sobre o lugar de uso, os dias, a frequência e o tempo da sessão de jogo. Os jogos devem coexistir com brincadeiras ao ar livre, com amigos e escola e com o convívio familiar.

CRIANÇAS A PARTIR DE 11 ANOS

Nesse período, as crianças desenvolvem habilidades específicas e sua atenção se volta para certos passatempos e ocupações, modelos em escala, jogos de mágica, kits de elaboração e construção e quebra-cabeças mais elaborados. A convivência social passa a ser um ponto mais importante, assim como a aceitação dos colegas e a interação com eles. Os jogos (de equipe, de tabuleiro e digitais) desempenham os papéis de estimular a convivência social, bem como de introduzir, aprimorar ou modificar as regras sociais de cada grupo de que participam, para criação de respeito mútuo e reconhecimento dos limites individuais. As preferências deste período incluem jogos de estratégia e que exigem um pouco mais dos jogadores, em questão de desafios motores ou cognitivos. Jogos que envolvam alguma ciência, raciocínio lógico e possibilidade de abstração, elementos a desvendar, percursos, imaginação e histórias também são recomendados.

No meio digital, fazem sucesso os jogos de emulação e interação musical, em que se deve tocar instrumentos ou dançar, como Guitar

Hero e Just Dance ou, ainda, jogos que buscam emular veículos da vida real, como Need For Speed, entre outros. Os SimGames, como SimCity e Roller Coaster Tycoon Touch, que permitem construções e emulam ambientes reais, despertam bastante interesse. É também comum que surja o interesse por jogos de fantasia e jogos multiplayer (com outros jogadores) como RPGs e MOBAs.

Após os 12 anos, os interesses dos adolescentes se aproximam mais aos dos adultos. É quando os jogos digitais costumam se tornar mais atraentes do que nunca, especialmente pela participação do celular e da internet na vida deles, somado ao desejo por aceitação e pelo desenvolvimento de laços com outros adolescentes. A expansão do pensamento formal e da capacidade de abstração, assim como a descoberta das possibilidades de trabalhos em equipes virtuais, pode chamar atenção. O computador e suas possibilidades (interações, *sites*, zonas desconhecidas) adquirem uma importância maior entre seus interesses pessoais que apenas para jogar videogame. Não é de se estranhar que, nesse momento, surja também o interesse por jogos politicamente incorretos, de conteúdo violento e de complexidade maior. Exemplos desse tipo de conteúdo seriam os jogos de tiro, de terror, entre outros. Crescer continua sendo sinônimo de experimentar. A qualidade da supervisão cuidadora ou parental deve envolver mais e mais o diálogo, com o intuito de conhecer para prevenir, conversar para entrar em acordos e expandir, de maneira otimizada, a direção desse crescimento.

ADOLESCENTES

Jovens de perfis introvertidos e extrovertidos experimentam esses jogos. Para os mais introvertidos, a vivência de um mundo perfeito, de estresse controlado, onde é possível encontrar amigos que têm os mesmos gostos e perfis, pode ser extremamente prazerosa. Os de perfis extrovertidos convidam amigos às suas casas, onde fazem sessões de jogos com diversas pessoas ao mesmo tempo, rindo alto e muitas vezes gritando. Jogos de dança e música podem ser bastante interativos, reunindo amigos e familiares ao som das músicas. Os jogos auxiliam na experimentação da identidade, permitindo que os adolescentes desempenhem diversos papéis, importantes para definirem quem serão no futuro.

O monitoramento parental eficaz sobre o comportamento dos adolescentes exige o equilíbrio entre dar liberdade demais e ser intrusivo

à vida deles. Depende também do quanto os jovens deixam seus pais/responsáveis saberem sobre suas atitudes, suas rotinas e seus comportamentos fora do lar. Sabe-se também que, às vezes, a predisposição do adolescente em violar as regras familiares advém da pressão ou da cumplicidade de seus pares (amigos, colegas) ou de sua própria necessidade de obter aprovação de seus grupos de afinidades, daqueles com quem fazem as coisas juntos. Outro lado da mesma moeda, os grupos de pares (virtuais ou reais) são fontes de afeto, acolhimento, compreensão e orientação moral.

Nesse sentido, os programas escolares que estimulam as habilidades sociais e o controle emocional para todos os adolescentes (e não apenas àqueles que se encontram vulneráveis ou em risco) devem ser considerados como preventivos e promotores de saúde. Vale lembrar que bons relacionamentos promovem o bom ajustamento, o que, por sua vez, promove boas amizades.

Deve-se também considerar a *eficácia coletiva*, ou seja, a força das conexões sociais dentro de uma comunidade, e o grau em que os moradores monitoram ou supervisionam os filhos dos outros, como fator preventivo e promotor de saúde, o que desestimularia comportamentos de risco ou antissociais. Seria importante considerar, solidariamente, os amigos dos filhos como a seus filhos, bem como conversar, explicar e dar as regras. A comunidade, ou um olhar comunitário, pode ser tão importante, no seu apoio, quanto a família.

4. QUANTO TEMPO, ONDE E EM QUE SITUAÇÕES JOGAR

A importância da mediação ativa

■ Maria Thereza de Alencar Lima

ASSIM COMO TODAS AS MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO, COMO a televisão, os jogos precisam ser regulamentados pelas famílias. Quando bem utilizados, promovem habilidades e atitudes positivas frente ao mundo; quando mal utilizados, estimulam o sedentarismo, a dependência e a dificuldade de socializar. Acompanhar e monitorar o uso faz-se necessário, assim como estar ciente de que as regras propostas serão testadas nos seus limites (físicos e digitais) e que é importante saber mais ou aprender constantemente para monitorar.

A tarefa de educar quanto à melhor forma de uso dos jogos pertence prioritariamente aos pais e responsáveis (e não à escola). O monitoramento eficiente, ou seja, a regulação do tempo de jogos e a discriminação de conteúdo que permita assegurar que a exposição aos jogos tenha mais efeitos positivos que negativos, demanda a observação atenta dos filhos e/ou depende da divulgação das informações por parte deles. Portanto, a atenção e um clima afetivo e responsivo por parte da família, dos pais e cuidadores são fatores de proteção quanto ao mau uso dos jogos. Existe uma estreita relação entre afeto, intimidade e a partilha de informações, assim como das expectativas e da comunicação entre pais/cuidadores e filhos.

As mudanças na forma como a criança ou o adolescente usa/gasta seu tempo jogando ou, ainda, mudanças no tipo de conteúdo dos jogos (violentos, por exemplo) podem ser consideradas por eles como sendo de ordem pessoal, e, portanto, menos sujeitas a revelações espontâneas ou, simplesmente, não compartilhadas com pais e cuidadores.

Estes, por sua vez, podem ser surpreendidos por não terem sido informados. Outras vezes, creditam à escola a função de informar e esclarecer sobre o bom uso das mídias do entretenimento, considerando não estarem aptos a este papel.

Entretanto, é essencial buscar ativamente conhecer e interessar-se por este aspecto da vida dos filhos, encorajando-os a falar abertamente sobre suas rotinas e seus interesses, não apenas com a finalidade de controle, mas também por intimidade e apoio. É imprescindível exercer um papel protetor e ativo através de diálogos e discussão com as crianças e os adolescentes e não esperar que apenas a escola seja mediadora.

Quando se trata de mediar o comportamento dos filhos frente aos jogos, é também fundamental insistir em regras, normas e valores importantes para a família e, ao mesmo tempo, buscar tomar decisões em interação, mantendo a disposição de ouvir, explicar e negociar. É desafiador manter a firmeza sobre o que é valoroso e saudável sem dominar a experiência do uso ou retirar o amor, por controle. É tênue a linha entre dar suficiente independência aos filhos e protegê-los de julgamentos decorrentes da imaturidade. Mas é indispensável manter o espaço pessoal de cada um na família através de conversas, acordos e renegociações constantes.

A mediação ativa se caracteriza por instruir, informar, criticar, aprovar ou desaprovar conteúdo ou atividades, estabelecer acordos para o uso enquanto a criança ou o adolescente ainda está utilizando a mídia. A mediação restritiva se dá pelo uso de regras explícitas para utilização (quando, quanto tempo, local, conteúdo) sem necessariamente oferecer uma explicação ou abrir-se para uma conversa. O “uso acompanhado” também é uma forma de mediação e implica em estar presente na atividade, sem conversa ou orientação. No cotidiano, essas formas de mediar são as mais utilizadas por pais e cuidadores e se alternam ou rodíziam, mas a que aporta melhores resultados é a mediação ativa, que combina envolvimento, concessão de autonomia e tomada de decisão em interação positiva. Muita intromissão ou excesso de autonomia são condutas de pouca ajuda.

Outro desafio que os adultos devem enfrentar ao educar o comportamento de seus filhos é o questionamento do próprio comportamento. O que se é ou se mostra para seu filho/a quando o assunto é alívio de estresse, rotina, ambiente familiar? A consistência ou coesão

entre o próprio comportamento e o que é solicitado aos filhos é essencial para bons resultados no controle do uso dos *games*.

Também é importante saber que, por vezes, o mau uso dos *games* se deve a fortes sentimentos de pertencimento e conexão apenas experimentados nos jogos acompanhados, ao alívio do estresse que estes possam trazer, bem como ao alto grau de sensações que multitelas ou multitarefas podem propiciar. Entretanto, são sinais de alerta relacionados ao jogar problemático, que denunciam seu mau uso: mudanças de humor (por exemplo, a criança só fica feliz quando joga), perda de sono devido a jogos, interesse diminuído em outras atividades, mentir sobre o tempo de jogo e se recusar a parar de jogar quando solicitado. São múltiplos os fatores que podem levar a estes comportamentos sinalizadores de risco. Consequentemente, é difícil a sua prevenção.

RECOMENDAÇÕES DA HOMO LUĐENS

- Ouça com atenção quando seus filhos compartilham informações sobre o universo dos jogos. Pode parecer bobo para alguns adultos, mas é importante para crianças e adolescentes.
- Estabeleça regras e combinados de horários.
- Jogos online não têm *pause*. Dependendo do jogo, é mais fácil estabelecer os limites por partidas e objetivos do que por horários fixos.
- Procure entender com eles as dinâmicas dos campeonatos: seus dias, horários e como deve ser a dedicação a eles, e faça combinados que não atrapalhem as rotinas familiares.
- Verifique o uso que você faz das mídias: se você não desgruda do celular e faz tudo com o olho na tela, vai ser muito difícil impor regras.
- Em muitos casos, convém explicar que o uso que os pais fazem do computador e celular se refere a trabalho, e não a momentos continuados de lazer.
- Jogue junto com seu filho(a), mesmo que você não tenha habilidade ou que ele diga que você é ruim. Nesse caso, peça o auxílio dele.

- Caso não tenha habilidade, assista seu filho jogar. Ao assistir, os pais podem se interessar e com isso superar ou não a falta de habilidade.
- É importante acompanhar a atividade dos jogos, mas isso não precisa ser de forma pressionadora. Procure inteirar-se do conteúdo, tendo em mente que jogar é uma atividade prazerosa, que perde a graça quando feita sob pressão. A criança pode e deve ter momentos de jogo desacompanhado.
- Certifique-se de oferecer outras atividades para seus filhos fora do mundo digital, como contato com a natureza. Quais são os espaços disponíveis onde você mora? Parques, praças, praias, lagos, fazendas? Assistir ao pôr do sol da janela de um apartamento, contemplar o entorno à procura de aves e pássaros são atividades que podem trazer essa sensação de integração com o meio ambiente.
- Só permita que videogames sejam jogados depois que a lição de casa e as tarefas tenham sido realizadas.
- Para crianças menores, é possível usar um alarme que indique a ela que o tempo já acabou. Os jogos podem nos fazer perder a noção do tempo do relógio, sendo que o jogador pensa que ficou menos tempo no jogo do que, de fato, ficou.
- Converse sobre o universo dos jogos escolhidos, sobre os outros jogadores e sobre os tipos de estratégia que desenvolvem.
- Incentive o uso de jogos educativos ou os que utilizam a imaginação e a criação.
- Há muito conteúdo disponível no YouTube e no Twitch, caso queira se inteirar melhor do conteúdo do jogo antes de conversar com seu filho.
- “Uso acompanhado” é um ponto importante que não deve ser confundido com uma ação tutelada que interfere (ou pode interferir) no desenvolvimento para a vida. Essa vivência compartilhada no jogo ajuda a reforçar vínculos de confiança.

O corpo e a saúde em jogo

■ Ivelise Fortim (revisão Evelyn Eisenstein)

Especialmente durante o final da infância e da adolescência, quando jogos digitais se tornam mais interessantes, é preciso ficar atento aos usos que podem ser feitos. Quando os jogos deixam de ser apenas uma diversão para entreter o usuário, podem trazer complicações como uma dependência, em casos mais graves. Entretanto, muitos jogadores não são dependentes, mas usam o jogo como uma forma de negligenciar suas tarefas, sem saber priorizar as atividades e distribuir o tempo para elas.

Em alguns casos, passar muito tempo jogando pode ser um indicador de solidão, e é preciso refletir com os adolescentes que a interação online é interessante, mas isto não significa que se possa abrir mão de tudo em torno da vida real e do que interações pessoais podem proporcionar. Pode ser interessante diminuir a presença dos jogos na vida de uma pessoa caso isso seja prejudicial, ocasionando desde noites mal dormidas e notas baixas a um círculo social menor.

Muito tempo de jogo pode trazer problemas físicos a crianças e adolescentes. Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria – SBP, o uso excessivo de jogos pode trazer problemas físicos, tais como lesão por esforço repetitivo, problemas posturais e visuais, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo e problemas auditivos por uso excessivo de sons altos em fones de ouvido.

Em excesso, a luz azul emitida por aparelhos eletrônicos, ao ser absorvida pela retina, estimula o cérebro a ficar alerta e suprime a produção da melatonina, hormônio que induz ao descanso, provocando sono ruim e dificuldades na hora de dormir. Em crianças, o crescimento está relacionado com as horas saudáveis de sono para a produção do hormônio de crescimento, e uma diminuição nestas horas pode levar a um déficit ou atraso (deficiência de crescimento.)

Muitas horas em frente à tela também podem afetar os olhos, pois há diminuição da atividade do piscar, levando à redução na lubrificação do olho.

Com relação aos problemas posturais, as longas horas em que se permanece sentado podem ocasionar complicações em lesões como

lordose, hérnia de disco ou escoliose. Lesões posturais são frequentes durante a fase de crescimento da coluna de adolescentes, e a má postura as facilita ou complica, afetando e causando distorções no alinhamento da coluna/espinha cervical-torácica e lombar na vida adulta, e também as cervicobraquialgias, que são as dores de pescoço, ombro e braços, muito frequentes em adolescentes que jogam videogames por muitas horas.

Crianças menores de 2-3 anos que são expostas às telas e fazem uso excessivo de vídeos e jogos podem apresentar atraso nos processos de desenvolvimento da linguagem, muitas vezes podendo ser confundido com o diagnóstico dos transtornos de espectro autista.

Muitas crianças querem jogar em outros lugares que não uma residência, e nem todos os espaços são adequados, como quando estamos nos deslocando, andando ou dentro do carro. O uso de celulares quando se está andando pode causar acidentes, tais como quedas, tropeços e encontrões. O uso de celulares e tablets no carro deve ser feito apenas com o carro parado, pois o uso com o carro em movimento pode provocar tontura e vômitos (cinetose).

RECOMENDAÇÕES

- Não permita que a criança jogue no celular em situações de risco, tais como andando, atravessando a rua, subindo ou descendo escadas, dentro de elevadores ou com o carregador conectado na tomada, a fim de evitar acidentes.
- Não permita que o jogo atrapalhe as horas saudáveis de sono.
- Evite jogar entre duas a três horas antes de dormir. A luz onda azul e o brilho das telas prejudica o sono.
- É possível configurar a tela para luz noturna, para minimizar o problema.
- Não permita que seu filho jogue no celular durante as refeições, ou que coma em frente à tela. É importante que a alimentação seja uma atividade em que exista concentração.
- Encoraje as crianças a interagirem entre si. Evite celulares em lugares onde as crianças podem e devem interagir, como em passeios na natureza, práticas esportivas e festas infantis.
- Faça combinados com a criança e com o adolescente, estabelecendo regras de convívio e horários, explicando que a atividade de jogar não pode atrapalhar as rotinas e os eventos familiares, tais como festas e visitas aos finais de semana.
- Evite jogar com o carro em movimento. Pode gerar náuseas e vômitos.
- Evite jogar em casa apenas com a luz do monitor. Acenda as luzes. A movimentação da tela feita no escuro também pode gerar náuseas e vômitos.

Jogando demais?

Daniel Spritzer

Essa é uma das principais preocupações de pais e responsáveis. Centenas de estudos já foram realizadas, em diversos países, demonstrando uma série de consequências negativas decorrentes do uso problemático dos *games*: distúrbios do sono, depressão, ansiedade, conflitos interpessoais, isolamento social, redução no desempenho escolar e no trabalho, entre outros.

Em 2018, a Organização Mundial de Saúde reconheceu este problema como um novo transtorno mental, incluindo o *Gaming Disorder* (ainda sem tradução oficial para o português) como um diagnóstico oficial na 11ª edição da Classificação Internacional de Doenças (CID-11). Para que se faça esse diagnóstico, é necessário que a pessoa tenha um padrão de jogo persistente ou recorrente, **por pelo menos 12 meses**, e que apresente obrigatoriamente TODAS as características abaixo:

1. *Perda de controle sobre o jogar (relativo ao início, frequência, intensidade, duração, término e contexto)*. Nesses casos, a pessoa começa a jogar antes do que tinha combinado, joga por mais tempo do que poderia ou tinha planejado, não consegue parar de jogar na hora estabelecida, acaba jogando em situações em que deveria estar realizando outras atividades etc.
2. *Aumento de prioridade dada ao jogar, ao ponto de se sobrepor a outros interesses e atividades diárias*. O jogar acaba assumindo o lugar e a importância de atividades essenciais como dormir, se alimentar, estudar/trabalhar, se relacionar com familiares e amigos etc.
3. *Continuação ou mesmo aumento do jogar apesar da ocorrência de consequências negativas*. Este padrão de comportamento é de intensidade suficiente para resultar em prejuízo significativo em nível pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou em outras esferas da vida. A ocorrência obrigatória de prejuízo significativo decorrente do jogar é fundamental para diminuir o risco de se diagnosticar incorretamente pessoas que jogam de maneira saudável – mesmo que intensa – e que não apresentam qualquer prejuízo em função desse comportamento, uma vez que se trata da grande maioria dos jogadores.

Seguindo esse mesmo raciocínio, é importante notar que **o tempo de jogo não é um critério** utilizado para fazer o diagnóstico de uso problemático de *games*, justamente por não diferenciar os jogadores que apresentam problemas daqueles que não tem prejuízo algum decorrente desse comportamento (na prática, algumas pessoas conseguem jogar de modo seguro por 20-30h por semana, enquanto outras podem apresentar problemas com um tempo de jogo bem menor).

Pesquisas recentes apontam que o uso problemático de *games* pode ser encontrada em até 1% e 3% da população, sendo mais comum em homens do que em mulheres e em pessoas mais jovens do que em pessoas mais velhas. Além disso, considera-se que metade das pessoas com este transtorno apresenta também outros problemas emocionais, como depressão, ansiedade social (timidez excessiva) e déficit de atenção. O uso problemático de *games* também está relacionado com a qualidade dos relacionamentos familiares, e muitas pesquisas apontam que relações familiares marcadas por pouco afeto e pouca proximidade entre pais e filhos estão associadas com maior risco de desenvolver esse transtorno. O mesmo risco também existe pelo pouco tempo de convívio entre pais e filhos.

Quando pensamos que alguém pode estar fazendo um uso problemático de *games*, é importante que se assuma uma postura não julgadora e que não se tente diminuir a importância do jogar para essa pessoa, pois, via de regra, esta é a atividade que ela considera como a mais importante da sua vida. Conhecer as características do jogo, do personagem, das tarefas e missões que o jogador realiza pode ser útil para os pais se conectarem melhor com os seus filhos.

Quando se detecta a necessidade de tratamento, é imprescindível que sejam entendidas as necessidades psicológicas de cada pessoa, assim como os motivos que levaram a jogar de modo problemático. Especialmente entre adolescentes e adultos jovens, é muito comum que não se reconheça que está jogando de modo problemático, e isso leva a uma postura de não buscar ajuda ou não querer se envolver no processo de tratamento. Nesses casos, pode ser necessária (e mais efetiva) uma abordagem terapêutica que inclua a participação de outros membros da família e pessoas de confiança do adolescente. De modo geral, o tratamento do uso problemático de jogos digitais tem como objetivo o uso moderado e não necessariamente a abstinência plena (diferente do tratamento das dependências de álcool e outras drogas).

Uma vez que o uso problemático de jogos não tem uma causa única, é impossível estabelecer uma medida simples para prevenir sua ocorrência ou atenuar sua intensidade. Entretanto, existem algumas orientações para os pais e cuidadores:

- Tente ser um modelo para o uso mais saudável de mídias eletrônicas.
- Incentive o jogo como uma atividade familiar.
- Motive os filhos a pensar criticamente sobre o uso que estão fazendo dos *games*, a desenvolver novas habilidades de lidar com o estresse e dificuldades (que não exclusivamente o jogar), e a reforçar laços sociais fora do ambiente do jogo.
- Estimule outros interesses e proporcione outras atividades além dos games, especialmente a prática de esportes e exercícios físicos, livros, museus, passeios, atividades comunitárias/sociais.
- Atentar para os sinais de alerta relacionados ao jogar problemático, como:
 - a) mudanças de humor (por exemplo, a criança só fica feliz quando joga);
 - b) perda de sono devido a jogos, interesse diminuído em outras atividades;
 - c) mentir sobre o tempo de jogo e se recusar a parar de jogar quando solicitado;
 - d) consequências negativas do jogo: problemas escolares e/ou no trabalho, conflitos, falta de autocuidado etc.

Nesses casos, deve-se procurar orientação especializada (médicos psiquiatras, pediatras, psicólogos) para avaliação e, se necessário, tratamento do uso problemático de *games* e outros problemas emocionais.

Mas, principalmente, é preciso ter em mente que a qualidade do relacionamento entre pais e filhos é o principal fator de proteção para o uso problemático de *games*, muito mais importante do que qualquer estratégia de monitoramento!

5. CONTEÚDO DOS JOGOS

As classificações indicativas

■ Ivelise Fortim, Julio Cesar Araujo

OS JOGOS PODEM TER DIFERENTES PERSONAGENS, ENREDOS, contextos e propostas. Por conta disso, é necessário atentar-se à classificação indicativa e ao conteúdo dos jogos, pois nem tudo é indicado para crianças e adolescentes de todas as idades.

