

# PERCEPÇÕES DAS CRIANÇAS SOBRE VIDEOJOGOS – UM ESTUDO COM ALUNOS DE 10-12 ANOS

Luís Pereira

[lumigopereira@gmail.com](mailto:lumigopereira@gmail.com)

Universidade do Minho - Braga (Portugal)

Estudante de doutoramento no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

Sara Pereira

[sarapereira@ics.uminho.pt](mailto:sarapereira@ics.uminho.pt)

Universidade do Minho - Braga (Portugal)

Professora auxiliar e investigadora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

## Resumo

Realizado no âmbito de um projecto de educação para os media, o estudo aqui apresentado pretende conhecer as percepções de crianças de 10-12 anos relativamente aos videojogos. A ideia do que é um jogo, tipo de jogos preferidos, efeitos dos videojogos, quer ao nível das aprendizagens, quer ao nível da violência presente em muitos dos jogos, são alguns dos dados recolhidos com recurso a metodologias qualitativas, e que são aqui apresentados e analisados.

**Palavras-chave: videojogos, crianças, percepções, estudo.**

## Abstract

The study presented here was developed in the scope of a media education project and aims to know how children (from ages 10 to 12) perceive the use of video games. Some of the data collected, resorting to qualitative methodologies, which are analysed and presented here, include what the children's perceptions of a game are, what their favorite games are, and what effects video games have, both in terms of learning potential and in terms of the level of violence that exists in many of the games.

**Keywords: video games, children, perceptions, research.**

## Introdução

É no início dos anos 60 que surge aquele que é referido como o primeiro jogo, o *Spacewar*, desenvolvido nos Estados Unidos da América, mas seria necessário esperar uma década para que dois videojogos, *Computer Space* e *Pong*, assinalassem definitivamente o nascimento desta forma de entretenimento. Volvidos 50 anos, a indústria em torno dos videojogos cresceu de forma considerável, quer nas propostas de jogos, na forma como são produzidos, quer

no volume de negócio que lhe está associado, sendo muitas vezes comparada à do cinema de Hollywood.

Para este crescimento contribui de forma decisiva a aceitação por parte das pessoas. Apesar de não ser apenas uma actividade de crianças e jovens – ao contrário do que se possa pensar, pelo menos numa primeira impressão – é sobretudo a estas franjas que são atribuídos grandes consumos de videojogos. E é também esta actividade das crianças que desperta preocupações nos seus pais e educadores, pelos receios de possíveis efeitos que daí possam resultar.

Por outro lado, há quem identifique nesta actividade um potencial para permitir aos jogadores desenvolver diversas competências. “A geração para quem aprender é jogar” – é com esta expressão que Wim (2007) sintetiza a forma de aprender na geração de crianças que estão hoje na escola e que terão nos videojogos um dos divertimentos favoritos.

Os resultados de algumas investigações desenvolvidas sobre esta temática revelam-se, nalguns casos, contraditórios, tornando-se difícil tomar uma posição equilibrada, sem cair em posições que podem ser extremadas, em que se tenta, de um lado, acentuar os efeitos perniciosos, ou, por outro lado, fazer uma apologia dos videojogos como nova forma de aprender as matérias curriculares.

Para melhor se compreender o fenómeno dos videojogos é fundamental conhecer a perspectiva dos seus utilizadores, nomeadamente os mais novos, que se diz terem grande propensão para esta actividade muito graças ao acesso relativamente facilitado aos dispositivos de jogo (computador, consolas, telemóvel, Internet). Foi precisamente com esse objectivo, de conhecer melhor as perspectivas das crianças, que se desenvolveu o presente trabalho. De seguida, encontra-se a apresentação das opções metodológicas adoptadas no estudo, bem como a apresentação e discussão dos dados, não sem antes se proceder a uma contextualização desta investigação.

### **Contextualização do estudo**

O estudo que aqui se apresenta foi inicialmente desenvolvido no âmbito de um projecto de Educação para os Media que tinha como objectivo produzir materiais para apoiar e fomentar os processos de mediação de diferentes agentes educativos relativamente às práticas mediáticas dos mais novos. Este projecto, desenvolvido por investigadores do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, foi distinguido em 2009 com o primeiro prémio europeu de educação para os media atribuído pela *Evens Foundation* (Bélgica) no âmbito do concurso “The Evens Prize for Media Education 2009”. O seu resultado mais visível é a construção de *booklets* (brochuras) sobre vários media. Ao primeiro, “Como TVer”, seguiu-se um outro sobre a questão em análise: “Videojogos: saltar para outro nível”, que resulta de vários contributos, nomeadamente dos resultados obtidos com este estudo aqui apresentado.

