



Instituto  
de Apoio  
à Criança



**CEDI** CENTRO  
DE ESTUDOS, DOCUMENTAÇÃO E  
INFORMAÇÃO SOBRE A CRIANÇA

# InfoCEDI



BOLETIM DO CENTRO DE ESTUDOS, DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO SOBRE A CRIANÇA  
DO INSTITUTO DE APOIO À CRIANÇA

JANEIRO 2010

N.º 22

## FICHA TÉCNICA

### Direcção de Publicação:

Ana Tarouca  
Pedro Pires

### Edição:

Instituto de Apoio à Criança  
Largo da Memória, 14  
1349-045 Lisboa

**Periodicidade:** Mensal

**ISSN:** 1647-4163

### Distribuição gratuita

### Endereço internet:

[www.iacrianca.pt](http://www.iacrianca.pt)

### Endereço blogue:

<http://criancasatortoeadireito.s.wordpress.com/>

### Serviço de Documentação:

Tel.: (00351) 213 617 884  
Fax: (00351) 213 617 889  
E-mail: [iaccdi@netcabo.pt](mailto:iaccdi@netcabo.pt)

### Atendimento ao público,

mediante marcação:

- de 2ª a 5ª feira, entre as 9.30 e as 16.00h;
- 6ª feira, entre as 9.30 e as 12.00h.

### Para subscrever esta

*newsletter* envie-nos uma  
mensagem para

[iaccdi@netcabo.pt](mailto:iaccdi@netcabo.pt)

## Sobre A Criança e a Violência nos Videojogos definimos

### Videojogo

“Etimologicamente a palavra jogo, provém do latim ludus, ludere, utilizado para designar jogos infantis (Moita, 2007). Pode considerar-se como videojogo todo o tipo de jogo electrónico interactivo que oferece uma série de actividades lúdicas que têm em comum a utilização de uma plataforma electrónica independentemente do seu suporte e da plataforma tecnológica que utiliza (consola portátil, videoconsola, telemóvel, etc.) (Díez Guitiérrez, 2004).

Segundo Moita (2007, p.23) um videojogo “é um conjunto de actividades que envolve um ou mais jogadores. Tem metas, desafios e consequências. Além disso, tem regras e envolve alguns aspectos de uma competição”.

De uma maneira geral, pode definir-se videojogo como um tipo de jogo baseado na interacção do/a utilizador/a com uma consola, um computador, um telemóvel ou outro tipo de tecnologia, através de um comando (Oliveira e Pessoa, 2008)”. (P. 7)

### **A importância dos videojogos na vida das crianças e jovens e a questão da violência**

“O fenómeno dos videojogos tem vindo a crescer progressivamente desde a década de 70, instalando-se na vida de crianças, jovens e adultos, que hoje passam a maior parte do seu tempo de écran em écran, isto é, entre a televisão, as consolas, os computadores, os telemóveis e outros (Gros, 2008).

Os videojogos são o primeiro contacto das crianças com o mundo digital. As novas gerações alfabetizam-se digitalmente através dos jogos e desenvolvem competências diferentes das gerações anteriores, que lhes permitem movimentar-se na sociedade digital (Gros, 2008).

Actualmente, têm vindo a ser produzidos jogos que abrangem diferentes áreas e diferentes temáticas, tais como, o divertimento, a informação e a educação. Estes

Informamos que está disponível on-line o blogue do CEDI [Crianças a Torto e a Direitos](#) desde 14 de Dezembro. Visitem-nos!

jogos apresentam uma dupla faceta, pois embora constituam um bom recurso pedagógico e didáctico para o desenvolvimento e aprofundamento de competências sociais e cognitivas, também, com alguma frequência, favorecem valores ligados à violência, agressividade e a todo o tipo de discriminação (Diéz Gutiérrez, 2004). Devido a estas duas facetas os videojogos têm levantado muita polémica pois existem especialistas com opiniões opostas relativamente aos seus efeitos junto dos/as utilizadores/as. (P. 1)

(...)

“Como resposta a esta acusação por parte de muitos autores e da imprensa tentou colocar-se no mercado um videojogo sem conflito/competição, apenas com cooperação, mas este não teve sucesso (Moita, 2007).

A preferência dos/as jovens por videojogos violentos pode ser explicada por a sociedade não lhes proporcionar rituais segundo os quais possam sentir-se integrados/as nela, o que pode ser uma hipótese para explicar também certas formas de violência como actos de afirmação dos/as jovens. Assim, pode dizer-se que os videojogos violentos podem ter o papel de despoletar comportamentos agressivos. No entanto deve ser salientada a importância social desempenhada pelas regras do jogo, uma vez que levam os/as jogadores/as a terem de cumprir regras, tal como na vida real (Gros, 2008).

Para Moita (2007), mesmo com conflito e competição, os videojogos constituem por um lado, uma forma segura dos jovens experimentarem a realidade, e por outro um escape à própria realidade, promovendo a fantasia”. (P. 14)

#### **Síntese de vantagens e desvantagens dos videojogos**

Em síntese, pode então dizer-se que os videojogos apresentam como principais vantagens: a) desenvolverem e aprofundarem competências sociais e cognitivas tais como a necessidade de se cumprir regras, o aumento das capacidades de observação, atenção, memória, coordenação motora fina e da lógica; b) promover a fantasia.

No que se refere às principais desvantagens pode dizer-se que: a) veiculam valores ligados à violência, agressividade e discriminação; b) promovem a desigualdade sexual; c) o sedentarismo e d) geram adição. (P. 16)

Fonte: **Mensagens veiculadas nos conteúdos dos Videojogos: o caso dos TheSims 2 e os estereótipos de género (2009)** – Tese de Mestrado de Sílvia Maria Quitério Subtil Portugal, pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

[Disponível on-line »](#)

## **Sobre A Criança e a Violência nos Videojogos recomendamos:**

**A criança e os videojogos: Estudo de caso com alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico (2009)** - Tese de Mestrado em Estudos da Criança – Tecnologias de Informação e Comunicação: “Actualmente, começam a surgir alguns adultos mostrando a sua preocupação em relação aos jogos de vídeo e à sua rápida expansão entre as crianças de hoje. Não só se estão a tornar verdadeiros fenómenos de popularidade entre os mais jovens como, e cada vez mais cedo, começam a fazer parte das suas vidas. Com todos estes fenómenos a acontecer tão depressa surgem as preocupações acerca dos problemas que poderão causar no crescimento e desenvolvimento das crianças. Alguns apelam à dependência que os jogos de vídeo podem causar, contribuindo para que as crianças percam o interesse noutras actividades. Contudo, esta fundamentação, segundo alguns autores, é infundada, e parecem não existir evidências científicas concretas que possam apoiar esta afirmação. Isto acontece devido ao facto de ser um campo muito extenso, o da dependência pelos jogos de vídeo, e de ser muito difícil de provar (Sanger et al., 1997).

**É certo e sabido que muitos jogos de vídeo apresentam muitos conteúdos violentos e imagens estereotipadas que reportam para esse facto, mas como já foi dito anteriormente, actualmente não existem provas concretas e inequívocas que demonstrem que a exposição a essas imagens seja capaz de produzir ou levar à adopção de atitudes violentas nas crianças (Sanger et al., 1997).**

Outro dos medos existentes são as possíveis consequências a nível físico e social, derivado do demasiado tempo passado a jogar jogos de vídeo. Dentro destas alterações podemos incluir dores nos pulsos, no pescoço, nos cotovelos, incontinência, problemas epilépticos e alterações a nível da pressão sanguínea que torna-se mais elevada quando comparada com os níveis considerados normais. Mas mais uma vez, não parecem existir provas que corroborem estas afirmações, e além disso o relato deste tipo de problemas é raro (Sanger et al., 1997).

