

VIDEOJOGOS

Saltar para outro nível

Autores
Sara Pereira, Luís Pereira, Manuel Pinto

Design & Ilustração
Pedro Mota Teixeira

Os videojogos na minha vida

Como muitas pessoas, eu adoro jogos de computador. Eu tenho 3 jogos que adoro e que são: Counter-strike, GTA Vice City e GTA3.

Há uns meses atrás eu ia todos os dias para o computador jogar ao 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: "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 pode nos praticar nos nossos amigos os actos praticados no jogo.

Daniela, 11 anos

PRÓXIMO NÚMERO:
INTERNET E REDES SOCIAIS



VIDEOJOGOS

Saltar para outro nível

Autores

Sara Pereira, Luís Pereira, Manuel Pinto

Design & Ilustração

Pedro Mota Teixeira

Edição 2010

EDUMEDIA - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

Tiragem

9000

ISBN

978-989-95500-8-7

Execução gráfica

Diário do Minho

Agradecimento

Alunos dos 5º e 6º anos, do ano lectivo 2009/10, das escolas E.B. 2,3 de Celeirós (Braga), E.B. 2,3 Abel Varzim (Barcelos), Instituto Nun'Álvares (Santo Tirso), Colégio Teresiano de Braga, pela participação com os textos e desenhos.

Colaboração



Universidade do Minho



Apoio



Apresentação

Depois de termos dedicado o primeiro *booklet* (brochura) à televisão – **Como TVer** –, surgem agora os videojogos como a temática central a ser apresentada e analisada. Partimos do princípio de que conhecer a realidade dos videojogos é fundamental para se poder ajudar as crianças e os jovens a terem uma perspectiva mais crítica sobre uma actividade que uma grande maioria tanto aprecia. Vários estudos têm mostrado que os pais têm dificuldade em lidar com esta realidade que, não sendo nova, está em constante evolução graças à proposta de novos jogos e aos diversos desenvolvimentos tecnológicos que têm permitido diversificar as plataformas de jogo, como a Internet, os telemóveis, as consolas móveis.

O trabalho aqui apresentado resulta das conclusões de

projectos de investigação realizadas anteriormente, bem como de um estudo exploratório com pais e crianças de 10 a 12 anos. As cerca de 150 crianças envolvidas nesta pesquisa foram 'escutadas' através de textos livres e de desenhos. É uma selecção desses materiais que ilustra a brochura. Este *booklet* surge no âmbito de um projecto de Educação para os Media desenvolvido por investigadores do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, uma instituição que desde há mais de duas décadas se tem dedicado a estudar a relação dos mais jovens com os media. Este projecto 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'.



Joana, 10 anos

O que é um videojogo?

A dificuldade em definir o que é um videojogo começa, desde logo, pelo nome. Jogo de computador, jogo de vídeo ou até jogo digital são termos que por vezes são utilizados, tendo em conta a plataforma onde se joga – o computador, as consolas que se ligam aos televisores ou as portáteis.

Além disso, cada vez mais os telemóveis são também um instrumento onde é possível jogar. E é preciso não esquecer as típicas máquinas presentes nos cafés ou nas salas de jogos, a que se deve acrescentar as *lan house* (estabelecimentos que se assemelham a um cybercafé, onde se pode pagar para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local com o objectivo de jogar em rede ou *online*).

Concluindo, e porque é necessário utilizar um termo que seja minimamente consensual, a palavra "videojogo" parece reunir essas condições. Para além do sentido que transporta, a utilização do elemento *video* (do latim, ver) remete para