Assim, a classificação indicativa existe para ajudar o responsável a saber qual conteúdo está presente nos jogos e se eles são ou não adequados a certas faixas etárias. Existem jogos mais infantis que contam suas histórias de forma mais leve, com heróis, princesas e monstros, enquanto outros utilizam elementos mais adultos, que podem incluir uso de drogas, palavreado ofensivo e forte, violência e sexo.

Os sistemas que classificam o que é considerado aceitável para cada idade variam de acordo com a localidade ou a região, por conta de questões sociais, culturais e legais. No caso dos jogos, essa classificação serve para informar qual é o conteúdo apresentado na obra, e sua indicação de acordo com a faixa etária.

Estar atento à classificação indicativa é muito importante para saber o que determinado jogo contém, quais são os recursos utilizados nele e para qual público ele está direcionado.

Existem, ao redor do mundo, formatos e regras de classificação indicativa que possibilitam ao consumidor final realizar uma compra consciente com base no conteúdo do produto que está consumindo. A classificação indicativa varia de acordo com o país e é utilizada em filmes, programas de televisão e, por fim, jogos.

Muitos jogos vendidos em nosso país são importados ou estão disponíveis em plataformas internacionais, e seguem, além da Classificação Indicativa Brasileira, as classificações indicativas PEGI (Pan European Game Information, sistema usado na Europa) e da ESRB

(Entertainment Software Rating Board, utilizado especialmente nos EUA). Ambas as classificações utilizam como critério o que é encontrado do jogo (linguajar, roteiro, personagens e conteúdo) em relação à faixa etária.

Classificação indicativa brasileira-ClassInd

■ Henrique Oliveira da Rocha

A política de Classificação Indicativa está alicerçada na salvaguarda dos direitos das crianças e dos adolescentes, protegendo-os da exposição indevida a conteúdos impróprios existentes em obras audiovisuais comercializadas e exibidas no Brasil. As obras do mercado de televisão, cinema, *streaming*, jogos de videogame, aplicativos de celulares e jogos de RPG (*Role-Playing Game*) são classificadas de acordo com tendências constantes em três eixos principais que podem influenciar no desenvolvimento de crianças e adolescentes: “violência”, “sexo e nudez” e “drogas”. A partir da elaboração de relatórios detalhados sobre cada uma das obras ou de seus capítulos (no caso de obras seriadas, tais como novelas), estabelece-se, com base no Guia Prático da Classificação Indicativa, uma faixa etária (Livre, 10, 12, 14, 16 ou 18 anos) para a qual o produto é adequado, que serve como informação relevante aos pais e responsáveis para tomarem a decisão final do que seus filhos poderão ou não assistir. A Classificação Indicativa não substitui o cuidado dos pais – é fundamentalmente uma ferramenta que pode ser usada por eles. Por isso, recomendamos fortemente que os pais e responsáveis analisem a mídia previamente e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas nela abordados.

Vale ressaltar, ainda, que o trabalho realizado pela Classificação Indicativa **não restringe** a veiculação de nenhum conteúdo, tampouco é de ordem qualitativa ou examina a precisão da informação prestada pelas obras. A livre expressão e a liberdade artísticas são intrínsecas à produção de obras de televisão e cinema, de aplicativos e jogos de RPG. Cabe estritamente aos canais de veiculação escolher o que será transmitido.

RECOMENDAÇÕES DA HOMO LUDENS

- Verifique a classificação indicativa do jogo antes da compra.
- Ter filhos de diferentes idades pode ser desafiador com relação à classificação indicativa, pois crianças menores podem acabar tendo contato com um conteúdo que já é permitido para os mais velhos. Faça combinados com os mais velhos sobre como e quando jogar.
- Procure na internet o conteúdo integral do jogo para mais informações.
- Converse com a criança e o adolescente sobre os problemas de ver conteúdo inadequado e suas consequências. Busque criar estratégias que façam paralelos entre o conteúdo inadequado e situações inadequadas do cotidiano.
- Discuta o conteúdo do jogo com as crianças, fazendo com que estabeleçam um pensamento crítico sobre o que jogam. Ajude-as a desenvolver um olhar crítico que suscite questionamentos e busca de informações para que reflitam de forma abrangente acerca das situações que ocorrem dentro dos jogos.
- Jogue videogames com as crianças para entender suas experiências e suas reações aos conteúdos.
- Do ponto de vista das crianças, jogos de terror são muito mais impactantes do que jogos de tiro. Verifique a maturidade da criança e suas reações com relação a esses conteúdos.

Onde encontrar a classificação indicativa

Julio Cesar Araujo

É comum encontrarmos informações sobre a classificação indicativa dos jogos no *site* oficial dos *games* ou em sua embalagem, na parte da frente ou de trás, de acordo com seu país de produção. A forma como a classificação é feita também varia de acordo com o país em que o jogo é produzido, sendo que podem apresentar a ClassInd, o sistema PEGI ou ESRB¹.

Além disso, cada console possui uma forma única de comunicar ao consumidor o tipo de produto que ele vai adquirir. Elencamos a seguir algumas instruções para facilitar a localização da classificação indicativa de acordo com o aparelho²:

- **NINTENDO SWITCH:** A Nintendo disponibiliza mais informações sobre o sistema utilizado pela empresa no Brasil em seu *site*: <https://www.nintendo.pt/Assistencia/Pais/Classificacao-etaria/O-sistema-PEGI-de-classificacao-etaria/O-sistema-PEGI-de-classificacao-etaria-660719.html>. Para qualquer jogo comprado pelo *site* no Brasil, a classificação indicativa aparece na lateral esquerda, no canto inferior, próximo à capa do título. Em suas mídias físicas, a classificação se encontra na lateral esquerda, no canto inferior.
- **PLAYSTATION 4:** A Playstation disponibiliza informações sobre o sistema que utiliza no Brasil em seu *site*: <https://www.playstation.com/pt-pt/get-help/help-library/my-account/parental-controls/age-ratings-and-parental-controls/>. As mídias físicas do PS4 costumam mostrar sua classificação na lateral esquerda no canto inferior da embalagem ou em sua parte traseira, entre as informações de jogabilidade e o resumo do jogo. Jogos comprados pela PSN (rede online) e pelo *site* da Playstation têm sua classificação indicativa

1 As informações sobre classificação indicativa podem ser encontradas nos *sites* da PEGI e da ESRB, respectivamente: <https://pegi.info/pt-pt/what-do-the-labels-mean> e <https://www.esrb.org/ratings-guide/>

2 Os *sites* mencionados na listagem foram consultados em julho de 2020.

apresentada diretamente no vídeo sobre o jogo, antes do início do *trailer*. Jogos adquiridos por meio da loja digital podem ter sua classificação indicativa conferida no vídeo de apresentação do jogo.

- **XBOX ONE:** O Xbox possui maiores informações sobre o sistema utilizado por eles no Brasil em seu site <https://www.xbox.com/pt-PT/marketplace/gameratings>. As mídias físicas do XBOX costumam ter sua classificação na lateral esquerda no canto inferior da embalagem ou em sua parte traseira entre as informações de jogabilidade e resumo do jogo.
- **STEAM:** A plataforma Steam bloqueia jogos que não possuam uma classificação indicativa de acordo com as normas e regulamentações específicas para o Brasil. Os sistemas utilizados por eles são o ESRB e o PEGI, de acordo com o jogo escolhido, e ambos são apresentados no *site* de compra no vídeo de propaganda do jogo e na lateral direita, no canto inferior da tela, com as informações sobre o produto.
- **iOS e Android:** Os sistemas operacionais de celulares e *tablets* também disponibilizam informações sobre a classificação indicativa dos jogos. O Android disponibiliza a classificação indicativa logo abaixo do título do jogo, na parte inferior da tela. Já o iOS disponibiliza essa informação na lateral direita, próximo da opção “baixar”.

Controles parentais

■ Rodrigo Nejm e Bianca Serrão

O universo de jogos online é um campo enorme de experimentação. A liberdade que a Internet oferece abre espaço para participar e criar conteúdos que podem ser inadequados para crianças e adolescentes. Com isso, entende-se a preocupação dos pais sobre o que é visto pelos filhos na *web* e também nos jogos. É realmente importante estar atento aos conteúdos acessados por eles e saber com quem se comunicam na rede. Existe uma grande variedade de jogos que permitem a interação de vários participantes ao mesmo tempo, conectados pela Internet. Podem ser jogos de diferentes tipos com ação em equipe e conversas entre os jogadores por meio de mensagens e *chat*.

Nesse contexto, os pais muitas vezes avaliam a possibilidade de instalar programas que possam controlar o acesso de seus filhos a materiais impróprios. Porém, tais serviços de monitoramento podem não ser a melhor medida de controle, uma vez que isso pode enfraquecer o laço de confiança que existe entre os cuidadores e as crianças ou os adolescentes.

Considerando esse aspecto, a orientação para boas escolhas entra como prioridade em relação ao uso de tecnologias que restringem acesso, mesmo que esses sistemas também sejam adotados. Assim, é essencial construir uma relação de diálogo, em que se possa conversar abertamente sobre diferentes temas, em especial aos que se referem à sexualidade e à privacidade.

O mais recomendado é que a criança ou o adolescente possa ser escutado sobre a exposição que faz de si nos jogos, que tipo de contatos realiza enquanto joga, com quem conversa, que conteúdos acessa e que sentimentos demonstra nessa relação com a vida virtual. É preciso ter habilidade para falar sobre assuntos que envolvem sentimentos de vergonha ou talvez coisas que, para eles, ainda estejam confusas. Construir um vínculo de confiança é a chave para resguardar os filhos de alguns perigos, existentes também nos ambientes digitais.

A mediação parental é uma boa oportunidade para que pais e mães, mesmo aqueles que não usam a Internet, possam aprender sobre o mundo digital e, ao mesmo tempo, oferecer orientações mais embasadas sobre cuidados com estranhos, educação no contato com os pares, proteção de informações pessoais, zelo com a própria reputação, e princípios de cidadania para a vida em sociedade. Esses tópicos não dependem do conhecimento técnico em informática ou de algum outro saber especializado, pois remetem à educação no sentido mais amplo: educar para viver com respeito e dignidade.

Existem algumas ferramentas disponíveis para ajudar as famílias na negociação dos limites a serem estabelecidos desde os primeiros cliques. Cada família tem seu conjunto de regras e valores a serem negociados e as boas escolhas são definidas caso a caso. Agrupamos, aqui, alguns recursos que podem ser avaliados de acordo com a faixa etária da criança.

Cada jogo e console é diferente, portanto, verifique sempre as configurações de privacidade dos jogos que utiliza!

- Verifique se a criança sabe como denunciar ou bloquear outros jogadores que se envolvem em assédio online ou que reproduzem qualquer outro comportamento inadequado.
- Analise os jogos e as classificações publicadas antes de comprar ou fazer o *download* para garantir que eles sejam adequados à idade da criança ou do adolescente.
- Converse com a criança ou o adolescente para procurar você se alguém praticar alguma forma de intimidação, pedir fotos inapropriadas ou deixá-lo/la desconfortável. Estabelecer um vínculo de confiança e apoio é fundamental para preservá-lo/la de possíveis situações de risco.
- Incentive as crianças a pensar criticamente sobre o que compartilham e fazem online, pois isso pode permitir que elas aprendam a utilizar as tecnologias de forma consciente e responsável.
- Explore o controle dos pais nos consoles de jogos. A maioria dos consoles de jogos permite que os responsáveis apliquem configurações que os auxiliem a gerenciar as atividades online de uma criança, em especial quando são mais novas. Lembre-se de que a estratégia mais importante é sempre o diálogo e a orientação!
- Jogue com seus filhos ou suas filhas para ter uma melhor noção de como eles ou elas estão lidando com suas informações pessoais e para saber com quem estão se comunicando na rede.
- Estabeleça um acordo sobre o tempo de acesso aos jogos, a fim de que a criança possa realizar outras atividades tanto na rede quanto fora dela. Caso identifique em seu filho ou filha sinais de irritabilidade, tristeza e ansiedade ao se desconectar do jogo, priorize o diálogo para entender o que tem acontecido e para saber se não existe alguma questão subjacente que está causando sofrimento. Buscar apoio psicológico pode auxiliar em relação ao que tem acontecido.

Ferramentas de controle

Julio Cesar Araujo

As informações abaixo foram retiradas dos *sites* das desenvolvedoras, no ano de 2020. Tais páginas podem sofrer alterações, por isso é recomendado que se consulte sempre o *site* da desenvolvedora para obter informações atualizadas.

NINTENDO SWITCH

Como forma de auxiliar o Controle Parental de maneira mais prática, no Nintendo Switch foram montadas as seguintes formas de controle. Vale ressaltar que o controle feito por meio do console é limitado.

No menu inicial, escolha a opção **Configurações** e, em seguida, rolando a barra de configurações para baixo, clique em controle parental. Lá você verá a opção de realizar o controle por meio do *app* ou do console. Selecione a opção do console. Nela, você poderá escolher quais categorias de jogos podem ser acessadas pelo jogador, de acordo com a classificação indicativa do próprio jogo, bem como se o usuário pode postar coisas relativas aos jogos em redes sociais, comunicar-se com outros jogadores ou realizar compras na loja online. Para mais opções, existe um aplicativo chamado *Nintendo Switch Parental Control*, disponível na AppStore. Para dispositivos móveis operados pelo sistema Android, o aplicativo deve ser baixado no Google Play, e para os operados pelo sistema iOS deve ser adquirido na Apple Store. Faça o download em seu celular através da AppStore adequada. Uma vez baixado o aplicativo, você deve vincular a ele sua conta da Nintendo. Essa opção é dada automaticamente ao baixar o aplicativo, conduzindo o usuário diretamente para o *site* onde poderá vincular sua conta por meio do e-mail e da senha utilizados para fazer compras e outras funções no Switch. Com a conta vinculada, será gerado um número chamado Código de Registro. No próprio aplicativo haverá imagens e instruções para inserir o código e, na sequência, o videogame então lhe dará as próximas orientações para concluir a vinculação do aparelho ao celular que realizará o controle.

PLAYSTATION 4

No Playstation 4, o controle parental pode ser acessado seguindo pelo menu em Configurações e dele seguindo para Controles Parentais/Gerenciamento da Família.

Em Controles Parentais, haverá duas opções: Restrições de Sistema PS4 e Gerenciamento da Família. Na parte mais abaixo, são exibidos os usuários os quais você poderá selecionar a fim de escolher a qual usuário as restrições aqui configuradas serão aplicadas. Para acessar a área de Restrições do Sistema PS4, será necessária uma senha. Como enunciado pelo próprio console na tela, a senha padrão é 0000, e pode ser modificada por você ao acessar esse mesmo menu em “Alterar código de acesso de restrição do sistema”, criando uma senha de 4 dígitos para decidir quem poderá fazer as modificações no controle parental.

Ainda no menu de Restrições do Sistema, existem outras quatro opções:

- a) Criação de novo usuário e login de convidado: Nessa opção, você pode desabilitar a função de criação de novos usuários e de usuários de convidado, já que as limitações do controle parental não se aplicam a esses usuários, pois ainda não foram configuradas para eles;
- b) Filtro de *web*: Clicando nessa opção, é possível bloquear conteúdos relacionados aos *sites* do navegador do Playstation. No entanto, para essa opção funcionar, é necessário que você compre uma licença na Playstation Store – loja da Playstation para a qual a página te redireciona para a compra automaticamente. Uma vez adquirida a licença, será possível bloquear conteúdos relacionados a sites acessados pelo navegador do videogame;
- c) Controle parental padrão: Essa opção leva a outro menu, onde será possível decidir a faixa etária dos jogos, a faixa etária dos Blu-rays e DVDs colocados no sistema, bem como as permissões de uso do Playstation VR e do navegador em si, podendo bloquear o acesso a eles por completo;
- d) Desativar temporariamente as restrições do sistema PS4: Essa é uma opção caso queira desativar por completo o controle parental. Basta clicar nela que o controle parental é encerrado. Caso deseje retomar o controle nas mesmas configurações, basta clicar novamente nessa mesma opção.

XBOX ONE

No Xbox, a configuração de controle parental se divide em três níveis: Acesso de conteúdo, em que você define quais conteúdos de jogos e filmes podem ser acessados no videogame; Filtragem da Web, na qual você configura as limitações de acesso ao navegador do videogame; e Aprovação de compras, em que é possível configurar a forma como as compras são realizadas na loja do próprio Xbox, limitando acesso de compras. Para isso, pressione o botão **Menu** e dele vá para **Configurações**. Em seguida, role para a direita até a opção **Família**, em que você poderá escolher a qual perfil deseja aplicar o controle parental. Uma vez selecionado o perfil que deseja configurar, selecione “configurações de privacidade padrão”. Nessa opção, você poderá fazer alterações relativas à faixa de jogos liberada no console. Por fim, vá em usar e personalizar e escolha a faixa etária desejada.

CELULARES: IOS E ANDROID

iOS: Para o iPhone, no sistema iOS, o controle parental pode ser efetuado da seguinte maneira:

O site da Apple fornece suporte direto aos pais, explicando melhor sobre cada categoria do controle parental e os conteúdos que podem ser bloqueados.

Acessando o link <https://support.apple.com/pt-br/HT201304> podem ser encontradas mais informações de como controlar todo tipo de conteúdo no celular, desde vídeos até o navegador. No entanto, no que diz respeito especificamente a jogos, é possível seguir os seguintes passos: a) Para recursos do Game Center, basta acessar Ajustes > Tempo de Uso e tocar em “Conteúdo e Privacidade” e, em seguida, em “Restrições de Conteúdo”. Role para baixo até encontrar Game Center; clique nele e, em seguida, basta fazer os ajustes de acordo com seu interesse.

Android: Para o sistema Android, existem diversos aplicativos que podem auxiliar no controle parental para que seja feito de forma mais ampla ou dinâmica. Um exemplo seria o Google Family Link, que pode ser encontrado na Play Store. De modo geral, sem o uso de aplicativos, o controle parental pode ser executado da seguinte maneira no seu Android: Abra o *app* da Play Store; no canto superior esquerdo da tela, toque em Menu > Configurações > Controle de Pais. Crie um PIN e, em seguida, clique no tipo de conteúdo que deseja bloquear diretamente na Store.

Em ambos os sistemas, existem ainda outros aplicativos de bloqueio, como o AppLock, que impedem o download de jogos nos celulares.

COMPUTADORES

No caso dos computadores, o controle parental pode ser um pouco mais complexo, especialmente quando se trata de jogos. Existem programas, em geral pagos, que auxiliam no controle e dispõem de uma ampla variedade de ferramentas, entre os quais são exemplos o AeroAdmin e o FamiSafe. Quanto a jogos, isso dependerá da plataforma utilizada para jogar. Em jogos pirateados no computador, a regra não se aplica, nem em jogos de uma desenvolvedora que use uma plataforma própria ou seu próprio servidor, como League of Legends, Fortnite e World of Warcraft. Outros jogos são comprados em plataformas como Steam, Epic Games e GOG Galaxy, sendo que cada plataforma possui uma forma diferente de controle parental. É necessário manter-se informado acerca do conteúdo que se deseja controlar de acordo com o que a plataforma oferece.

Steam: Dispõe de um serviço chamado Modo Família. Segundo o *site* da plataforma, o serviço é uma forma de estabelecer regras que os familiares consideram justas. O Modo Família permite limitar o acesso a conteúdo e funcionalidades, à lista de amigos e às compras realizadas na loja. Para habilitar esse modo, siga essas orientações: É aconselhável que se crie a conta na Steam junto do seu filho. No menu Steam, na barra de menus superior (no canto esquerdo), clique em definições e abra a opção “Família” > “Gerir Modo Família”. A partir desse ponto, você pode configurar o Modo Família. Para tanto, selecione o tipo de conteúdo que pode ser acessado no modo família e protegido por PIN – a senha que será utilizada para regular este modo de proteção. Ao ativar essa funcionalidade, fica pré-definido que sempre que a Steam for ligada ela estará no modo família. Para modificar essa funcionalidade, basta voltar ao menu do modo família e digitar seu PIN, retornando à definição normal.

Windows 10: O controle parental, de modo generalizado, também pode ser realizado no próprio computador. Como exemplo, seguem algumas instruções de configuração para usuários de Windows 10.

Vá ao menu Iniciar > Configurações > Contas. No menu Contas, vá em “Famílias e outros usuários”. Em Família, basta apertar “+” na

opção “Adicionar membro da sua família”, em que será possível escolher “criar um perfil de criança”. Cadastre um e-mail junto à conta para que as informações não se percam; caso não queira, basta clicar em “a pessoa que desejo adicionar não tem endereço de e-mail”. Após cadastrar o e-mail, deve-se acessar a conta com o mesmo e-mail e no site da Microsoft (account.microsoft.com/family#), onde será possível acessar a conta criada para a criança e gerenciar os conteúdos aos quais ela possui acesso. É possível escolher os *sites* que ela pode ou não acessar, acionar um histórico que irá mostrar qual *site* foi acessado e por quanto tempo, dentre outras opções localizadas no menu à esquerda.

A questão da violência

■ Ivelise Fortim

Para debater a questão da relação dos jogos e da violência, são necessários esclarecimentos com relação a uma série de termos, os quais são usados de forma indiscriminada. Violência, agressividade, crime, tiroteios em massa – cada um desses termos apresenta uma enorme complexidade, dado que são objetos de diversas ciências: psicologia, psiquiatria, assistência social, antropologia, sociologia, direito, entre outras.

Portanto, o conceito de violência é muito difícil de definir, tendo em vista que há diversas teorias para sua causalidade e que levam em conta aspectos biológicos, psicológicos, patologias individuais, aspectos sociais e geográficos, desigualdade social, de gênero e raça, aprendizado cultural, entre outros.

A violência direta, em que se vê claramente um agressor e uma vítima, pode acontecer de forma individual, que pode ser ofensa à integridade física, corporal ou sexual; ou de forma coletiva, com grupos organizados, tanto aqueles que se posicionam contra o poder vigente quanto o próprio estado agindo com violência contra os cidadãos. Sua expressão ocorre de inúmeras formas tais como a violência física, a psicológica e a sexual. A violência abarca também fenômenos como crueldade, vandalismo, guerra, tortura, crime, brutalidade, intimidação, ameaça, terror, delinquência, violência doméstica, maus tratos a idosos, maus tratos a animais, tiroteios em massa, entre outros. A

OMS identifica quatro tipos diferentes de dano que a vítima da violência pode sofrer: físico, sexual, psicológico ou de privação/negligência. Considera-se, ainda, que a violência letal é a que provoca a morte de outrem.

Fala-se, também, de violência estrutural, que faz parte das estruturas sociais e se manifesta como desigualdade de poder e, consequentemente, como chances desiguais de vida para os diferentes grupos sociais. Trata-se de um processo no qual, embora haja uma violência, não é possível visualizar e distinguir claramente o agressor e a vítima. Além dessas, existe a violência cultural, que não é causadora, mas sim legitimadora e justificadora de uma violência.