Uma particularidade que também é muito conhecida e discutida, é o receio destes jogos de vídeo provocarem o distanciamento social, por parte das crianças, que se dedicam a este passatempo. Os jogos de vídeo, segundo alguns defensores desta teoria, são vistos como a maneira mais eficaz que as crianças encontram para compensarem a falta de interacção humana e amizades, e que estes meios electrónicos afastam os seus jogadores de desenvolverem outras actividades mais tradicionais como a leitura ou praticarem algum desporto. Muitas destas evidências

*No caso dos videojogos de acção estes são acusados de promover a violência, uma vez que o objectivo destes jogos é matar o máximo de adversários possível e actualmente as suas imagens são extremamente reais, causando um impacto ainda maior junto dos/as utilizadores/as.*

[Portugal \(2009, p.18\)](#)

são infundamentadas e existe uma grande lacuna empírica neste campo que seja capaz de provar estes factos (Sanger et al., 1997)". (P. 26-27)

É aplicado um questionário a crianças entre os 6 e os 7 anos de idade, de ambos os sexos, com questões extremamente pertinentes em relação à reacção destas à violência nos jogos: "Fazes alguma coisa no jogo que achas errado fazer?", "Sentes medo quando jogas algum jogo?", "Costumas imitar algum comportamento ou alguma personagem dos jogos de vídeo?"

[Disponível on-line »](#)

**Além do Virtual – A Violência e os Videogames (2009)** – “A violência contida em alguns jogos eletrônicos lançados nos últimos anos tem sido alvo de debates acerca da influência que exerce na mente de crianças e jovens. Algumas pesquisas afirmam que o conteúdo excessivamente violento pode causar agressividade nos usuários dos games. Outros estudos questionam tal afirmação, dizendo que não existe essa mudança de comportamento, mas que os games trazem benefícios a quem os joga”.

[Disponível on-line »](#)

**Policy Statement – Media Violence (2009)** – Da responsabilidade da American Academy of Pediatrics: “Exposure to violence in media, including television, movies, music, and video games, represents a significant risk to the health of children and adolescents. Extensive research evidence indicates that media violence can contribute to aggressive behavior, desensitization to violence, nightmares, and fear of being harmed. Pediatricians should assess their patients’ level of media exposure and intervene on mediarelated health risks. Pediatricians and other child health care providers can advocate for a safer media environment for children by encouraging media literacy, more thoughtful and proactive use of media by children and their parents, more responsible portrayal of violence by media producers, and more useful and effective media ratings”.

[Disponível on-line »](#)

**Playing restricted videogames: Relations with game ratings and parental mediation (2009)** – “An exploratory Internet-survey among 536 parent-child (8-18 years) dyads established the prevalence of playing “restricted videogames” (games that were forbidden by the parents or that the children and adolescents were not supposed to play because of their age) and relationships with game ratings, parental mediation, and (demographic) characteristics of children and parents. Of all children and adolescents 21% played restricted videogames “sometimes” and 4% played them

*São "jogos de dispara e elimina. Estes jogos consistem em disparar sobre tudo o que tem movimento no écran, de forma a eliminar, acumulando pontos. Estes jogos têm gerado muita controvérsia, pois uns defendem que desenvolvem a rapidez, destreza e memória, enquanto outros dizem favorecer a violência (exemplo: Call of Duty).*

[Portugal \(2009, p.12\)](#)

*Não sendo a Second Life considerada um jogo mas um cenário virtual em que é possível interagir em tempo real, já se começa a pensar na existência de videojogos dentro desse mundo virtual (Gros, 2008).*

[Portugal \(2009, p.13\)](#)

“often”. Players of restricted games were mostly under sixteen, more interested in ratings, more inclined to be negatively influenced by games, and selected games more autonomously. Their parents more often used active mediation and commented on the length of the playing sessions. The relations are discussed in terms of the forbidden fruits effect, and interpreted in terms of reactance theory, and theories about adolescent behavior”.

[Disponível on-line »](#)

**The Good On-line Gaming Guide: Safe On-line Gaming for Children (2009)** - Folheto informativo da responsabilidade da entidade inglesa [Ask About Games](#).

[Disponível on-line »](#)

**Projecto de relatório sobre a protecção dos consumidores, em especial dos menores, no que respeita à utilização de jogos de vídeo (2008)** – Da responsabilidade da Comissão do Mercado Interno e da Protecção dos Consumidores do Parlamento Europeu.

[Disponível on-line »](#)

**O jogo digit@l: um estudo de caso com clãs do Funchal e do Faial (2008)**

- Dissertação de mestrado: “O séc. XX trouxe-nos um desenvolvimento tecnológico sem precedentes, especialmente nos meios de comunicação de massa. A Internet e os jogos electrónicos tornaram-se uma parte muito importante na rotina diária quer profissional, quer de lazer de muitos indivíduos.

Tem assim surgido uma alteração lenta mas permanente no comportamento humano, bem como tem provocado um impacto social. Isto resultou no surgimento de opiniões divergentes e a um novo campo de investigação social e psicológica.

Neste contexto, este trabalho procura efectuar um estudo de caso de dois grupos de jogadores (clãs) procurando com isso, reflectir sobre a influência dos jogos electrónicos nos jovens, nomeadamente em termos cognitivos, sociais e educacionais dos jogos electrónicos”.

Esta tese contém um capítulo sobre a problemática da violência nos jogos: “De acordo com Alves (2003), os jogos electrónicos, tal como os filmes e os programas de televisão um dos principais veículos da sociedade actual de representação de violência. Ainda segundo a autora, estes são consumidos maioritariamente por crianças e jovens. Esta situação tem sido objecto de vários debates envolvendo escolas, pais e

*"Will computer games affect my child's behaviour?"*

*Research undertaken by ULTRALAB at the Anglia Polytechnic has shown that children can very clearly distinguish the difference between violence in computer games and the types of violence they hear about on the news.*

*Computer games have been in the home for more than 20 years, and there has not been a single proven case that they are causing children to become violent".*

[Ask About Games](#)

especialistas, que se questionam acerca dos efeitos que a interação com os jogos violentos pode provocar no comportamento dos jovens utilizadores. Estarão os jogos electrónicos a criar uma juventude mais agressiva e violenta?" (P. 33)

[Disponível on-line »](#)

**Jogos eletrónicos – muito além da violência (2008)** – “O presente artigo discute a relação linear que vem sendo apresentada pelos canais mediáticos de que a violência presente nos jogos eletrónicos pode ser transposta para vida real. Para avançar nessa leitura, lança mão de diferentes olhares do fenómeno e optando pela concepção da violência enquanto uma linguagem, uma forma de dizer, aponta assim, os games como espaços de catarse que podem se constituir em comunidades virtuais de aprendizagens nas quais os *gamers* constroem diferentes significados”.