Magda, 11 anos

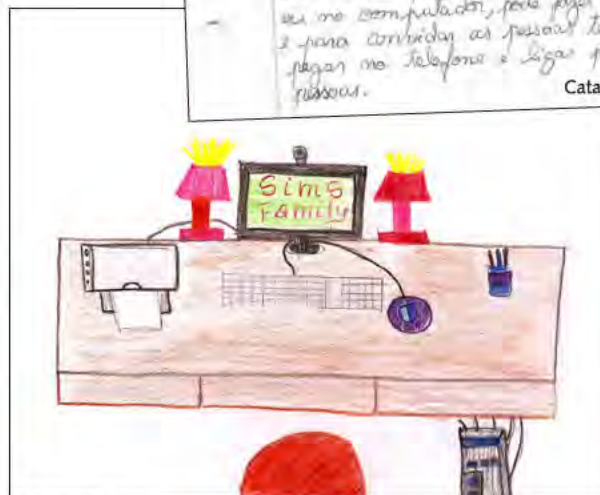


Os videojogos são a versão moderna dos jogos que todas as épocas tiveram. Os videojogos podem ser vistos como ferramentas de aprendizagem, são atractivos e contribuem para o bem-estar psicológico de quem os pratica. Podem fomentar novos conhecimentos e destrezas. Mas quando usados em excesso podem ter efeitos negativos.

Ana, 11 anos

Os meus jogos favoritos são GTA e o Sims 2, gosto logo muito Sims 2 porque o jogo mostra a vida de uma pessoa as várias. Essa pessoa pode fazer coisas novas quando o dinheiro se acaba tem de se focar no emprego no jornal ou no computador, pode jogar um jogo e para comido as pessoas tem de se jogar no telefone e ligar para as pessoas.

Catarina, 11 anos



Daniela, 10 anos

a componente visual e, metonimicamente falando, para o aspecto multimédia, traço distintivo deste tipo de divertimento. Pode-se dizer que num videojogo o jogador interage com um dispositivo digital, que lhe permite mergulhar num ambiente virtual, onde existe geralmente um objectivo a atingir e, ao mesmo tempo, algum tipo de oposição, organizado por um conjunto de regras.

Pela sua natureza, os videojogos têm vindo a ser considerados media, juntando-se assim aos media tradicionais, como os jornais, a rádio, a televisão, e aos novos media, como a Internet e o telemóvel. Sendo essencialmente uma forma de entretenimento, são também um veículo de informação, um objecto cultural, de transmissão de ideias ou valores. Devem, por isso, ser igualmente objecto de análise tendo em consideração quem cria, quem distribui, e a forma como são utilizados e se inserem no quotidiano.

VIDEOJOGOS
Saltar para outro nível

Os videojogos e a evolução tecnológica

No início dos anos 60 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. A partir daqui, o surgimento de consolas e a proliferação de computadores pessoais permitiram desenvolver jogos mais sofisticados, muitos deles verdadeiros sucessos à escala mundial.

No presente momento, a indústria em torno dos videojogos é considerável, sendo muitas vezes comparada à do cinema de Hollywood. A produção de alguns jogos é feita em vários países em simultâneo e inclui tarefas como a de escrita da história (conhecida como *guionismo*), a criação do universo das personagens, *design*, vozes, música, programação, promoção, distribuição...

É interessante pensar que os videojogos têm contribuído para termos equipamentos cada vez mais sofisticados nas nossas casas. Não será apenas para aceder melhor à Internet ou para ter um processador de texto mais aprimorado que os componentes gráficos dos computadores estão cada vez mais potentes, mas também para permitirem correr jogos que necessitam de máquinas com outro tipo de requisitos técnicos.

Se observarmos a quantidade de dispositivos de jogo que vão surgindo, bem como a proposta diversificada de jogos com diferentes possibilidades de interacção, em conjugação com o desenvolvimento da Internet, a questão que se coloca é o que nos reserva o futuro quanto aos videojogos.



Bárbara, 10 anos

Diferentes tipos de jogos

Os elementos essenciais de um videojogo são os ambientes de jogo, a existência de algum tipo de desafio, os objectivos a alcançar. Para gerir este universo existem as regras e objectivos, que por vezes só são perceptíveis após um contacto demorado com o jogo.

Tal como na televisão ou no cinema, também nos videojogos se procura identificar os diferentes elementos e agrupá-los por tipologias. Apesar de não haver consenso quanto a uma

categorização definitiva, é fácil compreender que há diferenças entre um jogo de corridas e um de estratégia, ou entre um jogo que é jogado contra o computador ou em grupo (presencialmente ou através da Internet), ou entre um que demora duas ou três horas a ser jogado ou outro que pode demorar semanas para "completar". Falar de videojogos é, portanto, falar de uma realidade diversa e complexa.