O conceito de agressividade, com frequência ligado ao conceito de violência, também está sujeito a múltiplas definições, que apontam causas diversas – vontade de ter uma conduta concreta de coagir, provocar dano ou destruir outra pessoa ou objeto; meio de afirmação de si mesmo; resposta a raiva; agressividade como defesa; agressividade como consequência de frustração. A agressão poder ser hostil (atrelada a emoções fortes, como a raiva, e com o objetivo de danificar o outro para satisfazer seus instintos) ou instrumental (o agressor busca prejudicar o outro em prol de atingir seus objetivos).

Com relação aos videogames, o termo “videogames violentos” tem sido tratado de maneira ambígua e com definições variadas, dado que existem diferentes definições para o termo violência. As pesquisas usam o termo “jogos violentos” sem uma definição precisa, para designar uma ampla variedade de títulos, que podem apresentar tanto conteúdos com sangue, morte e tortura quanto os jogos multiplayer com violência fantasiosa, e até mesmo jogos como PacMan.

No que se refere ao tema da violência, a ClassInd leva em conta diversos tipos, tais como: presença de armas (com ou sem violência), morte sem violência, ossada ou esqueleto sem violência, violência fantasiosa, angústia, ato criminoso (com ou sem violência), linguagem depreciativa, linguagem imprópria, medo, tensão, ossada ou esqueleto com resquício de ato de violência, agressão verbal, assédio sexual, ato violento, ato violento contra animal, *bullying*, descrição de violência, exposição ao perigo, exposição de cadáver, exposição de pessoa em situação constrangedora ou degradante, lesão corporal, obscenidade, sofrimento da vítima, supervalorização da beleza física, supervalorização do consumo, aborto, estigma, preconceito, eutanásia, exploração

sexual, ato de pedofilia, violência psicológica, morte derivada de ato heroico, morte natural ou acidental com dor ou violência, morte intencional, presença de sangue, sofrimento da vítima, crime de ódio, pena de morte, mutilação, suicídio, tortura, crueldade, apologia à violência, estupro, violência gratuita/ banalização da violência. A classificação é atribuída de acordo com o grau de violência presenciado, e, portanto, em certa medida, todos os jogos poderiam comportar alguma espécie de violência, ainda que fantasiosa.

Por este motivo, a relação entre o uso de jogos e violência é bastante complexa. Quais jogos seriam considerados violentos, e por quê? Em quais tipos de violência – física, verbal, social – os jogos exerceriam influência sobre o jogador? Os jogos seriam mais importantes nessa causalidade do que a desigualdade social? Em que tipo de agressividade os jogos influiriam? Os efeitos dos jogos seriam sentidos a longo prazo ou a curto prazo?

Dadas as considerações acima, podemos ver que a frase “videogames violentos geram pessoas violentas” tem inúmeras implicações e esbarra em diferentes pontos de vista, tendo em vista a complexidade de se definir o que é violência e a diversidade das áreas do conhecimento que estudam esse fenômeno.

Jogos podem gerar violência?

■ Rafael Gomes Karam, Vitor Breda

Ao longo da história, os jogos digitais violentos foram associados e até considerados culpados tanto pelo aumento da agressividade quanto por homicídios em massa. O massacre ocorrido na escola Columbine, em 1999, nos Estados Unidos foi um dos precursores na discussão. Durante a investigação policial, as autoridades descobriram que ambos os estudantes que cometeram o atentado eram fãs dos jogos Doom, Wolfenstein e Duke Nukem, e, portanto, atribuíram aos jogos parte da responsabilidade pelo massacre.

A preocupação da sociedade com essa possível associação é compreensível, já que o videogame se tornou uma das atividades de lazer mais populares entre pessoas de diferentes gêneros e todas as faixas etárias.

Em função dessa suposição causal por parte de pesquisadores, estudos importantes já foram feitos e estão em andamento para tentar responder se videogames causam ou não causam agressividade e violência. Antes de examinarmos a relação entre violência e games, parece importante conhecermos um pouco do que se sabe a respeito de agressividade e violência.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A AGRESSIVIDADE E A VIOLÊNCIA

A agressão é geralmente definida como um comportamento com a intenção de prejudicar outro indivíduo. Por sua vez, a violência pode ser conceitualizada como uma forma extrema de agressão ou como o uso intencional de força física que resulta ou tem alta probabilidade de resultar em dano. Desse modo, toda violência é uma forma de agressão, mas nem toda agressão é violência.

Também se podem considerar os seguintes pontos:

1. A questão da violência é complexa e sofre a influência de diversos fatores, sendo que nenhum deles sozinho conduz consistentemente uma pessoa a ter este comportamento. Ou seja, é a somatória de fatores de risco que pode levar a comportamentos violentos.
2. Entre os fatores de risco que são conhecidos, destacam-se: fatores biológicos e psicológicos do indivíduo, uso de substâncias psicoativas; adversidade familiar e desvantagem social; ter sido vítima de violência na infância; e baixo desempenho acadêmico. O fator de exposição à mídia violenta e aos videogames violentos, nosso tópico aqui, encontra-se em fase de estudo.

Considerando o exposto, o que iremos examinar é se os games violentos apresentam risco de somarem-se aos outros fatores para influenciar o jogador.

SOBRE OS GAMES VIOLENTOS

Na década de 1980, quando se popularizaram os primeiros videogames violentos, o enredo, os gráficos e o nível de envolvimento apresentados pelos jogos eram simples. Por exemplo, a violência poderia consistir em dar socos e pontapés para salvar a namorada de uma gangue. As mudanças ocorridas ao longo do tempo, em termos de tecnologia, foram bem complexas, permitindo a criação de gráficos mais rea-

listas e oferecendo maior possibilidade para o uso da violência no jogo (por exemplo, com relação ao tipo de arma e sua forma de uso). Houve, também, um aumento do uso de tramas complexas, que exigem que os jogadores se envolvam com seus sentimentos e tomem decisões sobre temas como vingança, perdão e empatia, bem como ocorreu a popularização de jogos que envolvem explicitamente papéis antissociais (como os jogos da franquia Grand Theft Auto).

Visto isso, vamos examinar agora o que se sabe a respeito da relação entre os games violentos e a agressividade/violência do usuário.

Os estudos sobre agressividade e games geralmente envolvem questionários preenchidos pelos próprios jogadores, pessoas próximas ou professores, e incluem a avaliação de comportamentos tais como insultos, ameaças, golpes físicos, empurrões, puxões de cabelo, mordidas e outras formas de agressão física e verbal. Também há estudos sobre a relação de videogames violentos com cognições e emoções agressivas. Outras pesquisas investigam a associação desses jogos com a diminuição de comportamentos sociais desejáveis, tais como proatividade social, empatia e moralidade.

Atualmente, há sólidas evidências que corroboram a associação entre o ato de jogar games violentos com ter pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos. Porém, tais evidências apenas demonstram que essas situações estão acontecendo em um mesmo indivíduo ou grupo, e não têm poder para demonstrar causalidade. Não há evidências científicas que indiquem o que ocorreu antes: a agressividade do indivíduo ou a utilização dos jogos violentos. Para saber se um fator causa determinado desfecho, precisamos de outros estudos, mais complexos, e que envolvam tempo.

Essa relação entre jogos e violência vem sendo estudada por diversos grupos nos últimos anos, porém sem um consenso de resposta. Se considerarmos os pensamentos e sentimentos dos jogadores, há um grupo que afirma que sim, os jogos violentos aumentam a agressividade, ao passo que outro grupo questiona os achados. Se levarmos em conta a agressão física praticada pelos jogadores, sim, mas com pouca influência. O debate ficou tão intenso que algumas instituições e governos decidiram se posicionar. A *American Psychological Association* criou uma força-tarefa que chegou à seguinte conclusão: “Essas descobertas levam à nossa conclusão de que existem efeitos negativos do uso violento de

videogames em uma série de resultados agressivos”³. Enquanto isso, os governos australiano e sueco também escreveram uma comunicação em que afirmavam: Não há evidências suficientes para concluir que algum comportamento agressivo resulte do uso de videogames⁴.

Na tentativa de integrar as descobertas feitas por estudos anteriores, dois pesquisadores da Universidade de Stanford reavaliaram os estudos sobre o tema, chegando a um resultado coerente com as evidências científicas existentes até o momento: há evidência que indica influência dos games violentos sobre o comportamento agressivo, e essa influência é quase sempre prejudicial, porém sua intensidade é baixa.

GAMES E VIOLÊNCIA LETAL

As investigações sobre a associação entre violência letal e jogos digitais violentos são escassas, uma vez que a violência que resulta em morte não foi o foco das principais pesquisas sobre o tema. Essa discussão também é importante para interpretar declarações da imprensa leiga sobre tais estudos, que muitas vezes extrapola os resultados em busca de maior visibilidade.

É comum observar na mídia a declaração de que o uso de jogos digitais violentos é um potencial fator contribuinte para a prática de homicídios em massa, por exemplo. A imprensa aponta o hábito de jogar esses games tanto como um motivo quanto como um treinamento para a execução dos assassinatos. Isso remonta pelo menos ao massacre de Columbine, nos EUA, em 1999, e ao “Atirador do Cinema”, em São Paulo, no mesmo ano. No episódio brasileiro que ficou conhecido como o “Massacre de Suzano”, dois jovens cometeram assassinatos em uma escola, e rapidamente procurou-se atribuir a culpa à possível influência dos jogos no atentado.

Assassinatos em massa como os ocorridos em escolas são eventos raros: correspondem a cerca de 0,2% do total de homicídios nos EUA, e muitas vezes são seguidos por suicídio. Em função disso, o pouco que se sabe sobre esses eventos é baseado no relato de familiares, amigos, escola, cartas e gravações, o que dificulta o estudo sobre as motivações

3 CALVERT S. L. *et al.*, 2017.

4 PRZYBYLSKI A. K.; WEINSTEIN N., 2019.

e influências que levam os assassinos a cometerem seus crimes. Entretanto, um levantamento de 2002 do Serviço Secreto e do Departamento de Educação dos EUA observou que 12% dos atiradores em escolas tinham envolvimento com videogames violentos, 24% liam livros com conteúdo violento, 27% tinham atração por filmes violentos e 37% estavam interessados em desenvolver seu próprio conteúdo violento (poemas, ensaios, artigos). O que chama a atenção é que esses números são baixos em comparação com o consumo de mídia violenta entre jovens não criminosos. Além disso, existem relatos mais antigos desse tipo de crime, mesmo nas décadas de 1950 e 1960, época em que os jogos violentos não eram presentes. Aliás, diversos desses eventos, mesmo os mais recentes, não estão relacionados de modo algum a jogos digitais violentos – como é o caso do atentado cometido pelo atirador de Las Vegas, em 2017, ou da chacina de Realengo, em 2011. Em linha com as observações acima, desde os anos 1990 vem ocorrendo uma redução no número de crimes violentos e da criminalidade total entre crianças e adolescentes nos EUA, ao mesmo tempo em que ocorreu um aumento nas vendas de games violentos. Assim, a evidência existente oferece quase nenhum suporte para a associação entre esses crimes e jogos digitais violentos.

Com o que se sabe até agora, é possível chegar às seguintes conclusões:

- A questão da violência é complexa e sofre a influência de diversos fatores.
- O que se sabe até o momento a respeito da relação entre os games violentos e o aumento da agressividade aponta para a existência de uma influência, porém pouco expressiva.
- A influência dos games é medida através do cálculo da média geral dos casos avaliados. Ainda se sabe pouco sobre o impacto dos games violentos em grupos específicos dentro da população geral.
- Não há evidências de que a prática de jogos digitais violentos esteja associada com violência letal, nem com o aumento da criminalidade em geral.
- Apesar do aumento do conhecimento sobre o assunto, games violentos são recentes e ainda temos muito para conhecer acerca da influência que exercem na vida das pessoas.

Ao lidar com esse tema, é necessário lembrar-se de que há vários jogos de videogames violentos que são inapropriados para crianças e adolescentes. Assim, compreender as necessidades de cada indivíduo, avaliar se o jogo é adequado para a faixa etária e criar um canal aberto ao diálogo são as maneiras mais sensatas de abordar os games.

RECOMENDAÇÕES:

- Respeite a recomendação da classificação indicativa do jogo para a idade da criança ou do adolescente.
- Assista a vídeos, verifique o conteúdo do jogo e participe das atividades lúdicas eletrônicas praticadas pelas crianças e pelos adolescentes.
- Pais e cuidadores são os principais modelos para os jovens, que aprendem muito através da observação. Por isso, os discursos de ódio e intolerância devem ser evitados.
- Não crie pânico com relação a notícias veiculadas na mídia envolvendo jogos violentos, pois muitas não são corretamente baseadas em informações científicas e visam apenas criar sensacionalismo.
- Atente para fatores de risco mais importantes para o comportamento violento, tais como personalidade antissocial, antecedentes criminais, violência familiar, abuso infantil, *bullying* e violência escolar, depressão, outros problemas psiquiátricos e questões de desigualdade socioeconômica.

Conteúdos de qualidade: o olhar curador

Jean Tomceac e Beth Carmona

Uma possível visão sobre games para as crianças compreende em analisar, a partir de critérios pré-definidos, os aspectos que conferem qualidade a um jogo. Há alguns anos, a ONG Midiativa, com seu selo comKids, persegue definições do conceito de qualidade para conteúdos audiovisuais e interativos, entre os quais os games estão incluídos. O conceito é dinâmico e vai se transformando conforme as mudanças sociais e tecnológicas, e por que não dizer, educativas. Subjetivo, flexível e mutante, o conceito de qualidade se transforma no tempo e no espaço e tem aspectos utilitários combinados com valores estéticos, culturais, sociais e de níveis diferenciados de relevância. Como ponto de partida, a qualidade de um jogo será definida, aqui, como produto de vários fatores e elementos, reconhecidos e analisados em conjunto, por seus aspectos estéticos, narrativos, éticos, informativos e técnicos, bem como pelo contexto de sua inserção, ou seja, por que foi feito, para quem foi feito e qual é a sua contribuição, no caso, para as crianças e os jovens, sob os mais diversos aspectos.

Esse cuidadoso processo de análise e observação, com objetivos da qualificação de games para as crianças, pode ser aqui chamado de um “Olhar curador”, por meio do qual podemos dar um “valor” positivo ou negativo para alguns quesitos: aspectos do conteúdo, da arte (desenhos, cores, *design*) e da linguagem empregada (texto, fala e todo conjunto de comunicação), ou mesmo das habilidades as quais a criança precisa ter para jogar. Existem games que atraem a criança para uma experiência lúdica, carregada de aprendizado e com uma motivação positiva, assim como também há aqueles que estimulam um comportamento obsessivo por parte do jogador.

O desenvolvimento do olhar curador que estamos propondo contribui justamente para a identificação e a diferenciação dos games que propiciam experiências positivas. Para começar a exercitar este olhar, é necessário buscar quais são as características essenciais nessas obras lúdicas, considerando a linguagem apresentada no jogo, seu conteúdo,

seus objetivos e certa harmonia entre todos esses aspectos, além, é claro, da adequação do game à faixa etária da criança.

A natureza complexa dos jogos exige uma maneira própria de análise, mas que pode ser adquirida aos poucos por pais, responsáveis e professores na hora da escolha e orientação. Ao englobar aspectos de jogabilidade e originalidade, além do desenvolvimento artístico e amigável para crianças e adolescentes, os jogos digitais podem constituir uma maneira divertida de aprendizagem com entretenimento, proporcionando desenvolvimento de raciocínio lógico estratégico, habilidades motoras e de percepção, entre outras.

Um dos aspectos valorizados numa obra e no seu grau de qualidade refere-se ao tema da criatividade, da originalidade e o da diversidade, em todas as suas dimensões, combinado sempre ao grau ou a fase de desenvolvimento infantil. Ao analisar jogos e histórias para crianças, é importante que o responsável observe o ambiente por onde os personagens trafegam, o que buscam e que desafios têm pela frente nas aventuras. As histórias são carregadas de simbologias e significados e podem ter um grande impacto no jogador, visto a relação intensa que ocorre na interatividade.

O jogo tem que inspirar, propor desafios, estimular a curiosidade e a criatividade. É importante estar atento ao fato de que os jogos reproduzem aspectos sociais e culturais, e que representam uma regionalidade, uma visão de mundo, um segmento social. Nesse sentido, vale analisar o cuidado na representação dos personagens e a presença ou ausência dos estereótipos de gênero e raça, por exemplo. Outros cuidados incluem verificar se o jogo propõe um mundo mais igualitário e mais solidário. Um avatar ganha “vida” na tela; sendo assim, quanto mais esse personagem puder manifestar uma visão aberta aos outros, ao mundo e ao sensível, tanto melhor.

De forma mais prática, um olhar curador, por exemplo, pode ser sintetizado a partir da análise dos seguintes quesitos do jogo:

IDEIA

- Qual é a principal ideia do jogo?
- O jogo faz a criança pensar?
- Qual é o objetivo do jogo?
- De que forma é feita a abordagem proposta para essa ideia?
- O tema é interessante para criança? Pode acrescentar algo novo em sua vida?

CONTEÚDO

- O jogo traz informações? Em que grau?
- O jogo possibilita que a criança aprenda algo?
- A proposta está bem apresentada? Estimula a curiosidade?
- Há coerência na narrativa da história?

DESIGN DE INTERAÇÃO

- Observe as cores, os desenhos de personagens e cenários. Há uma composição e uma estética estimulante e agradável?
- Há prazer lúdico no jogar?
- O jogo propicia uma experiência interessante às crianças?

DIVERSIDADE

- Os personagens são retratados sem apresentar estereótipos com relação a raça, gênero, regionalismos etc.?

PÚBLICO-ALVO

- Existe adequação à faixa etária e ao público ao qual a obra se dedica?
- A criança possui as habilidades de motricidade solicitadas?
- A criança consegue jogar com desafios, mas sem sofrimento excessivo?

Não esperamos que essa breve introdução torne você, leitor, um especialista em curadoria de jogos, mas temos a intenção de que essa informação possa ajudar no momento da seleção e análise de um jogo para seu filho ou aluno.

O exercício do olhar curador pode ser feito por todos. Basta ter abertura o suficiente para considerar múltiplos pontos de vista nas análises, tendo em mente aquilo que, enquanto experiência sensível propiciada por determinados tipos de jogos, possa provocar reflexões de um futuro viável de desenvolvimento integral para crianças e adolescentes. Muito mais do que “consumir” conteúdos, crianças e adolescentes anseiam pela construção de futuros possíveis, justos, éticos e igualdade de oportunidades para todos.

6. INTERAÇÕES ONLINE

Socialização nos jogos online

■ Véronique Donard

MUITOS JOGOS DIGITAIS POSSIBILITAM A SOCIALIZAÇÃO; OU seja, através deles é possível conhecer pessoas e fazer novos amigos online. Isso acontece especialmente nos jogos digitais online multijogadores, conhecidos como MMO (Massive Multiplayers Online). Dentre eles, destacam-se os MMORPGs (Massive Multiplayers Online Role Playing Games), cuja particularidade é propor aos jogadores a interpretação de papéis e a interação simultânea em um mundo virtual, com narrativa e design cuidadosamente elaborados de forma a facilitar a imersão. Alguns reúnem milhões de jogadores, de todo o planeta e de toda condição social. O mais famoso dentre eles é o World of Warcraft (WoW), jogo que foi recentemente relançado pela Blizzard (2019). Também é possível socializar em jogos tipo MOBA (Multiplayer online Battle Arena), e em muitos outros tipos, porém o formato RPG permite interações mais elaboradas.

Nesses jogos digitais, apesar de poderem atuar por conta própria, os indivíduos unem seus esforços para alcançar objetivos comuns, integrando grupos denominados guildas, estruturados de forma hierárquica e com um funcionamento e métodos operacionais elaborados por seus próprios membros. Assim, a principal motivação dos jogadores de MMORPG costuma ser a interação com os outros, seja colaborando, seja socializando, seja competindo.

O tamanho de uma guilda pode oscilar de dez a centenas de jogadores. Todos devem respeitar as regras e colocar os objetivos de sua equipe acima dos seus. Em um jogo online, o jogador vive uma nova identidade, que chamaremos de identidade digital, e que inclui seu pseudônimo, bem como seu personagem/avatar e todas as suas realizações no mundo do jogo. O avatar, através de suas conquistas e de suas interações, possui um status reconhecido por seus pares, conferindo, assim, ao jogador um lugar no grupo e uma identidade social digital.

O jogador vivencia, por meio de seu personagem, todas as alegrias e penas ligadas ao pertencimento a um grupo, no qual está investido emocional e afetivamente. Também experimenta os afetos e sentimentos ligados às interações individuais. Quando um vínculo se cria entre dois jogadores de MMORPG, forja-se uma memória pautada em experiências comuns, que embasam seu investimento emocional mútuo. Os sentimentos de vitória compartilhada, de confiança, ou, ao contrário, de traição ou abandono tecem, entre duas pessoas desconhecidas, um relacionamento virtual que pode durar algumas horas ou vários anos, evidenciando o encontro singular de duas pessoas.

Em síntese, para se jogar um MMORPG é necessário ter um pensamento coletivo, obedecer aos seus superiores e saber sacrificar seu próprio interesse pelo bem comum. O jogador aprende a ser responsável, a cumprir um horário e uma missão, sempre tendo em conta que a vitória de sua guilda depende de sua capacidade para executar as tarefas que lhe foram atribuídas. Ele vive experiências emocionais e afetivas que o fazem amadurecer. Ele aprende línguas estrangeiras (as conversas nos chats ocorrem na maior parte das vezes em inglês, mas existem guildas em que se delineiam afinidades linguísticas muito variadas). Ele cria amizades e inimizades, vive grandes satisfações e profundas decepções. São inúmeros os fatores que mostram que os MMORPGs, ao contrário do que se pode pensar, possuem um forte potencial de socialização e educação, e que o adolescente que vemos isolado no seu quarto pode estar, na verdade, tecendo intensos vínculos sociais, e aprendendo, de alguma forma, a viver como uma pessoa solidária e responsável.

Cabe lembrar que amigos conquistados nos jogos podem durar para a vida toda, e que os relacionamentos expandem suas fronteiras para além dos jogos virtuais. Grandes amizades, namoros e até casamentos podem advir dessas socializações, dado que os jogadores, além de se conectarem online, fazem encontros presenciais nos quais podem interagir.

RECOMENDAÇÕES

- Se a criança ou o adolescente parecer dar mais importância às interações digitais do que às relações sociais tradicionais, não se alarme. Trata-se de verdadeiras relações que podem estar lhe fazendo bem.
- Se, ao contrário, você o(a) vir sofrer, não minimize sua dor: ela não é virtual, ela é real.
- Quando você tiver a impressão de que a criança ou o adolescente está passando horas demais em jogos online, procure conversar com ela(ele), sem interromper abruptamente seu uso do computador ou do celular. Coloque limites com calma, mostrando-lhe que você se preocupa com ele(ela).
- Não desqualifique suas interações e suas amizades digitais. Detrás de cada avatar existe uma pessoa.
- Experimente jogar você também e peça conselhos à criança ou ao adolescente: mostre-lhe que ela(ele) pode ensinar algo a você. Será, tanto para você quanto para ele(ela), uma experiência inesquecível.