Os videojogos, os seus usos e práticas, foram uma das áreas contempladas no referido projecto, por um lado, pelo facto de jogar videojogos ou jogos de

computador constituir, hoje, uma das formas de divertimento preferidas de grande parte das crianças, por outro lado, por ser um dos temas centrais das preocupações que os adultos manifestam no que respeita à relação das crianças com os media (PEREIRA, 2007).

Do ponto de vista de muitos adultos, esta é uma actividade perigosa devido ao tempo que as crianças despendem, aos malefícios que pode trazer para a sua saúde, aos ambientes violentos que muitos jogos apresentam. Para muitos pais, esta actividade serve também para manter as crianças entretidas, mas exige bastante dos educadores pois é algo que está sempre em evolução, é dispendioso e requer um acompanhamento constante e nada fácil, sobretudo para a maioria, que tem uma experiência de jogo muito limitada, ou mesmo nula, como foi possível perceber num estudo exploratório com pais realizado com o objectivo de fundamentar os conteúdos a incluir no *booklet* (PEREIRA, PEREIRA & PINTO, 2009).

Atendendo ao impacto social desta prática e ao interesse em conhecer o que as crianças aprendem (de bom ou de mau) quando passam horas em frente ao computador, junto da consola ou agarradas aos aparelhos móveis de jogos, ou que impactos pode esta actividade ter no seu desenvolvimento, consideramos essencial auscultar as crianças sobre uma actividade em que elas são, se não especialistas, pelo menos utilizadores frequentes. Para isso, foi solicitada a colaboração de cerca de centena e meia de alunos entre os 10 e 12 anos de quatro escolas de ensino público e privado no distrito de Braga (norte de Portugal). Através dos seus professores, foi solicitado às crianças que escrevessem um texto ou que fizessem um desenho sobre videojogos. Pretendia-se que expressassem a sua opinião de uma forma espontânea e criativa, fornecendo-nos elementos que nos permitissem analisar as suas percepções sobre a temática em estudo.

Com esta comunicação pretendemos apresentar e discutir os resultados obtidos através da análise qualitativa do *corpus de* dados recolhido. Sublinha-se a utilização de metodologias qualitativas que podem ser um interessante complemento, ou eventualmente contraponto, a outros estudos produzidos nestas áreas de natureza predominantemente quantitativa. Com isto procura-se responder ao desafio inicial: contribuir para uma melhor compreensão sobre esta forma de entretenimento, aliás, uma actividade que tem tido um grande crescimento económico, o que indicia a sua grande implementação na sociedade.

### **Metodologia do estudo**

Neste estudo seguiu-se uma metodologia de natureza qualitativa. Atendendo a que se pretendia conhecer as percepções das crianças sobre os fenómenos dos videojogos, ouvindo as suas próprias vozes e registando as suas opiniões e pontos de vista, optou-se por recolher estas impressões através de textos livres e de desenhos sobre a temática em estudo. Pelo que foi possível apurar através da pesquisa bibliográfica sobre a geração mais nova e os videojogos, há uma escassez de artigos que mostrem as perspectivas das crianças, sobretudo das mais novas. No contexto português, por exemplo, encontrámos o trabalho de

Hugo Magalhães que recorreu à realização de entrevistas semi-dirigidas a crianças a frequentar o primeiro ciclo do ensino básico (idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos de idade) com o objectivo de “ verificar a importância que os videojogos têm no quotidiano da criança, na sua forma de pensar, de ver e aprender”.

No que diz respeito aos dados estatísticos, estes também se referem apenas à população com idade igual e superior aos 15 anos, como são exemplo os relatórios elaborados pelo OberCom – Observatório da Comunicação (2009) sobre esta matéria, ficando aqui uma lacuna sobre o que se passa abaixo desta idade em termos de consumo e de práticas dos videojogos.

A recolha do material foi feita no contexto de escola, por ser o local onde mais facilmente se poderia encontrar a população definida para o estudo. Participaram 147 alunos com idades compreendidas entre os 10 e os 12 anos, a frequentar os 5º e 6º anos das escolas E.B. 2,3 de Celeirós, E.B. 2,3 Abel Varzim, Instituto Nun'Álvres e Colégio Teresiano do distrito de Braga (norte de Portugal).

Foi solicitado às crianças que escrevessem um texto ou fizessem um desenho sobre alguns dos tópicos que lhes eram sugeridos a propósito da realidade dos videojogos. No total foram recolhidos 58 desenhos e 89 textos. Para esta comunicação apresentam-se apenas os resultados provenientes da análise dos textos, uma vez que reúne já um conjunto significativo de contributos.

