



Instituto Universitário de Lisboa

Departamento de Sociologia

**As Crianças e as competências adquiridas
através dos Jogos Digitais**

Ana Sofia Coelho Mourato

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientadora:

Doutora Rita Maria Espanha Pires Chaves Torrado da Silva, Professora Auxiliar

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Coorientador:

Mestre Tiago Lapa da Silva, Professor Externo Convidado

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2014

Página em branco

Agradecimentos

Quando iniciei este percurso pensei algumas vezes que seria impossível chegar ao fim. Tal como a Alice de Lewis Carrol, tive que pensar muitas vezes em 6 coisas realmente impossíveis ao pequeno-almoço para me motivar a continuar em frente.

O sucesso dos nossos objetivos torna-se mais fácil com o apoio das pessoas que nos acompanham. Eu pude contar com o apoio da Doutora Rita Espanha, a quem muito agradeço a orientação neste caminho, a ajuda incansável e sempre pronta, a motivação e a confiança depositada, em mim e no meu trabalho.

Ao Professor Tiago Lapa o meu agradecimento pela atenção, pela disponibilidade, pelos alertas cuidados e pelas suas aulas de literacias digitais que me despertaram ainda mais a curiosidade por este tema.

Este projeto não teria sido tão animado sem a participação das 20 crianças, simpáticas, criativas e cheias de espírito crítico, que entusiasticamente trocaram uns momentos de brincadeira no recreio por uma entrevista comigo. Obrigada ao Afonso, à Diana, à Fabiana, ao Filipe, ao Filipe M., ao Francisco, ao Gonçalo, ao João, ao Gonçalo G., à Leonor, à Margarida, ao Martim, à Margarida G., ao Rafael, à Rita, ao Rodrigo, à Sara, à Sofia, e ao Tomás. Ao Vasco, que queria muito participar mas que não teve oportunidade para o fazer, obrigada pelo entusiasmo.

À Dra. Ana Maria Caetano e ao professor Rogério Cândido, o meu particular agradecimento pela forma familiar, amável e generosa com que me receberam e me abriram a porta do Externato Grão Vasco.

Para o fim fica o agradecimento mais importante e emocionado. Não é tanto um agradecimento, mas sim um reconhecimento. Obrigada aos meus pais que estão sempre disponíveis para me aturar e dar uma ajuda. Ao Gonçalo, o meu mano, à minha “irmã” Cláudia e à minha sobrinha Gabriela, obrigada pelo incentivo.

À Beatriz, a quem agradeço a paciência (eu sei que não é fácil ser filha), os mimos, as opiniões assertivas e sinceras, a ajuda na elaboração das perguntas e por ter sido a generosa voluntária para testar aplicação da entrevista. Obrigada!

Por fim, o meu especial agradecimento, pelo apoio em todos os momentos, ao Pedro, o meu companheiro de aventuras, e que é o principal responsável por tudo isto. Sem ele isto nunca teria sido possível. Tantas vezes ele me disse que eu ia ser capaz, que um dia eu acreditei.

Resumo

Os novos processos de socialização desenvolvidos com base na realidade da sociedade em rede permitem a aquisição de novas formas de literacia. Através dos jogos digitais as crianças experimentam, com base na distinção do género, o contacto com diferentes realidades e desenvolvem novas competências e graus de autonomia para além das competências formais adquiridas na escola.

Os novos media, nomeadamente através dos jogos digitais, fornecem aos jovens a possibilidade de aprender de um modo informal pela experimentação e exploração individual e em comunidade.

Jogar é uma necessidade e representa um papel importante no desenvolvimento individual e no processo de socialização, sendo decisiva para a construção de regras e valores sociais, nomeadamente a construção da distinção de géneros, logo a partir da infância, contribuindo fortemente para a aquisição de competências não formais como as competências cognitivas, memória, estabelecimento e interpretação de hipóteses, antecipação de situações e planeamento de estratégias.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Infância, Competências, Violência, Distinção de Género

Abstract

The new socialization processes developed based on the reality of the network society allow the acquisition of new forms of literacy. Through digital games children, experience, based in the distinction of gender, contact with different realities and develop new skills and degrees of autonomy beyond formal skills acquired in school.

New media, including digital games provide young people the opportunity to learn in an informal way. Play is a necessity and takes an important role in individual development and socialization process, being decisive for the construction of social rules and values, including the construction of gender distinction, right from childhood, contributing greatly to the acquisition of non-formal skills and cognitive skills, memory, establishment and interpretation of the hypotheses, anticipating situations and planning strategies.

Key-words: Digital Games, Children, Skills, Violence, Gender

Índice

Agradecimentos	i
Resumo	ii
Abstract	ii
1. Jogos Digitais e a construção do conhecimento	1
2. A infância e os jogos Digitais na Era da Internet	3
2.1 Jogos digitais, novas formas de aprender	3
2.2 A influência dos Jogos Digitais no cotidiano das crianças	5
3. As Entrevistas às crianças-Proposta Metodológica.....	10
4. "Para além da violência, há mais alguma coisa neste jogo?"	12
4.1 Os jogos não são todos iguais.....	12
4.2 Competências adquiridas	16
4.3 "É tudo a fingir"- A violência na realidade e ficção nos jogos digitais	20
4.4 Alguém quer jogar comigo? – A mediação parental e a percepção da importância do jogo	25
4.5 "Os meninos não brincam com bonecas"- Distinção de género através dos jogos digitais.....	28
5. Notas Finais	31
Referências Bibliográficas	35
ANEXO 1.....	I

“Above all, the media were seen to provide young people with opportunities to find out for themselves, in their own time and in their own way.”

(Buckingham, 2007)

1. Jogos Digitais e a construção do conhecimento

Com este trabalho pretende-se fazer uma abordagem ao tema dos jogos digitais e a forma como contribuem para a aquisição de competências não formais, em particular nas crianças na faixa etária entre os 6 e os 12 anos. Os principais conceitos que se procuram estudar são os jogos digitais como entretenimento, como perceção da realidade, as competências não formais adquiridas através deles, e a questão da construção do género.

O objetivo é procurar entender as potencialidades dos jogos digitais para construção do conhecimento fora do ambiente escolar desmistificando a ideia de que são apenas uma forma de entretenimento e que pode ser prejudicial potenciando comportamentos agressivos e violentos.

Para além da aquisição de competências não formais, ou seja, o que aprendem as crianças através da utilização dos jogos digitais, procura-se também obter respostas para a questão do género e da sua influência na relação com os jogos. Pretende-se também abordar a questão do isolamento como consequência da utilização frequente dos jogos digitais em oposição à criação de comunidades de indivíduos, através nomeadamente das redes sociais online, que substituem o relacionamento interpessoal offline. Foi ainda estabelecido o objetivo de verificar que tipo de jogos são utilizados pelas crianças na faixa etária referenciada anteriormente, nomeadamente que tipo de jogos preferem utilizar, isto é, se preferem aqueles que são adaptados à idade ou os jogos para idade igual ou superior a 18 anos, de acordo com a classificação atribuída pela Inspeção-geral das Atividades Culturais (IGAC), e, neste último caso, que tipo de mediação é feita por parte dos pais no que respeita à utilização destes jogos.

Neste trabalho coloca-se a hipótese de os jogos eletrónicos de ação e violentos serem considerados pelas crianças não só como uma forma de entretenimento, mas também como forma de adquirirem conhecimentos informais, satisfazendo a sua natural necessidade de brincar, estimulando a sua capacidade de aprendizagem, dando-lhes a conhecer conceitos e preparando-as para algumas realidades de um modo mais célere do que as crianças que não jogam jogos digitais, melhorando o seu nível de literacia.

Na sequência da questão referida anteriormente colocou-se a hipótese de as crianças entre os 6 e os 12 anos preferirem jogar com os jogos classificados como adequados à sua idade.

Por outro lado, foi colocada a hipótese de os jogos digitais, que sendo uma atividade lúdica praticada individualmente, contribuírem para o isolamento das crianças, e para o afastamento de outro tipo de jogos, nomeadamente os jogos de rua e os jogos de tabuleiro.

Se considerarmos os jogos, digitais ou tradicionais, como uma forma de brincar essencial do processo de socialização das crianças, levantou-se também a hipótese de os jogos digitais, como parte integrante da cultura mediática, contribuírem para a construção de género e para o estabelecimento de padrões comportamentais influenciados pelos conceitos sociais relacionados com o género masculino ou feminino.

A partir das referências teóricas que servem de estrutura e iniciam a apresentação deste estudo, será efetuada uma abordagem à importância do surgimento das novas tecnologias de informação, da Internet e dos novos media como ferramentas para novas formas de literacia e novos espaços de aprendizagem. Para esta análise optou-se por enquadrar os jogos digitais como parte do quotidiano das crianças e por abordar a sua potencialidade para além de do entretenimento.

Foi ainda intenção recolher dados sobre a opinião dos entrevistados em causa, na faixa etária definida entre os 6 e os 12 anos, sobre a importância e sobre o papel dos jogos digitais no quotidiano das crianças neste intervalo etário, sobre as competências não formais que estas adquirem jogando a jogos não adequados à sua faixa etária e qual a sua opinião sobre os jogos violentos e sobre a sua influência nos comportamentos na vida real de forma a fundamentar as ideias que levaram à questão de partida.

Com referido anteriormente, e de uma forma resumida, o principal objetivo deste trabalho é analisar se as crianças mais pequenas aprendem com os jogos digitais para os mais crescidos.

Para esta recolha optou-se por realizar entrevistas em que se solicitou às crianças que falassem sobre os seus jogos preferidos. Estas entrevistas permitiram recolher evidências que justificam as ideias inicialmente colocadas em hipótese. Estes indícios, apresentados nos quadros em anexo, serão utilizados ao longo deste trabalho como forma de fundamentar as hipóteses que guiaram a investigação e de justificar através do testemunho e da sua opinião pessoal a relação destas como o mundo virtual.

2. A infância e os jogos Digitais na Era da Internet

2.1 Jogos digitais, novas formas de aprender

Com o surgimento das novas tecnologias da informação e comunicação foram surgindo novos espaços do conhecimento e aprendizagem. Para além do espaço escolar, também a casa e o espaço social assumem um papel formativo. A Internet é, não só um espaço de trabalho, mas também um espaço de difusão e de reconstrução de conhecimentos.

Como antecipado por McLuhan (1969), na década de 60, o planeta tornou-se a nossa sala de aula e a nossa casa. Pela influência da Internet, o ciberespaço e a difusão das novas ferramentas tecnológicas desmistificaram e modificaram a ideia habitual de que existe um tempo e um local próprio, exclusivo e formal para a aprendizagem.

Os novos media, essencialmente os jogos, que são o tema de estudo a que nos propusemos nesta dissertação, proporcionam às crianças e aos jovens a possibilidade de aprender de um modo informal, através da simulação e de tentativas, pela experimentação e exploração individual.

Brincar e jogar são necessidades inatas e atividades imprescindíveis na infância. As crianças brincam como forma de aprender os comportamentos que serão decisivos para a sua sobrevivência enquanto adultos.

Para as crianças, brincar e jogar são necessidades diárias e atividades básicas que desempenham um papel fundamental no seu desenvolvimento individual e no seu processo de socialização. Jogar influencia a construção de regras e valores sociais, e contribui fortemente para a aquisição de competências não formais como as capacidades cognitivas, de memória, de estabelecimento e interpretação de hipóteses, antecipação de situações e planeamento de estratégias (Buckingham, 2008).

Apesar de ser uma questão controversa, a educação e a aprendizagem não formal através dos jogos tem sido levada a aproximar-se do cenário da educação formal, levando alguns autores a defender que esta, por ser uma forma ausente de processos burocráticos e formais de ensino, pode ser mais proveitosa e eficaz, levando as crianças a aprender “de uma forma mais profunda e rica do que o formato da aprendizagem a que as crianças são expostas nas escolas” (Gee, 2003, p. 112).

Os jogos eletrónicos podem ser encarados como uma nova forma de literacia, uma vez que enquanto jogam, os indivíduos aprendem e adquirem novas aptidões e reforçam e estimulam a suas capacidades cognitivas, motoras e sociais.

Segundo Gee (2003) os jogos não são apenas entretenimento e podem ser uma fonte de novas literacias para além da escrita e da leitura. Este autor apresenta duas razões pelas quais os jogos eletrónicos não são “uma perda de tempo” (Gee, 2003). Porque, perante a exposição aos novos media e a novas formas de comunicar, a linguagem não é a única forma importante de comunicar. Atualmente comunica-se também através de imagens, símbolos e variados elementos visuais que dão sentido ao conceito de “Literacia visual” (Gee, 2003). Por exemplo, perante a exposição a um anúncio publicitário, é necessário que os indivíduos possuam a capacidade de ler a imagem, ou seja, de interpretar e construir através dela, a sua própria opinião.