Comportamento tóxico

■ Evelise Galvão de Carvalho

Existem muitos comportamentos negativos presentes nos jogos online, por exemplo, *cyberbullying*, trapaça, assédio, trollagem, racismo, homofobia, machismo, entre outros. Estes termos são frequentemente agrupados e denominados como “comportamentos tóxicos”. Os jogos de multijogadores dependem das interações entre jogadores e o mau comportamento causa danos não só aos que estão expostos a atitudes prejudiciais durante uma partida, mas à comunidade como um todo.

Embora se saiba que o comportamento tóxico esteja presente em quase todos os jogos multijogador online em algum momento ou outro, há um gênero de jogos em particular que é notável por ter comunidades disfuncionais: os jogos do tipo MOBA.

Existem características que fazem dos MOBAs um lugar propício para o comportamento tóxico. Conheça a seguir algumas delas:

- **Elemento competitivo:** A natureza dos jogos online competitivos foi desenhada para que haja o desejo de vencer adversários, e parece que o jogo não é divertido se isso não ocorre.
- **Anonimato:** Os jogadores usam apelidos e, na maioria das vezes, o jogador não irá encontrar-se presencialmente com os outros. Assim, muitos se sentem à vontade para dizer qualquer coisa ou agir como se não houvesse consequências.
- **Cultura social negativa:** Os jogos online refletem também comportamentos sociais e da cultura local. Se a cultura for de intolerância, esta será reproduzida no ambiente do jogo.

Os comportamentos tóxicos podem se manifestar de vários modos. Os principais são os seguintes:

COMPORTAMENTOS TÓXICOS

TROLLAGEM (GRIEFING)

Comportamento antidesportivo no qual o jogador vai contra as regras implícitas de conduta, independentemente de como os outros jogadores vão se sentir a respeito de suas ações.



- Morrer intencionalmente para o time inimigo para atrapalhar o jogo.
- Perseguir o outro jogador e não permitir que este aproveite do jogo.

SCAMMING

Comportamento fraudulento ao negociar mercadorias com outros jogadores, ou se passar por outra pessoa para roubar bens virtuais.



- Negociar um item dentro do jogo e não pagar.
- Usar programas para duplicar itens e vendê-los para outros jogadores, sabendo que o item desaparecerá em breve.

ASSÉDIO VERBAL (FLAMMING)

Enviar mensagens ofensivas por meio do chat ou do chat de voz.



- Todo tipo de palavras ofensivas ou ameaças direcionadas ao jogador e à sua jogabilidade, com o intuito de ofendê-lo.

CYBER BULLYING

Qualquer insulto, perseguição, exclusão que seja feita com o intuito de atingir a vítima, de modo recorrente.



- Perseguir determinado jogador por condições físicas, erros no jogo etc.

ASSÉDIO SEXUAL

Quaisquer manifestações que sejam ameaçadoras, perturbadoras ou de cunho sexual ou íntimo. Percebe-se que as mulheres e a comunidade LGBTQ+ são as que mais sofrem com esse tipo de comportamento tóxico do que os homens que se declaram como heterossexuais.



- Convidar outro jogador para sair sem que houvesse um aparente interesse da outra parte.
- Perguntar sobre questões íntimas com o intuito de constrangimento.
- Fazer comentários sexuais a respeito da suposta aparência de quem está jogando.
- Pedir à jogadora que se exhiba na webcam.

TRAPAÇA

Usar softwares que concedem vantagens injustas com relação a outros jogadores, violando as regras do jogo.



- Conseguir ver através de paredes, ou atrair de forma muito rápida, impossível para um jogador utilizando o software convencional.

Dentro das categorias de assédio e *cyberbullying*, existem quatro comportamentos tóxicos para os quais as empresas de jogos aplicam políticas de tolerância zero, ou seja, o jogador que tiver esses comportamentos terá punições mais rígidas e permanentes. Estes são conteúdos tóxicos mais severos e graves, como:

Racismo: Qualquer comentário ou piada que humilhe, menospreze ou deboche da raça do sujeito por conta de sua cor da pele, seu sotaque, país ou região de nascimento.

Machismo: Qualquer comentário que diminua a mulher por conta de características atribuídas aos estereótipos do feminino.

Homofobia: Qualquer comentário preconceituoso ou discriminatório em relação a pessoas LGBTQ+⁵ (lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queers, intersexos etc.).

Xenofobia: Qualquer comentário discriminatório em relação a um jogador pelo fato de ser originário de um país que possua cultura, hábito, raça ou religião diferente.

O comportamento tóxico pode ajudar o jogador que o pratica a se sentir bem ou feliz por um momento, mas, a longo prazo, trará danos para ele, a comunidade ou os outros. Este comportamento também influencia diretamente a experiência de jogo e a satisfação dos usuários, bem como da comunidade toda.

Cada empresa de jogos tem o seu próprio sistema de punição. Para os jogadores que praticam o comportamento tóxico, as penalidades podem variar entre um simples “silenciamento” do jogador no chat das partidas até a restrição de sua participação em jogos no modo competitivo. Há, ainda, chance de que a denúncia tome proporções maiores, acarretando suspensões que duram semanas. Em casos mais graves, a conta do usuário pode ser permanentemente excluída.

Para as vítimas, esse comportamento é extremamente danoso, podendo ter consequências que incluem tornar desprazerosa a experiência de jogar, baixo rendimento na partida, desistir da partida e parar de jogar. Porém, percebe-se que os danos gerados pelo comportamento tóxico e pela agressão dentro dos jogos rompem as barreiras do mundo digital e acabam tendo consequências na vida real, como mudanças de humor, ansiedade e perda de prazer nas atividades cotidianas.

As empresas de jogos têm políticas contrárias a esses tipos de comportamento, entretanto, apesar muitas possuírem esse discurso, nem todas as empresas cumprem suas políticas, que em geral punem os agressores com suspensão no jogo ou banimentos (impedir permanentemente que o jogador volte com seu personagem).

5 Iniciais que representam lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros e, depois de 1990, pessoas que se reconhecem com queers. O termo “queer” abrange diferentes grupos dentro de culturas de sexo e gênero. O sinal de “mais” indica a inclusão de pessoas incertas de sua sexualidade e das pessoas intersexo e assexuais.

RECOMENDAÇÕES

- Explique às crianças e aos adolescentes que o comportamento inadequado em jogos é uma escolha, pois o mundo virtual lhes dá a oportunidade de pensar antes de agir. Pode-se escrever uma mensagem, reescrevê-la ou até mesmo optar por não enviar mensagem nenhuma.
- Crianças e adolescentes seguem modelos, então esteja atento ao modo como você reage quando sente frustração, seja porque seu time perdeu ou porque você fez algo de errado.
- Oriente a criança ou o adolescente a pensar antes de agir. Em um momento disputado do jogo, é desnecessário falar coisas desagradáveis para os colegas de equipe.
- Mesmo que todos estejam xingando uns aos outros na comunidade, esse comportamento deve ser evitado. Se cada jogador fizer sua parte, teremos comunidades de jogos mais saudáveis e harmoniosas.
- Esclareça que todos os jogadores já foram novatos um dia, e que não é necessário perder a paciência por causa disso. A criança ou o adolescente deve ajudar as pessoas a melhorar suas habilidades.
- Enfatize que é importante aceitar a derrota no jogo e manter o controle. Gritar, xingar ou quebrar objetos não são comportamentos aceitáveis. Lembre-se de que é apenas um jogo, não há nada de errado em perder algumas partidas.
- Encoraje a criança ou o adolescente a jogar na maior parte das vezes com amigos, e não com pessoas anônimas.
- Certifique-se de deixar claro que todos são responsáveis por desenvolver e zelar por uma comunidade gamer que seja cada dia menos tóxica.
- Explique à criança que ela deve pensar na gravidade das palavras, e que não deve falar coisas apenas com a intenção de machucar os outros.

OUTRAS RECOMENDAÇÕES DA HOMO LUDENS

- Se possível, mantenha crianças menores de 10 anos afastadas de jogos online, por conta do comportamento tóxico de outros jogadores. Elas podem ouvir e aprender conteúdo ofensivo. Existem inúmeros jogos para se jogar antes de adentrar esse universo.
- A primeira aproximação com os jogos multiplayer pode ser feita por meio de jogos online em consoles. Os consoles não têm chat por texto, e isso já elimina uma grande quantidade do comportamento tóxico que a criança possa vir a encontrar.
- Outra possibilidade é sempre manter um responsável próximo, e deixar no início da partida todos os outros jogadores no mudo (deixá-los sem comunicação com a criança). Isso vai evitar que qualquer palavreado ofensivo alcance a criança.

Possíveis consequências de um comportamento tóxico

Alessandra Borelli

Lembre-se de que algumas atitudes, sejam elas praticadas no universo online ou no off-line, podem ser consideradas muito mais que brincadeiras de mau gosto, sendo passíveis, inclusive, de desdobramentos judiciais. Atos racistas são inaceitáveis por nossa Lei Maior, a Constituição Federal, e considerados crimes imprescritíveis e inafiançáveis, podendo caracterizar dois diferentes tipos. No caso de insultos contra pessoas específicas, por meio do uso de palavras depreciativas com relação à condição da pessoa atingida por motivo de raça, cor, etnia, religião, origem ou da condição de pessoa idosa ou com deficiência, restará consumado o crime de injúria racial, previsto no artigo 140, § 3º, do Código Penal, com pena de reclusão de um a três anos e multa. Em tais casos, para o exercício da ação penal, a vítima deve manifestar seu interesse perante a polícia ou o Ministério Público.

Quando tais insultos são dirigidos a um determinado grupo ou coletividade, estaremos diante dos crimes de racismo previstos na Lei 7.716/1989, que estabelece, nos termos de seu artigo 20, como sendo criminosas as condutas de praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.

Ameaça é também um crime tipificado no art. 147, assim como a extorsão, conforme artigo 158, ambos do Código Penal.

Igualmente, “brincar” de invadir sistemas não é legal (mesmo); aliás, é um ato ilegal e pode ensejar em condenação por crime já tipificado no Brasil. (Lei 12737/2012).

A responsabilidade aqui pode ser tanto no âmbito civil como no criminal. Se o contraventor for menor de idade, responde criminalmente com medidas socioeducativas, mas seus pais respondem civilmente por seus atos, nos termos do artigo 932, I do Código Civil.

Por isso, é importante estar atento a esses comportamentos dos jogadores.

RECOMENDAÇÕES DA SAFERNET BRASIL

- Caso o jogador se sinta incomodado por algum outro, é sempre possível desligar o bate-papo.
- Caso se sinta prejudicado, procure ajuda e denuncie o comportamento inadequado. Muitas empresas têm políticas de conduta adequada e elas devem ser respeitadas.
- Os jogadores precisam ser educados e orientados para diferenciar zoeira de discriminação, intimidação e humilhação. Isso não é “mimimi”, é cultura de respeito e cidadania.
- Algumas pessoas podem ser maldosas quando estão jogando online para conseguir ganhar. Isso não é necessário.
- Se visualizar conteúdos suspeitos de serem racistas ou cenas de violência contra crianças e adolescentes, denuncie em primeiro lugar a plataforma do jogo. Caso não obtenha resultado, direcione as denúncias para instituições que cuidam do assunto, como a Safernet Brasil.
- Oriente as crianças e os adolescentes sobre a necessidade de se comunicar com educação e respeito, mesmo com as pessoas que não conhecemos.
- Como consumidores, devemos constantemente cobrar esse posicionamento das empresas de jogos. Faça sua parte.
- Encoraje o jogador a denunciar situações de *bullying* ou assédio pelas quais esteja passando ou as quais presencie durante uma partida.

7. ESPORTES ELETRÔNICOS (eSports)

O que são eSports?

Ivelise Fortim

O YOUTUBE E AS PLATAFORMAS DE STREAMING (TRANSMISSÃO ao vivo da partida) de jogos, como a Twitch TV, trouxeram grandes transformações na cultura dos jogos. Além de jogadores, começaram a existir espectadores das partidas. Os jogos passaram a ter formato competitivo, e se tornaram campeonatos, à semelhança dos esportes tradicionais. A esse movimento, chamamos de *eSports*, ou esportes eletrônicos.

Os jogadores, chamados de *pro-players*, competem de forma profissional em grandes eventos e premiações. A preparação para essa nova modalidade de jogo segue os modelos do esporte profissional. Montam-se times, com comissões técnicas e preparação de saúde física e mental. Na equipe, são incluídos técnicos, analistas, preparadores físicos, psicólogos, fisioterapeutas, nutricionistas, *coachs*, entre outros profissionais que se voltam para a capacitação e o alto rendimento dos atletas. Muitos atletas moram juntos em *gaming houses*, que estabelecem rotinas alternadas de treinos, exercícios físicos e atividades com a comissão técnica. Outros, ainda, trabalham em sistemas de *gaming offices*, trabalhando de dia e voltando para suas casas à noite. Muitos já são legalmente considerados atletas profissionais e são registrados em carteira pela Lei Pelé (Lei 9.615 de 24 de março de 1998).

No universo dos campeonatos, a estrutura desportiva é a mesma de outros esportes: finais com grande quantidade de espectadores, torcidas organizadas e transmissão ao vivo pela internet em inúmeros canais (Twitch TV, Nimo TV, YouTube), com comentaristas e narradores. A transmissão tem sido feita inclusive pela TV aberta e por canais pagos, o que acaba por expandir ainda mais o público dessa modalidade.

Os principais jogos e modalidades deste cenário no Brasil, em 2020, são: *League of Legends* (LoL, Riot, 2009); *Counter Strike – Glo-*

bal Offensive (CS: Go, Valve, 2012); *Hearthstone* (Blizzard, 2014); *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG, PUBG Corporations, 2017); *Fortnite* (Epic Games, 2017); *Cross Fire* (CF, Neowiz, 2008); a série FIFA (1993, Electronic Arts); *Garena Free Fire Battlegrounds* (Garena 2017); *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (R6S, Ubisoft, 2015); *Defense of the Ancient 2* (DotA 2, Valve, 2013); e *Clash Royale* (Supercell, 2016).

Para se chegar ao nível de um jogador profissional, um jovem deve jogar bastante a fim de que conquiste posições em *rankings* e seja considerado um excelente jogador. Mas, como tornar-se um jogador de prestígio sem jogar uma quantidade excessiva de horas? Considerando que um jogador profissional precisa dedicar muitas horas para fazer parte dessa pequena elite, jogadores profissionais e especialistas sugerem que o interessado precisa ter pelo menos dois períodos do dia livre para os treinos.

Sendo assim, para ser profissional nessa área não basta ser um bom jogador, é preciso ser um jogador excepcional, e isso só se faz mediante treino. Entretanto, qual é a diferença entre treino pesado e dependência? O jogador que tem a intenção de se profissionalizar não deve jogar o tempo todo, e sim de forma mais eficiente, e também deve se preocupar com sua saúde, avaliar suas técnicas e melhorá-las.

Portanto, comportamentos que demonstram descuido consigo mesmo, como evitar ir ao banheiro, não se alimentar ou não se hidratar, não são correntes entre os profissionais, mas característicos de dependentes de videogames. A título de exemplo, existem dependentes que, para não interromper o jogo, se utilizam de fraldas. Por conta disto, há a impressão de que essa seria uma prática comum entre esses atletas. Essa confusão ocorre também porque houve boatos de que organizações coreanas faziam os jogadores usarem fraldas para não interromper o campeonato. É importante dizer que *jogadores em circuito profissional não se utilizam desse recurso*, dado que o contratado tem a proteção da legislação trabalhista, que considera essa prática abusiva. Caso a criança ou o adolescente faça ou queira fazer essa prática, é necessário passar por avaliação profissional para averiguar um provável processo de dependência.

Nos dias atuais, o negócio dos esportes eletrônicos tem se tornado muito lucrativo. Os eSports oferecem possibilidades de profissionalização, especialmente para os jovens, e podem trazer grandes retornos financeiros aos jogadores mais dedicados. Por exemplo, no ano de 2019, Kyle “Bugha” Giersdorf, um jovem norte-americano de dezesseis

anos, venceu o evento solo da inauguração da Copa do Mundo de Fortnite contra outros 99 jogadores, e faturou, sozinho, três milhões de dólares. A competição começou com 40 milhões de pessoas tentando a classificação, porém apenas os 100 melhores jogadores de 30 países diferentes chegaram à final. Além dos 19 mil fãs que assistiram no estádio, a final teve um pico de 2,3 milhões de espectadores entre YouTube e Twitch TV. O campeonato teve uma das maiores premiações da história dos eSports, distribuindo mais de 71 milhões de dólares.

Assistindo aos jogos

Julio Cesar Araujo, Ivelise Fortim

O universo dos games conta com inúmeros influenciadores digitais. Muitos destes já foram jogadores profissionais, mas há outros que se especializam em vídeos de humor ou em crítica voltada para o universo dos jogos. Esses influenciadores fazem uso de diversas plataformas, tais como o YouTube, a Twitch TV e o Facebook Gaming. Nesse tipo de transmissão, em geral, é possível interagir com o público, o que gera uma conexão única entre fã e jogador. As transmissões em geral mostram o influenciador ou youtuber jogando, fazendo comentários, dando recomendações, contando sobre sua vida etc.

Se, quando pensamos nos gêneros de videogames fazemos um paralelo com o cinema, no caso dos eSports o paralelo que se faz é com os esportes tradicionais. Formam-se torcidas, existem comentaristas e mídia especializada. Os diferentes jogos são conhecidos por modalidades e, assim como muitos assistem ao futebol de final de semana, mas não jogam, aqui também alguns fãs podem assistir aos profissionais jogarem sem se envolverem diretamente nos jogos.

INFLUENCIADORES

Para crianças e adolescentes, o YouTube e as redes sociais são tão presentes quanto a televisão aberta para as gerações anteriores. Essas mídias apresentam outros ídolos, outras personalidades, e, portanto, outros modelos. Os influenciadores de games são produtores de conteúdo sobre jogos, e têm status de celebridades por conta de seus inúmeros fãs e seguidores.

Entre os 10 maiores youtubers brasileiros em número de inscritos⁶, dois estão inseridos na cultura gamer infantil e juvenil: Rezen-deEvil, que possui 26 milhões de inscritos; e Authentic Games, que possui 18,2 milhões de inscritos. Ambos acompanharam o crescimento do Minecraft no Brasil. Para referência, também estão entre os 10 maiores canais dessa plataforma o influenciador Luccas Neto (28,4 milhões de inscritos) e a Galinha Pintadinha (20,3 milhões de inscritos).

No mundo, Richard Tyler Blevins, mais conhecido como Ninja, tornou-se o *streamer* mais seguido na Twitch, em 2019, com mais de 14 milhões de seguidores e uma média de mais de 69.420 espectadores por semana. Em 2020, na plataforma Mixer, o *streamer* manteve a média de aproximadamente 80 mil espectadores durante suas transmissões. PewDiePie, que possui um canal de games no YouTube, permaneceu mais de cinco anos quase ininterruptos (2013-2019) como o canal com o maior número de inscritos. Atualmente, é o segundo canal, com 104 milhões de inscritos (maio de 2020).

As crianças e os jovens estão em constante contato com os influenciadores, e ficam muito expostos aos seus conteúdos. Eles assistem a seus vídeos e às suas transmissões online (*lives*), se identificam com suas personalidades e acompanham suas rotinas, especialmente para aqueles que desejam se arriscar no cenário competitivo profissional. Os influenciadores tornam-se ídolos e trazem a sensação de que é possível fazer do game uma profissão, uma vez que eles trabalham na área e, em alguns casos, vivem daquilo que para muitos é considerado um lazer.

Fica claro, portanto, que os influenciadores tendem a ser formadores de opinião e, de maneira direta ou indireta, influenciam comportamentos, opiniões e compras. Em suas transmissões, muitos são patrocinados por empresas que os apoiam em troca de publicidade para seus produtos. Eles também são remunerados para expressar suas opiniões particulares sobre produtos que considerem bons, geralmente jogos, consoles, computadores e periféricos.

Essas personalidades, por inspirarem identificação e criarem ao seu redor um senso de comunidade, muitas vezes são procuradas e queridas por seu público. Nessas plataformas, os jogadores profissionais e influenciadores são ídolos, admirados por seu trabalho.

6 De acordo com dados coletados em maio de 2020.

Algumas vezes, é possível comunicar-se com eles utilizando as redes sociais e até mesmo durante suas transmissões utilizando o chat para fazer comentários ao vivo. Para promover seu trabalho, esses influenciadores são convidados a participar de eventos para ter um contato mais próximo com o público (*meet and greet*), seja tirando fotos, dando autógrafos ou, evidentemente, interagindo com quem quiser conhecê-los pessoalmente.

É interessante que os pais acompanhem os influenciadores de que seus filhos gostem, assistindo a algumas transmissões junto com eles. Muitos influenciadores apresentam conteúdo e piadas inadequadas a menores de idade. Sendo assim, os pais e responsáveis também podem seguir esses influenciadores em suas redes sociais, a fim de conhecer melhor o tipo de conteúdo que produzem, e para poder julgar se o material é adequado, se está de acordo com seus valores, bem como se corresponde à faixa etária da criança ou do adolescente que o acompanha.

Além disso, é preciso ficar atento ao horário em que as transmissões são feitas. Muitos influenciadores fazem suas transmissões no período noturno, chegando até a virar a noite transmitindo jogos, e deixam claro que seu conteúdo é mais voltado para um público adulto e jovem adulto. Tudo isso ajuda muito para saber se o conteúdo consumido é adequado para crianças ou adolescentes.

Muitas plataformas de streaming não possuem ferramentas de restrição de classificação indicativa, cabendo aos pais controlar o uso dos filhos. No caso do YouTube, a plataforma adequada para crianças é o YouTube Kids, que apresenta um conteúdo selecionado para o público infantil.

A classificação do YouTube é baseada em códigos de letras que sempre fazem referência a conteúdos que sejam voltados para o público adulto. É importante se atentar a elas e dominar tais ferramentas que auxiliam no controle do conteúdo consumido.

De modo geral é apenas em conteúdo pago que essas letras aparecem; *caso contrário, cabe ao dono do canal aplicar o recurso de restrição de idade ou emitir algum tipo de alerta com base nas categorias do YouTube antes de iniciar o vídeo*. Uma vez aplicado o recurso de restrição de idade, apenas usuários que sejam maiores de 18 anos e possuam uma conta no YouTube poderão acessar o vídeo. As classificações utilizadas pelo YouTube são:

Linguagem Imprópria (L), Nudez (N), Conteúdo com teor sexual (S), Conteúdo violento/perturbador (V), Uso de Drogas (D) e Luzes Intermitentes (F).