[Disponível on-line »](#)

**The role of user motivations in moderating the relation between video game playing and children's adjustment (2008)** – “(...) research shows that playing violent video games is associated with higher rates of aggressive thoughts, feelings, and cognitions (e.g., Anderson & Bushman, 2001). However, many children and adolescents who frequently play video games do not experience negative adjustment. Therefore, research addressing potential moderators of the relation between playing video games and various adjustment measures is essential for identifying video game players who might be most at risk for developmental or behavioral problems. One important set of moderators of this relation is motivations for use (i.e., why children and adolescents choose to play video games, what needs playing video games fulfills). It was the aim of the current study to investigate a subset of user motivations as potential moderators of the relation between playing video games and various outcomes (e.g., aggression, sociability, self-esteem).

[Disponível on-line »](#)

**Influências Positivas e Negativas dos Jogos Eletrónicos (2008)** – Destacamos os seguintes parágrafos sobre as influências negativas relacionadas com os jogos violentos: “Jogos violentos, ambientes hostis e predisposição podem estimular comportamentos agressivos em jogadores, levando-os a acreditar que tais comportamentos são comuns no convívio social (MENA, 2003). O jogador pode, inclusive, incorporar traços da personalidade de personagens. Alguns jogos podem levar à confusão entre realidade e fantasia. Existem casos de crianças assumirem uma dupla personalidade, principalmente aquelas com carência afetiva (ONG, 2003).

Alguns jogos estão recheados de mensagens subliminares. As mensagens subliminares

são mensagens que ficam escondidas do foco principal de atenção do usuário, mas que são captadas pelo subconsciente (ONG, 2003). Essas mensagens podem levar ao usuário a memorizar ou expressar valores, sentimentos, necessidades etc., podendo ser utilizadas para marketing de produtos, suscitar o medo em jogos violentos, suscitar a vontade de beber um refrigerante, consumir certo produto, etc. Exemplos dessa categoria de jogos são o *Blood* e o *Carmageddon*.

No jogo *Blood*, a violência explícita é o cerne e ele tem como objetivo eliminar os oponentes através de armas. Esse jogo envolve vingança, assassinato, armas pesadas e cenas macabras. O cenário constitui-se em castelos com fornalhas, salas com corpos pendurados e gemidos guturais.

Já no jogo *Carmageddon*, muitas mensagens ficam imperceptíveis (mensagens subliminares) enquanto o usuário percorre o cenário do jogo. Nas paredes dos labirintos se encontram frases incentivando ao crime e à violência.

As mensagens subliminares nos jogos estão posicionadas de tal forma que passam despercebidas pelos usuários. São mensagens que não podem ser captadas diretamente pelos sentidos humanos, estando semi-ocultas, mas que são captadas pelo subconsciente, podendo influenciar e manipular o comportamento do jogador através de estímulo direto ao inconsciente com palavras, sons ou imagens.

Tanto na figura 6 quanto na figura 7 é mostrada a frase que está escrita em uma parede. Esta captura só foi possível porque a imagem foi congelada. A frase citada diz: "Don't ready this. Kill Something " ("Não leia isto. Mate alguma coisa").

O *Carmageddon* envolve o atropelamento de pedestres e animais, lutas com oponentes, albarroamentos etc. (ABREU, 2003). (...) O usuário pode ganhar bônus devido ao grau de violência e sadismo associado aos seus actos; nesse caso, quanto maior a violência, ou mais bizarra ou sádica a situação, mais bônus o usuário acumula". (pp. 8-9)

[Disponível on-line »](#)

**Jogos eletrônicos e a busca da excitação (2008)** – "Esta é uma questão polêmica para os pais, que enfrentam um verdadeiro dilema quando se vêem pressionados pelos filhos para comprar um videogame. Por um lado, sentem-se seguros por manter o filho em casa, longe dos perigos das ruas, mas, por outro, acabam se questionando se o desenvolvimento do filho não estaria sendo prejudicado. Neste ponto, não há como definir até onde seria saudável ou não jogar videogame". (P. 179)

[Disponível on-line »](#)

**Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States (2008)**

– “These longitudinal results confirm earlier experimental and cross-sectional studies that had suggested that playing violent video games is a significant risk factor for later physically aggressive behavior and that this violent video game effect on youth generalizes across very different cultures. As a whole, the research strongly suggests reducing the exposure of youth to this risk factor”.

[Disponível on-line »](#)

**Good Gaming is Safe Gaming! A Parent’s Guide to Video Games (2008)**

– Folheto informativo da responsabilidade da entidade inglesa [Ask About Games](#).

[Disponível on-line »](#)

**Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: El código PEGI de regulación de los videojuegos y juegos on-line (2008)**

– “Se ha dicho que el futuro de un pueblo reside en sus hijos, y no sólo porque ellos son el futuro, sino porque este será mejor si protege y educa bien a sus niños. Ya en 1959 la Organización de las Naciones Unidas redactó diez principios en la Declaración de los Derechos del Niño. El segundo de estos principios afirma que “el niño gozará de una protección especial para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente”. Hoy, en un contexto de sociedad del conocimiento muy diferente al de 1959, el derecho a la protección debe también resolverse en los diversos ámbitos que definen las nuevas tecnologías de la comunicación. Sin embargo los actuales procedimientos establecidos por el código PEGI, aún siendo necesarios, no garantizan este derecho básico de la infancia”.

[Disponível on-line »](#)

**Headshot!: An exploration of the phenomenon of violent video games (2007)**

– “This paper examines the phenomenon of violent video games. The work begins with a review of the violent content of American media entertainment. While violence in American media entertainment is pervasive, it is not as popular as commonly noted. Next, the paper discusses the video game industry and market. It appears that video games are not just played by adolescent boys as many believe. Although violent games do not make up the majority of the industry, they are indeed popular, as millions of violent games are sold each year in the United States alone. Concerns and critiques of violent video games are reviewed as well as research on the effects that violent games may have on those who play them. Utilizing existing theory and research on the consumption of violent media in general, the author considers the



extent to which such theories are applicable to violent video games. While the theories used to explain why people consume violent media are indeed applicable to violent video games, certain aspects that violent games have such as control, active role of the user, and user identification, may make such games more appealing than violent television and film. Limitations of existing research are identified and discussed.

[Disponível on-line »](#)

**Adolescentes e Jogos Eletrônicos: padrões de uso e motivos (2007)** – “Os jogos eletrônicos exercem uma grande influência sobre o público infantil e adolescente, sendo assim alvo de preocupação de pais e educadores de todo o mundo, especialmente por apresentarem, em sua maioria, conteúdos violentos. O presente artigo teve como objetivo investigar a relação de 44 adolescentes com os jogos eletrônicos, caracterizando os motivos para jogar e o padrão de uso. Constatou-se que o principal motivo para utilização destes jogos é a diversão. O padrão de comportamento caracteriza-se por uma relação duradoura e crescente com os jogos eletrônicos que se desenvolve com o passar dos anos. Percebeu-se a importância dos jogos, em geral, para o desenvolvimento da criança e do adolescente, bem como que os jogos tradicionais, como os de tabuleiro, dentre outros, continuam sendo usados pelos adolescentes”.

[Disponível on-line »](#)

**Jogos eletrônicos violentos e estratégias de resolução de conflitos de jovens da cidade de Vitória (2007)** – Estudo realizado com o objectivo de investigar possíveis relações entre a prática de jogos eletrônicos e condutas violentas em jovens.

[Disponível on-line »](#)

**Video Game Violence and Public Policy (2007)** – “The growth of electronic games has not been without controversy, however. The subset of games that feature violence, gore, and antisocial behavior has raised concern among parents, educators, child advocates, medical professionals, and policy makers. The implication of games in high profile school shootings has led to congressional hearings, government investigations, and legislative proposals. The intense concern about video and computer games is based on the belief that the ultra violent games are inappropriate for all children and harmful to some”.