A interacção com os jogos

Um dos aspectos que fascina os jogadores é a possibilidade de interacção com os mundos fantásticos que vão passando à frente dos seus olhos, como se pudessem entrar numa história, encarnar uma personagem (a que se pode chamar avatar) e influenciar o desenrolar da própria história.

A ideia de um jogador isolado no seu quarto a combater dragões parece morar apenas no imaginário. O desenvolvimento da Internet tem permitido que os videojogos sejam jogados em rede, não sendo assim necessariamente uma actividade que promova isolamento.

No entanto, há jogadores que podem viver num certo alheamento da realidade, levando-os a ter um maior contacto com outros jogadores através do ecrã do que com as pessoas com quem vivem. Por isso, é preciso estar atento às crianças – ao jogar em rede estão ligadas à realidade ou isoladas do mundo?

Segundo alguns autores, através dos videojogos é possível criar dinâmicas sociais de que é exemplo a constituição de grupos ou clãs, comunidades virtuais de jogadores que se juntam em torno de interesses comuns e que se servem dos

conhecimentos dos companheiros para trocar impressões sobre um jogo, constituir equipas, resolver problemas...

Mais simples, e provavelmente mais frequentes, são as interacções que as crianças e os jovens estabelecem em torno dos jogos. Pedir um jogo emprestado, partilharem estratégias que lhes permita passar de nível, ou simplesmente encontrarem-se (fisicamente ou através da Internet) para jogar são formas de se divertirem e de promoverem a interacção.

É importante ter em conta que existe igualmente o perigo da perda de laços sociais decorrente de uma actividade de jogo excessiva, o que geralmente é sinalizado na redução da interacção com a família, com os amigos, ou com as pessoas em geral. Este pode ser um bom indicador se esse consumo está a ser exagerado.

Outro aspecto fundamental é ter cuidado com os dados partilhados através dos jogos online. Obcecados em obter sucesso, as crianças são capazes de se expor, dando mais dados do que é suposto, não se sabendo de que forma essas informações podem vir a ser usadas.

- Quando estivermos de férias, vamos para muitos locais e jogar comigo, fomos a conhecer o meu jogo novo.

- Isto é bom, depois vamos lá para a minha e jogamos os meus.

Sara, 11 anos

Um dia, nos finais de Janeiro, estive em casa não faço nada, então vou e telefono a Joana. Ela e André e perguntar se eu vou ir até à casa dela jogar computador, eu acabei o console quando se andar se eu não tinha mais que jogar em casa... fiquei lá até à noite com o console.

Gonçalo, 11 anos

Inês, 10 anos

Se eu fosse jogador de videojogo, eu iria um jogo com muitos avatares e iria um jogo para o PS3 com muitos modos de jogo. O jogo seria lançado como Halo Rising, onde ficamos portais do tempo e lugares que não passamos até dominarmos o mundo. Eu eu tenho os outros jogadores todos companheiros online (o chefe dos ladões de som de pior). A melhor parte do jogo é que tu e eu seríamos uma personagem com duas caras: nos aulas um(a) rapaz (ou rapariga) normal com um professor normal, fora de escola um avatar com um agente musculoso que nunca sabe o mundo.

André, 11 anos





Ana Carolina, 11 anos

Potencialidades dos videojogos

Os videojogos são vistos essencialmente como um divertimento, uma forma de passar o tempo, tal como é ler um livro, ouvir música, ir ao cinema ou a praticar desporto. Para além dessa função de lazer, reconhece-se o papel fundamental destas actividades para o desenvolvimento de várias competências. Com os videojogos pode acontecer o mesmo, pois os ambientes imaginários, por via das imagens, dos sons e das histórias que proporcionam, podem ser uma forma de estimular a fantasia e a criatividade nos jogadores. Para além disso, investigações recentes têm sublinhado o potencial dos videojogos no desenvolvimento cognitivo de quem joga, porque obter sucesso nos jogos implica uma rapidez na tomada de decisões, destreza e coordenação. Para muitas crianças, os videojogos são a porta de entrada no mundo digital, permitindo-lhes que se sintam à-vontade com as tecnologias.