O YouTube não se responsabiliza por classificar os conteúdos gratuitos, mas caso qualquer vídeo contenha esse tipo de conteúdo, o influenciador deve classificá-lo como tal, para que o acesso seja restrito. Assim sendo, cabe também aos pais ficarem atentos ao que é consumido por seus filhos e ao tipo de trabalho realizado por cada canal para poder acompanhar que tipo de conteúdo eles criam.

Cada vez mais crianças e adolescentes desejam ser youtubers e streamers de de games, e é importante que conheçam as regras de segurança com relação à publicação de vídeos. Também é fundamental esclarecer sobre os problemas da exposição online, da agressividade dos comentários que podem ser recebidos etc. Pode ser interessante, nesse processo, ajudar a criança a começar a se apropriar de ferramentas de edição de vídeo, construção de roteiros para vídeos, transformando a ideia de ser influenciador em uma atividade criativa. De acordo com os termos do YouTube, existe uma forma de classificação própria para garantir a segurança e o tipo de entretenimento oferecido de acordo com cada canal e seu respectivo dono.

Já na plataforma Twitch, as políticas de privacidade exibem um anúncio antes da transmissão quando o criador de conteúdo está ao vivo é escolhido para ser assistido. Antes de acessar o vídeo, surge um anúncio na tela explicando que o conteúdo pode ser inapropriado para menores de idade, e basta clicar dizendo que deseja prosseguir e que compreende os termos para poder acessar o vídeo.

Isso significa que a Twitch não possui propriamente uma classificação indicativa, apenas o aviso antes da transmissão e um sistema de denúncias para casos que envolvam conteúdos que não se adequem às políticas da plataforma. Violência extrema, racismo, homofobia, pedofilia, todos esses conteúdos podem ser denunciados levando o *streamer* que os reproduz a sofrer uma série de penalidades, podendo, inclusive, ser banido da plataforma.

Para participar do chat, local que permite a interação com o *streamer*, é necessário realizar um cadastro na plataforma. No entanto, é possível ler a conversa sem ter cadastro e nesse chat os participantes podem digitar qualquer coisa, inclusive palavrões (que não são contra as políticas da empresa), a menos que seu teor se enquadre nos pontos anteriormente mencionados.

RECOMENDAÇÕES

- Confira, logo no início do vídeo, se o influenciador avisa, ou dá indícios de que apresenta conteúdos adultos em suas transmissões.
- Verifique se o comportamento, o conteúdo produzido e os valores morais do influenciador estão de acordo com os da sua família. Caso contrário, vale ter uma conversa com seu filho ou sua filha.
- Siga influenciadores com comportamento positivo.
- Influenciadores, como youtubers ou *streamers*, têm sido considerados pelas crianças e pelos adolescentes como ídolos ou até mesmo amigos. Para adquirir hábitos positivos, é recomendável acompanhar, de forma crítica, influenciadores que têm comportamento menos tóxico, bem como identificar aqueles que tenham comportamento tóxico ou agressivo.
- Converse com as crianças e os adolescentes sobre a aquisição de produtos. Nem sempre o youtuber ou *streamer* se tornou famoso por ter equipamentos daquela marca. Explícite que eles são pagos para fazer propaganda dos itens em seus vídeos.

8. SEGURANÇA

Gastos em jogos

■ Luiz Ojima Sakuda

AS PESSOAS INVESTEM TEMPO E/OU DINHEIRO NOS SEUS INTERESSES pessoais, hobbies e atividades de lazer: compram chuteiras, equipamentos para marcenaria, alugam quadras, leem revistas com técnicas de violão etc. Algumas dessas ações são necessárias para que a atividade seja realizada, outras melhoram o desempenho, o conforto e economizam tempo; e outras, ainda, possuem pouco efeito direto, mas são prazerosas, bonitas e aumentam a conexão com a comunidade específica.

Quando decidem fazer o investimento financeiro em suas atividades de lazer, as pessoas levam em conta variáveis como as possibilidades de envolvimento e engajamento na comunidade, o benefício percebido, o risco de receber ou não o retorno desejado, a disponibilidade financeira e o preço do que será adquirido, a forma de pagamento, se o item recebido é permanente ou temporário, o modo como as outras pessoas percebem o que foi recebido, entre outras.

Nos jogos digitais, essas variáveis também estão presentes, e se refletem nas diversas maneiras pelas quais se pode gastar dinheiro nos jogos. Os responsáveis pelos jogos podem ser remunerados tanto pelo dinheiro quanto pelo tempo investidos pelo jogador, ou por uma combinação das duas coisas. Assim como nas outras mídias (televisão, rádio, jornal impresso, canal do YouTube etc.), o consumidor possui opções gratuitas, que são acompanhadas por propagandas e patrocínios, além de opções pagas (assinatura de TV a cabo e portais de internet, compra de revista, aluguel de filmes etc.).

A compra do jogo é um modelo conhecido, no qual o consumidor passa a ter direito de jogar um número ilimitado de vezes, enquanto a plataforma ou o software estiver funcionando. Esse continua sendo o modelo principal nos consoles, mas também é utilizado em lojas de aplicativos.

Com a popularização da internet e a possibilidade de distribuição de correções, atualizações e complementos dos jogos, surgiram outras formas de pagamento. Assim, alguns games passaram a ser oferecidos como serviços mediante assinatura, como aconteceu com o World of Warcraft, que chegou a ter 12 milhões de assinantes simultâneos.

Existem também os games gratuitos, mas que apresentam anúncios que podem ser exibidos em diversas partes do jogo. O jogador pode assistir a anúncios voluntariamente para obter benefícios, ou as propagandas podem aparecer de forma aleatória durante as sessões de jogo.

Atualmente, o principal modelo (especialmente nos dispositivos móveis) é conhecido como Freemium: o jogador tem acesso ao jogo sem custo, mas paga para adquirir bens e serviços dentro dele. Essas compras dentro do jogo podem ter diversos objetivos, como:

- Aquisição de moedas virtuais, que, por sua vez, são utilizadas para compra de bens e serviços dentro do jogo, tais como personagens e itens novos. Essas moedas podem ter mais de uma categoria – por exemplo: moedas de ouro e gemas.
- Abertura de baús com conteúdo aleatório (*loot box*). Existe uma polêmica com relação a estes itens, pois simulam a dinâmica dos jogos de azar.
- Venda de melhorias para personagens e jogabilidade, tais como itens especiais, que podem ser permanentes ou consumíveis. As vendas podem ser feitas de forma constante ou sazonal.
- Itens “cosméticos”, que permitem personalizar o avatar ou equipamentos do jogador, mas que não implicam em nenhuma melhoria na jogabilidade, sendo apenas efeitos visuais. Os adereços virtuais são conhecidos como *skins*.
- Venda de tempo – podem ser comprados itens que demorariam muito para serem obtidos caso o jogador estivesse jogando apenas no modo gratuito.

Os jogos também podem ser pagos, permitindo que o jogador faça compras internas. O sistema “Downloadable content” (DLC) coloca à venda um conteúdo extra de um título que o jogador já possui, adicionando ao jogo áreas especiais, missões, personagens e itens novos. Esse sistema é frequente em consoles e computadores.

Existe, ainda, um comércio de contas (por exemplo, personagens com níveis altos ou acessíveis apenas a partir de um determinado patamar do jogo), itens (por exemplo, moedas virtuais, *skins*, objetos raros, especiais ou antigos) e serviços (por exemplo, “farmar”, que envolve horas de atividades repetitivas com o objetivo de aumentar o nível do personagem ou acumular recursos; subir de nível – “upar”). Este é um comércio realizado com dinheiro real fora dos jogos. Isto ocorre em plataformas especializadas, grupos em redes sociais e outros locais não administrados pelos responsáveis pelos jogos. Algumas empresas possuem políticas bastante restritivas a estas práticas, sendo que os usuários podem ser banidos e ter suas contas com todos os seus ativos virtuais bloqueados caso seja constatado que se utilizaram deste artifício.

Além de investir nos jogos, o jogador também pode gastar seu dinheiro com o equipamento (celular, tablet, console, computador) e seus acessórios (headphone, teclados, mouses, realidade virtual). Outra forma de gasto é a doação (“dar um *donate*”) pontual ou mensal para influenciadores e *streamers* favoritos de plataformas como Twitch, Nimo, YouTube, Facebook e outros.

Também há uma questão polêmica com relação ao uso de dinheiro nos games: as apostas dentro dos jogos. No Brasil, não há regulamentação sobre o assunto, mas existem plataformas internacionais que fazem apostas, tanto com dinheiro virtual quanto com dinheiro real.

Um cuidado importante que se deve ter é o de compreender o funcionamento do pagamento e explicá-lo para a criança ou o adolescente. Há diversas formas de transferir os recursos: cartão de crédito, boleto, cartões pré-pagos, meios digitais de pagamento, entre outras. Por exemplo: um jogo pode oferecer um período gratuito de teste e, depois, cobrar uma mensalidade. Caso seja solicitado o número do cartão de crédito ao se cadastrar para o período de teste e as informações fiquem salvas na plataforma, a cobrança poderá ser feita sem pedido de confirmação, mesmo que o jogo não tenha mais sido jogado após o término do período gratuito.

Em todas essas modalidades, cabe à família orientar a criança ou o adolescente sobre quanto, como e de que forma pode gastar dinheiro nos jogos. É importante mostrar como esse gasto pode impactar no orçamento familiar. Priorizar os gastos, entender que lidar com o dinheiro implica em fazer escolhas, saber o valor do dinheiro, e discernir se as compras são úteis são discussões essenciais para decidir sobre o tipo de gasto que a criança e o adolescente pode (ou não) fazer dentro do jogo.

RECOMENDAÇÕES

- As compras relacionadas a jogos são uma oportunidade de educação financeira. Discuta com a criança e o adolescente quais são as intenções ao se realizar a compra. Compare com outros produtos e serviços fora do universo dos jogos, e relacione com o orçamento familiar. Isto poderá ajudar a compreender o valor do dinheiro e refletir sobre cada gasto.
- Como em qualquer compra de produtos e serviços, leia com atenção as características do produto ou serviço, os termos de uso, as condições de pagamento e outras informações importantes. Exemplos: o serviço é mais barato, mas é temporário (só por uma temporada); o pagamento não é pontual (é mensal); o item tem prazo de validade (depois passa a ter restrições de uso). Planeje seus gastos.
- Não deixe os dados do cartão de crédito salvos no equipamento.
- Configure o seu equipamento para solicitar a senha no momento da confirmação de compra.
- Algumas operadoras de cartão oferecem o serviço de geração de números de cartão temporários, que só servem para uma única transação. Dependendo da situação, pode ser uma alternativa a ser utilizada. Há, também, o serviço de envio de mensagem de texto para todas as compras feitas pelo cartão, o que aumenta a segurança.
- Cartões pré-pagos para uso em jogos ou plataformas específicas, assim como cartões com limites baixos podem ser opções para administrar os gastos.
- Cuidado com os links! Muitos criminosos enviam mensagens com links falsos para pagamento. Confira sempre o remetente e verifique se o local de pagamento é legítimo.

Mais segurança e menos riscos

■ Alessandra Borelli

Embora sejam excelentes fontes de entretenimento e conexões, os jogos também podem constituir uma porta de entrada para pessoas mal-intencionadas, daí a importância de ficarmos atentos e, assim, evitarmos riscos.

As compras nos jogos são realizadas com frequência no universo dos games, seja a compra do jogo em si ou de produtos a ele relacionados (roupas, armas, acessórios, entre outros). Além do óbvio cuidado com as senhas, deve-se ter cautela para não se deixar levar pela competição e acompanhar periodicamente seus gastos em relação a isso. Desabilitar as ferramentas que facilitam as compras pode ser uma boa estratégia para conter a empolgação do momento.

Já quando o assunto é a relação das crianças com as compras, além de uma boa conversa e dos acordos e combinações feitos em família, para evitar surpresas, vale a pena configurar os dispositivos para que as compras sempre estejam condicionadas à aprovação de um adulto. Porém, é válido lembrar que, de acordo com o artigo 39 do Código de Defesa do Consumidor, é possível recuperar o dinheiro caso a compra tenha sido realizada por uma criança sem autorização, sob a alegação de prática abusiva valendo-se de sua falta de julgamento.

Outro risco considerável, e que pode ser reduzido por meio de um olhar atento, é o fato de que qualquer pessoa pode se esconder em um avatar, daí a importância de supervisionar menores de 16 anos que tenham por hábito jogar com desconhecidos. É importante saber quem são esses jogadores e, se possível, escutar suas vozes. Pessoas mal intencionadas, como aliciadores de menores, são criativas, pacientes e fazem de tudo para ganhar a confiança de uma criança. Aprendem até jogar videogame. Eles sempre existiram, e encontraram nos jogos online mais uma das inúmeras formas para alcançar seu objetivo.

No que se refere a dados e informações pessoais, muito se tem falado sobre a Lei Geral (Brasileira) de Proteção de Dados, além de outras legislações ao redor do mundo tratando do mesmo assunto, como o GDPR, regulamento europeu de proteção de dados no qual, diga-se, o Brasil muito se inspirou. Assim, uma das recomendações de segurança

consiste em buscar saber quais das suas informações são coletadas por aquele jogo, se, de fato, são todas necessárias para a finalidade proposta, e se a sua coleta se justifica.

E por falar em segurança, sabe-se que alguns gamers fazem uso de uma rede VPN (do inglês, *Virtual Private Network*, que significa rede virtual particular) para simular um acesso localizado em outro país. Porém, um dos grandes problemas é que muitos dos VPNs gratuitos não são seguros, pelo contrário, e acabam representando uma porta de entrada para roubo de informações.

RECOMENDAÇÕES

- Esclareça à criança que, caso seja agredida por estranhos online, ela pode denunciar o agressor. Várias empresas dispõem de um sistema para reportar usuários com comportamento inadequado.
- Explique à criança ou ao adolescente que, caso sofra ameaças, é importante que procure algum adulto de confiança. Não responda ou interaja de nenhuma forma com o sujeito.
- Esclareça que o jogador não deve responder a ameaças e provocações.
- Jamais ceda a uma ameaça online. Ela não terá fim. Bloqueie o contato, ignore e evite interagir com o chantagista.
- Se a ameaça for persistente, preserve como evidências as mensagens, por meio de *prints* de tela e, se possível, ata notarial (feita em cartório). Procure por um advogado especialista em crimes digitais/direito digital.
- Quando não há espaço para resolver o problema com diálogo, o jogador pode dirigir-se, na companhia de um adulto, ao Conselho Tutelar, ao Ministério Público ou à Delegacia de Polícia mais próxima de sua casa. Denuncie!
- Invadir contas de outros jogadores contraria as leis vigentes no país, e é um ato que pode ser considerado crime.

- Caso a criança tenha feito gastos no cartão de crédito sem o consentimento ou a autorização dos pais, entre em contato com a publicadora do jogo.
- Converse com crianças e adolescentes sobre os gastos relacionados a compras dentro do jogo. Um cartão pré-pago pode ser uma boa indicação.

Senhas e perfis

■ Rodrigo Nejm, Bianca Serrão

Os jogos online requerem a criação de contas nas quais as informações pessoais do jogador são armazenadas. Ao ingressar nas redes onde se encontram tais contas, o/a usuário/a concorda com uma série de regras da publicadora do jogo. Emprestar sua conta para conhecidos e desconhecidos pode ser um risco, uma vez que eles utilizarão sua conta e seus dados. Isso significa que, caso eles infringam qualquer regra, política ou utilizem seus dados de forma imprópria, a responsabilidade será sua – afinal, você é o dono da conta.

Muitas amizades são feitas dentro de jogos online e o mundo virtual pode ser uma forma prática e segura de criar laços, mas tudo deve ser feito com máxima segurança, especialmente quando se trata de crianças. Pessoas podem mentir para tirar vantagem de outros jogadores, especialmente vantagens financeiras. Além disso, é preciso tomar muito cuidado com relação a encontros presenciais, que podem ser marcados desde que se tenha certas precauções.

- Crie uma senha forte, mesclando números, letras e outros caracteres.
- Quando estiver jogando em sites utilize um apelido para esse cadastro. Lembre-se de não fornecer informações como nome completo, endereço, telefone e nome da escola a outros jogadores.
- Troque de senha periodicamente.
- Ao terminar de jogar lembre-se sempre de clicar em sair para evitar que roubem sua conta ou seus dados.
- Não compartilhe senhas pessoais, mesmo que seja com pessoas de confiança, pois é somente a partir dela que é possível acessar as contas de forma segura. Se você tem uma relação de confiança com namorado ou namorada, então por que ter acesso às contas de jogos dele ou dela?
- Mantenha o software antivírus atualizado.
- Caso perceba alguma irregularidade em seu extrato bancário ou cartão de crédito que esteja vinculado à conta do jogo, comunique imediatamente o banco, a operadora de crédito e a publicadora do jogo.
- Para crianças mais novas, use as configurações do modo 'avião' no seu tablet ou smartphone. Dessa forma, elas podem jogar offline sem fazer compras acidentais ou se conectar com alguém que não conhecem.
- É importante sempre jogar em apenas versões autorizadas dos jogos, adquiridos das fontes corretas e para os quais possui uma licença. Verifique a autenticidade e a segurança dos arquivos baixados e do novo software, comprando em fontes respeitáveis.
- Oriente a criança ou o adolescente a escolher um nome de usuário seguro, sempre tendo atenção para que o apelido não inclua nome completo, nome da escola ou faculdade, data de nascimento, endereço ou a cidade em que mora, número de celular etc. Não custa nada se preservar!

- Em relação à foto de perfil, sugira usar um avatar que não mostre o rosto. Se a criança ou o adolescente usar uma foto de si mesma/o, avalie se ela mostra alguma coisa que possa ser usada para identificá-lo, pois é importante ter cuidado com privacidade e segurança na rede.
- Os jogos são uma ótima maneira de fazer amigos online, mas é importante refletir e orientar em conjunto com seus filhos e filhas sobre o quanto está compartilhando a seu respeito. É fundamental ter cuidado ao compartilhar detalhes pessoais. Nem sempre quem está do outro lado da tela pode ser confiável!
- Há jogos que começam gratuitos e depois cobram taxas por mensagens de celular ou cartão de crédito para continuar. Para evitar ciladas, oriente as crianças e os adolescentes sobre a importância de ler com atenção antes de clicar em algo que pode causar prejuízos financeiros.
- Há pessoas que fingem serem jogadores para prejudicar outras e roubar dados. Por isso, é fundamental que a criança ou o adolescente seja orientado a não compartilhar dados pessoais com ninguém, mesmo que pareça uma ótima forma de obter mais vantagens no jogo.

Encontros offline

Julio Cesar Araujo

Como mencionado anteriormente, durante a adolescência até o período da fase adulta é natural o surgimento de interesse por jogos que possibilitam conexões e interações com outros jogadores em rede. Os jogos online se tornam parte da rotina dos jogadores e, decorrente do convívio virtual e do trabalho em equipe, não é incomum que se façam amizades por meio dos jogos e do contato via internet.

Muitas amizades podem ser feitas online, assim como parcerias de trabalho e de lazer dentro dos jogos. No entanto, precauções sempre são essenciais, em especial quando se trata do público mais jovem, sejam crianças ou adolescentes. Da mesma forma que existem amigos e contatos interessantes, é necessário zelar pela segurança e tomar algumas medidas preventivas a fim de garantir que os encontros sejam seguros e saudáveis, como em qualquer relação humana.

Abaixo, elencamos algumas recomendações para garantir a segurança das crianças e dos adolescentes quando se trata de encontros marcados pela internet em que os jogadores se encontrarão no mundo real.

RECOMENDAÇÕES DA SAFERNET BRASIL

- Deixe claro para a criança ou o adolescente que é necessário muito cuidado antes de aceitar um convite de encontro presencial com alguém que não conhece.
- Esclareça que a criança ou o adolescente não deve fornecer endereços de lugares que frequenta, onde mora ou estuda.
- Oriente a criança ou o adolescente a tomar cuidado com o que fala para estranhos. Caso tenha algo de íntimo para dizer a alguém e queira guardar segredo, o ideal é que se use o telefone ou fale pessoalmente, e não no chat do jogo.
- Informe que nunca teremos certeza de quem está por trás de personagem de jogo. Procure conhecer melhor a pessoa com quem você está fazendo amizade.
- Explique que nem todas as pessoas nos jogos são confiáveis. Aliciadores são pessoas que fingem ser amáveis e fazem muitos elogios, só para ganhar a confiança e pedir informações que podem ser usadas contra a criança ou adolescente.
- Informe que há jogadores que, depois de terem feito amizade e conquistado a confiança de uma criança ou adolescente, pedem o envio de fotos e propõem o uso da webcam. Posteriormente, eles podem manipular e fazer montagens para chantagear e obrigar a criança ou o adolescente a fazer algo que não queira.
- Instrua a criança ou o adolescente a jamais aceitar um convite para encontrar presencialmente um amigo virtual sem autorização. Mesmo que vá com seus pais ou adultos responsáveis, vá a um local público, acompanhado de alguém a quem possa recorrer em caso de problemas. É importante que outro adulto saiba que o encontro irá ocorrer, e que tenha informações a respeito, como local, dia e horário.

Desafios perigosos

O texto a seguir foi produzido a partir da cartilha do Instituto DimiCuida.

Algumas brincadeiras de risco, também chamadas de “jogos”, envolvem riscos e são atrativas especialmente para adolescentes, que buscam adrenalina e, por vezes, um meio de integrar-se a algum grupo provando que são mais resistentes que seus colegas. É importante dizer que **esses “jogos” não se relacionam diretamente com o universo dos games, mas frequentemente são confundidos pelos pais por utilizarem o termo “jogo”, ou “desafio”.**

Vistas como brincadeiras entre crianças e adolescentes, esses jogos consistem em cortar a passagem de ar para o cérebro, provocando o desmaio. O objetivo da prática seria a busca de uma sensação de euforia ou alucinatória. As brincadeiras abordam ainda outras formas de desafios propostas a jovens via internet e/ou entre amigos e grupos, consistindo de práticas vistas como seguras, sendo as mesmas de autorrisco, agravadas pela falta de informação e conscientização das consequências. Esses desafios podem acabar em tragédia, pois possuem como principal característica o uso da asfixia como ferramenta de teste. Pesquisas indicam que essas brincadeiras ocorrem principalmente em casa e são feitas escondidas dos pais, e também em locais escondidos dentro de escolas e locais de socialização, como parques, entre outros.

A faixa de idade em que esses desafios costumam ser realizados é principalmente entre adolescentes, ou seja, de 12 a 24 anos, mas também podem ser praticados por crianças. Até o momento, não existe indicação de uma classe social específica, mas sabe-se que pessoas que sofrem *bullying* tendem a ceder com mais facilidade a esse tipo de brincadeira.