Depois de recolhidos, realizou-se uma leitura exploratória dos textos com o objectivo de ajudar a recolher as primeiras impressões sobre as perspectivas dos pré-adolescentes e de criar as categorias de análise dos mesmos. A partir deste primeiro contacto com o material, construiu-se então a categorização apresentada na tabela seguinte:

---

#### **Categorias**

---

1. Noção que as crianças têm sobre os videojogos
  2. Tipo de jogos preferidos das crianças
  3. Classificação e adequação dos jogos
  4. Os efeitos dos videojogos
    - 4.1. Aprendizagem e competências desenvolvidas
    - 4.2. Violência e outros aspectos negativos
  5. Sugestões deixadas pelas crianças
  6. Colocados no papel de criadores
- 

Estas foram, portanto, as categorias que orientaram a análise qualitativa dos textos, tendo-se analisado individualmente cada um e feito também o cruzamento de informação entre os vários. Não se pretendeu analisar quantitativamente o material, embora alguns dados tenham sido analisados desse ponto de vista. Para

cada categoria, identificaram-se as marcas principais e as ideias predominantes, relacionando as perspectivas das crianças entre si.

No ponto seguinte, apresentam-se os resultados provenientes desta análise.

## **Apresentação e discussão dos resultados**

Depois de lidos e analisados os textos, como se referiu anteriormente, foram criadas categorias analíticas de forma a melhor compreendermos o sentido das ideias descritas pelas crianças envolvidas no estudo. Para cada uma das categorias, ou subcategorias, encontram-se algumas citações, bem como uma breve leitura crítica.

### **1. Noção que as crianças têm sobre os videojogos**

Genericamente, as crianças identificam a especificidade deste tipo de jogos, baseando-se no conhecimento que têm enquanto utilizadores ou enquanto observadores. A noção de videojogo é muito vaga, suportando-se no nome ou no objectivo de determinados jogos ou ainda nos aparelhos que permitem jogar.

“O Fifa 10 é de futebol, faz-se campeonatos e depois dá para comprar jogadores, ir à academia, falar com o olheiro para ir ver jogadores de outros países, etc... O Pes 10 é quase igual só que dá para fazer mais truques com a bola e dá para fazer um campeonato na Champions.

O Counter Strike 1.6 é de pistolas, organizo equipas e escolho as armas, escolho o território e depois só temos de combater. O Command and Conquer 1 é de construir fábricas de energia, de homens, canhões, de tanques e depois tenho de atacar com o meu exército. Euro Truck, este jogo é de camiões e tenho de fazer entregas, tenho quase tudo no camião e tenho de ligar os piscas, as luzes, meter gasolina, dormir.”

*Marco, 11 anos*

Nas passagens seguintes, sugere-se a ideia de que jogar, no sentido geral, é algo transversal a todas as épocas, mas, no presente, as tecnologias permitem esta forma tecnológica de divertimento. Não deixam, por isso, de ser mais uma forma de entretenimento, o que não é inconciliável ou impede de se ter outros hobbies.

“Os videojogos são a versão moderna dos jogos que todas as épocas tiveram.”

*Ana, 11 anos*

“Eu passo a maior parte do meu tempo a jogar, é um dos meus hobbies preferidos, apesar de gostar de outras coisas. Os jogos são um divertimento para muitas crianças e adolescentes.”

*Diogo, 11 anos*

Já divertimento e aprendizagem por vezes surgem nos discursos como ideias em conflito. Se, para uns, os videojogos deviam ser educativos – é importante sublinhar esta recomendação, uma ideia que retomaremos mais à frente –, para outros, esse tipo de jogos é pouco divertido. Aliás, como refere uma criança no seu texto, as actividades lúdicas, como ir à piscina, não têm de ser necessariamente educativas.

“Estava uma tarde maravilhosa e o João estava a jogar computador.

- Sim! Lá vou eu para o nível 4!

Tlim, tlim! A campainha tocou e o João foi abrir a porta, zangado por ter que parar o jogo mais fixe do mundo: Spiderman.

- Olá! – exclamou a Rita – Queres vir à piscina?

- Agora? Deves estar a gozar! Estou a jogar o novo jogo do Spiderman.

- É isso é mais divertido do que ir...

- É sim senhora – interrompeu o João.

- Sabes, a maioria dos jogos de computador não são nada educativos e o do Spiderman é um deles! – disse a Rita, zangada – se não quiseres vir, não venhas mas digo-te: os jogos de computador não têm nada de educativo!

- A piscina também não é educativa... E nos jogos do Spiderman podes aprender a lançar teias... - afirmou o João.”

*Patrícia, 11 anos*

“Um dia dois amigos, o João e o Eduardo, decidiram jogar um videojogo no computador.