André, 10 anos

O aspecto motivacional é muitas vezes referido como o factor determinante nos videojogos. Se um jogo apresentar um baixo grau de desafio, pode perder o interesse. Pelo contrário, se for aliciante e os objectivos percebidos como alcançáveis, isso fará com que o jogador se empenhe a fundo para alcançar essas metas.

Estas experiências podem ser interessantes até para a vida das crianças: quando se aplicam conseguem atingir os seus objectivos, e são tão mais alicientes quanto mais complexos se apresentarem. Contudo, é necessário encontrar jogos adequados com níveis de dificuldade ajustados, porque um jogo demasiado complexo pode conduzir à frustração.

Os videojogos e a violência

A capacidade de simular situações e de as tornar cada vez mais reais é simultaneamente o que mais fascina e o que mais faz temer neste tipo de jogos. Por um lado, exerce fascínio nos jogadores pelo poder que lhes confere, pois parece real; por outro lado, quando a isto se aliam conteúdos de violência, com cenas de tiros, mortes e sangue a "salpicar" os ecrãs, é um aspecto que preocupa os educadores.

A violência – que não se esgota nos elementos acima referidos, aos quais se devem acrescentar a discriminação cultural, os protótipos sexistas... – é, na verdade, um dos temas que mais reacções suscita na sociedade em geral, aliás, no seguimento das questões de que a televisão já era objecto. Embora algumas preocupações sejam recorrentes, o tópico da violência é mais premente nos videojogos uma vez que é mais forte o poder de os jogadores imergirem na narrativa e mais elevado o grau de interactividade.

O apelo que algumas crianças e adolescentes sentem por

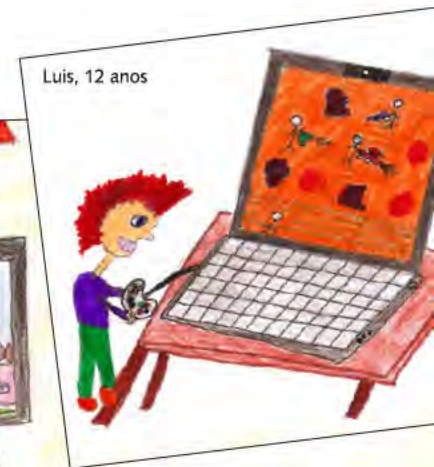
jogos violentos pode ter diferentes motivos — libertação de tensão, ansiedade, necessidade de novas experiências, vivência de novas emoções, divertimento, são algumas das razões apontadas. No entanto, é a história pessoal que aparece como a variável chave para compreender tal relação. Alguns estudos referem-se aos efeitos cumulativos a longo prazo, revelando que a exposição continuada a conteúdos violentos pode contribuir para uma maior vulnerabilidade bem como para uma dessensibilização à violência. Em alguns casos, a pré-existência de tendências agressivas pode conduzir os mais novos para mais activamente procurarem produtos e conteúdos mediáticos violentos, podendo o consumo reforçar e aumentar essas tendências agressivas.

Para mim, os videojogos podem não ser violentos. Os videojogos só são violentos se os pais não deixarem os seus criados jogar com um objectivo e não a sério. (...)
Só por serem violentos não temos que os evitar, mas não deixarmos que isso nos afete.

Fernando, 11 anos



Mariana, 10 anos



Luis, 12 anos

O excesso e a dependência dos videojogos

No estudo “A Sociedade em Rede em 2008”, 12% da população inquirida (população portuguesa residente em Portugal continental, de idade igual ou superior a 15 anos de idade) afirmava jogar videojogos. Destes, 16,8% tinha consumos superiores a sete horas por semana, o que daria em média mais de uma hora por dia. Neste mesmo estudo, que foi realizado pelo Obercom, Observatório da Comunicação, levanta-se a hipótese de que se os inquiridos fossem mais novos pudesse aumentar o número de jogadores. A ausência deste tipo de dados para o universo abaixo dos 15 anos não permite ter uma ideia fundamentada do tempo despendido pelas crianças na prática dos videojogos. No entanto, existe a percepção de que elas dedicam bastante tempo a esta actividade, o que geralmente preocupa muito os educadores, pela dependência que possa provocar. As crianças jogam jogos porque estes as divertem, ou porque lhes provoca sensações fortes ou dá acesso a experiências que lhes estão vedadas, como conduzir um carro, pilotar um avião, jogar na equipa dos seus craques favoritos. Ao jogar um videojogo, podem abstrair-se do que as rodeia, à semelhança daquilo que pode acontecer ao ver televisão, ou até a ler um livro ou outra actividade envolvente.