À luz da definição tradicional de literacia, podemos considerar que ler e escrever não são apenas formas de descodificar o que se apresenta aos nossos olhos. Ler é também interpretar, e escrever pode também ser criar novos textos, moldados pelas práticas sociais de cada indivíduo. “Projetamos nos ecrãs dos computadores as nossas ficções pessoais, nas quais somos produtores, realizadores e vedetas”. (Turkle, 1997, p.37)

As tecnologias não determinam a literacia, são antes uma componente resultante de vários produtos sociais existentes e que se justificam através da sua apropriação por parte dos indivíduos. As literacias são baseadas em experiências sociais e representam simbolicamente, e de forma material também, o conhecimento adquirido.

Do ponto de vista da influência da literacia dos media, e sendo que a influencia das novas dinâmicas sociais baseadas na relação dos indivíduos com as novas tecnologias, poderemos referir que estes são uma forma de desenvolver capacidades relacionadas com a capacidade de aceder, verificar, fazer avaliações pessoais e criar novos conteúdos (Livingstone, 2004). O acesso à Internet e as novas tecnologias democratizam a relação dos indivíduos com a informação na medida em que atribui aos utilizadores a capacidade crítica e criativa que permite que se tornem espectadores participantes e produtores de conteúdos. Os jogos são, para as crianças e jovens, uma ferramenta de eleição de uma realidade cultural de onde procuram retirar momentos lúdicos, diversão, e quebra na rotina. Surgem como uma forma de identificação e de criar identidades, onde o jogador pode também ser criador da sua própria personagem ficcionada, de um enredo que ele próprio desenvolve e viver aventuras em realidades virtuais.

Existe, no entanto, uma relação entre a questão lúdica e a aprendizagem que pode colocar os jogos ao nível de outras ferramentas educativas clássicas. O computador pode e deve ser, segundo Papert (1985), uma ferramenta que permite às crianças e jovens a construção do seu próprio conhecimento.

2.2 A influência dos Jogos Digitais no cotidiano das crianças

Com base em leituras sobre o tema das literacias e os jovens, foi possível identificar algumas ideias centrais e comuns, nomeadamente no que respeita às capacidades cognitivas adquiridas através da utilização de jogos digitais.

Se por um lado os jogos digitais são comumente encarados como sendo uma atividade solitária e que, inevitavelmente, promove a inércia e o isolamento dos jovens, por outro, e com base na teoria de Buckingham (2008), importa realçar a sua importância como forma de estimular o diálogo e incentivo à capacidade de troca e partilha de informação com outros indivíduos, nomeadamente no que se refere à prática de jogo online, tornando a prática do jogo uma atividade de “*multiliteracias*” que contribui para a aquisição de competências não formais como as competências cognitivas, memória, estabelecimento e interpretação de hipóteses, antecipação de situações e planeamento de estratégias.

A aquisição de competências através dos jogos envolve um processo não formal de ensino profundamente social e que estimula o desenvolvimento da capacidade de comunicar, colaborar e participar em comunidades de jogadores (Buckingham, 2008).

Os jogos digitais são parte importante do tempo livre de crianças e jovens e fazem parte de um processo de educação não formal, nomeadamente no que respeita ao processo social de distinção de género e à antecipação de conhecimentos que, sendo adquiridos cedo, poderão preparar as crianças para o processo de educação formal integrado no currículo escolar.

O processo de educação formal é institucionalizado, é promovido pelas escolas e universidades no sentido de proporcionar a todos os alunos um programa comum, pré-determinado e baseado na expectativa de que estes adquiram o mesmo nível de conhecimento no período em que é colocado à sua disposição, de uma forma hierárquica e progressiva através das diferentes etapas escolares.

Em oposição, o processo de conhecimento informal assenta no conhecimento adquirido fora do ambiente escolar. Este tipo de aprendizagem desenvolve-se pelo relacionamento com o meio ambiente, pelas competências adquiridas de forma espontânea, com base nas experiências pessoais e no relacionamento com os *media* e com os outros indivíduos.

Segundo Greenfield (1994), pioneira nesta abordagem positiva à influência dos jogos digitais no processo formativo e educativo das crianças, os jogos digitais contribuem para a aquisição de novas competências cognitivas complexas, que são adquiridas de modo informal e quase impercetível, afastado do processo educativo

formal. Os jogos digitais, por fazerem parte do cotidiano das crianças desde muito cedo, e por representarem e simularem muitas vezes situações e modelos da vida real podem ser um instrumento privilegiado de aquisição de valores e normas sociais e culturais.

As novas tecnologias fazem parte da rotina diária e são particularmente apelativas e banais para as crianças nascidas na última década do século XX. Caracterizando esta relação, Prensky (2001) criou o conceito de *nativos digitais*, referindo-se à geração de crianças que “são fluentes em linguagem digital dos computadores, jogos digitais e Internet”. Os nativos digitais demonstram uma confiança e capacidade nata para se relacionarem com os novos media, com as novas tecnologias como a Internet, os telemóveis e os jogos digitais. Não é invulgar ouvirmos dizer, referindo-se às crianças bastante jovens, que parece que estas já nasceram a saber mexer num computador e no telemóvel.

Os nativos digitais são, de acordo com Prensky (2001) e Tapscott (2009), mais espontâneos, inovadores, criativos, motivados e dominam as tecnologias de informação com maior facilidade do que as gerações anteriores. Esta vantagem de relacionamento abre caminho para o desenvolvimento de competências, conhecimento e práticas sociais que se estabelecem na sociedade atual.

Esta aptidão para procurar, analisar, avaliar e criar conteúdos em contextos digitais pressupõe um nível adequado de competência e de literacia digital e mediática que atribui aos indivíduos competências e poder, e permite uma maior participação e o desenvolvimento de novas dinâmicas sociais (Livingstone, 2003). A utilização do computador e o acesso à Internet são uma experiência comum a grande parte das crianças no seu processo de socializações e de escolarização e educação formal, e deve ser encarada como uma forma de responsabilização e de aumento das suas capacidades para o estabelecimento de relações interpessoais, criatividade e expressão no sentido de construírem a sua própria identidade.

A ideia dos jogos digitais como forma de simulação da realidade e de aquisição de competências não formais é defendida por Gee (2003) que refere que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento e podem ser uma fonte de novas literacias para além da escrita e da leitura.

Esta teoria foi anteriormente debatida por Greenfield (1994) referindo que os jogos de computador podem afetar positivamente as crianças quer ao nível emocional, familiar, comportamental e até no que respeita ao aproveitamento escolar. Os jogos, segundo a mesma autora, estimulam as capacidades cognitivas, as competências de noção de espaço, de tomada de decisão e de tempo de reação.

Esta teoria não é frequentemente bem recebida, uma vez que é geralmente aceite que brincar e jogar com jogos de computador é apenas uma forma inútil e desinteressante de diversão e de distração de outras atividades, nomeadamente das tarefas escolares e desportivas. Os jogos são considerados como inúteis e vazios de conteúdos. Geralmente entende-se, com base no senso comum, que jogar computador torna as crianças violentas, isoladas e afastadas da realidade e intelectualmente preguiçosas.

Contrariando esta ideia apresentam-se os jogos digitais de nova geração, que sendo cada vez mais complexos – quer no que respeita ao conteúdo, à interpretação da história ou até à jogabilidade, isto é, à capacidade de relacionamento com o hardware e instrumentos que permitem a prática do jogo – são um desafio às competências das crianças e à sua capacidade de por em prática as suas aptidões perante novos desafios.

O mundo virtual dos jogos é fascinante para os jogadores porque se tem tornado cada vez mais complexo e requer um maior nível de competências cognitivas por parte dos jovens. As narrativas triviais, simples e ausentes de objetivos tem sido substituídas por jogos com enredos, cenários e gráficos muito realistas e com objetivos cada vez mais exigentes. É necessário realizar tarefas, resolver questões, e participar no jogo de forma muito próxima e intensa.

Partindo das ideias anteriormente referidas, propõe-se identificar algumas competências, adquiridas fora do âmbito escolar, por crianças que utilizam jogos digitais para adultos. Para além das matérias formais que são parte do currículo escolar, os jogos digitais podem ser uma forma de aprendizagem para as crianças mais novas, promovendo, por exemplo, a aquisição de conhecimentos de geografia, história e línguas estrangeiras, nomeadamente a inglesa.

Em jogos de simulação, como os da série The Sims (<http://www.thesims.com/>), que permitem a construção cenários à semelhança da vida real, as crianças podem criar e enfrentar situações de carácter económico, familiar e social, antecipando e criando estratégias para solucionar questões idênticas às que os adultos encaram no dia-a-dia.

Outros jogos a considerar neste estudo são os de ficção e ação, que se caracterizam pela sua elevada componente de violência como o Assassin's Creed ([file://localhost/\(http://assassinscreed.ubi.com:\)](http://localhost/(http://assassinscreed.ubi.com:))) e Call of Duty (<http://www.callofduty.com/pt/>), que se baseiam em situações de guerra e batalhas entre indivíduos ou grupos rivais, liderados por um ou vários protagonistas, e que retratam cenários de épocas e guerras reais que ocorreram ao longo da história da humanidade. Os jogos digitais violentos são também os que têm mais sucesso entre

os utilizadores e são por conseguinte, segundo dados relativos a 2014, publicados pela ESA (Entertainment Software Association) na página www.theesa.com, os mais vendidos pelas marcas, sendo também, por isso, os preferidos das crianças e jovens.

A questão da violência nos jogos digitais e a sua influência nas crianças que jogam tem sido debatida com frequência e é uma preocupação quer dos pais quer dos educadores. É um lugar-comum pensar-se que estes jogos não são boa influência, que não têm nada a ensinar e que têm apenas efeitos negativos nas crianças. No entanto, poderemos questionar sobre o motivo que leva as crianças a sentirem-se atraídas por estes jogos. Segundo Prensky (2006), as crianças gostam destes jogos não por serem violentos, mas sim por serem desafiantes e porque sentem que aprendem alguma coisa com eles.

Ao tentarmos afastar a ideia de violência e de ausência de valores, poderemos encontrar algumas características importantes e positivas. Se pensarmos que um jogo como o Call of Duty não é apenas um jogo de estratégia militar, onde o protagonista se junta a um exército para conquistar matando inimigos, poderemos encontrar também a sua vertente positiva em valores como a camaradagem, o espírito de grupo, proteção e defesa do próximo através de missões que envolvem o relacionamento humano entre companheiros e com os indivíduos sob o seu comando.

A construção de estruturas sociais através da questão do género está também presente nos jogos digitais através dos temas escolhidos, dos enredos, das características dos protagonistas das histórias e das ações que se espera que os jogadores executem enquanto estão integrados nos cenários do jogo. Por forma a enquadrarmos a questão da construção do género devemos referir que esta faz parte de uma construção de padrões essencial para o relacionamento entre indivíduos numa sociedade. Cada papel comportamental que os indivíduos assumem ocupa um lugar num determinado padrão social que tem por base normas sociais que os regulam e definem os limites em determinadas situações do quotidiano.

Um dos suportes mais importantes para a organização das relações sociais é o chamado status social onde se enquadram os papéis desempenhados por todos de acordo com as normas sociais que modelam os comportamentos das pessoas. Estas normas permitem estabelecer relações entre indivíduos que ocupam diferentes status sociais e, no caso de serem demasiado rígidas e inflexíveis, se tornam estereótipos, ou seja, grupos de indivíduos que têm em comum determinados traços que os poderão definir. Se tivermos em conta que desde que as pessoas interagem e se estabelecem laços e regras sociais, nas sociedades pré industrializadas, homens e mulheres são associados a estereótipos, entendemos que as diferentes tarefas que ambos os grupos desempenham sejam definidas de acordo com o género.

As tarefas atribuídas aos homens estão de acordo com as suas características físicas e biológicas, enquanto os homens se ausentavam por períodos longos com a intenção de recolher alimentos para assim garantir a subsistência da sua família, as mulheres, limitadas por algumas características biológicas como a gravidez, a maternidade e a necessidade de tomar conta dos filhos, permaneciam em casa e executavam as tarefas domésticas como sendo aquelas para as quais estavam mais vocacionadas.