[Disponível on-line »](#)

**Video Games: Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games**

(2007) – Da responsabilidade da [British Board of Film Classification](#), contém um capítulo intitulado “Violence as an element in the appeal of video games”.

[Disponível on-line »](#)

**Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años (2007)** - Se propuso como objetivo conocer los significados que construyen los niños frente a los contenidos violentos de los videojuegos. Los participantes fueron cuatro niños de 11 a 14 años de edad de dos colegios públicos del municipio de Chía (Colombia). (...) Los resultados obtenidos demuestran que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal, lo que señala la influencia que tienen los videojuegos como generadores de valores, creencias y significados en los niños”.

[Disponível on-line »](#)

**Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais (2006)** – “Dentre os jogos eletrônicos que possuem regras à revelia das socialmente aceitas, destacamos o *Carmageddon* um jogo de corrida, “onde os objetivos são bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar pedestres e animais e se chocar contra edificações ou objetos espalhados pelas ruas. Quanto mais esses actos são praticados, mais pontos são ganhos” (ABREU, 2003, p. 05). E o *Counter Strike* que se baseia no confronto entre dois grupos, terroristas e policiais e, dependendo da fase, “existem objectivos tais como implantar/desarmar bombas, fazer/resgatar reféns, matar/proteger o líder, e outros. A cada inimigo morto e a cada objectivo alcançado, o jogador acumula pontos e dinheiro” (GAZETTA et al, 2005, p. 05).

Destacamos, também, o jogo *The Sims* que simula a vida real, entretanto possui regras diferentes. Segundo Abreu, o usuário não precisa necessariamente se “ater às regras existentes no mundo real, sendo este motivo, talvez, a principal explicação para um sucesso tão grande entre os adeptos de games” (2003, p. 06).

(...)

Sobretudo, uma questão principal que o estudo dos jogos eletrônicos nos suscita quando presente no processo do desenvolvimento infantil é qual é a sua função no processo de socialização? Quando pensamos em jogos de violência, onde as regras e moral exploradas são contraditórias e a criança exerce o papel do motorista alucinado ou do matador? Será que esses jogos ajudam a compreender o seu mundo e a prepara para a vida?

Essas são questões importantes que precisam ser melhor estudadas, pois fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, são ainda muito recentes e podem ter repercussões sobre o desenvolvimento infantil". (Pp. 6-8)

[Disponível on-line »](#)

**Children's perceptions of screen and the effects on their wellbeing (2006) –**

"The participants viewed videogames as similar to cartoons, in that they are not real. But videogames are considered distinct from television watching, whereas the latter requires passive viewing of screen violence, the former is an active aggressor of fictional violence," you are actually shooting something, so there is a difference" (FR, Focus Group 2; p. 32). In addition, participants agreed that videogames are more harmful than television because instead of watching killings, the player is the killer "Computer games are worse because you actually doing it" (FR, Focus Group 2; p. 32). Grossman (2000) believes that this is a major concern because in videogames children are rewarded with more points for more killings. This conditions them to associate violence with pleasure and excitement. In addition, Grossman (1999) claims that this will increase children's addiction to violence yet numb them to the consequences of it. In contrast, Hargrave (2003) study found that children considered videogames as less scary or violent, because, as players, they felt in control of what was happening".

[Disponível on-line »](#)

**Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth (2006) –**

Este artigo trata do vício dos videogames no geral e em particular pelos jovens, dedicando um excerto à exposição à violência pelos jogadores.

[Disponível on-line »](#)

**Jogos de Computador Violentos e seus Efeitos na Hostilidade, Ansiedade e Ativação Fisiológica (2006) –**

Embora este estudo tenha incidido sobre 28 indivíduos entre os 18 e os 24 anos, consideramos os resultados relevantes em termos de jogadores mais jovens.

[Disponível on-line »](#)

**Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años: Una aproximación mediante encuesta (2006) –**

"Este artículo da a conocer los primeros resultados de la encuesta realizada entre niños de 7 a 12 años de de la Comunidad de Madrid sobre el uso de

videojuegos. Las niñas y los niños estudiados usan masivamente los videojuegos. Los padres, en contra de lo recomendado por los especialistas en Educación, apenas juegan con los menores. Son los niños los que seleccionan los videojuegos que hay en casa. Y en torno al 50% de los niños entre 11 y 12 años conocen un juego de contenido adulto polémico como el GTA San Andreas”.

[Disponível on-line »](#)

**Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: Del neoconductismo a la cognición social (2006)** – “A medida que aumentan los índices de penetración y de uso de los videojuegos de temática violenta, crece también la incertidumbre y los argumentos científicos referidos a las consecuencias inmediatas de esta plataforma de distracción sobre los sistemas de creencias, actitudes, valores, normas sociales y comportamientos de quienes la practican, y a cómo y en qué medida afectará a los ciudadanos del mañana. En la sociedad del presente, muchos de los investigadores que abordan estas cuestiones sostienen que una parte considerable del comportamiento que los niños y los jóvenes consideran apropiado en su vida ordinaria deriva de las lecciones aprendidas en los monitores (analógicos o digitales) durante su “tiempo de ocio electrónico” (Huesmann y Miller, 1994). De igual modo, son muchas las evidencias empíricas que invitan a suponer que los videojuegos violentos ejercen un efecto de similar amplitud sobre el despliegue de las conductas agresivas de los niños y adolescentes”.

[Disponível on-line »](#)

**Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU: El Consumo Consciente como Posible Factor Reductor de Efectos Nocivos (2006)**

[Disponível on-line »](#)

**Isolamento de crianças que utilizam o computador e problemas relacionados (2005)** – “Atualmente um dos aspectos que mais chamam atenção, principalmente dos pais, é o isolamento social causado pelo acesso deliberado das crianças ao computador, levando-nos a um ponto muito interessante que sugere certo cuidado. Hoje é possível identificar uma forte tendência voltada a discutir os efeitos negativos que os computadores produzem sobre as crianças e os adolescentes. Em geral, os estudos chamam atenção para os supostos danos que os computadores, especialmente os games, podem provocar sobre espectadores em idade escolar, como estímulo ao comportamento agressivo e isolamento social principalmente. Foram elaboradas diversas pesquisas com crianças com idade entre 3 a 15 anos, além dos próprios pais e profissionais na área de estudo do comportamento humano, aos quais

revelam características muito importantes pertinentes ao objecto de estudo. O isolamento do relacionamento pessoal direto causado pelo computador, pode trazer muitos danos para a formação da criança, onde as causas, efeitos e medidas corretivas referentes ao assunto serão amplamente abordados nesse estudo”.

Entre os efeitos negativos causados pelo consumo de jogos de computador, este documento aponta os seguintes, intimamente relacionados com o seu carácter violento: estimulação de comportamentos agressivos em crianças predispostas ou criadas em ambientes hostis; indução à imitação; com o passar do tempo, a criança passa a assimilar traços da personalidade do(s) personagem(ns); banalização da violência porque os crimes mais hediondos passam a significar coisas simples e banais para as crianças.