- Mas qual? Há tantos – disse o João.

E o Eduardo respondeu:

- Cá por mim escolheríamos um que fosse educativo.

- É que nem pensar, vamos jogar antes um mais divertido – disse o João.

- E quem te disse que os mais educativos não são divertidos? – respondeu ofendido o Eduardo.

- Podem até ser divertidos, mas nós já temos 12 anos e aqueles jogos devem ser para os meninos de 5 anos.”

*Marina, 11 anos*

## **2. Tipo de jogos preferidos das crianças**

No que toca ao tipo de jogos mais jogados, e supõe-se, favoritos, as crianças evidenciam um consumo pouco diversificado, não variando a tipologia de jogos já experimentados. A citação de João, 11 anos, resume bem quais os jogos mais apreciados pelas crianças participantes no estudo.

“Os meus jogos favoritos são: jogos de futebol, jogos de luta, de carros, de aventura e de muita acção.”

*João, 11 anos*

“Eu vou comprar mais jogos, mas gosto muito daqueles que tenho, nunca me canso de jogar, por isso os que eu vou comprar quero que sejam sempre do mesmo tipo que os outros.”

*Sara, 11 anos*

### 3. Classificação e adequação dos jogos

Quando se vai adquirir um jogo, um dos aspectos importantes é avaliar a sua adequação à criança que vai ter acesso a ele. Essa é, curiosamente, uma das preocupações manifestada em alguns textos, como se pode comprovar nas passagens seguintes. As crianças mostram sobretudo preocupação com a adequação dos jogos à faixa etária dos utilizadores.

“Recebi esta nota de 50 euros e a minha mãe deixa-me comprar um videojogo. Vamos àquela loja?”

- Vamos lá. Eu vou contigo e ajudo-te a escolher um jogo.

Já na loja, estavam a ver os jogos quando o Rui reparou num:

- Eduardo. Anda cá. Olha este. Vou comprá-lo.

- É melhor não. Maiores de 18 anos. Ainda tens pesadelos ou qualquer coisa do género.”

*Tomás, 11 anos*

“Se alguém quiser comprar um jogo deve ver primeiro a faixa etária.”

*João, 10 anos*

### 4. Os efeitos dos videojogos

A questão dos efeitos é um dos tópicos mais destacados pelas crianças nos seus textos. Nesta categoria estão incluídas outras subcategorias que procuram avaliar os efeitos positivos e negativos que, no ponto de vista das crianças, os jogos podem exercer nas pessoas.

#### 4.1. Aprendizagem e competências desenvolvidas

Segundo algumas crianças, com os jogos é possível adquirir o domínio de algumas tarefas, que podem estar relacionadas com a natureza do jogo (conduzir, jogar futebol...), ou então, outras competências mais indirectas, como melhorar o inglês ou o domínio das tecnologias. Mesmo com os aspectos *a priori* negativos, como é o caso da violência, também se podem tirar algumas ilações.

“Em jogos de futebol aprendo nomes de jogadores e torneios, os melhores truques para explicar quando estou a jogar com os meus amigos. Em jogos de carros aprendo o risco que é andar de força de mais. Em jogos de equipa aprendo que tenho que ajudar os outros.”

*João, 11 anos*

“Com os jogos aprendemos a mexer melhor nas novas tecnologias.”

*Guilherme, 11 anos*

“Posso aprender a ler línguas estrangeiras, a fazer esquemas, entre outras coisas. Os videojogos são divertidos e engraçados mas há outros violentos, e com a violência também

de aprende! A defender-se, a fazer emboscadas e há muitas mais coisas que se podem aprender com os videojogos.”

*Sérgio, 11 anos*

“Os videojogos podem ser usados como ferramentas de aprendizagem, são atractivos e contribuem para o bem-estar psicológico de quem os pratica. Podem fomentar novos conhecimentos e destreza. Mas quando usados em excesso podem ter malefícios.”

*Ana, 11 anos*

O texto seguinte problematiza de forma interessante esta questão da aprendizagem, sugerindo, entre outros, que os jogos com conteúdos didácticos podem promover uma forma divertida de aprender.

“Os videojogos podem ter aspectos positivos e negativos.

De uma primeira perspectiva os videojogos podem ser úteis e até instrutivos dependendo do tipo de jogos e da frequência da sua utilização. Está cientificamente comprovado que os jogos com mais acção e dinamismo desenvolvem reflexos, ao passo que os jogos de carácter estratégico e com muita jogabilidade desenvolvem o espírito criativo e a capacidade de gestão/decisão.