“A diferença biológica entre os sexos, isto é, entre os corpos masculino e feminino, e, muito especialmente, a diferença anatómica entre os órgãos sexuais, pode assim ser vista como a justificação natural da diferença socialmente construída entre os géneros e, em particular, da divisão sexual do trabalho.” (Bourdieu, 2013, p.24)

Esta definição de papéis tornava as mulheres dependentes do desempenho bem-sucedido das atividades dos homens. Uma definição de papéis que tem sido alterada à medida que as sociedades se tornam mais industrializadas, onde as mulheres passaram a ter acesso à escolarização

“De todos os fatores de mudança, os mais importantes são os que estão ligados à transformação decisiva da função da instituição escolar na reprodução da diferença entre os géneros, como o aumento do acesso das mulheres à instituição e, correlativamente, à independência económica, e à transformação das estruturas familiares” (Bourdieu, 2013, p.109)

e em que tanto os homens como as mulheres, na generalidade das sociedades atuais, se ausentam de casa para trabalhar e garantir a subsistência da família. Esta modificação tem impacto nos estereótipos construídos até aqui, uma vez que ambos passam a executar as tarefas domésticas anteriormente atribuídas às mulheres, dando lugar a novas estruturas sociais, a um novo modelo de transmissão de valores que integra o surgimento de novos modelos de composição das famílias decorrente de uma maior abertura social para diferentes modelos de família e de sexualidade.

No que respeita aos jogos digitais a influência da construção de género assume um papel importante e poderá influenciar a escolha das crianças de acordo com a sua própria noção de papéis sociais. Poderá entender-se que as raparigas procurem jogos de simulação da vida real, explorando as suas emoções, gerindo situações que antecipam o futuro sobre o qual elas próprias fantasiavam, e que os meninos, por sua vez, preferem jogos de ação, aventura e com componente de

violência que lhes permita simular situações de construção e sustentação de sociedades que eles próprios criam, de combate e guerra, em que exista a simulação do confronto físico e recompensas pelas suas vitórias e permitam simular a necessidade de defender e garantir a continuidade da sua existência e dos seus semelhantes.

3. As Entrevistas às crianças-Proposta Metodológica

As leituras efetuadas no decorrer desta investigação permitiram uma clarificação da abordagem à questão dos jogos digitais como ferramenta de obtenção de conhecimentos e competências. Se por um lado, é comum e praticamente inevitável, para a maioria dos indivíduos, seguir uma corrente de opinião que defende que os jogos digitais são potencialmente perigosos e podem ter efeitos negativos nos comportamentos das crianças, nomeadamente aqueles que são adequados a jogadores com idade igual ou superior a 18 anos, contribuindo para que estas copiem comportamentos desadequados e socialmente inaceitáveis, por outro, colocou-se em perspetiva a hipótese de que as crianças, embora demasiado novas para a faixa etária estabelecida para estes jogos, não só reconhecem claramente os comportamentos negativos, com não os copiam no seu quotidiano.

As crianças fazem uma clara distinção entre a ficção do jogo e a realidade da sua vida fora do jogo, e adquirem através destes jogos conhecimentos informais como conhecimento de línguas, competência sociais, éticas e de valores, competência cognitivas. Ou seja, existe a perceção de que desenvolvem capacidades que não teriam se não tivessem contacto com este tipo de jogos. Para além das ideias referidas anteriormente, procurou-se compreender se as crianças confundem o mundo virtual com o mundo real e se consideram importante a presença e o acompanhamento dos pais no processo de relacionamento com os jogos.

O principal objetivo deste trabalho foi perceber se as crianças entre os 6 e os 12 anos ocupam o seu tempo livre jogando jogos digitais não pedagógicos, nomeadamente aqueles que tem classificação etária para adultos, e quais as competências não formais que adquirem através deles.

Durante a investigação foram surgindo hipóteses que complementam a questão de partida desta investigação.

QUESTÃO DE PARTIDA	As crianças adquirem competências não formais através dos jogos digitais?
Hipótese 1	Os jogos eletrónicos violentos contribuem para a aquisição de conhecimentos informais.
Hipótese 2	Os jogos digitais são vistos pelas crianças somente como uma forma de entretenimento.
Hipótese 3	As crianças que jogam jogos digitais tendem a confundir a realidade com a ficção.
Hipótese 4	Os jogos eletrónicos contribuem para o isolamento das crianças.
Hipótese 5	As crianças fazem uma utilização diferente dos jogos digitais com base no género

As hipóteses 1, 2 e 3 surgem na sequência da questão inicial uma vez que, após análise das leituras efetuadas poderá ser evidenciada a importância dos jogos, nomeadamente os jogos mais violentos de acordo com os critérios de avaliação e classificação atribuída pela Inspeção-geral das Atividades Culturais (IGAC), no quotidiano das crianças revelando a importância destes para a aquisição de capacidades e conhecimentos que poderíamos considerar apenas como impróprios para a faixa etária dos jogadores. A hipótese 2 refere-se à importância de conhecer qual a perceção das crianças sobre os jogos que elas próprias gostam de jogar e sobre a distinção que estas fazem entre a vida real e o mundo virtual dos jogos.

A hipótese 4 reflete uma das maiores preocupações referidas nas leituras efetuadas no que respeita aos jogos digitais e também aos novos media, ou seja, a questão do isolamento e se este é ou não uma consequência e uma constante para as crianças que jogam. No que respeita à hipótese 5, procura-se entender se existe uma influência social da identidade de género na relação das crianças com os jogos que preferem, isto é, qual a relação que se estabelece entre as crianças e os jogos, e que tipos de jogos utilizam com base na construção do género.

Pretende-se com as hipóteses colocadas conhecer a realidade da relação das crianças com os jogos, abordando as questões relacionadas com a distinção de género, procurando verificar se as crianças do sexo masculino são aquelas que mais utilizam os jogos digitais e quais as motivações para o seu envolvimento com a realidade virtual. Quais os jogos para os quais sentem mais apetência, como, quando

e em que locais jogam e se, quando o fazem, existe algum tipo de mediação parental ou familiar.

Para realizar a investigação proposta foi elaborado um guião (Anexo 1) para uma entrevista estandardizada, não programada e flexível, através da qual foram analisadas as respostas de vinte crianças entre os 6 e os 12 anos para a recolha de dados qualitativos.

Durante as entrevistas realizadas não foram colocadas perguntas rígidas. Foi seguido um guião com tópicos e foi-se adaptando as questões ao nível de atenção dos entrevistados e ao decorrer da entrevista.

Procurou-se realizar um número de entrevistas equilibrado tanto no que respeita às idades como ao género. O tempo da entrevista revelou-se variável uma vez que a conversa esteve relacionada com o nível de relação mais ou menos próxima que cada uma das crianças estabelece com os jogos digitais.

Como método de trabalho foi também realizada pesquisa, leitura e recolha de dados secundários e documentais baseados em informação de organismos oficiais e de pesquisa de dados.

4. "Para além da violência, há mais alguma coisa neste jogo?"

4.1 Os jogos não são todos iguais

A partir dos anos 80 do século XX assistiu-se a uma rápida evolução tecnológica no campo dos jogos acompanhando o surgimento de novos equipamentos eletrónicos e do acesso à Internet. Para a análise deste trabalho importa fazer a distinção e clarificação do conceito de jogos digitais. Assim, devemos considerar que jogos digitais são todos os jogos eletrónicos passíveis de ser jogados em dispositivos tecnológicos como computadores, consolas de jogo (incluindo as consolas de jogo portáteis) e telemóveis.

Os jogos digitais mais recentes podem ser qualificados em categorias de acordo com o modo como os jogadores se relacionam com eles, isto é, com base no

tipo de experiência que proporcionam e com os objetivos, tipo de personagem e forma de comando por parte do jogador.

Segundo a definição apresentada na página <http://www.engagelearning.eu/> do projeto **ENGAGE** - *European Network for Growing Activity in Game-based learning in Education* (2010), podemos agrupar os jogos digitais em categorias e verificar que os jogos digitais abrangem várias dimensões das literacias, que vão para além daquelas que a Gee (2003) dá relevo e que dizem respeito às literacias relacionadas com a capacidade narrativa e visuais dos jogos, nomeadamente, apresentam-se como literacias relacionadas com as capacidades performativas e motoras, cognitivas, avaliativas e com a capacidade de criar novos conteúdos (Livingstone, 2003):

- a) Jogos de ação que requerem capacidades motoras e coordenação na utilização de equipamentos e acessórios como comandos com e sem fios, *comando*, teclado e rato em que é exigido ao jogador que reaja a situações de forma a avançar no jogo;
- b) Jogos de aventura requerem interação e envolvimento com o espaço em que o jogo se desenrola e em que o jogador tem que solucionar questões e progredir na ação para avançar para o nível seguinte;
- c) Jogos de aventura e ação que combinam condições das duas categorias anteriores, e em que o jogador deve fazer uso das suas capacidades para resolver situações e dilemas, utilizando ferramentas específicas para a jogabilidade;
- d) Role-Playing Games (RPG) que são aqueles em que o jogador assume um papel encarnando uma personagem que deve cumprir tarefas e resolver problemas que lhe permitem progredir no jogo;
- e) Jogos de Estratégia, que se enquadram na questão da capacidade do jogador para decidir e controlar o desenrolar da ação de forma a construir os cenários que ele próprio cria;
- f) Jogos de Simulação, em que é recriado um cenário virtual semelhante à vida real de modo a que o utilizador tenha a menor perceção possível de que está num cenário fictício.

Com base nas entrevistas levadas a cabo e na informação recolhida através do resultado das conversas com as crianças, foram escolhidos alguns jogos que, para além de se ter verificado possuírem uma forte componente de violência, são também aqueles que estão entre os dez mais vendidos em 2013 segundo a ESA (Entertainment Software Association), nomeadamente o *Assassin's Creed*, o *GTA*

(Grand Theft Auto) e o Call of Duty. Os jogos The Sims e Minecraft foram incluídos neste estudo não por serem violentos, mas por, no caso do primeiro, ter sido o mais referido nas entrevistas exclusivamente pelas raparigas e no caso do segundo o mais referido exclusivamente pelos rapazes. Será também feita referência ao jogo *FIFA 14* que embora não se enquadre no tema da violência, foi um dos mais referidos pelas crianças de ambos os sexos.

O jogo *Assassin's Creed*, é um RPG de ficção histórica, comercializado em 11 títulos diferentes até à data actual, classificado na página <http://www.pegi.info/pt> da PEGI (Pan European Game Information) como sendo aconselhado a jogadores com idade igual ou superior a 18 anos. A ação desenrola-se em episódios distintos e em diferentes localizações geográficas enquadrados em momentos específicos da história da humanidade. Baseia-se na luta entre as duas ordens de carácter religioso *Assassinos* e *Templários*. O jogador, assumindo o papel do protagonista desempenha diferentes missões, cumpre vários objetivos e utiliza a interação com outros elementos dos jogos para conseguir avançar na história e conquistar armas e acessórios exclusivos.

O GTA é um jogo inspirado no crime e nas lutas de gangues nos EUA. O jogador assume o papel do protagonista cumprindo missões que lhe permitem progredir no enredo através de ações caracterizadas pelas ações violentas sobre outros indivíduos, assassinatos, corridas de automóveis ilegais e prostituição. Apesar de ser considerado um dos jogos mais violentos de sempre e ser classificado como interdito a menores de 18 anos, é simultaneamente, segundo a ESA, o mais vendido de 2013 e um dos maiores sucessos da história dos jogos digitais atuais.

Outro jogo selecionado para este estudo foi o Minecraft. É um jogo de estratégia e construção progressiva cujo objetivo é construir, sobreviver e explorar um mundo fantasiado, através da produção e colocação de blocos. O jogador deve construir um mundo que ele próprio idealiza, com blocos que ele próprio constrói à sua medida, altera e recoloca em locais distintos de acordo com a estratégia que estabelece de modo a conseguir defender-se de inimigos e de monstros. É claramente um jogo de estratégia, sem uma história específica definida nem etapas e que se baseia na capacidade criativa do jogador. Pode ser jogado em single-player, a versão que suporta apenas um jogador e em que os outros participantes na ação são controlados pelo computador, ou multi-player online, modalidade de jogo que permite a participação de vários jogadores em simultâneo, que jogam uns contra os outros ou, em alternativa, em equipa, lutando por um objetivo comum. O jogador pode optar por um de 3 modos distintos - Creative, Survival ou Hardcore - que têm características diferentes, de acordo com o grau de dificuldade e de desafios colocados ao jogador. É,

de todos os jogos selecionados e mais referidos pelas crianças, o único que se adequa à idade das crianças que participaram neste estudo, uma vez que tem classificação de adequado a indivíduos com idade igual ou superior a 7 anos.

O Call of Duty, é um First Shooter Game, de ação e aventura, o jogador utiliza uma arma para disparar e eliminar o inimigo, classificado como apropriado para jogadores com idade igual ou superior a 18 anos. É um jogo de ação complexo que pode ser jogado em modo single-player ou multi-player e que decorre, no caso do primeiro jogo desta série a ser comercializado, no cenário da Segunda Guerra Mundial. Neste jogo o protagonista é um agente especial do SAS (Special Air Service) uma força de elite do exército britânico e cumpre missões e ultrapassa objetivos semelhantes aos cenários reais de conflito, permitindo-lhe evoluir no jogo, desbloquear armas e adquirir acessórios adicionais.