[Disponível on-line »](#)

**Comportamento agressivo, violência e videogame (2005)** - “Este estudo, de natureza qualitativa, teve como objetivo investigar, na visão de jogadores e não jogadores de jogos virtuais, as interferências dos parâmetros relacionados com o comportamento agressivo e a violência, referentes a este tipo de jogo. Para tanto, foram entrevistados 40 crianças e adolescentes de 8 a 15 anos, de ambos os sexos, divididos em dois grupos, sendo um com 20 jogadores, que dedicavam uma média diária de 3 horas ao uso do videogame e outro grupo composto por 20 não jogadores. Os resultados do estudo consideram haver uma preocupação dos sujeitos com relação à possibilidade de interferência dos jogos no aumento da violência, surgindo, inclusive, a necessidade apontada por eles próprios de retirada destes jogos do mercado”.

[Disponível on-line »](#)

**APA Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media (2005)** – O parecer e recomendações da [American Psychological Association](#) sobre esta problemática.

[Disponível on-line »](#)

**Game over: jogos eletrônicos e violência (2004)** – (resumo da tese de doutoramento de Lynn Alves):” A tese analisa a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações num comportamento “violento”, que supostamente poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola. Foi estabelecido amplo diálogo com autores que refletem sobre esta questão e com um grupo de jogadores em Salvador. A escuta sistemática dos entrevistados possibilitou desmistificar e trazer à tona o cenário dos sujeitos que jogam e constroem inúmeras relações entre os *games* e suas vidas. Ao ouvir os discursos de pessoas que vivem

*"...a violência apresentada nestes suportes tecnológicos favorece um efeito terapêutico que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza os seus medos, desejos e frustrações no outro, nos personagens que permeiam o universo de imagens dos games. Os gamers se identificam, ora com o vencedor, ora com o perdedor das batalhas. Vista desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento desses indivíduos. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias."*

[Alves \(2004, p.195\)](#)

intensamente no universo dos *games*, foi possível confirmar que, na perspectiva destes autores e actores, estes suportes tecnológicos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias, mas também na criação de novos espaços de sociabilidade, prazer, divertimento e aprendizagem; questões ligadas às suas subjetividades. A tese aponta que os *games* podem-se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, actualizando-os, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. Dentro desta perspectiva, o trabalho enfatiza que é fundamental analisar a violência mediante os aspectos sociais, económicos, culturais, afectivos, etc., já que este fenómeno se constitui em uma linguagem que o sujeito utiliza para dizer algo. A investigação conclui que os jogos electrónicos e de RPG devem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que possibilitam a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais. E também, que os jogos electrónicos de diferentes narrativas e conteúdos actuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, de forma lúdica, prazerosa e atractiva".

[Disponível on-line »](#)

**A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura (2004)** – "O artigo tem como objectivo estudar as principais contribuições científicas, internacionais e nacionais, produzidas pela área da saúde sobre o tema violência na mídia e seus efeitos sobre crianças e adolescentes. (...) Destaca-se também a importância de investigar a violência na mídia sob a óptica da saúde pública a fim de contribuir para a prevenção da violência e para a promoção da saúde de crianças e adolescentes".

[Disponível on-line »](#)

**Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict? (2004)** – "Objective: Contrary to media headlines and public perceptions, there is little evidence of a substantial link between exposure to violent interactive games and serious real-life violence or crime. Conclusion: Further research is needed on whether violent games may affect less dramatic but real concerns such as bullying, fighting, or attitudes and beliefs that support aggression, as well as how effects may vary by child characteristics and types of games. There is also a need for research on the potential benefits of violent games for some children and adults.

[Disponível on-line »](#)

**Content and Ratings of Teen-Rated Video Games (2004)** – "Children's exposure to violence, blood, sexual themes, profanity, substances, and gambling in the media remains a source of public health concern. However, content in video games played by

older children and adolescents has not been quantified or compared with the rating information provided to consumers by the [Entertainment Software Rating Board \(ESRB\)](#)".

[Disponível on-line »](#)

**Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements (2004)** – “Video games are increasing in popularity and use, with 42% of households in the United States owning a video game console (Interactive Digital Software Association, 2001a, 2001b). Children and young adults are frequent users (Roberts, Foehr, Rideout, & Brodie, 1999). Yet social scientific investigation of the advertising messages used to promote the games is rare. This study attempts to fill that gap with a quantitative content analysis of 1,054 advertisements for video games appearing in large-circulation video game magazines. The study examines the portrayal of gender and violence in the images and text of the ads, as well as the representation of race and ethnicity, the genre of the game, the rating/label, and the use of advertising appeals such as user identification. Results show that 55.8% of the games contained violence, an average of 2.5 weapons appeared per ad, and males outnumbered females by more than 3 to 1”.

[Disponível on-line »](#)

**“Matar ou Morrer”:** Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos (2003) - Este artigo de Lynn Alves discute a interação dos adolescentes com os jogos eletrônicos considerados violentos. Trata-se de uma investigação do doutoramento onde se parte do pressuposto de que os jogos eletrônicos se constituem em espaços de aprendizagem, tornando possível aos jogadores ressignificar as suas emoções através da catarse que os ambientes criados pelos jogos possibilita.

[Disponível on-line »](#)

**Infância, máquinas e violência (2003)** – Documento que se debruça sobre as apreensões criadas pela exposição das crianças à violência nos media, nomeadamente na televisão, na internet e nos videojogos: “Tais preocupações (...) têm o propósito de proteger a criança e assegurar seus direitos de cidadão livre no campo da comunicação, tal como estabelecido na Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança, nos dois artigos que se referem especificamente à mídia:

Artigo 13: A criança terá o direito à liberdade de expressão; este direito incluirá liberdade para procurar, receber e partilhar informações e idéias de todos os tipos, independentemente de fronteiras, oralmente, por escrito ou na

*"No limite, poder-se-ia dizer que esses jogos ajudam a lidar com emoções como a agressividade, a prepotência e a rebeldia, mas de um ponto de vista meramente individual e psicologizante, com o agravante de banalizar a violência, na medida em que estetizam a morte, a brutalidade, o sangue e a política, tendendo a naturalizar aquilo que é essencialmente social".*

[Cabral \(2003, p.101\)](#)

forma impressa ou de arte, ou através de qualquer outro meio de escolha da criança.

Artigo 17: Os Estados membros reconhecem a importante função desempenhada pela mídia de massa e assegurarão que a criança tenha acesso a informações e materiais de diversas fontes nacionais e internacionais, especialmente aquelas que objetivam a promoção de seu bem-estar social, espiritual e moral, e sua saúde física e mental. Para este fim os Estados membros:

- a) encorajarão a mídia de massa a disseminar informações e materiais que beneficiem social e culturalmente, de acordo com o espírito do artigo 29;
- b) encorajarão a cooperação internacional para a produção, troca e disseminação tais informações e materiais de várias fontes culturais, nacionais e internacionais;
- c) encorajarão a produção e disseminação de livros infantis;
- d) encorajarão a mídia de massa a ter especial consideração pelas necessidades lingüísticas da criança que pertença a uma minoria ou seja indígena;
- e) encorajarão o desenvolvimento de orientações apropriadas a fim de proteger a criança de informações e materiais nocivos ao seu bem-estar, tendo em mente as cláusulas dos Artigos 13 e 18 (que trata dos deveres do Estado quanto à assistência e proteção da criança)."