Um aspecto fundamental a observar é se as horas dedicadas ao jogo estão a provocar o isolamento da criança, se esta deixa de interagir socialmente com os pais, com os irmãos, com outros familiares e com os amigos devido a uma prática excessiva de jogo.

Diogo, 11 anos

É possível, nos dias de hoje, acabar com jogos de computadores em apenas 4 horas. Se eu fosse o pai de um jogo de vídeo/computador, faria-o ser o mais longo possível, por mais trabalho que desse.

Quando eu jogo um videojogo aprendo a ir a novos mundos e níveis que passo partilhando pela Internet. Também aprendo que há estes 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





Ana Rita, 11 anos



Regras para jogar

Os ritmos de vida das famílias aliados à diversidade de meios tecnológicos à disposição das crianças levam a que a actividade de jogar sirva para ir tapando espaços em que não há nada para fazer. Melhor, em que não se vislumbra uma outra tarefa para ocupar esse tempo. Muitas vezes, os pais optam por proibir os jogos, esperando criar oportunidade para outro tipo de actividades, nomeadamente de maior interacção com as pessoas ou práticas menos sedentárias. No entanto, se não houver uma alternativa real, pode dar-se o caso de se fechar o computador ou consola para se abrir espaço à televisão ou à utilização do telemóvel. O importante será então diversificar as actividades, procurando outras para além dos ecrãs.

O tempo de jogo é, geralmente, um aspecto difícil de gerir. Não há um tempo ideal para jogar. A este nível, o melhor será seguir o bom-senso, tendo em conta as características do jogador, o ambiente em que se desenrola o jogo, as regras eventualmente estabelecidas, bem como a importância de propor actividades diferentes.

Dependendo dos casos, pode ser importante estabelecer, desde o início, regras consequentes e coerentes e negociá-las com as crianças. É importante que essas regras possam surgir de compromissos assumidos com e por elas e que os motivos das mesmas sejam dados a conhecer. Estas regras dependem de cada caso concreto, da idade, dos níveis de desenvolvimento das crianças e das características do jogo.

Classificação dos videojogos

A Comissão de Classificação de Espectáculos (CCE) é a entidade que, em Portugal, tem a competência de classificação etária e qualitativa dos espectáculos. Cabe a este órgão do Ministério da Cultura igualmente a classificação dos videojogos utilizando como referência o sistema europeu PEGI – Pan-European Game Information (informação pan-europeia sobre jogos), que foi estabelecido para ajudar os pais a tomarem decisões informadas na aquisição de videojogos.

É obrigatória a classificação pela Comissão de Classificação de Espectáculos através dos selos da Inspeção Geral das Actividades Culturais colocados nas caixas dos jogos, que



PEGI 4

O conteúdo dos jogos com esta classificação é considerado adequado para todos os grupos etários. A criança não deverá conseguir associar as personagens no ecrã a personagens da vida real; devem ser personagens totalmente fantasiosas. O jogo não deve conter sons nem imagens que possam assustar ou amedrontar crianças pequenas.



PEGI 6

Neste grupo etário, as crianças podem ser expostas a um pouco mais de violência. Contudo, esta violência tem ainda de ser direccionada para personagens fantasiosas não realistas. Poderão ser permitidas algumas cenas de nudez parcial, mas nunca num contexto sexual.



PEGI 12

Neste grupo etário, a criança pode ser exposta a violência de natureza ligeiramente mais explícita, desde que seja direccionada para personagens fantasiosas. Contudo, qualquer violência contra personagens de aspecto humano ou contra animais reconhecíveis deve continuar a ser não explícita. Poderá ser apresentada nudez de natureza ligeiramente mais explícita.