O The Sims é um jogo de simulação da vida real, em que o jogador cria e controla personagens que ele próprio idealiza. Este jogo pode ser jogado em rede e está classificado no PEGI como próprio para indivíduos com idade igual ou superior a 12 anos. Não existe um objetivo inicialmente definido, nem uma história pré-concebida. À semelhança da vida real, o jogador escolhe as ações e o rumo que a história irá seguir com base nas suas próprias escolhas, decisões e gostos pessoais. Não existe limite temporal para a progressão no jogo nem para superar níveis.

Para além dos jogos acima referido, optou-se por incluir também os jogos da série FIFA, nomeadamente o mais recente à data das entrevistas, o FIFA 14, uma vez que representam um elemento importante na análise da questão da diferenciação de género. Entendemos à partida que este é um jogo dirigido apenas aos rapazes e que as raparigas não teriam qualquer contacto ou conhecimento do mesmo. Este jogo de simulação desportiva pretendem recriar os cenários de diversas competições mundiais de futebol e que foi referido por várias das crianças entrevistadas. Trata-se de um jogo adequado a todas as idades, não tem nenhuma componente violenta e muito popular entre os jogadores de todas as idades.

Os jogos referidos acima, que foram abordados nas entrevistas e referidos pelas crianças ao longo deste trabalho, têm características diferentes. Embora na maior parte dos casos a violência seja uma componente muito presente, foram referidos outros, essencialmente os jogos de simulação que não se enquadram no conceito de jogos violentos. O fator relevante e comum a todos eles é, segundo a opinião das crianças entrevistadas, o facto de constituírem desafios, de serem um modo divertido de aprender, e uma forma de fazer parte do mundo da fantasia e de viver aventuras.

“Se o jogo não for um desafio já não gosto assim tanto.” Gonçalo, 8 anos

“Divirto-me a jogar e aprendo” Martim, 9 anos

“Gosto do Assassin’s Creed porque tem aventuras.” Filipe, 11 anos

4.2 Competências adquiridas

Segundo (Greenfield, 1994) os jogos digitais desempenham um papel decisivo como agente cultural no que respeita à socialização dos jovens e são uma influência positiva e informal de aprendizagem para as crianças. Para além da violência presente, muitas vezes de forma explícita, na maior parte dos jogos que as crianças gostam de jogar como é o caso do GTA ou do Assassin’s Creed, existem muitas componentes que contribuem para uma aprendizagem de conceitos, factos e valores que são adquiridos apenas em situações ou condições específicas e nas quais as crianças habitualmente não participam.

Uma das competências mais reconhecidas e referidas é a do conhecimento de línguas estrangeiras, nomeadamente a língua inglesa. Efetivamente, a maior parte dos jogos digitais são em inglês, e os jogos incluídos nesta análise não são exceção. As crianças que jogam têm um contacto precoce com outras línguas, aprendendo facilmente a entender expressões, a reconhece-las e a aplica-las, pelo que poderemos entender que esse contacto antecipado, prepara-as para a aprendizagem formal na sala de aula.

As crianças entrevistadas fizeram uma marcada referência à importância dos jogos no conhecimento de línguas, referindo-o como sendo uma vantagem em relação às outras crianças que não jogam jogos digitais. Observámos ainda, casos em que o inglês não é a única língua estrangeira com que as crianças tomam contacto através dos jogos, tendo sido referidas por duas das crianças entrevistadas o espanhol e o francês como parte das suas escolhas para jogar e assim aumentar os seus conhecimentos.

Podemos ainda considerar que as crianças não se sentem intimidadas com o facto de interagir num jogo numa língua que não é a sua e com a qual não se sentem familiarizados. O facto de estas crianças referirem que recorrem à ajuda dos pais, irmãos ou até dos seus cadernos da escola, sugere que este contacto com as línguas

estrangeiras nos jogos é também um estímulo à procura de informação e que os pais assumem um papel de mediadores neste processo e não estão ausentes quando os seus filhos jogam.

“Jogo em inglês e em espanhol...se eu não perceber pergunto ao meu pai.”

Filipe, 11 anos

“No Minecraft aprendo a falar em inglês porque os nomes das coisas estão todas em inglês, como maçã-apple, madeira-wood, etc (...) Acho que sei mais coisas do que um menino que não jogue, por exemplo inglês.” Gonçalo, 9 anos

“Eu uso o GTA em francês. Só conheço o francês através do jogo e já conheço algumas palavras.” Martim, 9 anos

“Jogo em espanhol, até é parecido com o português.” Leonor, 9 anos

“Se não houver português ponho o jogo em inglês e assim aprendo coisas novas (...) Quando jogo online às vezes aparecem pessoas do estrangeiro, peço-lhes para falar inglês e assim já conseguimos comunicar os dois...às vezes tenho que ir consultar o meu caderno, digo-lhes para esperar um bocadinho, vou procurar e depois respondo.” Rafael, 9 anos

“Os jogos em inglês tornam mais fácil adquirir a língua e a escrever.” Margarida G., 12 anos

“Às vezes jogo em inglês e quando não sei pergunto à minha mãe, mas o Google também traduz sozinho.” Rodrigo, 9 anos

“Se o jogo for em inglês pergunto ao meu irmão e aprendo palavras novas.”

Sara L, 10 anos

“Aprendo um bocadinho mais, como por exemplo inglês e o que não se deve fazer.” Margarida, 8 anos

Verificámos ainda, através das opiniões expressadas pelas crianças, que o disciplinas como a geografia e história poderão ter também expressão nos jogos digitais violentos sendo uma potencial forma de preparação para a aprendizagem formal em ambiente escolar. Jogos como o Assassin's Creed cujo enredo, embora ficcionado, se baseia em factos verídicos, personagens e organizações históricas, e cuja ação se desenrola em cidades reais que simulam uma viagem no tempo até ao passado, são um contributo positivo não só para aumentar o nível de cultura geral,

mas também, no caso das crianças, contribuem essencialmente para a formação de conhecimentos relacionados com as disciplinas que fazem parte do currículo escolar.

“No Assassin’s Creed aprendemos novos países e novos lugares, como ir para esses lugares porque no jogo há um mapa que é verdade.” Francisco R., 10 anos

“No GTA já sei todos os sítios da cidade (Los Angels)... Conheço bandeiras de países.” Martim, 9 anos

“Aprendo muitas coisas sobre o passado, por exemplo o que são os Templários, o que é um pirata de verdade, não aqueles dos desenhos animados.” Francisco R., 10 anos

Os ambientes virtuais dos jogos são zonas de segurança no que respeita a experimentação e à produção de erros. Os jogos levam as crianças a fazer opções, decidir atitudes a tomar e definir prioridades que as leva a uma aprendizagem mais rápida “Games force you to decide, to choose, to prioritize” (Johnson, 2005). A partir desta ideia poder-se-á referir que, para além do conhecimento de línguas estrangeiras, os jogos permitem a aquisição de outras competências cognitivas e motoras que permitem resolver rapidamente problemas e ter sucesso em várias áreas da vida real (Prensky, 2012). Esta noção de aprendizagem rápida e a sensação de que se está mais capacitado para determinadas atividades, nomeadamente fora do ambiente do jogo, foi referida pelas crianças nas entrevistas como uma realidade reconhecida.

“Tenho que escolher qual a melhor maneira de fazer aquilo para que o jogo corra melhor...às vezes tenho que pensar muito” Francisco R., 10 anos

“Acho que sei fazer mais coisas do que outros que não jogam, é preciso mexer em vários botões ao mesmo tempo, é preciso agilidade. Consigo ser mais rápido a escrever e a pensar nas coisas” Gonçalo, 9 anos

“Prefiro os jogos de estratégia, aprendo a fazer estratégias. É como no xadrez, eu também jogo xadrez” Rodrigo, 9 anos

“Consigo ser mais rápida a ver quando as coisas acontecem” Sofia, 10 anos

“Normalmente não desisto e não costumo pedir ajuda.” Gonçalo, 9 anos

Para além das competências cognitivas devemos referir também as competências relacionadas com os valores sociais, conceitos de éticas e regras de comportamento. Ao analisarmos alguns títulos escolhidos para este trabalho verificamos que, embora marcados pela violência, os jogos em cenário de guerra e conflitos históricos têm também uma componente de camaradagem, partilha e entreajuda e espírito de equipa.

“No Call of Duty no exército cada pessoa ajuda um amigo que leva um tiro na perna e não consegue andar.” Francisco R., 10 anos

“Aprendo a ajudar os outros nos jogos.” Gonçalo, 9 anos

Estes valores são também postos em prática nos jogos de equipa, *online* ou em comunidade, em que as crianças estabelecem ligações com os pares de modo a trocar experiências, a receber ajuda e a ajudar os outros nas suas missões.

“Há jogos que são em equipa, é importante para contribuirmos para com os outros e no futuro eles também nos ajudarem se precisarmos.” Sara, 10 anos

Das entrevistas realizadas às crianças que colaboraram no estudo, obtivemos várias opiniões que sustentam a teoria de que as crianças aprendem várias coisas que não estão enquadradas no ambiente formal escolar. Conhecimentos como a utilização de dinheiro, a liderança e a partilha também fazem parte das competências que as crianças reconhecem adquirir.

“Nós podemos usar dinheiro para comprar carros novos, avatares novos. Às vezes fico poupadinho para comprar um carro novo.” Rafael, 9 anos

“No GTA há um grupo de pessoas e eu costumo ser o chefe. Gosto de ser o chefe. Algumas coisas não gosto porque o chefe tem que fazer as coisas mais difíceis”. Rafael, 9 anos

Quando questionadas sobre os assuntos sobre os quais consideram aprender mais do que as crianças que não jogam e quais as vantagens que encontram em jogar os seus jogos preferidos, as crianças identificam várias situações que podem ser associadas às tarefas que terão que concretizar na vida real.

“Aprendo a saber onde os animais vivem e o que eles comem.” Diana, 10 anos

“Gosto de tentar ser melhor do que o meu pai e do que o meu irmão mais velho.” Filipe, 11 anos

“Aprendi muitas coisas sobre um navio, aprendi como fazê-lo andar, como construí-lo.” Francisco R., 10 anos

“É propriamente isso, como se fosse um arquiteto. É preciso apanhar coisas para inventário e depois começa a construir coisas” Gonçalo, 9 anos

“No FIFA aprendo a passar, a rematar.” Margarida, 8 anos

“Aprendo a planear coisas e também alguns cálculos.” Rodrigo, 9 anos

“Ajuda mais a matemática porque faço contas, e a português porque ajuda a imaginar coisas para os textos.” Rodrigo, 9 anos

Contrariando a ideia de que os jogos digitais violentos não têm qualquer componente educativa e poderão ser uma influência negativa no comportamento das crianças e jovens, as opiniões das crianças entrevistadas permitem-nos confirmar a primeira e a segunda hipóteses colocadas, e a sustentar a teoria de Greenfield (1994) e de Prensky (2012), afirmando que as crianças aprendem com os jogos digitais e que estes são um instrumento para o desenvolvimento de competências fora do âmbito escolar, estimular o raciocínio e a criatividade.

4.3 “É tudo a fingir”- A violência na realidade e ficção nos jogos digitais

Os jogos digitais fazem parte da atual cultura mediática e desempenham um papel importante especialmente no quotidiano das crianças e jovens, no entanto, o impacto dos seus conteúdos mais violentos suscita a preocupação dos pais e educadores que manifestam uma grande desconfiança relativa às consequências da exposição a este tipo de conteúdos.

Esta desconfiança está relacionada com aquilo a que Fromme (2003) designava por choque de culturas mediáticas e com o novo processo de aprendizagem assente na relação com os novos media e nas novas formas de aprender através deles. Podemos acreditar que, os nativos digitais (Prensky, 2001) estabelecem relações baseadas nas experiências mediáticas e que são eles próprios críticos dessas relações.

Um dos argumentos para a desconfiança sobre os jogos digitais é o de que a exposição a conteúdos violentos assume características distintas de acordo com o meio de comunicação, sendo que, enquanto no caso da televisão as crianças estão expostas apenas como espectadores e assistentes, no caso dos jogos elas próprias são participantes e simulam as ações numa realidade virtual em que se integram e que as faz viver as situações com intensidade e entrega. Podemos considerar que as crianças têm consciência de que os jogos são violentos e que nestes casos não são adequados à sua idade, no entanto, manifestam-se conscientes de que fazem parte do mundo virtual e da ficção e não se confundem com a realidade.