Se forem jogos com conteúdos didáctico sem dúvida que se pode tornar uma forma divertida de aprender, mas mesmo sendo jogos convencionais, dependendo da interpretação que fazemos deles podemos sempre aprender e tirar exemplos para a vida real.

No entanto, alguns jogos com conteúdos violentos podem influenciar a aprendizagem no sentido negativo. Uma utilização muito frequente dos jogos pode também causar cansaço e prejudicar a vida escolar dos alunos.”

*Carlos, 11 anos*

Já os textos seguintes podem ser vistos como uma prova de que os jogos podem estimular a imaginação e a criatividade das crianças.

“Se eu fosse o criador de videojogo, criaria um jogo com vários avatares. Seria um jogo para a PS3 com vários modos de jogo. O jogo seria baptizado como Hero Rising, onde haveria portais do tempo e vilões que não parariam até dominarem o mundo. Eu ou todos os outros jogadores teríamos companheiros online. Os chefes dos ladrões seriam do pior. A melhor parte do jogo é que tu e eu seríamos uma personagem com duas caras: nas aulas um(a) rapaz (rapariga) normal com um professor normal, fora da escola um avatar com um agente neo-humano que iriam salvar o mundo.”

*André, 11 anos*

“Se fosse criadora de um videojogo fazia uma caixa gigante transparente onde demonstrava num mundo 3D uma vida e quando lá entrássemos podíamos escolher se queríamos o tempo no futuro, presente ou passado.

Quando estávamos fartos deste ambiente, e íamos para a caixa viver outra vida virtual com tudo. Lá, uma hora no tempo real era um minuto. Eu podia ter uma casa e dinheiro a sério. O nome do meu jogo seria The Virtual Life.”

*Fernanda, 11 anos*



“Quando eu jogo um videojogo aprendo a criar novos mundos e níveis que posso partilhar pela Internet. Também aprendo que há certos jogos que não devem ser jogados muitas vezes porque podemos ficar “viciados”. Esses jogos dificultam a aprendizagem das crianças e dificultam o seu rendimento escolar.”

*João, 11 anos*

Um último aspecto que pode ser destacado é a interacção que os jogos promovem, em termos de contacto social entre as crianças. A passagem seguinte é um exemplo de como as conversas das crianças giram em torno dos jogos, no caso, qual a estratégia a utilizar para avançar de nível.

“O Miguel e o João encontram-se no intervalo para falarem.

-Olá, Miguel! Sabes, ontem passei o nível “Into the stars” sem perder uma vida.

- A sério? Eu ando a tentar passar esse nível há semanas. Como é que conseguiste? – perguntou o Miguel admirado.

O João começou a explica.

- É assim, quando saltas tens de carregar no Ctrl para saltares mais longe. A seguir aparecem as bolas saltitantes e tens de fugir delas. Durante o jogo tens de usar sempre o Ctrl e assim ganhas.

- Obrigado!

Driiim.

No dia seguinte.

- João, João, passei o nível.”

*Maria, 11 anos*

## **4.2. Violência**

Dos 89 textos analisados, aproximadamente 60% fazem referência à questão da violência. Este é, sem dúvida, um dos tópicos mais presentes nos discursos das crianças, aparecendo muito ligado ao fenómeno dos videojogos. Elas identificam esse aspecto da violência como um factor relevante para um jogo ser adquirido e jogado. Considerando a ocorrência significativa desta temática, encontra-se abaixo um maior número de citações no sentido de ilustrar os pontos de vista das crianças. É de sublinhar as concepções que as crianças têm em relação aos efeitos dos videojogos, demonstrando uma preocupação com os efeitos directos e imediatos da violência nos jogadores.

“Eu acho a maioria dos jogos de computador são violentos, por exemplo: Smackdown Raw; Fight Club; Spiderman, Grang Theft Auto 4; CS; Vice City Stories, Call of Dutty e já chega.”

*Maria, 11 anos*

“São os jogos mais violentos os mais vendidos.”

*Rafael, 11 anos*

“Eu acho que a maioria dos jogos de computador são violentos.”

*Maria, 11 anos*

“Os jogos violentos são os jogos preferidos de toda a gente.”

*Ana, 11 anos*

“Muitos jogos de vídeos são violentos, aliás são esses que têm mais procura.”

*Sara, 11 anos*

Para muitas das crianças, a violência dos videojogos influencia claramente as pessoas, nomeadamente as crianças, tornando-as violentas, porque copiam os comportamentos aí apresentados.

“Alguns jogos podem conduzir-nos à violência, como os jogos de wrestling.”