[Disponível on-line »](#)

#### **Violência, ideologia e estranhamento na era das imagens virtuais (2003) –**

Este texto de Fátima Cabral "trata do impacto dos videojogos na cultura e na sociedade contemporâneas. Procura demonstrar que nas experiências vivenciadas, através desses jogos e acessórios (óculos, capacetes, joysticks), há uma espécie de simbiose entre a sensação física real e a representação virtual, que permite criar um simulacro da realidade que funciona como um bálsamo para as desesperanças. Para orientar a discussão abordar-se-á dois temas-eixo dos jogos eletrônicos – a violência e o mito do herói – não só por serem recorrentes ou suscitarem polémica e inquietação particularmente entre não-jogadores, mas por serem reveladores de algumas particularidades da sociabilidade contemporânea".

[Disponível on-line »](#)

#### **Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions (2003) –**

Artigo editado pela [American Psychological Association](#): "Studies provide converging evidence that exposure to media violence is a significant risk factor for aggressive and violent behavior".

[Disponível on-line »](#)



*"Você já quis ser o bandido em vez do mocinho? Já pensou em estourar os miolos daquele motoqueiro que levou seu espelho retrovisor? Acertar a traseira daquele ônibus que te fechou na curva? Quem é que, preso no trânsito, não sente vontade de abrir caminho na marra? Pois é! Carmageddon vai deixar você fazer isso tudo e muitas outras maluquices [...]". Revista BraSoft (1997) divulgando o jogo Carmageddon. Nesse jogo a única regra é fazer trapações: andar com o carro na contramão, dar cavalo-de-pau e atropelar pedestres e animais indefesos. O humor negro dá o tom e "os bônus mais altos são conquistados pelos pilotos que deixam os escrúpulos de lado, partem para a pancadaria, arruinam os outros carros e atropelam o maior número possível de pedestres, preferencialmente velhinhos ou crianças."*

[Cabral \(2003, p.103\)](#)

**Child and Adolescent Violence (2003)** – Artigo de Diane M. Daane: "Although the juvenile violent crime rate has decreased steadily during the past 5 years, the problem of violence and violence-related behaviors in the lives of our children and adolescents remains. The incidence of violent victimization against children and violence and violence-related behavior by today's youth is related to a variety of factors. Exposure to violence in the home, school, community, or video games and other entertainment significantly influences aggressive behaviors among children and adolescents. Other childhood violence predictors include alcohol and drug use, gender, and low self-esteem. The childhood violence risk indicators have implications for child and adolescent violence prevention and intervention programs".

[Disponível on-line »](#)

**A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes (2002)** – Tese de doutoramento em de Psicologia da PUC-Campinas.

[Disponível on-line »](#)

**Violência (ir)real? Contributo para uma reflexão acerca do impacto da violência dos jogos electrónicos nas crianças e nos Jovens (2001)** – "Na actualidade os jogos electrónicos são um entretenimento muito popular, fazendo parte do quotidiano de muitas crianças e jovens e ocupando um lugar de destaque nos seus interesses. Porém, o excesso de violência em alguns jogos tem contribuído para a legítima inquietação em torno dos seus efeitos na população mais jovem. Com base nas teorias que têm contribuído para a investigação no domínio dos efeitos da exposição à violência transmitida pelos media, este artigo procura reflectir sobre o impacto que a utilização de jogos, com conteúdos de violência, poderá exercer nos jogadores mais jovens. Tecem-se algumas considerações a propósito dos discursos que emergem sobre esta temática e, por fim, apresentam-se algumas estratégias de intervenção".

[Disponível on-line »](#)

**Violence in E-Rated Video Games (2001)** – "Titles rated E have content suitable for persons ages 6 and older. These titles will appeal to people of many ages and tastes. They may contain minimal violence, some comic mischief (for example, slapstick comedy), or some crude language".

"Content analysis suggests a significant amount of violence in some E-rated video games. The content descriptors provide some information to parents and should be

*"Video games are the preferred leisure activity for many children and adolescents, yet 80% of today's most popular video games contain violence (Vessey & Lee, 2000). The latest vídeo games have greater sophistication and realism and, unfortunately, increasingly violent themes. Many studies support the relationship between playing violent video games and subsequent aggression and violence (Vessey & Lee), though not all research suggests a direct correlation between violent video games and violent behavior."*

[Daane \(2003, p.25\)](#)

used along with the rating, but the game's genre also appears to play a role in the amount of violent play. Physicians and parents should understand that popular E-rated video games may be a source of exposure to violence and other unexpected content for children and that games may reward the players for violent actions".

[Disponível on-line »](#)

**Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life (2000)** – "Two studies examined violent video game effects on aggression-related variables. Study 1 found that real-life violent video game play was positively related to aggressive behavior and delinquency. The relation was stronger for individuals who are characteristically aggressive and for men. Academic achievement was negatively related to overall amount of time spent playing video games. In Study 2, laboratory exposure to a graphically violent video game increased aggressive thoughts and behavior. In both studies, men had a more hostile view of the world than did women. The results from both studies are consistent with the General Affective Aggression Model, which predicts that exposure to violent video games will increase aggressive behavior in both the short term (e.g., laboratory aggression) and the long term (e.g., delinquency)".

[Disponível on-line »](#)

## Dados Estatísticos

**E-Generation: Os Usos de Media pelas Crianças e Jovens em Portugal (2007)** – Apresenta dados estatísticos quanto ao uso de jogos interactivos e de computador pelos jovens portugueses entre os 8 e os 18 anos, no Capítulo 8 intitulado "Mundos virtuais: os jogos de computador na cultura juvenil": "É também interessante notar que 65,5% dos inquiridos concorda que os jogos contêm muitas vezes cenas violentas. Verifica-se, como seria de esperar que são os mais velhos os que estão mais expostos a cenas de violência, contudo, mais de 50% dos inquiridos dos 8 aos 12 anos concorda ou concorda totalmente que os jogos contêm muitas vezes cenas violentas. Além disso, cerca de 40% concorda que a linguagem utilizada pelas personagens dos jogos de acção é muito mais agressiva e com mais palavrões do que estão habituados. É entre os mais novos que há uma maior concordância (47,3% dos casos) de que os jogos têm uma linguagem muito mais agressiva do que estão habituados, enquanto que entre os mais velhos essa concordância desce para valores abaixo dos 30%.

Há, portanto evidências de que uma parte significativa dos jogadores está exposta a

cenar violentas ou agressivas quando joga. Contudo, isto é verdadeiro num sistema dos media, onde os jogos são apenas uma parte, que espectaculariza a violência. Tal pode alimentar os medos dos pais sobre os efeitos nefastos de uma exposição, pelo menos precoce, a cenar violentas. Tal discussão e receios vêm desde os anos 80 com a popularização dos jogos electrónicos porém, em larga medida, não se poderá dizer que a geração que cresceu a jogar nos anos 80 se tenha tornado mais violenta ou agressiva que as gerações anteriores e os estudos científicos têm se mostrado inconclusivos. E convém lembrar o papel dos educadores enquanto agentes de filtragem e de acompanhamento no que respeita ao consumo de media como os jogos electrónicos.

Neste âmbito, é de notar que pouco mais de 40% dos jovens inquiridos concorda ou concorda totalmente que não utiliza jogos que indiquem não serem adequados para a sua idade, o que quer dizer que a maioria não só utiliza jogos desajustados para a sua idade, como têm plena consciência dessa situação. Sem grandes surpresas, é entre os mais novos que há uma maior percentagem de jogares (52,3%) que utilizam jogos que não são para a sua idade, enquanto que entre os mais velhos essa percentagem desce para os 26,3%. Como controlar o acesso dos educandos aos conteúdos dos media é, aliás, um problema com que se debatem pais e educadores. Um momento-chave do controlo sobre os jogos é sem dúvida o momento da compra. Porém, parece que os jovens dispõem de meios e canais alternativos para ter acesso a jogos que não são para a sua idade. Se isto parece preocupante, não devemos no entanto esquecer que os jovens, agentes reflexivos, não são recipientes vazios que recebem acriticamente a violência que vêm e que vivenciam nos jogos.