No entanto, com base nas opiniões manifestadas por algumas das crianças nas entrevistas recolhidas para este trabalho, verificámos que elas consideram que a violência a que estão expostas na televisão, através das séries ou filmes, funciona da mesma maneira e tem o mesmo significado que a violência que vivem nos jogos.

“Ver um jogo ou uma série é a mesma coisa. Morrem e é tudo a fingir.” Martim, 9 anos

“Matar pessoas no jogo ou ver matar pessoas na televisão, isso vai dar à mesma coisa porque não é a realidade.” Sara Lima, 10 anos

“Aquilo é a brincar, no jogo e no filme. Eles não fazem mesmo aquilo.” Rafael, 9 anos

Os jogos atuais são caracterizados não apenas pela componente de violência, mas pela sua complexidade, pelas narrativas entusiasmantes, pelos cenários realistas e pelos objetivos desafiantes. O jogador é um elemento ativo e que vive intensamente os enredos, as tarefas e as conquistas do jogo, através de processos de tentativa/erro que são uma mais-valia no processo de aprendizagem. Uma vez que as narrativas e os enredos estão associados e representam muitas vezes situações da vida quotidiana dos indivíduos, são uma forma de simular a vida real e permitem fazer ligações a questões com que se deparam na vida real.

“No jogo GTA aprendo a conduzir mas sem tirar a carta acho que não conseguia, primeiro tinha que ser maior para chegar aos pedais e aprender a compor as mudanças.” Rafael 9 anos

A possibilidade de existirem conflitos entre a realidade e a ficção assim como a ideia de que as crianças copiam comportamentos violentos, faz com que os pais considerem que os jogos violentos tornam as crianças agressivas. Segundo o psicólogo Eduardo Sá, em entrevista disponibilizada na página <https://www.youtube.com/watch?v=0ILVT6K4t2E>, uma criança saudável não se transforma necessariamente numa criança agressiva por ação de um jogo. A agressividade é indispensável para o crescimento, é importante para aprender a rivalizar, a competir e a ser ousado e arriscar. É importante que as crianças utilizem os jogos violentos para expressar a agressividade de forma controlada. Esta é também a opinião de duas crianças que entrevistámos.

“Os jogos são para maiores de 18 anos e por alguma razão. Mas às vezes eu tento jogá-los e eu não fico maluco por jogá-los.” Francisco, 10 anos

“Não me torno mais violento porque jogo jogos violentos.”, Tomás, 8 anos

“No call of duty, eu gosto da tropa, gosto de ação, mas não gostava nada de participar numa guerra porque as minhas probabilidades de sair de lá vivo são de 0.1%.” Francisco R, 10 anos

O facto de a agressividade fazer parte das emoções humanas, torna os jogos digitais numa ferramenta essencial para aprender a gerir de forma saudável as reações e emoções "A agressividade é um equipamento de base da natureza humana e portanto faz bem à saúde"

Segundo verificámos, jogar jogos violentos, não será necessariamente uma brincadeira prejudicial ou negativa. As crianças mostraram, nas entrevistas realizadas, que têm a noção da diferença entre o que é real e o que é virtual, têm consciência de que os jogos são violentos e, apesar de terem uma relação intensa com os mesmos, quando são confrontadas com a possibilidade de mudar de cenário, saírem da sua situação na vida real para entrar no mundo virtual dos jogos, negam com frequência essa hipótese como uma probabilidade possível, real e positiva.

“Os jogos não se deviam transformar em realidade porque é difícil matar pessoas, e saber que podes ser presa e ficas com a consciência toda em ti.”

Fabiana, 8 anos

“Não podia ser como ele (protagonista do jogo Assassin’s Creed) porque não gosto de assassinos, mas gosto do jogo.” Filipe, 11 anos

Um dos exemplos utilizados neste trabalho é o jogo GTA, um jogo muito violento, classificado para idade igual ou superior a 18 anos e que tem muito sucesso entre as crianças e os jovens. Neste jogo é possível ter, assumindo o papel de uma personagem, uma vida de sucesso e muito dinheiro traficando droga, roubando automóveis e dissimulando todas estas situações através de, por exemplo, a compra de uma loja de roupa que sirva de fachada para o encobrimento desses crimes. As crianças entrevistadas referiram-se a este jogo como sendo muito violento e durante o qual são colocadas em situações impróprias, ilegais e com consequências e castigos sociais, nomeadamente as penas de prisão.

“Os jogos não se deviam transformar em realidade porque é difícil matar pessoas, e saber que podes ser presa e ficas com a consciência toda em ti.”

Fabiana, 8 anos

“O jogo é violento porque tenho que matar pessoas roubar carros. No dia-a-dia isso é um bocado mau porque se pode ir preso mas no jogo não porque aquilo não é a realidade.” Sara, 10 anos

As crianças reconhecem que gostam do jogo, que enquanto personagem virtual podem matar e cometer outros atos ilegais e inaceitáveis que jamais poderiam e quereriam praticar na vida real. Matar outras pessoas foi a ação mais referida com impossível e incorreta de praticar na vida real mas que no entanto, sendo praticada no cenário do jogo é adequada e até desejável.

“Não gostava de ser como ele (personagem GTA) porque está sempre a matar pessoas. É uma coisa boa no jogo.” Martim, 8 anos

“No GTA há muita violência na cidade e eu não gosto disso. Gosto nos jogos mas na realidade não gosto muito.” Francisco R., 10 anos

Outro jogo utilizado neste trabalho, o Assassin's Creed, é um jogo de ação e aventura com uma componente histórica em que o personagem, um assassino com uma missão, utiliza a luta corpo a corpo e em que a capacidade física é uma constante necessidade para a execução das manobras de jogo. Os cenários e o enredo deste jogo são a porta de entrada para um mundo fantástico, misterioso e mágico que as crianças vivem através do personagem. Esta capacidade de entrar num mundo imaginário e simular aquilo que é impossível ser na vida real é a maior característica e vantagem do ato de brincar. Esta sensação de liberdade e permissão está presente na relação das crianças com os jogos, onde naturalmente as crianças podem ser o que quiserem e fazer coisas dignas de super-heróis.

“Era fixe ir para o jogo porque na vida real não consigo saltar de prédio mas no jogo ia conseguir. Podia fazer magia (...) Há coisas que nós podemos fazer no jogo mas que não podemos fazer na vida real.” Filipe, 11 anos

“Nunca iria saltar de prédios muito altos, nem matar alguém”
Filipe, 11 anos

Neste sentido podemos referir que os jogos, como parte da ação de brincar, são decisivos a simulação da realidade, para incentivar o espírito crítico, a criatividade, a imaginação e muito importantes para as crianças porque são uma forma controlada de experimentar e exteriorizar emoções, nomeadamente os sentimentos agressivos.

"Eu tornava os jogos obrigatórios. Brincar é um património da humanidade."

Esta análise encaminha-nos para um resultado em que não se confirma a terceira hipótese colocada neste trabalho, uma vez que as convicções das crianças formuladas nas opiniões citadas dão a entender que apesar de muitos jovens têm a noção clara de que os jogos são violentos, de que existem muitas atitudes que tomam no jogo mas que consideram inapropriadas e ilegais na vida real. As crianças reconhecem a magia e o encanto de jogar, no entanto, não se reconhecem de forma positiva na ação de matar.

“Na vida real as pessoas não podem lutar da mesma maneira.” Gonçalo, 9 anos

4.4 Alguém quer jogar comigo? – A mediação parental e a percepção da importância do jogo

As crianças devem ter oportunidades equilibradas para contactar com diferentes realidades. Cabe aos pais, educadores fornecer as ferramentas e as influências positivas que façam o balanceamento e o enquadramento da violência a que são expostas nos Media, nomeadamente nos jogos.

Se considerarmos que os jogos digitais não são um Media agregador e que reúna a família da mesma forma que a televisão - a lareira eletrónica -, compreendemos que não sejam uma forma de reunir e integrar no seu espaço diferentes gerações e que por esse motivo sejam uma preocupação para os pais. No entanto, segundo da mesma forma que a televisão não é considerada uma influência negativa ao ponto de influenciar as crianças e potenciar comportamentos agressivos, também os jogos digitais poderão ser encarados como uma forma divertida de brincar e aprender e, com o acompanhamento dos pais e educadores, poderão ser uma influência positiva.

"O que eu gostava que os pais definitivamente percebessem, é que não há maneira de um jogo ou vários jogos transformarem uma criança saudável num adolescente violento." Eduardo Sá (vídeo youtube)

Jogar é uma atividade que as crianças praticam sozinhas e esta é, provavelmente, uma das razões que provoca a crítica e o receio de que estes prejudiquem a socialização e tornem as crianças cada vez mais isoladas e com dificuldades em comunicar e relacionar-se com os outros indivíduos. Podemos, no entanto verificar, através das entrevistas realizadas, que as crianças jogam com amigos, com irmãos e muitas vezes com o pai e que preferem a atividade coletiva em detrimento do jogo individual e que através dos jogos digitais se podem reforçar laços sociais e familiares ou criar novos laços em comunidades online.

"Quando estou a jogar sozinho (minecraft) jogo em modo survival. Gosto mais de jogar online porque assim tenho amigos e posso jogar com eles." Rafael, 9 anos

O contacto com os jogos como novo meio de comunicação é aprender e uma nova forma de literacia que, para os imigrantes digitais (Presnky, 2001) não é uma tarefa simples uma vez que requer a aquisição de novas linguagens e

reconhecimentos de novos símbolos, no entanto, segundo a opinião de algumas das crianças entrevistadas, é um elemento presente e importante na relação delas com os jogos. O pai, talvez por ter conhecido jogos de uma geração anterior é quem participa mais neste tipo de atividade com os filhos.

“Eu jogo sempre em multiplayer com o meu pai” Filipe, 11 anos

Por vezes o pai será também o elo de ligação e o apaziguador das situações de conflito e de incertezas por parte da mãe, relativas à adequação dos jogos e ao nível de violência a que as crianças estão expostas.

“É um jogo violento, a minha mãe diz que é mau, mas eu acho que é só uma jogo e o meu pai também diz que aquilo é só um jogo.” Martim, 9 anos

Sendo que os jogos são parte do quotidiano das crianças, a mediação parental assume um papel importante no que respeita ao equilíbrio no tempo e forma de relação das crianças com eles. As entrevistas realizadas permitiram-nos verificar que as crianças concordam que os pais se devem preocupar e querer conhecer os jogos dos filhos e que consideram importante conversar com os pais sobre as suas atividade e evoluções nomeadamente nos jogos que costumam jogar.

“Os pais devem preocupar-se um bocadinho mas nós (mais velhos) sabemos que aquilo é virtual” Rodrigo, 9 anos

Verificou-se também que as crianças se sentem responsáveis no que respeita à utilização dos novos media e aos perigos de estar online. Uma vez que muitas delas jogam em comunidades em rede e fazem parte de fóruns de jogo.

“O Good Game Empire é um jogo online. Eu não conheço as pessoas mas também não há muito risco porque não se fala e eles só pedem o email”

Rodrigo, 9 anos

Se tivermos em conta as observações de algumas crianças entrevistadas, os jogos digitais são, à semelhança de outras formas de brincar, um modo de interagir e de aprender a gerir relações humanas. Esta aprendizagem ocorre no espaço familiar uma vez que os irmãos são a maior referência no que respeita à partilha e à atividade do jogo e do acesso ao computador ou outros equipamentos eletrónicos que permitam jogar.

“Eu e o meu irmão só temos um computador por isso temos que dividir”

Gonçalo, 9 anos

“Jogo com os meus dois irmãos. Às vezes brigamos por causa dos jogos”

Gonçalo, 8 anos

“Jogo *online*, tenho amigos e jogo com eles. Às vezes falamos sobre a escola”

Rafael, 9 anos

Ainda no âmbito da mediação parental, pudemos constatar que todas as crianças entrevistadas referiram ter regras no que respeita a horários e dias da semana definidos e que, mesmo nesses dias, apenas jogam depois de fazer os trabalhos e casa e ajudar nas tarefas domésticas. O tempo dedicado a as outras brincadeiras e a ideia de que as crianças que jogam não praticam outras atividades físicas ou intelectuais foi transposta com base nas afirmações das crianças que disseram ter tempo e gostar de brincadeiras e atividades diferentes como os jogos de tabuleiros e as atividades desportivas.

Parece-nos importante realçar que, os jogos são uma parte importante e devem fazer parte do quotidiano das crianças e que, apesar dos novos media modificarem de alguma forma o modo como os indivíduos se relacionam, as dinâmicas familiares e em particular as relações entre pais e filhos, aparentemente mantêm-se e podem inclusive aproximar-se através dos jogos digitais. Neste caso, a quarta hipótese que colocámos não se confirma, uma vez que quer através das dinâmicas de família, quer pelo estabelecimento de ligações em rede em comunidades de jogadores online, as crianças não se sentem isoladas, procuram os seus pares e preferem jogar na companhia dos pais.