É importante ressaltar que esse tipo de “jogo” não se encaixa na percepção geral que temos em relação ao conteúdo geral deste livro. Apesar de serem chamados de “jogos” e haver algum grau de competição e desafio neles, não são jogos digitais e tampouco se aproximam de algo como um jogo de tabuleiro ou mesmo um jogo de tiro. Os desafios perigosos são jogos que envolvem risco, criados para testar limites, normalmente como forma de promover aceitação social e estimulação da adrenalina e do prazer por meio do risco.

Os desafios perigosos podem gerar problemas irreparáveis mesmo que a vítima seja socorrida, portanto é preciso se precaver mantendo atenção ao conteúdo digital consumido por seus filhos. Alguns influenciadores recorrem a esse tipo de desafio na internet para atrair mais público. Seus canais costumam ser voltados para esse tipo de conteúdo mais arriscado, e eles estão sempre realizando desafios que envolvam riscos e ideias pouco comuns. Sendo assim, é preciso cautela.

O Instituto DimiCuida possui mais informações sobre essas brincadeiras em seu site e aconselha que seja feita principalmente a prevenção de tais jogos.

RECOMENDAÇÕES DO INSTITUTO DÍMICUIDA

- Converse com a criança: procure saber o que está acontecendo na vida dela. Ao perceber qualquer mudança de comportamento que soe como alerta, não tema em pedir ajuda a um profissional de saúde, seja ele um pediatra ou um psicólogo.
- Construa um espaço de confiança: oriente a criança a procurar um adulto no qual confia caso saiba de alguém praticando jogos de risco. Reforce a ideia de que jogos de riscos podem ser fatais ou causar sérios danos físicos e emocionais.
- Encoraje alternativas saudáveis para que o comportamento de risco típico da adolescência seja explorado: atividades físicas, sociais e orientadas para a comunidade.
- Solicite que a escola e outros locais que reúnem jovens façam campanhas de prevenção.

9. QUANDO UMA BRINCADEIRA PODE VIRAR UMA CARREIRA?

Trabalhando com jogos

■ Amanda Rolim Araújo

ESTAMOS ACOSTUMADOS A PENSAR QUE UMA CRIANÇA QUE brinca de escolinha pode se tornar um professor, uma criança que brinca de construir coisas pode se tornar um engenheiro. Porém, muitas vezes não pensamos que o interesse por videogames possa ser algo além de uma brincadeira. Quando as crianças estão jogando, também podem estar dando os primeiros passos para uma profissão, pois gostar de jogos pode ser uma inclinação profissional, e não apenas um lazer. Apresentamos a seguir algumas possibilidades de profissões dentro da área de jogos digitais.

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

O jogo é um produto muito complexo e, por isso, envolve muitos profissionais desde a criação do conceito do jogo, passando por sua produção e chegando até o momento em que o consumidor compra e joga esse jogo. Estas são algumas das profissões que estão envolvidas diretamente com a criação dos jogos:

- **Game designer:** trabalha com as regras do jogo, criando a ideia do jogo e definindo como ela vai funcionar.
- **Programador/desenvolvedor:** cria os comandos no software, bem como a lógica para que o programa execute o que foi planejado para o jogo.
- **Level designer:** elabora os níveis de dificuldade do jogo e define como essa dificuldade vai progredindo a cada fase/cenário.

- **Animador/ modelador:** faz a animação e as texturas do jogo, usando os softwares de animação para fazer os cenários e os personagens agirem de acordo com o planejado.
- **Músico:** compõe a música e os efeitos sonoros do jogo.
- **Artista:** idealiza e elabora toda a arte de jogo, cria os desenhos e ilustrações, cenários, roupas de personagens, acessórios etc.
- **Produtor:** conduz o ritmo de produção, organiza e cuida para que os prazos sejam cumpridos.
- **Analista de marketing:** transforma um jogo em um produto, com o intuito de divulgar e vender o jogo, fazer as propagandas e outras ações promocionais.
- **Analista de garantia de qualidade (QA):** tem como papel garantir a qualidade do produto, procurando e revendo inconsistências, falhas e erros (bugs) do jogo.
- **Gerente de comunidade:** atua como responsável pela comunidade que se forma em torno do jogo, organizando eventos, releases, monitorando as redes sociais e lidando com as expectativas e críticas dos jogadores.
- **Profissional de localização:** traduz e adapta os jogos para a linguagem local.

JOGADORES PROFISSIONAIS E A ÁREA DE ESPORTS

O jogador profissional faz do jogo seu trabalho, e não apenas um lazer. Apesar de o jogador ser a figura mais conhecida dessa área, existem diversas outras profissões relacionadas aos eSports. Veja algumas a seguir:

- **Atleta de Esportes Eletrônicos/Jogador Profissional:** Jogador que deixou de ser amador e foi contratado para jogar profissionalmente, representando o time em campeonatos. Semelhante aos atletas dos esportes tradicionais, os atletas de jogos eletrônicos são considerados como de alto rendimento e passam por uma rigorosa rotina de treinos.

- Comissão técnica: Especialistas que cuidam do time, preparam e treinam as equipes, as acompanham nas competições e estão sempre estudando e buscando novas formas de desenvolver as habilidades dos jogadores. Fazem parte dessa comissão os técnicos e analistas estratégicos, que são os especialistas no jogo, além de profissionais como psicólogos, fisioterapeutas, *coaches* etc.
- Produtor de conteúdo: Profissional que conhece a área e se empenha para criar conteúdos relevantes e importantes para os fãs de jogos digitais, usando as mídias sociais para publicar o conteúdo que produzem. Muitos fazem *streams* (transmissões) e vídeos, trabalhando como influenciadores.
- Equipe de audiovisual: Conjunto de profissionais que fazem as transmissões de campeonatos e partidas, se preocupando com a fotografia, iluminação, sonorização e finalização dos produtos.
- Gerentes de *gaming house/ gaming office*: Profissionais responsáveis pela gestão, do ponto de vista prático, da casa ou do escritório onde ocorre o treinamento dos jogadores, organizando e administrando sua rotina.
- Gestores: Os times são empresas e, como tal, precisam de profissionais de gestão e administração do negócio. Os sócios e/ou gestores dos times fazem a interface com as marcas e os patrocinadores, cuidam do desenvolvimento de negócios, de contratos com jogadores e outros colaboradores etc.

Profissão Gamer

■ Thereza Rodrigues

Parte significativa das famílias segue ponderando sobre o futuro profissional dos filhos e a era da revolução tecnológica. A percepção de que o mundo do trabalho passa por mudanças significativas já não é novidade nos contextos familiar e social. Muitos pais já entenderam que um novo olhar sobre o processo educacional dessa geração fará toda a diferença para adaptação necessária nas carreiras profissionais que já se apresentam e nas que ainda surgirão.

As opiniões e hipóteses são diversificadas, mas muitos hão de concordar que existe uma repaginação do conhecimento, do formato de aprendizagem, e da dinâmica acelerada da informação, realinhados pelo ciberespaço. A família precisa estar atenta para orientar os filhos, pois a interação dos saberes advindos da simbiose dos territórios offline e online recriou as antigas profissões e as transformou em novas carreiras, que sofrerão readaptações em uma constância nunca vista antes.

Temos ciência de que, mesmo com toda revolução tecnológica, o mercado de trabalho necessita da inteligência humana para execução de muitas tarefas que a inteligência artificial jamais fará com precisão. A análise, a criatividade e o relacionamento são habilidades significativas para os profissionais do futuro. As novas carreiras demarcam tanto a parceria entre a máquina e o humano quanto a superação humana frente às possibilidades advindas da máquina, incluindo aqui os jogos digitais.

Sim, os jogos digitais, juntamente com outras profissões são a realidade da previsão futurística do trabalho, antecipada para o presente. A profissão gamer como perspectiva de trabalho remunerado desafia diariamente a expectativa familiar na atualidade. Pesquisas direcionadas para a geração gamer e seus respectivos familiares levantam dados relevantes para o melhor reconhecimento da realidade do cenário dos eSports. Se, por um lado, esses dados mostram que para uma gama da sociedade brasileira os eSports não fazem parte de um projeto de carreira profissional para os filhos, e representa apenas uma realidade pautada no entretenimento, ou desafio da sorte, por outro lado, a pesquisa aponta para pessoas visionárias, que estão participando, inves-

tindo intelectualmente e economicamente na profissão gamer, com muita determinação. O volume de investimentos na área vem ultrapassando o do mercado cinematográfico, realinhando velhos paradigmas, sobretudo o de que trabalho não combina com diversão.

As famílias que se dispuseram a quebrar esses velhos padrões e compreendem o conceito de entretenimento aliado a um ofício remunerado foram pioneiras, e, assim, puderam acompanhar seus filhos na carreira de *pro-player*, por meio da qual eles conquistam salários mensais pela habilidade com os jogos digitais. Em entrevistas, as famílias descreveram o pânico inicial frente ao desconhecido, pois foram atropeladas por uma avalanche de informações e possibilidades criadas pelo cenário dos eSports. Elas superaram tudo isso e assistiram orgulhosamente a seus filhos, profissionais dos games, adentrarem pelo território cibernético e pelo território mundial, para competições. Puderam experimentar o verdadeiro significado de ter um filho, “cidadão do mundo”.

Os gamers foram rompendo os obstáculos de línguas, culturas, etnias e com bravura interagem em equipes multirraciais, sem distinção de gênero, aprendem o valor do pertencimento para além da comodidade de um lar. Sim, a vocação gamer precisa ser avaliada com o devido respeito profissional, pois é uma carreira que exige muita dedicação do trabalhador. Entre outras exigências da profissão, podemos destacar o equilíbrio emocional, a concentração, a tolerância à frustração e a perseverança, além de autoconfiança, motivação contínua, respeito e inteligência tática. Para isso, os *pro-players* cumprem uma rotina de trabalho intensa, dividida entre treinos, reuniões e estudos diários.

É bom que saibamos: um gamer estuda, e estuda muito! Muitos pais que podemos chamar de sonhadores dos sonhos de seus filhos experimentam o desafio de acreditar nas possibilidades dos eSports como profissão, ouvindo o que seus filhos têm a dizer, entendendo suas expectativas profissionais, possibilitando a eles escolhas e criando juntos as regras essenciais que sustentam a confiança recíproca. Se você pertence à estatística dos apaixonados pela carreira gamer ou vivencia isso em casa, vale conferir as recomendações abaixo.

- Crie uma agenda de atividades em parceria com seus filhos, combinados diários e semanais práticos e objetivos, como: tarefas escolares, afazeres domésticos e horários para navegar pela internet.
- Combinem quais serão as “penalidades” ou “recompensas” que corresponderão à violação ou execução dos combinados estabelecidos. Afinal, somos humanos e “humaninhos”, nem sempre vai funcionar nas primeiras tentativas!
- Estimule momentos de lazer juntos, navegando pelo ciberespaço, sorteando quem fará as recomendações da programação (pode ser mensal, uma hora basta). Assistam a filmes, leiam histórias e artigos, acompanhem competições de jogos online. Discutam sobre jogos, estratégias, criações, sobre como a vida funcionava antes da internet das coisas, agucem juntos a curiosidade. Sempre nos surpreendemos com o quanto aprendemos nesses momentos!
- Estabeleça um canal que propicie o diálogo, a resolução de dúvidas e o compartilhamento de impressões e desabafe com seus filhos sobre os seus medos relacionados ao território cibernético, sua insegurança de deixá-los navegar e seus sentimentos de que algo de mal possa acontecer com eles. Demonstre que essas atitudes são puro cuidado e que você será responsabilizado se eles entrarem pelas ruelas indevidas do território virtual, ou se perderem muito tempo deixando de cumprir as tarefas devidas. Vale repetir por algumas vezes essas confissões, eles acabam nos entendendo!
- Demonstre mais interesse e menos aversão. Ocupe os momentos de navegação de seus filhos, peça alguns trabalhos de pesquisa, peça para baixar músicas para você, filmes para a família, ensinar o irmão mais novo a jogar algum joguinho, ou mostrar para os avós as novidades do mundo virtual. Crie momentos para que a criança demonstre suas habilidades virtuais para toda família. É superinteressante!

■ Sempre que puder, junte-se a seus filhos enquanto você lê seus livros preferidos ou ouve sua música relaxante. Escolha espaços comuns e sutilmente você perceberá que nem sempre estarão jogando. Eles poderão surpreender você positivamente com o que andam acessando na internet. Eu tive belas surpresas!

■ Converse sobre a rotina e o horário necessário para o sono. Afirme o quanto você acredita que os jogos e os sites de interesses deles são importantes para melhorar o raciocínio lógico e o foco. Mas deixe bem claro: o sono revitaliza a mente e o cérebro precisa se preparar previamente com atividades mais calmas, para o descanso das oito horas mínimas do sono. Não é balela! Eles entendem bem isso. Se duvidarem de você, vão pesquisar para saber!

■ Crie um desafio: montem juntos um cardápio equilibrado para as mentes conectadas. Fale sério sobre a importância da alimentação, mas torne isto algo divertido. Peça a eles que ajudem com a pesquisa e façam juntos uma tabelinha com os alimentos essenciais para mentes intelectuais pensantes: Ômega-3, Vitaminas do complexo B, Ferro, Nitratos, Colina, Carboidratos etc. Faça um alerta sobre a importância do equilíbrio ao se alimentar e sobre o quanto o excesso é prejudicial. Ah! E não se esqueça da água. Muita água!

■ Dica final: se você observou que seus filhos são habilidosos e se sentem instigados a aprender sempre mais sobre o esporte eletrônico, fique atento! Pergunte, abra oportunidade para ouvir quais são os sonhos e os objetivos relacionados aos jogos. Procure entender também sobre o jogo, a comunidade e sobre o universo que seu filho escolhe para passar horas interagindo. Quem sabe você se torne mais em membro da comunidade: Pais Sonhadores de Sonhos de Filhos.

RECOMENDAÇÕES DA HOMO LUDENS

- Diga a seus filhos que eles devem respeitar os horários estabelecidos para o treino e para outras obrigações (escola, família etc.), bem como os momentos de lazer (que não incluem diversão digital).
- Na rotina de treinos, cuide da saúde física: sono, alimentação e hidratação devem estar em dia.
- A tentativa de profissionalização não deve negligenciar aspectos de saúde como alimentação, hidratação e idas ao banheiro. Jogadores profissionais não usam fraldas e qualquer tentativa desse comportamento deve ser avaliada como sintoma de uma possível dependência.
- Explique que eles devem jogar com objetivos específicos (melhorar uma habilidade específica, por exemplo) e não apenas para se divertir ou ocupar o tempo.
- Fale sobre a importância da prática de exercícios físicos. A melhora no condicionamento físico traz melhor desempenho e é importante para prevenir lesões no corpo.
- A profissionalização é importante: procure cursos com profissionais de renome no mercado.
- O bom jogador não é aquele que joga muitas horas, mas sim aquele que joga de forma mais eficiente.
- Converse com profissionais da área e que ainda estão em fase de profissionalização. Às vezes, o caminho trilhado por grandes influenciadores e *pro-players* é único, e não mostra a realidade da maioria dos jogadores.
- Pesquise outras profissões que fazem parte da indústria dos games. Não é preciso ser um jogador para trabalhar na área: existem outras profissões que podem interessar, como fisioterapeuta, nutricionista ou psicólogo do esporte, jornalista, operador de câmera, advogado etc.
- Faça avaliações médicas periódicas para ver se não há risco de lesões, tais como lesão por esforço repetitivo, problemas posturais etc.

Outras profissões que podem atuar na área

■ Amanda Rolim Araújo, Ivelise Fortim

Existem profissões de outras formações que não necessariamente estão associadas ao desenvolvimento de games ou à competição, porém que têm espaço para trabalhar atuando dentro da área. A seguir, apresentamos algumas possibilidades, porém há muitas outras que se relacionam à indústria de jogos. O importante é destacar que é possível se inserir na área de jogos digitais sem ser um jogador ou necessariamente um profissional que produz o jogo.

- **Psicologia do Esporte:** Times de esportes eletrônicos contratam psicólogos para que cuidem da saúde mental das equipes, preparando-as para lidar com estresse e pressão, com os campeonatos, com a fase de treinos e as preparações para competições.
- **Direito:** O profissional dessa área pode se dedicar aos produtos de jogos, cuidando da propriedade intelectual, representando o jurídico das empresas que desenvolvem jogos ou que são da área de jogos, bem como cuidando da parte jurídica das contratações de atletas e times.
- **Publicidade e Propaganda:** Essa área se relaciona diretamente com a parte da venda de jogos e sua divulgação, criando a aproximação com o público-alvo, desenvolvendo estratégias de venda e propaganda, fazendo com que o jogo seja vendido. Na área de eSports, o profissional trabalha com a relação entre marcas e influenciadores, times e outros participantes do cenário.
- **Administração de empresas:** Os cenários descritos anteriormente estão relacionados aos negócios, e por isso a necessidade do administrador de empresas, que precisa gerir diretamente o negócio, cuidando das empresas de jogos para que elas cresçam e sejam sustentáveis ao longo dos anos. Esses profissionais trabalham com a gestão do negócio de jogos, as finanças da empresa e o setor de Recursos Humanos. Em eSports, trabalham como gestores dos times.

- Educação: É possível se tornar um professor dentro dos diversos cursos de formação na área de jogos digitais, seja um professor universitário ou de cursos livres, cursos técnicos, tanto em aulas presenciais quanto no ensino à distância.
- Jornalismo: Há jornalistas que se especializam em jogos digitais, escrevendo sobre os games, cobrindo campeonatos e eventos, e produzindo conteúdo de relevância sobre a área.

Enfim, muitas são as possibilidades de carreira no mundo dos games!

10. É SÓ UM JOGUINHO?

Ivelise Fortim

*E eles disseram (o quê?)
Que era só um joguinho
É só um joguinho, eles disseram
Hoje tão igual bobo
Enquanto eu, pelo globo, reverbero
(É só um joguinho- Emicida)*

PARA FINALIZAR, É IMPORTANTE QUE AS FAMÍLIAS SAIBAM que, para crianças e adolescentes, “os jogos não são apenas joguinhos”, como diz a letra da música de Emicida. Eles são importantes em diferentes aspectos.

A visão de crianças e dos adolescentes sobre os jogos difere muito da dos adultos. Muitas questões que, às vezes, são problemáticas para os pais não o são do ponto de vista da criança e do adolescente. A falta de conhecimento dos adultos a respeito deste universo promove desinformação e preconceitos.

Além disso, os jogos são capazes de promover e prover inúmeras experiências a crianças e adolescentes.

Promovem realização pessoal, desafios cognitivos, desafios motores, autossuperação. Podem promover reflexões sobre épocas, personagens, comportamentos, histórias e inúmeros contextos. Permitem aprender a ganhar e perder, refazer quantas vezes for necessário, persistir e perseverar.

Possibilitam interações sociais, permitem amizades, namoros, que podem até vir a resultar em casamentos. Propiciam interações superficiais, mas também interações de afeto genuíno, de suporte emocional e laços fortes. Promovem socialização, formação de novas amizades e manutenção das já existentes. Permitem pertencimento aos grupos sociais com seus pares.

Promovem aos tímidos e introvertidos uma vida social que, em outros contextos, pode apresentar dificuldades. Promovem aos extrovertidos experiências épicas, nas quais podem refletir sobre dilemas morais.

A interação nos jogos reduz a solidão e permite que crianças e adolescentes que ficam sozinhos o dia inteiro (por conta do trabalho dos pais) fiquem acompanhados de amigos virtuais.

Os games promovem interações familiares, lazer compartilhado, seja com pais e cuidadores próximos, seja com parentes que não estão tão perto assim.

Promovem aprendizagens sobre comunicação, trabalho em equipes, liderança, negociação, estratégia e compromisso com os outros.

Promovem contato com diferentes sentimentos, como amor, medo, amizade, raiva, surpresa, altruísmo, frustração. Ajudam as crianças e os adolescentes quando eles enfrentam sentimentos negativos, sendo um espaço seguro onde podem expressar a raiva, tédio e insatisfação que podem ter com suas vidas pessoais.

Promovem emoção e alegria quando encontram a satisfação de vencer oponentes difíceis, sejam eles virtuais ou outros jogadores.

Promovem maravilhamento e encantamento, permitem a exploração de novos e velhos mundos, a vivência de outras realidades, viver outras vidas nesta mesma vida. Oportunizam o conhecimento de novas culturas, da mitologia e da história.

Os jogos digitais possuem uma característica importante: o protagonismo do indivíduo. Ao invés da passividade proposta pela televisão, aqui o jogador faz parte de uma experiência ativa, compartilhada, em que tem de decidir o tempo todo e arcar com as consequências de suas decisões.

Os games promovem competições, assim como nos esportes tradicionais, permitindo a relação e a paixão com times, torcidas, atletas, ídolos das mais variadas formas. Estimulam o reconhecimento social entre os jogadores, a partir da paixão pela excelência da performance no jogo.

Os jogos educativos vêm para aliar o conteúdo educacional ao prazer do jogo. Como mídia, vêm sendo usados para engajar crianças e adolescentes, promovendo aprendizagem ativa e por meio da experiência. A experiência de jogar, em si, é cheia de descobertas e aprendizagens.

Os jogos também fomentam o interesse com relação a novos tipos de profissionalização, especialmente as profissões ligadas à tecnologia, como as ciências da computação e o desenvolvimento de jogos digitais. Incentivam, ainda, o interesse em relação a todas as carreiras

que envolvem a profissionalização de jogadores, como campeonatos, streamings e influenciadores. Muitos jogadores podem vir a ser grandes talentos nas áreas de desenvolvimento de jogos e/ou eSports.

Para crianças e adolescentes, jogar não é perda de tempo. É um tempo precioso, divertido, prazeroso. Muitos pais podem imaginar que o tempo da criança deveria ser gasto de outra forma, com outras atividades, mas, para eles, esse é um tempo importante.

Entretanto, nem tudo são flores. O uso dos jogos em excesso pode ser prejudicial tanto com relação à saúde física quanto com relação à saúde mental. Mas a dependência, assim como a questão da violência, afeta um número muito reduzido de jogadores.

A agressividade dos jogadores em algumas comunidades segue sendo um problema, bem como as questões como machismo, racismo e homofobia. Espera-se que as crianças possam ser educadas para evitar esse tipo de comportamento, e que possam se portar de forma mais respeitosa online.

Enquanto uma mídia, tal como a televisão, os jogos têm classificação indicativa e nem todos os conteúdos são indicados para todas as idades. É preciso proteger crianças de conteúdos inapropriados e que apresentam temas como uso de drogas, sexo e os diferentes tipos de violência e comportamentos tóxicos.