44,1% dos jovens concorda ou concorda totalmente que jogar certos jogos de acção os deixam menos stressados e mais descontraídos. Inversamente, são poucos (14,7%) os que concordam ou concordam totalmente que se sentem mais agressivos quando terminam de utilizar um jogo violento. Entre os mais novos essa percentagem é ainda ligeiramente menor (12,4%). Todavia, perto de 70% dos jogadores declara que não se inibem de utilizar jogos mais violentos que certos filmes de acção e cerca de 60% concorda ou concorda totalmente que nos jogos para computador ou consola podem encarnar personagens com comportamentos violentos ou perigosos que nunca fariam na vida real. É ainda de notar que 46,2% dos jovens concorda ou concorda totalmente com a afirmação de que se sentem muito frustrados se não conseguem atingir com sucesso determinados objectivos dos jogos". (pp. 246-247)

[Disponível on-line »](#)

## Enquadramento Legal

A distribuição, sob qualquer forma, nomeadamente o aluguer, venda e a exibição pública de videogramas (considerada para todos os efeitos legais como espectáculo de natureza artística), ficam dependentes de classificação etária (a requerer pelos titulares dos direitos de exploração do videograma a distribuir) a atribuir pela [Comissão de Classificação de Espectáculos](#).

(...)

Nos termos do art.º 1º do [Decreto-Lei n.º 39/88, de 6 de Fevereiro](#), com as alterações introduzidas pelo [Decreto-Lei n.º 121/2004, de 21 de Maio](#), videograma é o registo resultante da fixação em suporte material, de imagens, acompanhadas ou não de sons, bem como a cópia de obras cinematográficas ou audiovisuais.

São igualmente considerados videogramas, independentemente do suporte material, forma de fixação ou interactividade, os videojogos ou jogos de computador.

É considerado suporte material o suporte analógico ou digital, no qual está incorporado o videograma, através de cujo acesso é permitida a visualização da obra, designadamente, Cartridges; disquetes; videocassetes; CDs e DVDs em todas as suas especificações; chips e outras formas de fixação que possam vir a ser determinadas pela inovação tecnológica.

Fonte: IGAC, Inspeção-Geral das Actividades Culturais, organismo dependente do Ministério da Cultura.

[Disponível on-line »](#)

Os videogramas contendo jogos em ambiente digital (vulgo videojogos ou jogos de computador) carecem de classificação pela [CCE](#). Considerando que existiam diversos organismos na Europa que atribuíam classificações diferentes ao mesmo jogo, as quais eram impressas nas respectivas capas, criando grande confusão ao consumidor, a [ISFE \(Interactive Software Federation of Europe\)](#) promoveu, com participação portuguesa da CCE, a criação de um sistema europeu de classificação, o [PEGI](#). O PEGI é um sistema de auto regulação, voluntário, sendo em Portugal obrigatória a classificação pela CCE, a qual consta dos selos da IGAC colocados nas caixas dos jogos. No entanto, como os critérios adoptados pelo PEGI foram aprovados pela CCE, esta atribui aos jogos a mesma classificação do PEGI. Os escalões de classificação

etária não são os mesmos de Portugal mas são semelhantes, existindo diferenças apenas no escalão m/4 (3+ no PEGI) e m/6 (7+ no PEGI).

**“Há jogos de computador em que na capa não consta a classificação do PEGI. Estão legais?”**

Podem estar. O PEGI é um sistema de classificação voluntário que foi adoptado pela maior parte dos países europeus e pela maioria das grandes editoras de jogos. Nada impede, no entanto, e como mero exemplo, que um comerciante português importe jogos da Alemanha, país que não aderiu ao PEGI e onde as capas dos jogos não têm o respectivo logo classificativo. Estarão ilegais, certamente, se não tiverem o selo da IGAC que contém a classificação do jogo atribuída pela CCE.

**Há dias vi um rapazito com pouco mais de 10 anos, num estabelecimento comercial, a jogar um jogo de consola classificado para maiores de 18 anos. É correcto?”**

O licenciamento dos jogos é feito para uso doméstico (compra ou aluguer). A colocação de jogos à disposição do público nos estabelecimentos comerciais para teste e promoção é uma medida cuja legalidade só é definível pela análise do respectivo contrato. No entanto, colocar um jogo classificado para maiores de 18 anos nessa situação, é, no mínimo, insensato.

**Existe algum tipo de inspecção sobre a aplicação das classificações?”**

Sim, sendo da competência da IGAC (Inspeção-Geral das Actividades Culturais) e das autoridades policiais e administrativas.

**Um jogo (ou filme, etc.) classificado para >4 anos ou m>6 anos considera-se adequado para essas idades?”**

Não obrigatoriamente. Ao classificar algo para maiores de 6 anos, significa que esse “produto” não contém elementos capazes de causar dano a crianças a partir dessa idade o que não significa que seja um produto adequado a essa idade”.

Fonte: <http://www.cce.org.pt/FAQ1.htm>

## **Sobre o PEGI**

O sistema de classificação etária PEGI (Pan-European Game Information, informação pan-europeia sobre jogos) foi estabelecido para ajudar os pais europeus a tomarem decisões informadas aquando da aquisição de jogos de computador. Foi lançado na Primavera de 2003 e substituiu uma série de sistemas nacionais de classificação etária

por um único sistema, agora utilizado em quase toda a Europa, em 30 países (Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, Dinamarca, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Estónia, Finlândia, França, Grécia, Holanda, Hungria, Irlanda, Islândia, Israel, Itália, Letónia, Lituânia, Luxemburgo, Noruega, Polónia, Portugal, Suécia, Malta, Reino Unido, República Checa, Roménia e Suíça).

O sistema é apoiado pelos principais fabricantes de consolas, incluindo a Sony, a Microsoft e a Nintendo, bem como por editoras e criadores de jogos interactivos em toda a Europa. O sistema de classificação etária foi desenvolvido pela Federação Europeia de Software Interactivo (ISFE, Interactive Software Federation of Europe).

As classificações etárias são sistemas utilizados para garantir que conteúdos de entretenimento (por exemplo, filmes, vídeos, DVDs e jogos de computador) são claramente rotulados por grupo etário em função do seu conteúdo. As classificações etárias fornecem orientação aos consumidores (em especial aos pais) para os ajudar a decidir se devem ou não comprar um determinado produto.

Os videojogos e jogos de computador são actualmente desfrutados por milhões de jogadores em toda a Europa. No Reino Unido, 37% da população entre os 16 e os 49 anos consideram-se “jogadores activos” (termo que define pessoas que jogam em consolas, dispositivos portáteis ou PC). Comparativamente, em Espanha e na Finlândia, 28% da população entre os 16 e os 49 anos consideram-se “jogadores activos”. [Relatório Nielsen 2008]. Embora a maioria dos jogos (49%) seja adequada para jogadores de todas as idades, muitos são apropriados apenas para crianças mais velhas e jovens adolescentes. Existem também alguns jogos (4%) que foram concebidos apenas para adultos (com mais de 18 anos).