4.5 “Os meninos não brincam com bonecas”- Distinção de gênero através dos jogos digitais

Os jogos digitais são um elemento importante na cultura popular e são, quer através dos enredos, dos personagens escolhidos como protagonistas ou até da forma como são divulgados, uma importante ferramenta para a manutenção de estereótipos e para a consciencialização das crianças na direção de papéis sociais específicos.

A cultura dos jogos depende dos papéis que permitem fantasiar e da sua capacidade para permitir que assim se imaginem em papéis sociais específicos e situações determinadas. A maior parte dos jogos fornece as indicações para o desempenho de papéis adequados às preferências culturais dos rapazes, podendo estes assumir o papel de um super-herói que persegue criminosos e combate o crime, de uma personagem histórica que com uma missão específica se torna também um herói reconhecido (Assassin's Creed), de um soldado que defende o país e os cidadãos em situações de guerra (Call of Duty) ou de alguém que tem o poder de construir e destruir civilizações e sociedades (MineCraft).

Em relação aos jogos escolhidos para este trabalho destacamos o GTA como o exemplo de um em que o estereótipo é colocado de forma negativa e o papel das mulheres é desprezado e desrespeitado. As personagens femininas neste jogo assumem o papel de prostitutas e são alvo da violência e agressões por parte das personagens masculinas.

No caso dos jogos Call of Duty e Assassin's Creed, os protagonistas são masculinizados e desempenham papéis definidos socialmente como parte das funções atribuídas aos homens, são heróis que lutam em cenário de guerra, defendem a honra e completam as missões que lhes são atribuídas no sentido de assegurar a sobrevivência de outros. Este é um papel naturalmente aceite e que agrada aos rapazes que entrevistámos para este estudo, referindo que, preferem jogos em que desempenham papéis com aventura e ação tendo, inclusivamente manifestado estranheza pelo facto de algumas raparigas gostarem de jogar este tipo de jogos, refletindo de certa forma uma vincada noção de distinção social de género.

“Há jogos para meninas, por exemplo, high school musical, jogo da barbie. Não jogo são para menina e eu sou rapaz (...) O jogo para meninos tem aventuras (...) Se forem marias-rapaz podem gostar do Call of Duty.” Filipe, 11 anos

“Há jogos de meninas e jogos de menino. De menina há alguns de tomar conta de cães, fazer vestidos. De meninos, há o GTA (...) Uma vez no jogo do meu

irmão apareceu uma menina, pelo menos disse lá em inglês eu sou uma menina, achei um bocadinho estranho.” Gonçalo, 9 anos

Através deste trabalho verificámos que os rapazes utilizam as mesmas ferramentas tecnológicas que as raparigas, sendo que o que os distingue é a procura da satisfação de fantasias diferentes. A ideia comum de que os jogos digitais são um assunto de rapazes é segregadora e não deverá ser representativa uma vez que as raparigas se sentem ligadas aos jogos e ocupam o seu espaço de entretenimento e educacional com eles de forma semelhante aos rapazes. Ponderámos à partida que os jogos de futebol como o FIFA14 escolhido nesta análise, uma opção referida por crianças do sexo feminino. Verificámos, no entanto, contrariando a ideia inicial, que faz parte da escolha das raparigas.

“Os jogos para maquilhar eles não gostam lá muito (...) Jogos para meninos são por exemplo os de futebol, mas esses, eu também jogo e gosto.” Sara L., 10 anos

As opiniões das crianças de ambos os sexos foram na sua maior parte marcadas pela distinção de género e pela separação de papéis de acordo com as funções que são socialmente aceites para raparigas e para rapazes. A referência a jogos em que as protagonistas têm que cozinhar, se maquilham ou exercem tarefas de cuidadoras, foram utilizadas pelos rapazes como fazendo parte dos jogos adequados ao universo feminino.

“Cada pessoa pode jogar o jogo que gostar (...) um jogo de cozinhar é mais um jogo que as raparigas gostam, nós gostamos mais de jogos de ação.” Francisco R., 10 anos

“Jogos de meninas são jogos de dança. Nunca joguei a esses jogos.” Martim, 9 anos

“As raparigas jogam mais little pet shop e coisas de raparigas. Eu não jogo a esses jogos.” Rafael, 9 anos

“Um jogo para menina é um jogo de bonecas para vestir. Um jogo de menino é assim com pistolas ou futebol (...) Eles não gostam de jogos de meninas.” Rita, 9 anos

Esta associação estabelecida pelas crianças entrevistadas para este estudo, leva-nos a estabelecer uma relação entre o género e a opção pelo jogo The Sims. Como já referimos anteriormente, este é um jogo de simulação da vida real em que o desafio é o de construir uma realidade de vida familiar, social e profissional de sucesso, à medida da fantasia e interesse do jogador, sendo essa uma característica que faz parte do estereótipo do feminino.

Apesar de existir uma clara noção de distinção de papéis e funções com base no género, algumas crianças referiram não encontrarem motivo para entender que existem jogos para géneros distintos e que tanto os rapazes como as raparigas podem jogar a todos os tipos de jogo.

“Não existem jogos para meninos e jogos para meninas. Todos os jogos deviam de ser para todos (...) Às vezes há jogos de rapariga como aqueles de vestir que nós nos aborrecemos um bocadinho. Mas há rapazes que gostam de jogar e temos que respeitar isso.” Rafael, 9 anos

No entanto, o facto de serem tolerantes com a possibilidade de todos poderem jogar os mesmos jogos, alguns dos rapazes entrevistados manifestaram a necessidade de afirmar que existem jogos adequados para os dois géneros e que eles próprios não jogam aqueles que consideram ser jogos para meninas.

“Não há jogos para meninas e jogos para meninos, mas os rapazes não jogam aos jogos que são de vestir bonecas.” Margarida, 8 anos

5. Notas Finais

Jogar é, desde sempre, uma necessidade e representa um papel importante no desenvolvimento individual e no processo de socialização, sendo decisivo para a construção de regras e valores sociais logo a partir da infância, contribuindo fortemente para a aquisição de competências não formais como as competências cognitivas, memória, estabelecimento e interpretação de hipóteses, antecipação de situações e planeamento de estratégias.

Os jogos digitais são, também, para as crianças e jovens uma possibilidade de aprender de um modo informal, através de tentativas, pela experimentação e exploração individual e em comunidade.

Verificámos que, se por um lado os jogos digitais podem aparentar ser uma atividade solitária, passível de promover a inércia e o isolamento das crianças e dos jovens, por outro podem ser considerados como uma forma cada vez mais abrangente e importante de comunicação que permite a troca e partilha de informações com outros indivíduos, tornando a prática do jogo uma atividade assente em múltiplas literacias de carácter social.

A aquisição de competências através dos jogos digitais envolve um processo não formal de ensino profundamente social uma vez que promove o desenvolvimento da capacidade de comunicar, colaborar e participar em comunidades criadas em redor do jogo.

Os jogos digitais são, para as crianças e jovens, uma ferramenta de eleição de uma realidade cultural na qual procuram momentos de diversão e quebra na rotina diária. Surgem como uma forma de identificação e de criação de identidades, onde o jogador pode imaginar e inventar a sua própria personagem ficcionada e viver realidades virtuais. Esta vivência do mundo virtual dos jogos é definida, à semelhança das relações sociais reais, com base no género. As crianças escolhem os jogos de acordo com os seus gostos de forma condicionada pelas normas sociais que orientam e definem os papéis desempenhados pelo masculino e pelo feminino na estrutura social. As crianças, de ambos os géneros, sentem-se atraídas pelos jogos digitais dado que estes são uma forma de entretenimento que se enquadra nas suas referências culturais, porque através deles se sentem desafiadas, e aprendem a integrar-se nos seus grupos sociais. O facto de jogarem jogos adequados a escalões etários superiores ao seu, motiva a sensação de elevação no status social e atribui-lhes mais vantagens no seu processo de aprendizagem informal, preparando-os para a aprendizagem formal com maior proveito do que as crianças que não jogam.

Existe, no entanto, uma preocupação expressa pelo senso comum e inerente à relação das crianças com os jogos digitais e que está relacionada com a exposição à violência. Dado que as crianças estão muitas vezes expostas a jogos com níveis de violência que não são considerados à sua idade, é legítimo considerar que esta poderá ser uma situação potenciadora de agressividade. No entanto, se considerarmos que as crianças gostam dos jogos digitais, não porque estes são violentos mas porque são desafiantes, estimulam as suas capacidades e encontram neles um meio de entretenimento que lhes permite aprender e adquirir novas competências, podemos adotar uma postura mais otimista e positiva relativamente aos efeitos dos jogos.

Para além dos lugares comuns e da tendência social para afirmar que os jogos digitais são uma influência negativa por serem demasiado violentos ou por serem inúteis e ausentes de conteúdos e valores sociais, se tivermos presente a noção de que as crianças reconhecem que lhes é permitido fantasiar, ultrapassar determinados limites e dar largas à sua imaginação na realidade virtual de um jogo, mas que não as poderão por em prática na vida real, poderemos adotar uma perspetiva que contribua para uma visão que inverte essa tendência e evidencia os aspetos positivos, e as competências não formais que as crianças possam adquirir jogando.

Somos levados a acreditar que as crianças se sentem atraídas essencialmente por jogos complexos, que lhes ensinam novas aptidões e as fazem sentir-se motivadas e capazes de tomar decisões com o objetivo de ultrapassar níveis e obstáculos. Neste campo, a participação e o acompanhamento parental é importante para a definição de estratégias e para o esclarecimento de questões que possam ser menos fáceis de entender pelas crianças. O crescimento em família, as relações com os irmãos e com os amigos, assim como a presença dos pais, assume um papel não só de mediação mas também de integração social.

Pudemos verificar que, para as crianças existe clara noção de que os jogos são baseados em situações imaginárias, em que os jogadores encarnam o papel de personagens e criam narrativas entre si, em que a evolução do jogo depende de um sistema de regras previamente determinadas, dentro das quais os jogadores podem criar cenários, fantasiar livremente e simular situações semelhantes às da vida real, e em que todas as escolhas e decisões do jogador são determinantes para a sua progressão no jogo.

Embora todo o tipo de jogos pressuponha a existência de uma disputa e, no final, um vencedor e um vencido, alguns tipos de jogos promovem um conceito diferente baseado na aprendizagem do sentido de cooperação em grupo e da necessidade de união e trabalho conjunto para ser bem-sucedido.

Os jogos complexos e de nível elevado exigem um forte comprometimento cognitivo e pressupõem a existência de um mundo virtual em que o jogador interpreta uma personagem fictícia e segue o enredo previamente definido na narrativa do jogo. Esta personagem de ficção, o *avatar*, é o elemento essencial com o qual o jogador se identifica e que utiliza para construir a sua história, para tomar decisões e progredir no processo do jogo. Ultrapassando níveis, obtendo recompensas e evoluindo através da interação com outros elementos, nomeadamente com non playing characters, isto é, com outras personagens que embora sejam parte do jogo são desempenhadas pelo computador, o jogador terá que aprender a evoluir no sentido de concretizar os seus objetivos e avançar com sucesso.

Os jogos digitais, nomeadamente os MMOG (Massively Multiplayer Online Game) em que os jogadores, partilham o mesmo jogo, cooperam e competem entre si a uma grande escala, e os MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), que permitem através da Internet a ligação em simultâneo de milhares de jogadores que criam personagens num mundo virtual dinâmico e interativo, possibilitam a construção de uma estrutura social de grupo e de comunidades através da colaboração e partilha de interesses comuns permitindo às crianças a criação de novos laços sociais, a manutenção dos já existentes e evitar o isolamento.

Assim, e após análise das conversas e opiniões das crianças, afastando-nos da questão da violência, podemos colocar a hipótese de os jogos digitais serem uma ferramenta mediática que poderão ensinar às crianças e aos jovens conceitos tão importantes como os relacionados com a vida em comunidade, a necessidade de comunicar, a partilha, a colaboração e a cooperação, a determinação e a conquista de objetivos, a tomada de decisões e a definição de prioridades. Poderão também, estar na génese da aquisição prematura de competências como o conhecimento de línguas estrangeiras, factos históricos e geográficos, económicos e de relacionamento com o dinheiro, de ética, e ainda, despertar a curiosidade em relação a conceitos que embora não sejam inteiramente compreendidos enquanto crianças, os poderão fazer sentir mais confiantes e mais preparados para terem sucesso na sua vida adulta.