PEGI 16

Esta classificação é aplicável quando a apresentação de violência (ou actividade sexual) alcança um nível semelhante ao expectável na vida real. Os jovens neste grupo etário também deverão conseguir lidar com linguagem inapropriada mais extrema, com o conceito da utilização de tabaco e drogas e com a representação de actividades criminais.



PEGI 18

A classificação de adulto é aplicável quando o grau de violência alcança um nível em que representa violência extrema e/ou inclui elementos de tipos específicos de violência. A violência extrema é a mais difícil de definir, pois em muitos casos pode ser muito subjectiva. Contudo, em termos gerais, pode ser classificada como representações de violência que provocariam um sentimento de repulsa no espectador.

dão indicações relativamente a dois critérios: a idade e o conteúdo. Em relação à idade, é importante referir que este sistema não tem em consideração o nível de dificuldade nem as aptidões necessárias para jogar um jogo, as informações fornecidas estão relacionadas com a adequabilidade de um jogo em termos de protecção das crianças e dos jovens. Essa informação é complementada com os símbolos relativamente ao conteúdo, cuja leitura não é tão imediata, por isso aparecem aqui com indicação de alguns dos critérios que lhes estão subjacentes. No caso de não se concordar com uma classificação, pode-se fazer uma participação/comentário



Apostas

Jogos que encorajam ou ensinam a apostar



Linguagem obscena

O jogo contém linguagem obscena



Sexo

O jogo retrata a nudez e/ou comportamento sexual ou referências sexuais



Discriminação

O jogo contém representações de discriminação, ou material susceptível de a encorajar



Violência

O jogo contém representações de violência



Drogas

O jogo refere-se a, ou retrata, o uso de drogas



Online

O jogo pode ser jogado online



Medo

O jogo pode ser assustador

Fonte: PEGI

Para obter mais informações visite os sites seguintes:

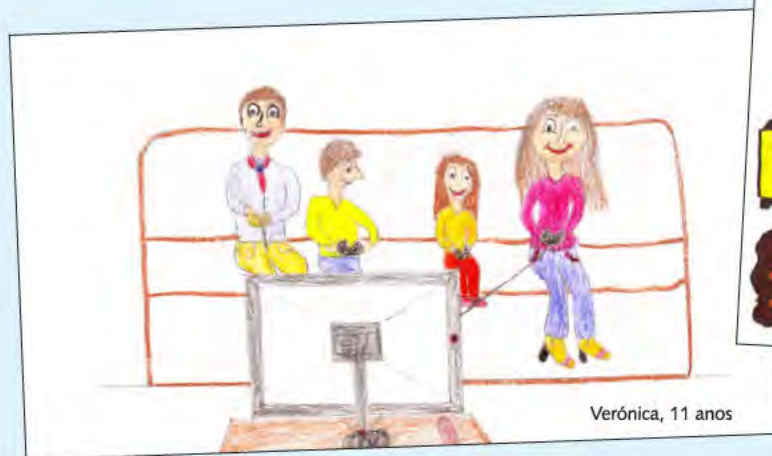
Comissão de Classificação de Espectáculos (www.cce.org.pt/jogos1.htm), **PEGI** (www.pegi.info/pt/index); pode ainda consultar outros sites, como o **Aprenda e Jogue** com a EA da empresa **Electronic Arts** (www.aprendaejoguemcomaea.com) ou o espaço da **UMIC - Agência para a Sociedade do Conhecimento sobre Internet Segura** (www.seguranet.pt).

Sugestões para a escola e para os professores

1. Os jogos didácticos. Há correntes que defendem a utilização dos videojogos para a aprendizagem. Considerando o interesse que despertam e as emoções e motivação que geram, a ideia é utilizar esse poder em contexto escolar para ensinar os conteúdos curriculares. A grande dificuldade tem sido encontrar videojogos que consigam aliar a dimensão pedagógica sem perder a componente de jogo. Comparativamente aos jogos comerciais, o investimento em jogos didácticos não tem paralelo possível.