*Cátia, 11 anos*

“Esses videojogos ensinam as crianças a serem más. É por isso que há tantos crimes, porque as pessoas vêem os jogos [violentos como] divertidos e quando as crianças crescem ficam violentas e más. Eu acho que se não houvesse esse tipo de jogos não havia assim tantos crimes.”

*Ana, 11 anos*

“Os jogos violentos fazem com que as crianças que os jogam se tornem violentas.”

*Ana, 11 anos*

“Há muitos jogos que nem sempre são bons exemplos para os jovens hoje em dia. (...) Estes jogos ensinam os jovens a lutar. Às vezes parece que as imagens se fixam dentro da cabeça deles. Há casos em que já aconteceu que, à noite, um menino estava a jogar GTA e depois na manhã seguinte pegou numa espingarda e matou os pais a tiro, sem saber o que estava a fazer de tão viciado estar no jogo. (...) Mas depende muito das pessoas, umas viciam-se mais que outras e esse é o mal de muitas e muitas pessoas, na vida de cada um de nós.”

*Rosana, 10 anos*

“Uma vez a Núria foi à casa do seu primo (...) e quis experimentar jogar, porque quando ela vai ao computador é só para fazer trabalhos. (...) Gostou muito e quando a tia os chamou para irem comer ela não foi. (...) Chegou a mãe da Núria, ela ainda estava no computador, e a tia disse-lhe que ela não jantou por causa de um jogo de um site. A Núria saiu de casa do Tomás e logo que chegou a casa, a mãe dela começou a gritar com ela porque o comportamento dela foi feio. A Núria pegou numa faca e apontou para a mãe dela:

- Tu ou deixas de gritar comigo ou espeto-te esta faca no teu corpo.

Isto tudo foi porque o primo dela, o Tomás, lhe ensinou a jogar no computador.”

*Daniela, 11 anos*

“As pessoas queixam-se das guerras, do terrorismo, a maior parte começa com videojogos, os adolescentes jogam e no fim tornam o jogo realidade. E daí vêm os assaltos a lojas, a casas, bancos...”

*Bárbara, 11 anos*

“Muitas crianças vão a escolas vizinhas e assassinam outras pessoas só porque viram coisas dessas ou no computador ou noutros sítios quaisquer.”

*Marta, 11 anos*

“Ensinam a lutar, a agir de forma violenta e ressonada, Há pessoas que não eram nada violentas e após terem jogos ficaram extremamente bruscos. (...) Os jogos são violentos ao

ponto de influenciarem os meninos mais pequenos a pedirem aos pais para comprarem armas, pistolas, caçadeiras, navalhas (a brincar)..."

*Telma, 10 anos*

"O GTA é um jogo para maiores de 18 anos, mas muitas crianças começam a ver os primos, os amigos ou irmãos mais velhos a jogarem e muitas dizem aos pais que o querem. Isto é mau porque as crianças começam a achar piada matar polícias, roubar carros que, quando chegam a uma determinada idade, ficam de tal maneira viciados que deixam de fazer isso no jogo e passam a fazê-lo na sociedade."

*Sara, 10 anos*

"Os jogos de computador podem ser violentos e ensinam algumas crianças a ficar doidas da cabeça, por causa de alguns jogos, como por exemplo: jogos de pegar em armas e matar pessoas, raptar, esfaquear, etc. e as crianças acabam por matar, esfaquear, roubar e depois são presas."

*João, 10 anos*

"As pessoas queixam-se das guerras, do terrorismo, a maior parte começa com videojogos, os adolescentes jogam e no fim tornam o jogo realidade. E daí vêm os assaltos a lojas, a casas, bancos..."

*Bárbara, 11 anos*

Quanto ao tipo de violência identificada, está sempre ligada às armas, luta, portanto, uma violência física, não sendo referidas outras formas de violência, como racial, sexual, linguística...

"Alguns jogos podem ser violentos, os de luta e de pistolas."

*Rafael, 11 anos*

"Os videojogos podem ser violentos se houver luta, armas, crimes, isto é, coisas agressivas."

*Ana, 11 anos*

"Há jogos muito violentos, como o Smackdown e o Counter Strike. Um é de luta, outra é de pistolas."

*Guilherme, 11 anos*

Esta questão da violência não é indiferente a grande parte dos textos, mas há crianças que parecem lidar bem com este aspecto, sugerindo que é uma forma de aprender a lidar com a própria violência.

"Eu aprendo em jogos de luta a defender-me. (...) Em jogos de carros aprendo o risco que é andar de força de mais."

*João, 11 anos*

“Aprendemos a defendermo-nos dos outros.”

*Bruno, 12 anos*

“Há outros jogos violentos e com a violência também se aprende! A defender-se...”