Este trabalho permitiu-nos, através da metodologia definida, abordar a questão da violência e das competências adquiridas através dos jogos digitais, exclusivamente de acordo com a perspetiva e a opinião de um grupo de 20 crianças entre os 6 e os 12 anos, sem que tenha sido efetuada e considerada qualquer caracterização social, económica ou de capital cultura quer dos entrevistados quer dos seus agregados familiares. No entanto, a partir da conclusão a que fomos conduzidos, constatamos que poderá existir a oportunidade para que, em futuros estudos sobre esta temática se

possa considerar uma linha de investigação baseada, não só nas características acima referidas, bem como na questão das diferenças de género.

Referências Bibliográficas

- Bourdieu, Pierre (2013), *A Dominação Masculina*, Lisboa, Relógio d'água
- Buckingham, David (2000). *After the death of childhood: Growing up in the age of electronic media*, Cambridge, UK: Polity.
- Buckingham David, Diane Carr, Andrew Burn, Gareth Schott, (2006), *Computer Games: Text, Narrative and play*, Cambridge, Polity Press
- Buckingham, David, (2007), *Beyond Technology: Children's Learning in the Digital Age of Digital Culture*, UK, Polity Press
- Buckingham David, (2008) *Youth, identity, and digital media*, Cambridge, MIT Press
- Cardoso, Gustavo, Rita Espanha, Tiago Lapa (2009), *Do Quarto de Dormir para o Mundo*, Lisboa, Âncora Editora, Lisboa
- Cooper Joel, Weaver Kimberlee (2003), *Gender and computers understanding the digital divide*, Lawrence Erlbaum Associates
- Durkin, Kevin, Bonnie Barber (2002) "Not so doomed: computer game play and positive adolescent development", *Applied Development Psychology* (23), pp.373-392
- Fromme, Johannes (2003) "Computer Game as a Part of Children's Culture", *The international journal of computer game research* (3) Disponível em <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gee, James Paul (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, USA, Palgrave Macmillan
- Gee, James P. (2005), *Why video games are good for your soul*
- Greenfield, Patricia, Kaveri Subrahmanyam, (1994), "Effects of Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys", *Journal of Applied Developmental Psychology* (15), pp.13-32
- Greenfield, Patricia, Patricia deWinstanley, Heidi Kilpatrick, Daniel Kaye, (1994) "Action Video Games and Informal Education: Effects on Strategies for Dividing Visual Attention", *Journal of Applied Developmental Psychology* (15), pp.105-123
- Jenkins Henry, Justine Cassel (1998), *From Barbie to Mortal Combat*, London, MIT
- Johnson, Steven (2005) *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, NY
- Livingstone, Sonia, (2003), *The Changing Nature and Uses of Media Literacy*, London, LSE
- Livingstone, Sonia (2004) *UK Children Go Online: Surveying the Experiences of Young People and their parents*. LSE, London

Livingstone, Sonia, (2004). "Media Literacy and the challenge of new information and communication technologies", London, LSE Disponível em <http://eprints.lse.ac.uk/1017>

Livingstone, Sonia, (2004). "What is Media Literacy?", IIC, LSE Research Online Disponível em <http://eprints.lse.ac.uk/1027/>

Livingstone, Sonia, Kjartan Ólafsson, Leslie Haddon, (2013) "How to research children and online technologies? Frequently asked questions and best practice", www.eukidsonline.net, London, LSE

McLuhan, Marshall (1994), *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press

Obercom, (2009) A Sociedade em Rede em Portugal 2008 Videojogos na Sociedade em Rede. Disponível em http://www.obercom.pt/client/?newsId=548&fileName=fr6_sr_2008.pdf

Papert, Seymour. (1996) *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap*, Atlanta, Longstreet Press

Pargman, Daniel, Peter Jakobsson. (2008). "Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life". *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), 225-243.

Ponte, Cristina (2011) "Acessos e Literacias digitais: resultados portugueses do inquérito europeu EU Kids Online", Congresso Nacional Literacia, Media e Cidadania, 25-26 Março 2011

Ponte, Cristina, Ana Jorge, José Alberto Simões, Daniel Cardoso (2012), *Crianças e Internet em Portugal*, Coimbra, Edições Minerva

Prensky, Mark (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?* NCB University Press (online) Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Prensky, Mark (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants*, NCB University Press (online) Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, Mark (2005) *Listen to the natives, Education Leadship*, Vol.63, pp8-13

Prensky, Mark (2006), *Don't bother me mom, I'm Learning*, USA, Paragon House

Prensky, Mark, (2008), "Backup Education? Too many teachers see education as preparing kids for the past, not the future" Disponível em http://www.marcprensky.com/writing/prensky-backup_education-edtech-1-08.pdf

Prensky, Mark (2012), "From Digital Natives to Digital Wisdom" *Hopeful essays for 21st century learning*, CA, Corwin Press Disponível em http://marcprensky.com/writing/Prensky-Intro_to_From_DN_to_DW.pdf

S. Egenfeldt-Nielsen (2005) "beyond edutainment:exploring the educational potencial of computer games" PhD thesis, IT University of Copenhagen

Tapscott, Don (2009), *Grow Up Digital-How the Net Generation is Changing Your World*, USA, MacGrawHill

Turkle, Sherry, (1997), *A vida no ecrã. A Identidade na era da Internet*, Lisboa, Relógio d'Água

<http://www.engagelarning.eu/> do projecto **ENGAGE** - *European Network for Growing Activity in Game-based learning in Education* (2010) Acedido em 01 de Setembro de 2014

<http://www.pegi.info/pt> da PEGI (*Pan European Game Information*) Acedido a 01 de Outubro de 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=0ILVT6K4t2E> Visualizado em 5 de Outubro de 2014

ANEXO 1

Guião para entrevista a aplicar a crianças entre os 6 e os 12 anos

1. Jogas quantas vezes por semana?
2. Onde? Quais são os teus jogos preferidos?
 - 2.1 Porquê?
 - 2.2 Aprendes coisas com esses jogos?
 - 2.3 O quê?

Tendo em conta os jogos que as crianças referirem como aqueles que preferem e jogam:

3. Costumas jogar Assassins Creed? Porquê?
 - 3.1 Quando jogas, estás sozinho?
 - 3.2 Consegues explicar a história desse jogo e das personagens?
 - 3.3 Gostas do personagem? Identificaste com ele? Porquê?
 - 3.4 Aprendes coisas com esse jogo? O que aprendes?
 - 3.5 Costumas fazer coisas nesse jogo que nunca farias na vida real?
4. Costumas jogar GTA? Porquê?
 - 4.1 Quando jogas, estás sozinho?
 - 4.2 Consegues explicar a história desse jogo e das personagens?
 - 4.3 Sentes-te bem no papel desse personagem? Porquê?
 - 4.4 Aprendes coisas com esse jogo? O que aprendes?
 - 4.5 Costumas fazer coisas nesse jogo que nunca farias na vida real?
5. Costumas jogar The Sims? Porquê?
 - 5.1 Quando jogas, estás sozinho?
 - 5.2 Como escolhes o teu avatar?
 - 5.3 Escolhes situações muito diferentes da tua vida real? Sim Porquê?
 - 5.4 Aprendes coisas com esse jogo?
 - 5.5 Costumas fazer coisas nesse jogo que nunca farias na vida real? O quê?
6. Costumas jogar CALL OF DUTY. Porquê?
 - 6.1 Quando jogas, estás sozinho?
 - 6.2 Consegues explicar a história desse jogo e das personagens?
 - 6.3 Gostas do personagem? Identificaste com ele? Porquê?

6.4 Aprendes coisas com esse jogo? O que aprendes?

6.5 Costumas fazer coisas nesse jogo que nunca farias na vida real?

7. Achas que os teus jogos são violentos?

8. Nos teus jogos preferes personagens boas ou más?

9. Sabes distingui-las?

10. Achas que aprendes mais do que as crianças que não jogam videojogos?

11. O quê?

Se não responderem espontaneamente à pergunta anterior:

Achas que aprendes

12. Geografia?

13. História?

14. Economia e a usar o dinheiro?

15. Ética – bons costumes, regras?

16. A gerir, a ser líder, a chefiar pessoas?

17. A conduzir?

18. Espírito de equipa?

19. A falar línguas estrangeiras?

20. A conhecer bandeiras de países, capitais e monumentos?

21. Aprendes a lutar?

22. A ser solidário e a ajudar os outros?

23. Outras coisas que aprendes por jogares esses jogos?

24. Tomas decisões difíceis nos teus jogos?

25. No teu jogo, quando estás perante uma situação complicada (passar uma etapa, derrotar um inimigo, resolver um problema ou outro semelhante) desistes rapidamente? Pedes ajuda para ultrapassar essas situações?

26. Se de repente os teus jogos se transformassem em realidade como reagias?

27. Achas que as raparigas jogam os mesmos jogos que os rapazes? Porquê?

28. Achas que há jogos que são só para raparigas e outros só para rapazes?

29. Alguma vez jogaste jogos que aches que são “jogos de menina”? (Só para meninos)

30. Alguma vez jogaste jogos que aches que são “jogos de menino”? (Só para meninas)

31. Os teus pais conhecem os teus jogos? Falas com eles sobre os jogos que estás a jogar?

32. Existe diferença entre as séries e filmes que vês na TV e os jogos que jogas?
33. Jogas a outro tipo de jogos (na rua, jogos de tabuleiro, etc.?)
34. Achas que os adultos devem ficar preocupados com os jogos que as crianças gostam de jogar?

Quadro 1

As crianças adquirem várias competências jogando jogos digitais violentos	
Línguas Estrangeiras	<p>“Jogo em inglês e em espanhol...se eu não perceber pergunto ao meu pai” Filipe, 11 anos</p> <p>“No minecraft aprendo a falar em inglês porque os nomes das coisas estão todas em inglês, como maçã-apple, madeira-wood, etc (...) Acho que sei mais coisas do que um menino que não jogue, por exemplo inglês.” Gonçalo, 9 anos</p> <p>“Com os jogos aprendo a falar inglês” João, 9 anos</p> <p>Jogo em espanhol, até é parecido com o português” Leonor, 9 anos</p> <p>“Os jogos em inglês tornam mais fácil adquirir a língua e a escrever” Margarida G, 12 anos</p> <p>“Aprendo um bocadinho mais, como por exemplo inglês e o que não se deve fazer” Margarida, 8 anos</p> <p>“Eu uso o GTA em francês. Só conheço o francês através do jogo e já conheço algumas palavras” Martim, 9 anos</p> <p>“Se não houver português ponho o jogo em inglês e assim aprendo coisas novas (...) Quando jogo online às vezes aparecem pessoas do estrangeiro, peço-lhes para falar inglês e assim já conseguimos comunicar os dois...às vezes tenho que ir consultar o meu caderno, digo-lhes para esperar um bocadinho, vou procurar e depois respondo.” Rafael, 9 anos</p> <p>“Às vezes jogo em inglês e quando não sei pergunto à minha mãe, mas o Google também traduz sozinho”Rodrigo, 9 anos</p> <p>“Se o jogo for em inglês pergunto ao meu irmão e aprendo palavras novas” Sara L, 10 anos</p>
Geografia	<p>“No assassin’s creed...Veneza, Florença e Milão” Filipe, 11 anos</p> <p>“No assassin’s creed aprendemos novos países e novos lugares, como ir para esses lugares porque no jogo há um mapa que é verdade.”</p>

	<p>Francisco R., 10 anos</p> <p>“No GTA já sei todos os sítios da cidade (los angels)...Conheço bandeiras de países”</p> <p>Martim, 9 anos</p>
História	<p>“O assassin's creed passa-se no passado, na idade média” Filipe, 11 anos</p> <p>“Aprendo muitas coisas sobre o passado, por exemplo o que são os templários, o que é um pirata de verdade, não aqueles dos desenhos animados.”</p> <p>Francisco R., 10 anos</p>
Usar dinheiro	<p>“No Sims é preciso saber contabilizar e gerir o dinheiro”</p> <p>Margarida G., 12 anos</p> <p>“Nós podemos usar dinheiro para comprar carros novos, avatares novos. Às vezes fico poupadinho para comprar um carro novo”</p> <p>Rafael, 9 anos</p>
Ética, valores e regras	<p>“No minecraft aprendo como viver.”</p> <p>Rafael, 9 anos</p> <p>“Acho que não devemos matar pessoas (...)“Aprendo a lutar, mas acho que nunca vou fazer isso porque é muito violento”</p> <p>Fabiana, 8 anos</p> <p>“ As pessoas mesmo que sejam culpadas não se podem matar umas às outras (...) matar pessoas, despedir alguém, como é na vida digital não me importo”</p> <p>Rafael, 9 anos</p> <p>“Os jogos não se deviam transformar em realidade porque é difícil matar pessoas, e saber que podes ser presa e ficas com a consciência toda em ti”</p> <p>Fabiana, 8 anos</p> <p>“Não faças aos outros o que não queres que te façam a ti”</p> <p>Filipe, 11 anos</p> <p>“Nunca mataria pessoas na vida real, porque iria preso. E tirar vidas a pessoas é mau e as famílias iriam ficar muito tristes.”</p> <p>Francisco R., 10 anos</p> <p>“Se matasse pessoas poderia ir preso, ou poderia fugir e ficar com a culpa por dentro”</p> <p>Filipe, 11 anos</p> <p>“Há coisas que ele faz que eu nunca faria”</p> <p>Francisco R., 10 anos</p> <p>“Às vezes tenho que tomar decisões difíceis. Por exemplo estás com pouca vida e estás a ser atacado e os teus amigos também não têm vida. Tens que decidir se atacas e arriscar a vida ou deixas que os outros ganhem as tuas coisas”</p> <p>Gonçalo, 9 anos</p>