2. Educar para a utilização dos jogos. Se a escola se fechar às culturas infantis e juvenis estará, porventura, a dar-lhes um sinal de que tem pouca utilidade para sua vida. Uma iniciativa que pode ser interessante e que pode levar os estudantes a pensar nessa experiência será realizar actividades que lhes permitam verbalizar os seus hábitos e preferências e confrontarem-nas com as dos companheiros, notando eventuais excessos de utilização, mas também estimulando a diversidade e o gosto por experimentar diferentes realidades ligadas aos jogos. Será igualmente importante incentivar os estudantes a reflectirem de forma crítica e construtiva sobre os conteúdos dos videojogos.

3. Os videojogos como um referencial. Um exercício interessante é detectar aspectos que motivam as crianças a gostar dos videojogos e, eventualmente, conseguir utilizar alguns deles nos ambientes tradicionais de aprendizagem. Não se trata de tornar a aprendizagem apenas divertida, até porque isso passaria pela assumpção de que as crianças não têm prazer em aprender. Os jogos podem ser utilizados como um referencial, para explicar porventura o que significa estar concentrado, para propor exercícios de escrita criativa - imaginar-se dentro de um jogo, escrever e adaptar uma história para um jogo -, entre outros. Podem também servir como exemplo: quanto mais desafiantes são, mais aliciantes se tornam, deste modo, simplificar pode não ser a solução mais interessante para a escola.



Sugestões para as famílias

Conhecer o universo dos filhos, ainda que sintam que as suas infâncias foram muito diferentes, é um grande desafio que se coloca aos pais. É importante ter presente que cada criança é diferente e, nesse sentido, cabe à família decidir o que é melhor e mais adequado para a criança e verificar o que ela é capaz de experimentar.

Algumas sugestões:

1. Ajudar na compra dos jogos – permite saber o que está a jogar e verificar se é adequado à idade da criança a quem se destina. A classificação etária na embalagem do jogo pode ajudar a orientar a compra.

2. Propor jogos diferentes, de forma a diversificar o tipo de experiências de jogo.

3. Conjugar tipos e formas de jogo – sugerir jogos em que se possa interagir com outros elementos, valorizando a dimensão social desta actividade e encorajando a comunicação e a partilha de experiências.

4. Jogar em espaços públicos na casa, utilizando, por exemplo, a televisão que exista num local partilhado por todos, em vez de estar fixada no quarto das crianças. Um conselho que se torna difícil de gerir no caso das consolas móveis.

5. Jogar com a criança – pode ser um tempo óptimo para estar e interagir com a criança, para conversar com ela sobre os jogos (sem, no entanto, retirar a dimensão lúdica ao momento), para valorizar a criança e os seus êxitos no jogo.

6. Decidir o tempo de jogo – como referimos anteriormente, não há um tempo “ideal” de jogo, no entanto, é possível saber quando se está perante uma prática excessiva. Nesses casos, é importante definir o que as crianças podem jogar, por quanto tempo e quando. Procure estabelecer as regras com elas, desse modo irão sentir-se mais implicadas no respeito e cumprimento das mesmas. Embora o 'não' seja mais difícil do que o 'sim' na educação das crianças, uma vez que traz mais contrariedades à relação pais-filhos, em certos momentos e situações não há que recear em dizer à criança 'não', explicando-lhe os motivos da decisão.

7. Estar atento aos jogos online – este tipo de jogos, geralmente jogados em comunidades virtuais, exigem a interacção com outros jogadores desconhecidos. É muito importante aconselhar a criança a não divulgar informações pessoais e reconhecerem e denunciarem comportamentos inadequados.

Considerando os videojogos como uma das actividades de lazer preferidas dos Europeus, de diferentes idades e categorias sociais, a Comissão Europeia tem publicado informação sobre esta matéria. Deixamos aqui a referência a dois documentos:

- “Protecção dos consumidores, nomeadamente dos jovens, mediante a rotulagem por escalões etários de determinados jogos de vídeo e jogos de computador”, Resolução do Conselho de 1 de Março de 2002 (2002/C 65/02);
- “Protecção dos consumidores, em especial dos menores, no que respeita à utilização de jogos vídeo”, Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões, 2008.