*Sérgio, 11 anos*

“Para mim, os videojogos podem não ser violentos. Os videojogos só são violentos se as pessoas deixarem pois os seus criadores fazem com um objectivo e não é esse. (...)  
Só por serem violentos não temos que os evitar, mas não deixarmos que isso nos afecte.”

*Fernanda, 11 anos*

Como referimos anteriormente, este tópico da violência está bastante presente no discurso das crianças. E este é o aspecto negativo mais referido, mas a questão do vício e as consequências que isso pode ter, nomeadamente no rendimento escolar, é também uma das preocupações manifestadas pelas crianças.

“Há pessoas que estão viciadas nos videojogos, mas eu não. Eu acho que se as pessoas se viciarem nos jogos, depois têm piores estudos pois eles estragam as pessoas.”

*Rita, 11 anos*

“Como muitas pessoas, eu adoro jogos de computador. Tenho 3 jogos que adoro que são Counter-Strike, GTA Vice City e GTA3.

Há uns meses atrás, eu ia todos os dias para o computador jogar GTA Vice City. Era todos os dias. Explicando melhor, estava viciada nesse jogo. Porém, todas as noites não conseguia dormir. Nessas noites só sonhava com esse jogo e dizia-me: “Amanhã não vou jogar”.

Mas não adiantou, mal chegava a casa ia logo jogar e era o mesmo todas as noites, sonhava com o tal jogo. Uns meses depois, deixei de jogar porque achava que o jogo tinha perdido a piada. E agora consigo dormir melhor.

O que estou a tentar dizer é que por mais que um jogo seja fixe não devemos estar sempre a jogá-lo. Porque depois viciamo-nos e podemos não conseguir dormir à noite ou podemos praticar nos nossos amigos os actos praticados no jogo.”

*Daniela, 11 anos*

“Se passarmos muitas horas em frente a jogos ficamos com as vistas cansadas. Como já me aconselharam devemos passar uma hora a jogar, uma hora a ver TV e uma hora a estudar.”

*Guilherme, 11 anos*

“Alguns jogos com conteúdos violentos podem influenciar a aprendizagem no sentido negativo.”

*Carlos, 11 anos*

## **5. Sugestões deixadas pelas crianças aos pais**

Ainda relacionado com os perigos dos videojogos, algumas crianças deixam sugestões interessantes aos pais, nomeadamente para estarem atentos na altura

da aquisição de um jogo, ou ainda para jogarem com os seus filhos. Os pais surgem aos olhos das crianças como elemento fundamental de mediação.

“Existem jogos extremamente perigosos e não apropriados para a minha idade. Os pais deviam estar mais atentos aos seus filhos e aos jogos e sites que pesquisam.”

*Ana, 11 anos*

“Eu acho que mais pais deviam ter a noção de como são esses jogos, também não deviam deixar os seus filhos jogarem tranquilamente esse tipo de jogos. E por que não os pais jogarem com os seus filhos os jogos que lhes compram?”

*Sara, 11 anos*

“Há videogames que são violentos, outros muito violentos... Será que os pais sabem de que é que se trata quando os compram para os filhos? Ou ainda para que idade é que os videogames são apropriados?”

*Bárbara, 11 anos*

## **6. No papel de criadores de videogames**

Um dos principais reparos implicitamente feito aos videogames está relacionado com os conteúdos violentos, mas quando colocados no papel de criadores, apesar de haver uma criança a mencionar que não faria um jogo violento, grande parte dos textos contém referências aos ambientes agitados que podem ser encontrados em grande parte dos videogames. Para além disso, não há qualquer tipo de preocupação com os jogos serem ou não educativos, um dos aspectos que tinha sido repetidamente reclamado para os videogames.

“Se eu fosse um criador de um jogo, o mesmo não seria violento, mas sim divertido e engraçado.”

*Cláudia, 10 anos*

“Se eu fosse o criador de videogames, criaria um jogo com vários avatares. Seria um jogo para a PS3 com vários modos de jogo. O jogo seria baptizado de Hero Rising. (...) Os chefes dos ladrões seriam do pior.”

*André, 11 anos*

“Se eu criasse um jogo chamava-se “caça aos polícias no castelo assombrado”. (...) o castelo está cheio de monstros, tal como o Frankenstein com uma bazuca, lobisomem com uma sniper e o Drakula com um lança chamas. (...) No final aparece um exército de múmias com metralhadoras e morrem todos.”

*Ricardo, 11 anos*

“Seria um jogo para maiores de 16 anos devido ao aparecimento de armas brancas e pessoas semi-nuas.”