A classificação de um jogo confirma que o mesmo é adequado para jogadores a partir de uma determinada idade. Desta forma, um jogo com classificação PEGI 7 é adequado apenas para quem tenha idade igual ou superior a sete anos e um jogo com classificação PEGI 18 é adequado apenas para adultos com idade igual ou superior a dezoito anos. A classificação PEGI tem em consideração a idade adequada das pessoas a quem se destina um jogo e não o nível de dificuldade.

O PEGI é utilizado e reconhecido em toda a Europa e tem o apoio entusiasta da Comissão Europeia. É considerado um modelo de harmonização europeia no campo da protecção das crianças.

#### **O que significam os rótulos?**

Os rótulos de classificação etária do PEGI aparecem na frente e no verso da embalagem, indicando um dos seguintes níveis etários: 4, 6, 12, 16 e 18. Fornecem

uma indicação fidedigna da adequabilidade do conteúdo do jogo em termos de protecção de menores. A classificação etária não tem em consideração o nível de dificuldade nem as aptidões necessárias para jogar um dado jogo.

**PEGI 4**

O conteúdo dos jogos com esta classificação é considerado adequado para todos os grupos etários. É aceitável alguma violência num contexto cómico (normalmente formas de violência como as dos desenhos animados Bugs Bunny ou Tom & Jerry). A criança não deverá conseguir associar as personagens no ecrã a personagens da vida real; devem ser personagens totalmente fantasiosas. O jogo não deve conter sons nem imagens que possam assustar ou amedrontar crianças pequenas. Não deve ser utilizada linguagem inapropriada, nem deve haver cenas que contenham nudez ou façam referência a actividades sexuais que levem a que os pais possam ser questionados ou tenham de começar a explicar os factos da vida mais cedo do que normalmente fariam.

**PEGI 6**

Neste grupo etário, as crianças podem ser expostas a um pouco mais de violência. Contudo, esta violência tem ainda de ser direccionada para personagens fantasiosas não realistas. Qualquer jogo que fosse normalmente classificado como 4, mas que contenha cenas ou sons possivelmente assustadores, poderá ser considerado adequado nesta categoria. Poderão ser permitidas algumas cenas de nudez parcial, mas nunca num contexto sexual. Uma criança não deverá ser levada a questionar os pais sobre estes assuntos.

**PEGI 12**

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

**PEGI 16**

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

**PEGI 18**

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

**Descritores no verso da embalagem:**

Os descritores apresentados no verso da embalagem indicam os principais motivos pelos quais um jogo recebeu uma determinada classificação etária. Existem oito descritores: violência, linguagem inapropriada, medo, drogas, sexo, discriminação, apostas e jogos online com outras pessoas.



**Linguagem obscena:** O jogo contém linguagem obscena.



**Discriminação:** O jogo contém representações de discriminação, ou material susceptível de a encorajar.



**Drogas:** O jogo refere-se a, ou retrata, o uso de drogas.





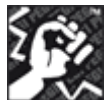
**Medo:** O jogo pode ser assustador para crianças pequenas.



**Apostas:** Jogos que encorajam ou ensinam a apostar.



**Sexo:** O jogo retrata a nudez e/ou comportamento sexual ou referências sexuais.



**Violência:** O jogo contém representações de violência.



**Online:** O jogo pode ser jogado online.

### Rótulo OK do PEGI

Existem muitos websites e serviços online que contêm pequenos jogos. O rótulo OK do PEGI foi criado para cobrir este segmento, que está a crescer a um ritmo exponencial. Quando um pequeno jogo online disponível num website recebe o rótulo “PEGI OK”, significa que o jogo pode ser utilizado por jogadores de todos os grupos etários, porque não apresenta qualquer conteúdo potencialmente inadequado.



### Rótulo OK do PEGI

Para que o operador de um website ou portal de jogos possa utilizar o rótulo “PEGI OK”, deverá apresentar uma declaração ao PEGI afirmando que o jogo não apresenta qualquer conteúdo que exija uma classificação formal.

Para obter o rótulo “PEGI OK”, os jogos NÃO podem conter nenhum dos seguintes elementos:

- violência
- actividades sexuais ou alusões sexuais
- nudez
- linguagem inapropriada

- apostas
- promoção ou consumo de drogas
- promoção de álcool ou tabaco
- cenas de medo.

Se o jogo contiver qualquer destes elementos, deverá ser classificado de acordo com o sistema de classificação PEGI. O jogo receberá uma classificação PEGI padrão (4, 6, 12, 16 ou 18), que consiste na atribuição de um rótulo de classificação etária e de descritor(es) de conteúdo. O mesmo se aplica no caso dos jogos ocasionais que podem ser descarregados para os computadores domésticos ou no caso dos jogos que só podem ser jogados mediante pagamento de uma taxa.

O Sistema PEGI baseia-se num **Código de Conduta** – um conjunto de regras às quais todas as editoras que utilizam o sistema PEGI estão contratualmente vinculadas. O Código aborda a rotulagem etária, promoção e publicidade de produtos interactivos e reflecte o compromisso dedicado da indústria de software interactiva em fornecer informações ao público de forma responsável. Para cumprir estes objectivos, foram criadas diversas comissões e comités.

[Disponível on-line »](#)

### **PEGI Online**

PEGI Online é um novo aditamento ao sistema PEGI. Tem por objectivo oferecer aos jovens na Europa protecção acrescida contra conteúdos inadequados de jogos, bem como ajudar os pais a compreenderem os riscos e os danos potenciais deste ambiente.

[Disponível on-line »](#)

O **POSC (PEGI Online Safety Code, Código de Segurança do PEGI Online)** foi concebido para promover um nível mínimo de protecção que deverá ser oferecido aos jovens no ambiente dos jogos online. Todos aqueles que aderem a este conjunto de regras comprometem-se a banir material inapropriado dos respectivos sites e a garantir um comportamento apropriado entre os utilizadores. Como tal, terão autorização para apresentar o Logótipo PEGI Online depois de registarem os respectivos jogos no sistema PEGI. É possível transferir o texto completo do Código em formato PDF.

[Disponível on-line »](#)

## Websites sobre o tema

<a href="#">ISFE, Interactive Software Federation of Europe</a>	<a href="#">NICAM (Instituto para a Classificação dos Suportes Audiovisuais dos Países Baixos, Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media)</a>
<a href="#">Conselho de Padrões de Vídeo (Video Standards Council), Reino Unido</a>	<a href="#">PEGI (Pan-European Game Information, informação pan-europeia sobre jogos)</a>
<a href="#">PEGI ONLINE</a>	<a href="#">ESRB, Entertainment Software Rating Board (Canadá e E.U.A.)</a>
<a href="#">IGAC, Inspeção-Geral das Actividades Culturais (sobre Videogramas)</a>	<a href="#">Comissão de Classificação de Espectáculos – Jogos Digitais</a>
<a href="#">Game Studies (The International Journal of Computer Game Research)</a>	<a href="#">Video Standards Council (Reino Unido)</a>
<a href="#">British Board of Film Classification</a>	<a href="#">Council of Europe (Games)</a>
<a href="#">ICRA, Internet Content Rating Association</a>	<a href="#">Ask About Games</a>

Para informações sobre seminários, conferências, congressos, cursos e ações de formação acompanhe o nosso blogue [Crianças a Torto e a Direitos](#).



Basta clicar na imagem.