	<p>“Aprendo a partilhar com os amigos (...) O que importa é participar nos jogos” Gonçalo, 8 anos</p>
Liderança	<p>“No GTA há um grupo de pessoas e eu costumo ser o chefe. Gosto de ser o chefe. Algumas coisas não gosto porque o chefe tem que fazer as coisas mais difíceis”. Rafael, 9 anos</p> <p>“Eu sou o comandante e tenho que mandar os outros a ir para a guerra” Martim, 9 anos</p>
Competências cognitivas e motoras	<p>“Tenho que escolher qual a melhor maneira de fazer aquilo para que o jogo corra melhor...às vezes tenho que pensar muito” Francisco R., 10 anos</p> <p>“Acho que sei fazer mais coisas do que outros que não jogam, é preciso mexer em vários botões ao mesmo tempo, é preciso agilidade. Consigo ser mais rápido a escrever e a pensar nas coisas” Gonçalo, 9 anos</p> <p>“Prefiro os jogos de estratégia, aprendo a fazer estratégias. É como no xadrez, eu também jogo xadrez” Rodrigo, 9 anos</p> <p>“Consigo ser mais rápida a ver quando as coisas acontecem” Sofia, 10 anos</p> <p>“Normalmente não desisto e não costumo pedir ajuda.” Gonçalo, 9 anos</p>
Espírito de equipa e entreaajuda	<p>“Nos jogos de futebol aprendemos a ter espírito de equipa” Francisco R., 10 anos</p> <p>“No call of duty no exército cada pessoa ajuda um amigo que leva um tiro na perna e não consegue andar” Francisco R., 10 anos</p> <p>“Aprendo a ajudar os outros nos jogos” Gonçalo, 9 anos</p> <p>“Há jogos que são em equipa, é importante para contribuirmos para com os outros e no futuro eles também nos ajudarem se precisarmos” Sara, 10 anos</p>
Atitudes violentas	<p>“Nunca iria saltar de prédios muito altos, nem matar alguém” Filipe, 11 anos</p> <p>“No GTA há muita violência na cidade e eu não gosto disso. Gosto nos jogos mas na realidade não gosto muito” Francisco R., 10 anos</p> <p>“Os jogos com mais violência, talvez não gostassem de viver nessa realidade (...) Nenhuma comunidade que eu conheça vive como no</p>

	<p>GTA que só tem o objetivo de matar pessoas” Margarida G., 12 anos</p> <p>“Não gostava de ser como ele (personagem GTA) porque está sempre a matar pessoas. É uma coisa boa no jogo” Martim, 8 anos</p>
Outros conhecimentos	<p>“Aprendo que é importante escovar os dentes aos cães, cortar as unhas e lavar o pêlo, porque pode criar bactérias” Fabiana, 8 anos</p> <p>“Aprendo a saber onde os animais vivem e o que eles comem” Diana, 10 anos</p> <p>“Gosto de tentar ser melhor do que o meu pai e do que o meu irmão mais velho” Filipe, 11 anos</p> <p>Aprendi muitas coisas sobre um navio, aprendi como fazê-lo andar, como construí-lo” Francisco R., 10 anos</p> <p>“É propriamente isso, como se fosse um arquiteto. É preciso apanhar coisas para inventário e depois começa a construir coisas” Gonçalo, 9 anos</p> <p>“No FIFA aprendo a passar, a rematar” Margarida, 8 anos</p> <p>“Aprendo a planear coisas e também alguns cálculos” Rodrigo, 9 anos</p> <p>“Ajuda mais a matemática porque faço contas, e a português porque ajuda a imaginar coisas para os textos” Rodrigo, 9 anos</p>
Percepção da distinção entre a ficção e a realidade	<p>“Os jogos não se deviam transformar em realidade porque é difícil matar pessoas, e saber que podes ser presa e ficas com a consciência toda em ti” Fabiana, 8 anos</p> <p>“Não podia ser como ele (protagonista do jogo assassin's creed) porque não gosto de assassinos, mas gosto do jogo” Filipe, 11 anos</p> <p>“Era fixe ir para o jogo porque na vida real não consigo saltar de prédio mas no jogo ia conseguir. Podia fazer magia (...) Há coisas que nós podemos fazer no jogo mas que não podemos fazer na vida real” Filipe, 11 anos</p> <p>“Se fosse a vida real eu ficava com culpa, mas é só um jogo. Posso voltar ao início e matá-lo” Filipe, 11 anos</p> <p>“No assassin's creed não faz mal matar porque é um jogo. É só um jogo (...) Não gostava que os jogos se transformassem em realidade” Francisco R, 10 anos</p>

	<p>“No call of duty, eu gosto da tropa, gosto de ação, mas não gostava nada de participar numa guerra porque as minhas probabilidades de sair de lá vivo são de 0.1%” Francisco R, 10 anos</p> <p>“Na vida real as pessoas não podem lutar da mesma maneira” Gonçalo, 9 anos</p> <p>“Ir para dentro de um jogo era mau porque na realidade andar a matar pessoas e a assaltar lojas não é correto” Margarida, 8 anos</p> <p>“É um jogo violento, a minha mãe diz que é mau, mas eu acho que é só um jogo e o meu pai também diz que aquilo é só um jogo” Martim, 9 anos</p> <p>“Ver um jogo ou uma série é a mesma coisa. Morrem e é tudo a fingir” Martim, 9 anos</p> <p>“No jogo GTA aprendo a conduzir mas sem tirar a carta acho que não conseguia, primeiro tinha que ser maior para chegar aos pedais e aprender a compor as mudanças” Rafael, 9 anos</p> <p>“Já vi no telejornal pessoas que matam, eu acho mal porque não se deve matar pessoas. No mundo digital não faz mal, são bonecos” Rafael, 9 anos</p> <p>“(matar pessoas, despedir alguém) como é na vida digital não me importo” Rafael, 9 anos</p> <p>“(entrar para um jogo) por um lado era giro, por outro podiam-nos matar. Isso era mau” Rafael, 9 anos</p> <p>“Era giro entrar no jogo se não magoasse” Rodrigo, 9 anos</p> <p>“Aquilo é a brincar, no jogo e no filme. Eles não fazem mesmo aquilo” Rafael, 9 anos</p> <p>“Matar pessoas no jogo ou ver matar pessoas na televisão, isso vai dar à mesma coisa porque não é a realidade” Sara Lima, 10 anos</p>
--	--

Quadro 2

As crianças são influenciadas negativamente pela violência dos jogos digitais
<p>“Não devemos matar pessoas porque temos consequências” Fabiana, 8 anos</p>
<p>“Há coisas que nós podemos fazer no jogo mas que não podemos fazer na vida real” Filipe, 11 anos</p>
<p>“Na vida real as pessoas não podem lutar da mesma maneira (...) Morrer num jogo?...Depois voltamos a jogar, na vida quando morremos não voltamos” Gonçalo, 9 anos</p>
<p>“No GTA há muita violência na cidade e eu não gosto disso. Gosto nos jogos mas na realidade não gosto muito” Filipe R., 10 anos</p>
<p>“Os jogos são para maiores de 18 anos e por alguma razão. Mas às vezes eu tento jogá-los e eu não fico maluco por jogá-los” Francisco R., 10 anos</p>
<p>“Aprendo que aquilo é demasiado violento para a vida real mas se for em vida do computador pode-se” Rodrigo, 9 anos</p>
<p>“O jogo é violento porque tenho que matar pessoas roubar carros. No dia-a-dia isso é um bocado mau porque se pode ir preso mas no jogo não porque aquilo não é a realidade.” Sara, 10 anos</p>
<p>“Aquilo não se deve fazer às pessoas. Devemos falar em vez de recorrer à violência” Sofia, 10 anos</p>
<p>“Não me torno mais violento porque jogo jogos violentos” Tomás, 8 anos</p>

Quadro 3

Os jogos de ação e os jogos violentos são apenas uma forma de entretenimento sem conteúdo
<p>“Gosto destes jogos, do minecraft porque eu gosto de ter muitas ideias e tenho sempre muitas ideias para fazer e é uma boa maneira de eu fazê-las. Gonçalo, 9 anos</p>
<p>“Divirto-me a jogar e aprendo” Martim, 9 anos</p>
<p>“Primeiro tento, acredito que vou conseguir e também sou assim na vida real” Sara Lima, 10 anos</p>
<p>“Se o jogo não for um desafio já não gosto assim tanto” Gonçalo, 8 anos</p>
<p>“Tenho um objetivo e uma equipa” Gonçalo, 9 anos</p>
<p>“Gosto do GTA tem gráficos muito bons e a história está muito bem contada.” Francisco R, 10 anos</p>
<p>“Gosto do assassin’s creed porque tem aventuras” Filipe, 11 anos</p>

Quadro 4

Os jogos digitais promovem o isolamento das crianças
<p>“Eu jogo sempre em multiplayer com o meu pai” Filipe, 11 anos</p>
<p>“Eu e o meu irmão só temos um computador por isso temos que dividir” Gonçalo, 9 anos</p>
<p>“Jogo com os meus dois irmãos. Às vezes brigamos por causa dos jogos” Gonçalo, 8 anos</p>
<p>“Jogo online, tenho amigos e jogo com eles. Às vezes falamos sobre a escola” Rafael, 9 anos</p>
<p>“Quando estou a jogar sozinho (minecraft) jogo em modo <i>survival</i>. Gosto mais de jogar online porque assim tenho amigos e posso jogar com eles” Rafael, 9 anos</p>
<p>“O good game empire é um jogo online. Eu não conheço as pessoas mas também não há muito risco porque não se fala e eles só pedem o email” Rodrigo, 9 anos</p>

As crianças fazem uma utilização dos jogos com base no género

“Há um jogo de meninas que eu também jogo que temos que vestir (...) que eu acho que não é bem para rapazes, e os jogos de futebol também não são bem para raparigas, mas há raparigas que gostam”

Fabiana, 8 anos

“Há jogos para meninas, por exemplo, high school musical, jogo da barbie. Não jogo são para menina e eu sou rapaz (...) O jogo para meninos tem aventuras (...) Se forem mariais-rapaz podem gostar do call of duty”

Filipe, 11 anos

“Cada pessoa pode jogar o jogo que gostar (...) um jogo de cozinhar é mais um jogo que as raparigas gostam, nós gostamos mais de jogos de ação”.

Francisco R., 10 anos

“Há jogos de meninas e jogos de menino. De menina há alguns de tomar conta de cães, fazer vestidos. De meninos, há o GTA (...) Uma vez no jogo do meu irmão apareceu uma menina, pelo menos disse lá em inglês *eu sou uma menina*, achei um bocadinho estranho”.

Gonçalo, 9 anos

“Os rapazes gostam de jogos de luta, as raparigas não”

Leonor, 9 anos

“Não há jogos para meninas e jogos para meninos, mas os rapazes não jogam aos jogos que são de vestir bonecas”

Margarida, 8 anos

“Cada um joga ao jogo que gosta. Nenhum jogo é só para rapariga ou só para rapaz (...) Cada um tem o direito de fazer as suas escolhas.”

Margarida G., 12 anos

“Jogos de meninas são jogos de dança. Nunca joguei a esses jogos”

Martim, 9 anos

“As raparigas jogam mais little pet shop e coisas de raparigas. Eu não jogo a esses jogos”

Rafael, 9 anos

“Um jogo para menina é um jogo de bonecas para vestir. Um jogo de menino é assim com pistolas ou futebol (...) Eles não gostam de jogos de meninas”

Rita, 9 anos

“Não existem jogos para meninos e jogos para meninas. Todos os jogos deviam de ser para todos (...) Às vezes há jogos de rapariga como aqueles de vestir que nós nos aborrecemos um bocadinho. Mas há rapazes que gostam de jogar e temos que respeitar isso”

Rafael, 9 anos

“Os jogos para maquilhar eles não gostam lá muito (...) Jogos para meninos são por exemplo os de futebol, mas esses, eu também jogo e gosto”

Sara L., 10 anos