*Gonçalo, 11 anos*

## **Síntese final**

Neste estudo, apesar de se procurar ouvir as percepções das crianças, sentimos que estão um pouco contaminadas pelas perspectivas dos adultos, a de fazerem uma associação automática dos videojogos à violência, de tal forma que quando colocados no papel de criadores essa ideia aparece facilmente. Há, portanto, um discurso e uma prática que diferem. Se, por um lado, condenam a violência nos jogos, pois dizem que tornam as pessoas violentas, na verdade parecem ser consumidores deste tipo de jogos. E muitos textos referem a importância dos jogos serem educativos, mas depois essa preocupação não é convocada para os jogos que idealizam.

Por outro lado, a ideia predominante de que a violência, presente na maioria dos videojogos, torna as pessoas violentas foi algo que nos pareceu muito relevante, pelas concepções implícitas. Uma vez mais podemos encontrar uma certa incongruência, pois, então, caso os jogos sejam assim tão determinantes para o comportamento das pessoas, deveriam deixar de jogar esse tipo de jogos (o que, aliás, algumas crianças sugerem).

Neste trabalho de investigação as perspectivas das crianças são muito baseadas nos fundamentos do paradigma dos efeitos. Vários factores podem concorrer para isso. Por um lado, os próprios meios de comunicação acentuam os efeitos dos media, e geralmente os efeitos negativos e o discurso corrente é também o que aparece espelhado nas perspectivas das próprias crianças, isolando outras variáveis de carácter contextual do sujeito. As crianças dizem que os jogos violentos tornam as pessoas violentas, mas parecem na verdade ser jogadores deste tipo de jogos, notando que os casos de influência ocorrem mais aos outros e não tanto ao próprio.

Todas estas problemáticas parecem justificar a abordagem dos videojogos na perspectiva da educação para os media. Os ambientes digitais e, concretamente os videojogos, têm vindo a comprovar que a educação para os media é cada vez mais um imperativo, no sentido de criar condições para que as crianças se tornem consumidores mais activos e reflexivos. É também uma formação fundamental para os pais e educadores, para que sejam capazes de desenvolver nas crianças capacidades para lidarem com os media de forma responsável.

A multiplicidade de escolhas, o papel que é dado ao utilizador, a atractividade de certos meios não se coaduna com uma perspectiva meramente vacinatória (GONNET, 2007), pois, como atrás vimos, o discurso pode estar contaminado por uma visão dos adultos, eventualmente agradável de ouvir aos pais, mas, depois, a prática das crianças pode não coincidir com essas palavras.

## Referências bibliográficas

ALFAGEME-GONZÁLEZ, M.B. & SÁNCHEZ-RODRÍGUEZ, P.A. (2002). «Aprendiendo habilidades con videojuegos», in *Comunicar*, 19, 114-119.

GONNET, J. (2007). *Educação para os Media. As Controvérsias Fecundas*. Porto: Porto Editora.

MAGALHÃES, H. (2009). «A criança e os videojogos: estudo de caso com alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico». *Dissertação de Mestrado*. Braga: U. Minho. Url: <http://hdl.handle.net/1822/9543> (consultado em 05/2010).

MARÍN-DÍAZ, V. (2004). «Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar», in *Comunicar*, 23, pp.115-119.

OBERCOM (2009). *A Sociedade em Rede em Portugal 2008 - Videojogos na Sociedade em Rede*. Lisboa: OberCom. Url: [http://www.obercom.pt/client/?newsId=548&fileName=fr6\\_sr\\_2008.pdf](http://www.obercom.pt/client/?newsId=548&fileName=fr6_sr_2008.pdf) (consultado em 05/2010).

PEREIRA, L. (2007). «Os Videojogos na Aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9.º ano e sobre as perspectivas das editoras». *Dissertação de Mestrado*. Braga: U. Minho.

PEREIRA, L. (2008). «O papel dos videojogos no desenvolvimento de competências digitais» in *Comunicação e Sociedade*, 13. Braga: Universidade do Minho.

PEREIRA, L.; PEREIRA, S. & PINTO, M. (2009). «Práticas online e perspectivas sobre os videojogos: da investigação aos processos de mediação parental», in *Conferência Nacional – Livro de Actas*. Lisboa: UNL.

WIM, V. (2007). «Homo Zappiens - Learning Knowledge; The Digital Mindset» in *EU Conference eLearning Lisboa 2007- Delivering on the Lisboa Agenda*. Url: [http://www.elearninglisboa.com/send\\_file.php?tid=ZmljaGVpcm9z&did=0f28b5d49b3020afeecd95b4009adf4c](http://www.elearninglisboa.com/send_file.php?tid=ZmljaGVpcm9z&did=0f28b5d49b3020afeecd95b4009adf4c) (consultado em 01/2008).