Assim como em outras atividades que exigem a internet como mediação, é necessário se preocupar com a segurança, tanto dos equipamentos, quanto das crianças e dos adolescentes. Golpes, encontros inadequados, trapaça, roubo de senhas e de personagens de jogos são alguns dos problemas que rondam esse mundo.

Aos cuidadores, cabe educar para este novo universo. Tarefa nada fácil. Os games são difíceis de entender, de controlar, de proibir. Os melhores caminhos, portanto, são: conhecer este mundo com a ajuda das crianças e dos adolescentes; ajudá-los a desenvolver o pensamento crítico; propor limites e combinados, assim como são feitos em diversas outras atividades pertinentes a essa faixa etária. Como ocorre com outras inovações tecnológicas e de comunicação, é necessário que o consumo seja consciente e crítico; portanto, conhecer o contexto, compreender as mensagens, avaliar a maturidade da criança e do adolescente, mediar o consumo, discutir os valores e identificar as consequências práticas de suas ações são atitudes importantes.

As formas de diversão e cultura mais antigas e/ou populares, como esportes, filmes, livros, possuem fóruns de discussão e fontes de informação mais conhecidas pelos pais e responsáveis para que possam se informar e trocar dicas e conhecimento. Embora existam estes fóruns para jogos digitais, seu público ainda é composto de pessoas que estão mais envolvidas com a cultura gamer, e muitas vezes sua linguagem específica é percebida como um dialeto incompreensível para os pais e responsáveis que não conhecem o jargão dos jogos. Por isso enfatizamos a importância de aprender com crianças e adolescentes acerca deste novo universo, sua linguagem, seus problemas e seus benefícios.

Para além da linguagem, a interação com crianças e adolescentes é o caminho para saber o que acontece nesse mundo, que a muitos pais ainda é invisível. O que acontece atrás da tela, suas descobertas e seus problemas é um universo a ser desvendado pelos adultos. Quando vemos a criança ou o adolescente atrás de uma tela, muitas vezes não temos a dimensão das atividades, ações, atitudes, relações com outras pessoas, e os seus possíveis significados. É importante que esse espaço seja visível, e que as famílias entendam que precisam se inteirar e educar nesse novo contexto pois, apesar de não dominarem a tecnologia, são os adultos que podem educar sobre comportamentos adequados e inadequados em qualquer local, dentro e fora da internet.

A tarefa é grande, certamente, mas a mediação parental ativa é a mais indicada. Portanto, a mera aplicação de proibições e filtros não se mostra tão eficiente como a conversa. A disponibilidade para conhecer esse mundo e a explicação sobre os motivos pelos quais os limites devem ser instalados são ações importantes.

No mais, como a indústria dos games está sujeita a constantes mudanças e modismos, cabe à família acompanhar crianças e adolescentes nesse percurso. Novos jogos são lançados, novos aparelhos, novas formas de jogar. Aqui, procuramos explicitar as principais formas existentes, mas tudo muda com muita velocidade.

E que tal aproveitar os interesses atrelados aos games das mais variadas formas? Falta interesse por leitura? É uma boa oportunidade para ler um livro de temática gamer. Há interesse pelos cenários? Um curso de desenho pode ser uma ótima escolha.

Por fim, cabe lembrar que a cultura gamer veio para ficar, e não há volta para um mundo mais simples e apenas analógico. Vá adiante com as crianças e os adolescentes! Jogue-se!

É SÓ UM JOGUINHO

Letra e música: Emicida ⁷

No foco do que quero, tendeu, neguin?
Vim lá do baixo clero, num vim sozin
Em cada passo, prospero
Abro os camin
E eles disseram (o quê?)
Que era só um joguinho
Tô grande, rei do crime, saca? Wilson Fisk
Carros fora do alcance, tipo Elon Musk
Mato a festa do inimigo, estilo Grinch
Surreal, David Lynch
É igual Sibéria, eu vim soltando os husky
Quebrada vino, é cilada, Bino
De espada, o franzino, guarda
O fino do fino (aham)
Senhor do meu destino, mano, é lógico
Sem fada, mas cada play dos menino é mitológico
Pey!
É só um joguinho, eles disseram
Brincadeira, lero-lero
Quis me prender na estaca zero
É só um joguinho, eles disseram
Pra ser sincero e severo
O zé povinho, desconsidero
É só um joguinho, eles disseram
Hoje tão igual bobo
Enquanto eu, pelo globo, reverbero
É só um joguinho, eles disseram

⁷ Música composta por Emicida em homenagem aos eSports e aos jogadores brasileiros.

Ok, é só um joguinho, né?
Peraê
(Enfrente o vento)
É o novo padrão que indexo
Starto a missão, busco dragão, barão
E o chão, tragam os corpo, perplexo?
Solta o monstrão bolado, tô bravão, solado
Sambando em campo minado
Só pra testar meu reflexo
Marrudo igual 2Pac, jão
Rajada de quack, irmão
Tá safe então, os gold anexo
Ninguém tá salvo, Summoners Rift é palco
Ajusto o alvo e pey, num campo circunflexo
Tankando as torre doidão, tô pelo time
Essa união sublime encaixa o côncavo e o convexo
Aqui é favela, quer testar? Tenta, tio
Toma logo um pentakill, esfarelo seu nexus
Sai da frente!
Dale dele, dele dooly
Vim dando engage que degola, pistola
Enquanto fogo engole
Sem breque, boto pra rodar, tipo Ah, Lelek
Do PC, do Mac, hashtag hoje tô mec
Problemático no rank ou no ringue
Fiz eles tomar tanto dano
Que os mano já pensa que é um drink
Porrada assim, mano, nem no killer instinct
Deixei tiltado esses coitado até o dia seguinte
Semblante tipo Beemo da paz
Tô tipo Teemo, cramunhão
Eu hein, Deus é mais
Então respeita o nível do gameplay, meu bom

Tá achando que tá na Disney? Hã, fon!
É só um joguinho, eles disseram
Brincadeira, lero-lero
Quis me prender na estaca zero
É só um joguinho, eles disseram
Pra ser sincero e severo
O zé povinho, desconsidero
É só um joguinho, eles disseram
Hoje tão igual bobo
Enquanto eu, pelo globo, reverbero
É só um joguinho, eles disseram
Ok, é só um joguinho, né?
Pega aí, então!

PARA SABER MAIS

ABRAGAMES: <http://www.abragames.org/>

Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas:
<http://www.dependenciadetecnologia.org>

Homo Ludens: <http://www.homoludens.com.br>

Instituto DimiCuida: <http://www.institutodimicuida.org.br>

Instituto Tecnologia e Dignidade Humana:
<http://tecnologiaedignidadehumana.org.br/>

Nethics – Educação Digital: <https://www.nethicsedu.com.br/>

Programa de pós-graduação em Psicologia Universidade Católica de Pernambuco: <http://www.unicap.br/ppgpsi/>

Projeto Mãe Pixel: <http://maepixel.com.br/>

Safernet Brasil: <https://new.safernet.org.br/>

Instituto de Humanidades, Artes e Ciência, da Universidade Federal da Bahia – Comunidades virtuais: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>

Janus – Laboratório de Psicologia e tecnologias de Informação e Comunicação – PUC-SP: www.pucsp.br/janus

11. REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *In: Proceedings of the digital arts and culture conference*, 2003. p. 28-29. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2017.
- ALVES, L. R. G.; BONFIM, C. Gamebook e a Estimulação de Funções Executivas em Crianças com Indicação de Diagnóstico de TDAH: Processo de Pré-Produção Produção e Avaliação do Software. **Revista da FAEBA - Educação e Contemporaneidade**, v. 25, p. 141-157, 2016.
- ALVES, L. R. G. Entre games e appbooks: delineando novas trilhas de leitura no universo Gamebook Guardiões da Floresta. *In: PORTO, C.; SANTOS, E. (org.). O livro da cibercultura*. 1. ed. São Paulo: Distribuidora Loyola, 2019, p. 178-187.
- ALVES, L. R. G. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2004.
- ALVES, L. R. G.; BONFIM, C. B.; GUIMARÃES, P. Brincar e jogar: delineando práticas lúdicas nos cenários de estimulação e a reabilitação das funções executivas. *In: DIAS, N. M.; CARDOSO, C. O. (org.). Intervenção neuropsicológica infantil - aplicações e interfaces*. 1. ed. São Paulo: Casapsi Livraria e Editora, 2019. v. 1, p. 241-258.
- ALVES, L. R. G.; COUTINHO, I. J. Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores. **HIPERTEXTUS, Revista Digital**. Recife, v.15, p.1-22, 2016.
- ALVES, L. R. G.; COUTINHO, I. J. **Jogos Digitais e Aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016. p. 105-122.
- ALVES, L. R. G.; ALVES TORRES, V. G. Jogos digitais e pesquisa: o desafio de romper o estigma do mal. **Edapeci: Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, v. 17, p. 100-109, 2017.
- ALVES, L. R. G.; SANTOS, W. S. Jogos Digitais: um level up para a Educação Matemática brasileira. **Revista de Educação, Ciência e Cultura**, [s.l.], v. 23, p. 1-14, 2018.
- ALVES, L. R. G.; TELLES, H. V.; MATTA, A. E. R. **Museus Virtuais e Jogos Digitais: Novas linguagens para o estudo da história**. 1. ed., v. 1, p. 287 Salvador: EDUFBA – Editora da Universidade Federal da Bahia. 2019.
- ALVES, L. R. G. Práticas inventivas na interação com as tecnologias digitais e telemáticas: o caso do Gamebook Guardiões da Floresta. **Revista de Educação Pública**, [s.l.], v. 25, p. 574-593, 2016.

ALVES, L. R. G.; COUTINHO, I. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. 1. ed. Campinas: M.R. Cornacchia Livraria e Editora Ltda. Papirus Editora, 2016. v. 1. 320 p.

ALVES, L. R. G. *et al.* Digital games and executive functions - a case study with the mediation of Gamebook Guardians of the Forest. *In: SILVA, B. D. et al. (org.). Experiences and perceptions of pedagogical practices with Game-Base Learning & Gamification*. 1. ed. Braga: Institute of Education – University of Minho, 2019. v. 1, p. 7-53.

ALVES, L. R. G.; TORRES, V. Jogos digitais, entretenimento, consumo e aprendizagens: uma análise do Pokémon Go. 1. ed. Salvador: Edufba, 2017. v. 1, p. 162.

AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY. **Video Games and Children: Playing with Violence**. 2015. Disponível em: https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/fff-guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx. Acesso em: 25 mai. 2020.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. Task Force On Violent Media. **Technical report on the review of the violent video game literature**. Washington, 2015. Disponível em: <http://www.apa.org/pi/families/violent-media.aspx>. Acesso em: 20 mai. 2020.

ANDERSON, C. A. *et al.* Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. **Psychological Bulletin**, 2010, p.151-73. DOI: 10.1037/a0018251.

ANDERSON, D. R.; SUBRAHMAYAN, K. Digital screen media and cognitive development. **Pediatrics**, nov. 2017, S57-S61. DOI: [org/10.1542/peds.2016-1758C](https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758C). Disponível em: https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/140/Supplement_2/S57.full.pdf. Acesso em: 25 mai. 2020.

ARRIAGA, P.; MONTEIRO, M. B.; ESTEVES, F. Effects of playing violent computer games on emotional desensitization and aggressive behavior. **Journal of Applied Social Psychology**, Aug. 2011, 8. ed., v. 41, p. 1900-1925. DOI: 1900-1925.2011.

BEE, H. **A Criança em Desenvolvimento**. Porto Alegre: Artmed, 12. ed., 2011.

BLACKBURN, J.; KWAK, H. STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games. *In: WWW '14: Proceedings of the 23rd international conference on World wide web*, Apr., 2014. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2566486.2567987>. Acesso em: 25 mai. 2020.

CALVERT, S. *et al.* The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest. **American Psychologist**, Feb-Mar 2017, 2. ed., v. 72, p. 126-143. DOI: 10.1037/a0040413.

CARTER, B. *et al.*: Association between portable screen based media device access or Use and Sleep Outcomes, a systematic review and metaanalysis. **JAMA Pediatrics**, 2016, 170. ed., v.12. DOI: 10.1001/jamapediatrics.2016.2341.

CARVALHO, E. G. **Cyberbullying em jogos online - Categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas.** 2014.107 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

CARVALHO, E. G.; ROCHA, G. V. Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de Cyberbullying no Jogo League of Legends. **Revista Tuiuti: Ciência e Cultura**, n. 53, p. 51-67, Curitiba, 2016.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COSTA, R. Quais são os gêneros de jogos de videogame? **Clube do Design**, out. 2014. Disponível em: <https://clubedodesign.com/2014/quais-sao-os-generos-de-jogos-de-video-game/>. Acesso em: 07 mai. 2020.

COUTINHO, I. J.; ALVES, L. R. G. Os desafios e possibilidades de uma prática baseada em evidências com jogos digitais nos cenários educativos. *In*: ALVES, L. R. G.; COUTINHO, I. J. (orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas: Papirus. 2016. p. 105-122.

CRAIPEAU, S. La production de soi, ou le joueur comme œuvre de son jeu. **Psychotropes**, vol. 18(3), p. 45-57, 2012. DOI: 10.3917/psy.183.0045.

CRUZ, D. V. A. **Juventude e jogos digitais: envolvimento e relações sociais através dos Massively Multiplayer Online Role-Play Games.** 2012. 114 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. DOI: 10183/70055.

DE OLIVEIRA, F. N. Gênero dos Jogos Digitais: Tipos e Impacto no Game Design. **Fábrica de jogos**, out. 2018. Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/alem-do-genero-dos-jogos-digitais-tipos-classificacoes-e-impacto-no-game-design/>. Acesso em: 07 mai. 2020.

DE VRIEZE, J. The metawars. **Science**, Sep. 2018, v. 361, p. 1184-1188. DOI: 10.1126/science.361.6408.1184.

DONARD, V. A pesquisa em psicologia na era digital: novos campos e modalidades. **Revista San Gregorio**, v. 12, p. 27-35, 2016.

DONARD, V. Enjeux identitaires et relationnels des MMORPG. **Pratiques Psychologiques**. Le Bouscat: 2012, v. 18, p. 23-36.

DONARD, V. Fundamentos epistemológicos e novos paradigmas de uma revolução tecnoexistencial. *In*: COSTA-FERNANDEZ, E.; DONARD, V. (org.). **O Psicólogo frente ao desafio tecnológico**: Novas identidades, novos campos, novas práticas. 1. ed. Recife: EDUFPE/Unicap, 2016, v. 1, p. 37-52.

EGENFELDT-NIELSEN, S. **The challenges to Diffusion of Educational Computer Games**. Denmark: IT-University of Copenhagen, 2010. Disponível em: <http://www.egenfeldt.eu/papers/ecgbl10-egenfeldt.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2017.

É só um joguinho. Intérprete: Emicida. Brasil: Emicida, 2018. Disponível em: https://youtu.be/QID_UUAYBHU. Acesso em: 30 jul. 2020.

FERGUSON, C. J. The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. **Psychiatric Quarterly**. 2007, 78. ed., p. 309-316. DOI: 10.1007/s11126-007-9056-9.

FERGUSON, C. J.; KILBURN, J. The public health risks of media violence: A meta-analytic review. **The Journal of Pediatrics**, May 2009, v. 154, 5. ed., p. 759-763. DOI: 10.1016/j.jpeds.2008.11.033.

FERNANDEZ, A. **Comportamento Tóxico em Jogos Multiplayer Online**: Uma Revisão Narrativa. Universidade Federal de Pelotas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação –Curso de Psicologia). 2017.

FRAGA, G.; ALVES, L. R. G.; TORRES, V. Infância e Consumo: as interações das crianças com o canal de Luccas Neto no Youtube. *In*: BICHARA, I. D.; SOUZA, F.; BECKER, B. **Crianças e adolescentes em redes**: tecnologias digitais e culturas lúdicas. 1. ed. Salvador: Editora da UFBA. 2019, v. 1, p. 115-152.

GADOTTI, M. **A dialética do amor paterno**: do amor pelos meus filhos ao amor por todas as crianças. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

GOMES, T. S. L. **O Potencial Educativo dos Massively Multiplayer Online Games: um estudo exploratório sobre os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2 e seus jogadores**. 2009. Tese de Mestrado em Educação (Área de Especialização em Tecnologia Educativa). Instituto de Educação e Psicologia – Universidade do Minho, Portugal, 2009. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11343/1/tese.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2020.

HASAN, Y. *et al.* The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. **Journal of Experimental Social Psychology**. 2013, 49. ed., p. 224-227.

HILGARD, J.; ENGELHARDT, C. R.; ROUDER, J. N. Overstated evidence for short-term effects of violent games on affect and behavior: A reanalysis of Anderson *et al.* (2010). **Psychological Bulletin**. [s.l.], v. 143, p. 757-774, Jul. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/bul0000074>. Acesso em: 24 jul. 2020.

HUESMANN, R. R.; TAYLOR, L. D. The role of media violence in violent behavior. **Annual Review of Public Health**. [s.l.], v. 27, p. 393-415, Apr. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev.publhealth.26.021304.144640>. Acesso em: 24 jul. 2020

INMETRO. **Inmetro indica brinquedos mais adequados por faixa etária**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.inmetro.gov.br/imprensa/releases/Inmetro-indica-brinquedos-mais-adequados-por-faixa-etaria.pdf>. Acesso em: 07 mai. 2020.

JOHNSON, T. *et al.* Redes sociais em jogos online: a dinâmica da interação social no World of Warcraft. **E-Compós**, v. 13, n. 1, 29 jun. 2010.

KARDEFELT-WINTHER, D. *et al.* How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? **Addiction**, [s. l.], v. 112, n. 10, p. 1709–1715, 2017. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28198052>. Acesso em: 09 mar. 2020.

KING, D. L.; DELFABBRO, P. H. **Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention**. [s.l.] Academic Press, 2018.

KROBAUER, A. L. Piscar é Preciso, riscos oftalmológicos. *In*: ESTEFENON, S. B. G.; **Eisenstein E Geração Digital**, Rio de Janeiro: Ed Vieira & Lent, 2008, p. 102-105.

KRUG, E. G.; *et al.* (ed.) **World report on violence and health**. Geneva: World Health Organization, 2002.

KÜHN, S.; KUGLER, D. T. *et al.* Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. **Mol Psychiatry**, 2019. 24. ed., v.8, p.1220-1234. DOI: 10.1038/s41380-018-0031-7.

KWAK, H. Understanding Toxic Behavior in Online Games. *In*: **WWW '14 Companion: Proceedings of the 23rd international conference on World wide web**, Apr., 2014, p. 1245-1246. DOI: 10.1145/2567948.2580066.

KWAK, H.; BLACKBURN, J.; HAN S. Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online. *In*: **CHI '15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems**, Abr. 2015, p. 3739-3748. DOI: 10.1145/2702123.2702529.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MATHUR, M. B.; VANDERWEELE, T. J. Finding Common Ground in Meta-Analysis “Wars” on Violent Video Games. **Perspect Psychol Sci**, 2019, 14. ed., v. 4, p. 705-708. DOI: 10.1177/1745691619850104.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. **Classificação Indicativa**. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>. Acesso em: 25 mai. 2020.

MOLLER, I.; KRAHE, B. Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. **Aggressive Behavior**, 2009, 35. ed., p.75–89.

MUSTOFA, A. Toxic Behavior in Online Gaming, Is it Necessary? **Esports Ecosystem**, Dec. 2018. Disponível em: <https://hybrid.co.id/post/toxic-behavior-in-online-gaming-is-it-necessary>. Acesso em: 25 mai. 2020.

PAPALIA, D.; OLDS, S. **Desenvolvimento Humano**, 12. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

PRESCOTT, A. T.; SARGENT, J. D.; HULL, J. G. Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. **Proc Natl Acad Sci U.S.A.** 2018. Disponível em: <https://www.pnas.org/content/pnas/early/2018/09/25/1611617114.full.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2020. DOI: 10.1073/pnas.1611617114.

PRZYBYLSKI, A. K.; WEINSTEIN, N. Violent video game engagement is not associated with adolescents’ aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, Feb. 2019, vol. 6(2), 171474. DOI: 10.1098/rsos.171474.

PYLRO, S. C.; ROSSETTI, C. B.; GARCIA, A. Relações de amizade e prática de jogos online: um estudo exploratório com adolescentes. **Interação em Psicologia**, 2011, vol. 15, n. 1.

QUAGLIA T.C.R.C. BZZZ, você está ouvindo? *In*: ABREU C.N.; Eisenstein E.; ESTEFENON S.G.B. (orgs). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 243- 246.

RODRIGUES, T.; **Manual de Sobrevivência para pais da geração Gamer**. São Paulo: Denise Moreira, 2017.

SAFERNET BRASIL. **Cartilha Helpline**. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/cartilha-helpline>. Acesso em: 25 mai. 2020.

SALEEM, M.; ANDERSON, C. A.; GENTILE, D. A. Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children’s helpful and hurtful behaviors. **Aggressive Behavior**, 2012, 38. ed., v. 4, p.281-287.

SAMPASA-KAGYINA H.; HAMLTON, H.; CHAPUT, JP. Use of Social Media is associated with short sleep duration in a dose response manner in students aged 11-20 years. **Acta Paediatrica**, 2018, 107. ed., v. 4, p. 694-700.

SAMPASA-KAYINGA, H.; HAMILTON, H.; CHAPUT, J.P. Use of Social Media is associated with short sleep duration in a dose response manner in students aged 11-20 years. **Acta Paediatrica**, 2018. DOI: 10.1111/apa.14210.

SANTOS, N.C.N; COSTA-FILHO, P.M. Abreu CN, Eisenstein E, Estefenon SG. Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artes Médicas, 2013. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro , v. 19, n. 3, p. 991-994, Mar. 2014 . Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232014000300991&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 24 Jul. 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232014193.21882013>.

SANTOS, W. S.; ALVES, L. R. G. Educação Matemática e Mobile Learning: reflexões sobre a utilização de app's e jogos digitais. **Debates em Educação**, v. 10, p. 76-88, 2018.

SANTOS, W. S.; ALVES, L. R. G. Jogos Digitais e Ensino da Matemática: Avaliação preliminar das contribuições do jogo D.O.M no ensino das funções quadráticas. **REVEMAT**, v. 13, p. 91-104, 2018.

SAUNDERS, J. B. *et al.* Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. **Journal of Behavioral Addictions**, 2017, vol. 6(3), p. 271-279. DOI:10.1556/2006.6.2017.039.

SHEPPARD, A. L.; WOLFFSOHN, J. S. Digital eyes train: prevalence, measurement and amelioration. **BMJ Open Ophthalmology**, v. 3, 1. ed., 2018. Disponível em: <https://bmjophth.bmj.com/content/3/1/e000146>. Acesso em: 25 mai. 2020. DOI: 10.1136/bmjophth-2018-000146.

SHORES, K. B. *et al.* The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. *In: Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, p. 1356-1365, 2014.

SMITH, S.; FERGUSON, C.; BEAVER, K. A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and self-reported delinquency. **International Journal of Law and Psychiatry**, v. 58, May-Jun 2018, p. 48-53. DOI: 10.1016/j.ijlp.2018.02.008.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de Orientação. Grupo de Trabalho em Saúde e Natureza. **Benefícios da Natureza no Desenvolvimento de Crianças e Adolescentes – 2019**. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/manual_orientacao_sbp_cen_.pdf. Acesso em: 25 mai. 2020.

STEAM SUPPORT. **Modo Família**. Disponível em: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=5149-EOPC-9918&l=portuguese. Acesso em: 07 mai. 2020

STRASBURGUER, V. C.; JORDAN, A. B.; DONNERSTEIN, E. Children, adolescents and the Media: Health Effects. **Pediatric Clinic North American**. 2012, v. 59(3), p. 533-vii. DOI: 10.1016/j.pcl.2012.03.025.

SUPORTE NINTENDO. **Controlo parental da Nintendo SWITCH**. Disponível em: <https://www.nintendo.pt/Familia-Nintendo-Switch/Controlo-Parental-da-Nintendo-Switch/Controlo-Parental-da-Nintendo-Switch-1183145.html>. Acesso em: 25 mai. 2020.

SUPORTE PLAYSTATION. **PS4: Gerenciamento da família e Controles parentais**. Disponível em: <https://suporte.playstation.com/s/article/Controles-parentais-do-PS4>. Acesso em: 07 mai. 2020.

SUPORTE XBOX. Disponível em: <https://support-origin.xbox.com/pt-BR/browse/xbox-360/security>. Acesso em: 07 mai. 2020

TELLES, H. V.; ALVES, L. R. G. Os Videogames como narrativas sobre o passado na pós-modernidade. **Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea**, v. 16, p. 1-6, 2017.

TORDO, F.; TISSERON, S. Les diverses formes de l'empathie dans le jeu vidéo en ligne: Propositions et expérimentation. *In*: Serge Tisseron éd., **Subjectivation et empathie dans les mondes numériques**. Paris: Dunod, 2013. p. 83-110. DOI:10.3917/dunod.tisse.2013.01.0083.

TUVBLAD, C.; BAKER, L. A. Human aggression across the lifespan: genetic propensities and environmental moderators. **Adv. Genet.**, 2011, v. 75, p. 171-214. DOI: 10.1016/B978-0-12-380858-5.00007-1.

TWENGE, J. M.; CAMPBELL, W. K. Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. **Preventive Medicine Reports**, v. 12, p. 271-283, 2018.

VASSOS, E.; COLLIER, D. A.; FAZEL, S. Systematic meta-analyses and field synopsis of genetic association studies of violence and aggression. **Molecular Psychiatry**, v. 19, p. 471-477, 2014.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics – **Gaming Disorder**. 2019. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. Acesso em: 09 mar. 2020.

Referências de jogos

- AGE OF EMPIRES. Microsoft, 1997.
- ALTO'S ODYSSEY, Snowman, 2015.
- ANGRY BIRDS. Rovio Entertainment, 2009.
- ARIDA. Aoca Game Lab, 2019.
- ARITANA E A PENA DA HARPIA. Duaik Entretenimento, 2014.
- ASSASSINS CREED. Ubisoft, 2007.
- AUTO CHESS. Drodos Studios, 2019.
- BALLISTIC OVERKILL. Aquiris Game Studio, 2017.
- BATTLE OF ZODIACS. MCK Game Lab, 2019.
- BEAT SABER. Beat Games, 2019.
- BRAWL STARS, Supercell, 2017.
- CALL OF DUTY. Activision, 2003.
- CAMPO MINADO. Microsoft.
- CANDY CRUSH SAGA. King, 2012.
- CHESS RUSH. Tecent, 2019.
- CHROMA SQUAD. Behold Studios, 2015.
- CLASH OF CLANS. Supercell, 2012.
- CITRUS. Oriol Manya, 2012.
- CLASH ROYALE. Supercell, 2016.
- COOKING MAMA. 505 Games/Taito, 2006.
- COUNTER-STRIKE. Microsoft, 2000.
- CROSSFIRE cf. Neowiz, 2008.
- DOM – Comunidades Virtuais – 2014.
- D.O.O.M.. Bethesda, 1993.
- DANCE CENTRAL. Oculus Studios, 2010.
- DANTE'S INFERNO. Electronic Arts, 2010.

DEFENCE OF THE ANCIENT 1 – DOTA1. EUL, STEVE FREAK, ICE FROG, 2003.

DEFENCE OF ANCIENT 2 – DOTA 2. Valve, 2013.

DISTORIONS. Among Giants, 2018.

DISNEY FROZEN FREE FALL. Jam City, 2015.

EURO TRUCK SIMULATOR. Excalibur & Publishing, 2008.

FARMVILLE. Zynga, 2009.

FATAL FRAME. Koei Tecmo, 2001.

FIFA. Electronic Arts, 1993.

FINAL FANTASY. Square Enix, 1987.

FORTNITE. Epic Games, 2017.

FREE FIRE. Garena, 2017.

GAMEBOOK GUARDIÕES DA FLORESTA. Comunidades Virtuais – 2016.

GRAVITY FALLS MYSTERY SHACK ATTACK. Disney Interactive Studios, 2013.

GRAND THEFT AUTO – GTA. Rockstar Games, 1997.

GRYPHON KNIGHT. Cyber Rhino Studios, 2015.

GUITAR HERO. Activision, 2005.

HARRY POTTER, Electronic Arts, 2001.

HEARTHSTONE. Blizzard Entertainment, 2014.

HOT SPIN DELUXE. 2019.

JACKPOT CITY. Micrograming, 1998.

JOGATINA. Gazeus Games, 2006.

JUST DANCE. Ubisoft, 2009.

KNIGHTS OF PEN AND PAPER. Behold Studios, 2012.

A LENDA DO HERÓI. Castro Brothers, 2017.

LEAGUE OF LEGENDS – LOL. Riot Games, 2009.

LEGO SERIES. Interactive Entertainment, 1995.

LETROCA. Fanatee Games, 2006.

MAGIC THE GATHERING ONLINE. Wizards of the Coast, 2002.

MARIO. Nintendo, 1985.

MINECRAFT. Mojang, 2011.

NBA LIVE. Electronic Arts, 1994.

NEED FOR SPEED. Electronic Arts, 1994.

NO HEROES HERE. Mad Mimic, 2017.

NINTENDO LABO. Nintendo, 2018.

ONIKEN. JoyMasher, 2012.

OUT OF SPACE. Behold Studios, 2019.

OVERWATCH. Blizzard Entertainment, 2015.

PACIÊNCIA. Microsoft, 1990.

PALAVRA CONECTAR. Connect Word Games, 2020.

THE PATH OF CALYDRA. Finalboss, 2015.

PERGUNTADOS. Etermax, 2013.

PESADELO GAME. Skyjaz Games, 2012.

PRO EVOLUTION SOCCER – PES. Konami, 1995.

PLANET COASTER. Frontier Developments, 2016

PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS – PUGB. Pubg Corporations, 2017.

POKÉMON GO. Niantic, 2016.

PUMP IT UP. Andamiro, 1999.

RAGNAROK ONLINE. Gravity, Level Up Games, 2002.

ROBLOX. Roblox Corporation, 2005.

ROCKET LEAGUE. Psyonix, 2015.

ROLLERCOASTER TYCOON. Atari, 1999

SILENT HILL. Konami, 1999.

SIMCITY. Electronic Arts, 2013

SKY RACKET. Double Dash Studios, 2019.

SMASH BROS. Nintendo, 1999.

SONIC. Sega, 1991.

STARLIT ADEVENTURES. Rockhead Games, 2015.

STREET FIGHTER. Capcom, 1987.

SUBWAY SURFERS. Sybo Games, 2012.

TAIKODOM. Hoplon Infotainment, 2008.

TALKING TOM AND FRIENDS. Outfit7, 2010.

TEAMFIGHT TACTICS - TFT. Riot Games, 2019.

TETRIS. Infogrames, 1984.

THE EVIL WITHIN. Bethesda Softworks, 2014.

THE SIMS. Electronic Arts, 2000.

THE WITCHER. CD Projekt, 2007.

TOCA HAIR SALON. Toca Boca, 2016.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE. Ubisoft, 2015.

TOMB RAIDER. Eidos Interactive, Square Enix, 1996.

TOREN. Swordtales, 2015.

UNCHARTED. Sony, 2007.

UNDERLORS VALVE. Vale Corporation, 2019.

UNTIL DEAD - THINK TO SURVIVE. Monomyto Game Studio, 2018.

VALIANT HEARTS. Ubisoft, 2014.

VAINGLORY. Super Evil Megacorp, 2014.

WIZARDS UNITE. Niantic, 2019.

WORLD OF WARCRAFT – WOW. Blizzard Entertainment, 2004.

AUTORES

IVELISE FORTIM (ORG)

Ivelise Fortim é sócia da Homo Ludens e professora dos cursos de Psicologia e de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP, onde coordena o Janus - Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação. Co-coordena cursos de extensão na FIA Business School na área de economia criativa. Possui Doutorado em Psicologia Clínica (PUC-SP), Mestrado em Ciências Sociais (PUC-SP), e graduação em Psicologia (PUC-SP). Curadora do BIG Careers (BIG Festival) e membro do Conselho da Diversidade da ABrGames.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7398452759180419>


ALESSANDRA BORELLI

Advogada, sócia e diretora executiva da Nethics Educação Digital e da Opice Blum Academy, professora convidada dos cursos Proteção de Dados e Direito Digital do Insper e FAAP, colunista PlayKids App, autora de diversos livros, artigos e cartilhas relacionados a Proteção de Dados, Educação e Direito Digital e Palestrante no Brasil e exterior. Participou de eventos como Bett Show, LearnIT – London/2019 e International Society for Technology in Education (ISTE) – Philadelphia/2019.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9091541538697621>

AMANDA ROLIM ARAÚJO

Psicóloga e Orientadora Profissional, estuda e pesquisa sobre carreiras de Tecnologia e Jogos Digitais. Foi pesquisadora do 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, foi palestrante no BIG FESTIVAL nas edições de 2018 e 2019. Psicóloga do Orienta Profissão – Clínica de Carreira e Vocação.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9751060831577829>

BIANCA SERRÃO

Psicóloga, doutoranda em Estudos da Criança pela Universidade do Minho (Portugal) e mestre em Psicologia do Desenvolvimento pela Universidade de Coimbra (Portugal). Na SaferNet Brasil atua na equipe de prevenção e desenvolve materiais pedagógicos e palestras de conscientização sobre uso cidadão da Internet.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5140010057198294>

BETH CARMONA

Consultora e gestora de projetos audiovisuais e multiplataforma, especializada na área infanto-juvenil. Graduada pela ECA/USP. Presidente do Mídiaativa (Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes) e Diretora do Comkids, que realiza regularmente festivais, seminários e workshops com objetivos de desenvolvimento e formação profissional. Esteve à frente da TV Cultura de SP, Discovery Kids América Latina, TVE Rio de Janeiro/Rádios MEC e Disney Channel Brasil. www.comkids.com.br.

DANIEL SPRITZER

Médico Psiquiatra, especialista em Psiquiatra da Infância e da Adolescência (Hospital de Clínicas de Porto Alegre/UFRGS). Mestre e Doutorando em Psiquiatria pelo Programa de Pós-Graduação em Psiquiatria e Ciências do Comportamento da UFRGS. Coordena o Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT) e é membro da diretoria da International Society for the Study of Behavioral Addictions (ISSBA). Desde 2015 participa do grupo de trabalho da Organização Mundial de Saúde sobre implicações em saúde pública de dependências comportamentais associadas ao uso de Tecnologias da Informação e Comunicação.

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7535153082158166>

EVELISE GALVÃO DE CARVALHO

Mestre em Psicologia Forense pela Universidade Tuiuti do Paraná, possui Diploma em Psicologia Forense e Criminal pelo Independent College Dublin, Irlanda. Graduada em Psicologia pela Faculdade Evangélica do Paraná. Consultora técnica do Instituto Tecnologia e Dignidade Humana e da Rede ESSE Mundo Digital. Professora adjunta do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Campos de Andrade (Uniandrade).

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9178441650722127>

HENRIQUE OLIVEIRA DA ROCHA

Possui graduação em Sistemas de Informação pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (2006) e ensino médio pelo Colégio e Curso Opção (2000). Atualmente, é Analista Técnico-Administrativo do Ministério da Justiça. Tem experiência na área de Ciência da Informação, com ênfase em Arquivologia.

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3109672329617156>

ISA DE JESUS COUTINHO

Doutora em Educação pela Universidade do Estado da Bahia; Mestra em Medicina pela Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública; Especialista em Gestão Educacional pela Universidade Salvador. Pedagoga pela Universidade do Estado da Bahia e Terapeuta Ocupacional pela Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública.

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3589733510645449>

JEAN TOMCEAC

Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da USP, mestre em Educação e bacharel em Tecnologia e Mídia pela PUC-SP. Nascido em Osasco (SP), Jean coordenou equipes e projetos de educação voltados para inovação, tecnologias, aprendizagem lúdica e audiovisual. É editor e criador de iniciativas de conteúdos digitais de qualidade para crianças e adolescentes e autor de capítulos de livros sobre games e educação e práticas em sala de aula com tecnologias (STEAM).

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2170877406366625>

JULIO CESAR SANTOS ARAUJO

Formado em Psicologia pela PUC São Paulo em 2019, com grande interesse em psicologia analítica e experiência prévia nas áreas de educação, organizacional e clínica. O projeto o atraiu por conta de seu interesse pessoal na área de games e pelo crescimento profissional na área da educação.

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3973411909027940>

LYNN ALVES

Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq – Nível 2, possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Seu Pós-doutorado foi na área de Jogos digitais e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente, é professora e pesquisadora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência - IHAC - UFBA. Coordena o grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – UFBA, cujas publicações podem ser encontradas no *site* www.comunidadesvirtuais.pro.br.

■ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2226174429595901>


LUIZ OJIMA SAKUDA

Luiz Ojima Sakuda é sócio da Homo Ludens e professor do Centro Universitário FEI. Co-coordena cursos de extensão na FIA Business School na área de economia criativa. Possui Doutorado em Engenharia de Produção (POLI-USP), Mestrado em Administração de Empresas (FGV-EAESP, com intercâmbio na ESSEC Business School) e Bacharelado em Administração Pública (FGV-EAESP). É curador do BIG Careers e conselheiro da ABragames e da IGDA-SP.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0575744309903196>

MARIA THERESA DE ALENCAR LIMA

Psicóloga e Professora Doutora do Departamento de Psicologia do Desenvolvimento do Curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Mestre pela Université de Genève. Pesquisadora, atuando principalmente nos seguintes temas: famílias contemporâneas, parentalidade, relações proximais em todo ciclo vital, infância, adolescência e fase adulta do desenvolvimento.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2937005478219991>

RAFAEL GOMES KARAM

Médico Psiquiatra. Mestre e Doutor em Ciências Médicas: Psiquiatria pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Especialista em Psicoterapia de Orientação Analítica pelo Centro de Estudos Luís Guedes (CELG) e membro aspirante da Sociedade Psicanalítica de Porto Alegre (SPPA). Membro do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT).

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2710079620856216>

RODRIGO NEJM

Doutor em psicologia e pesquisador PNPd / Capes no PPGPSI-UFBA. Membro do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias e Sociedade (GITS/UFBA) e do grupo de especialistas das pesquisas TIC Kids Online e TIC Educação (CETIC.br/NIC.br). Diretor de Educação da SaferNet Brasil.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6695833829347186>

THEREZA RODRIGUES

Professora, Mestra em Gestão Pedagógica de Projetos, Especialista em Educação Especial com ênfase nas altas habilidades. Leciona em Escolas Públicas e Faculdades da Grande Vitória no Estado Espírito Santo. A autora participa de espaços interativos numa dialética com pais, educadores e os apaixonados por games. Nestes espaços diversificados, passou a trocar suas experiências de mãe de gamer e professora de alunos cibernéticos, de mentes conectadas. É coautora projetos de Gamificação e Robótica Educacional. Mentora do Projeto Educacional MÃE PIXEL, com espaços de Mentoria, Aperfeiçoamento e Evolução pessoal para pais, educadores e geração cibernética.


VITOR BREDA

Médico Psiquiatra. Mestre e Doutor em Psiquiatria pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Especialista em Psicoterapia de Orientação Analítica pelo Centro de Estudos Luís Guedes (CELG). Preceptor dos residentes de psiquiatria no ambulatório de transtornos de ansiedade do Hospital Psiquiátrico São Pedro (HPSP). Professor da disciplina de Psicofarmacologia do curso de especialização em psiquiatria do Centro de Estudos José de Barros Falcão (CEJBF). Membro do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT). Pesquisador no Programa de Déficit de Atenção/Hiperatividade do HCPA (ProDAH-HCPA).

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7317964447086866>

VÉRONIQUE DONARD

Doutora em Psicopatologia clínica pela Univ. Paris Diderot-Paris 7. Coordenadora do Programa de Pós-Graduação de Psicologia Clínica da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Coordenadora do Grupo de Pesquisa CNPq Pesquisas em Ciberpsicologia e Humanidades digitais, e do Laboratório de Ciberpsicologia da Unicap. Criadora do jogo digital PsicoPing, destinado à reabilitação cognitiva dos distúrbios do déficit de atenção.

 Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8052734442799527>

ESPECIALISTAS CONSULTADOS

ADRIANA PILLER NORONHA

Sócia executiva da SehLoiro. Vice Presidente do Instituto YoGamers do Bem. Especialista em Administração e Marketing Esportivo, é autora da obra *Expert Ed. Física 3.000 questões para Concursos Públicos*.

CARLOS EDUARDO DA SILVA

Head of Gaming da Go Gamers, empresa do Sioux Group. Estrategista em soluções digitais e comunicação com mais de 20 anos de experiência. No mercado de games e entretenimento desenvolveu mais de 300 campanhas e projetos de grandes franquias para clientes como Capcom, EA, Warner, Lego Games, Blizzard e Xbox.

EVELYN EISEINSTEN

Médica pediatra e clínica de adolescentes, professora associada (e aposentada) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro-UERJ. Diretora da Clínica de Adolescentes e Coordenadora do Projeto Rede ESSE Mundo Digital, E=Ética, S= Segurança, S = Saúde e E=Educação. Membro do Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital da Sociedade Brasileira de Pediatria SED@SBP. Membro da Academia de Medicina do Rio de Janeiro- AMRJ. Membro da Society for Adolescent Health and Medicine SAHM.

JUNO CECIL

Graduado em Ciência da Computação e em Artes, possui 15 anos de atuação no mercado de games. Atualmente atua como Lead da equipe de Cinematics na Wildlife Studios.

MAYARA FORTIN

Produtora na Webcore Interactive & Games e Conselheira da Diversidade na ABragegames. Trabalhou por alguns anos na Manifesto Games com produtos e jogos educacionais para crianças, adolescentes e adultos. Foi voluntária de tradução e subtitulação de palestras TED e TEDx. Apaixonada por viagens, educação e jogos.

PAULO LEONARDO FERNANDES

Com mais de 15 anos de experiência no mercado de Games, Paulo foi executivo de empresas como Ankama, Mentez e Riot Games e atualmente lidera a vertical de games no Facebook, apoiando desenvolvedores e iniciativas para o crescimento do mercado.

PEDRO SANTORO ZAMBON

Doutor em Comunicação pela Unesp com período sanduíche na Universidade do Porto. Graduado em jornalismo e mestre em comunicação pela Unesp. Coordena o projeto de mapeamento do setor no Brasil com o projeto GamesBR. Coordenador acadêmico da Trilha de Indústria do Simpósio Brasileiro de Games desde 2016. É membro do Lecotec (Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã).

REVISORES TÉCNICOS

CAROLINA CARAVANA

Arte-Educadora (UFRJ) e Sócia da Aiyra, uma das empresas de games mais antigas do RJ, dedicada ao desenvolvimento de games dos mais diversos tipos e gêneros. Produziu e dirigiu diversos cases de jogos para educação e divulgação de marcas dentro dos mais de 130 projetos da Aiyra. Faz parte do Conselho da Diversidade da ABragames e já participou de banca em concursos de games como BIG Impact e IMGA. Já trabalhou com propriedades intelectuais como Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco, Miraculous Ladybug, entre outras.

MARCOS VINICIUS LIMA SILVA

Programador de Games no estúdio de desenvolvimento Sue The Real. Em parceria com o Estúdio Fauna, foi finalista da competição KOHQ2 na SPcine, com o jogo Angola Janga, baseado no livro de Marcelo D'Saete.

YURI MORAES - DEF YURI

Yuri Gregório Ferreira de Moraes, consultor independente e pesquisador nas áreas de juventude, práticas não formais de aprendizagem, violência urbana e dinâmicas criminais organizadas na América Latina. Possui pós-graduação em Arte/Educação Intermediática Digital pela Universidade Federal de Goiás. Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Faculdade Pinheiro Guimarães (RJ). Atua com grupos em situação de vulnerabilidade social e ações de caráter humanitário desde 2000, tendo passado por instituições como Viva Rio, Nações Unidas, Ministério da Justiça e Secretaria de Segurança Pública e Paz Social do Distrito Federal. Desde 1983 atua em diferentes linhas da cultura Hip Hop no Brasil onde é conhecido como Def Yuri.

AGRADECIMENTOS

A todos os profissionais, pais, mães, alunos, ex-alunos, adolescentes e crianças que ajudaram este material a orientar as famílias e a manter o espírito gamer:

Antônia Nagem, Beatriz Fagundes, Bianca Antunes, Camila Malaman, Camila Nagem, Cláudia Fagundes Napoli, Eliana Russi, Fabiana Vasconcelos, Fernanda Oliveira, Gabriela Fortim, Guilherme Junior, Guilhes Damian, Henrique Fortim, João Miguel Oliveira dos Santos, Julia Motta Vale, Larissa Accioly Perchiavalli, Julio Cesar Araújo, Larissa Brito Garcia, Lucas Kengi Ojima Sakuda, Malu Andrade, Manoel Tavano Bacal, Manuela Nagem, Marcel Morimoto, Marcio Black, Maria Angélica Andreolli Nonno, Maria Christina Correia de Toledo Barreto, Maria Julia Bengel, Marina Pecoraro, Monica Fortim, Natalia Zakalski, Paula Guimarães, Pedro de Toledo Menna Barreto, Raquel Serafim, Renato Nery, Roxane Pirro, Simon Gamboa, Lorelay Carvalho e Stéfano Moreno Verrastro, Vivian Azevedo, Conselho da Diversidade da ABragames; a todos seus autores que disponibilizaram seus textos; e a comunidade gamer, que apesar de seus problemas, tem dado passos no sentido de ter uma comunidade mais inclusiva.