



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS - RIO CLARO



LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

PAULA MANCO ABRUCEZ

**CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS NO
AMBIENTE VIRTUAL DO LAZER, NA
PERSPECTIVA DE USUÁRIOS**

Rio Claro
2010

PAULA MANCO ABRUCEZ

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS NO AMBIENTE VIRTUAL DO
LAZER, NA PERSPECTIVA DE USUÁRIOS

Orientador: Profª Drª Gisele Maria Schwartz

Co-orientador: Ms.Danilo R. Pereira Santiago

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Biociências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de
Licenciado em Educação Física.

Rio Claro
2010

790.0135 Abrucez, Paula Manco

A164c Classificação dos jogos no ambiente virtual do lazer, na perspectiva de usuários / Paula Manco Abrucez. - Rio Claro : [s.n.], 2010
54 f. : il., gráfs., tabs.

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) -
Universidade Estadual Paulista. Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: Gisele Maria Schwartz
Co-Orientador: Danilo Roberto Pereira Santiago

1. Lazer. 2. Jogos virtuais. 4. Classificação indicativa. I. Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

Agradecimentos

Ai, talvez eu devesse tomar umas antes de começar a escrever. Sempre funciona! Depois de umas, você fica todo sentimental, ama todo mundo, abraça, chora... hahaha

Bom, vou tentar lembrar que isso aqui são só agradecimentos, e não um discurso.

Como de praxe, e porque sem ele não estaríamos aqui, agradeço, primeiramente, a Deus. Sem ele, nada faz sentido. Quantas inúmeras vezes não usei Seu nome no desenvolvimento desse TCC!

E então temos papis e mamis, que não sabiam onde estavam se enfiando quando eu cheguei, com aquela carinha de joel... anjo! Devo tudo a eles. Tudo mesmo, mas espero que a parte financeira eles não cobrem... Mas pais melhores que os meus, não há. Deram-me de tudo! Um SNES, um MegaDrive, um PlayStation... quero dizer, amor, carinho, compreensão, uma casa pra morar, comida (e muita, como pode-se perceber!), roupas... me deram a oportunidade de estudar (oportunidade, essa, que os dois não tiveram), e de ter um futuro digno. Eterna gratidão, e lembrarei de tudo quando for escolher-lhes o asilo. Brincadeirinha :D. Enfim, pessoas em quem você se espelha pra ser igual quando “crescer”. Não posso deixar de falar dos meus irmãozinhos e irmãzinha queridos. Foram surpreendidos (e abençoados, claro) com a graça de me ter como irmã (!) depois de velhos. Tivemos brigas, guerrinhas de cócegas, várias conversas ouvidas de trás da porta (hihihi), ajuda pra provas de física ou matemática, enfim... Coisas de irmãos! E ainda me deram sobrinhos lindos! Uma sobrinha pra ir pra balada (Bru), uma pra ser a modelo famosa da família (Bia), uma pretinha (Malu), um branquinho (Betinho) e um ruivo (Lu). O loiro fica por minha conta, galera! Sem esquecer, não menos importantes, vôs e vós, dos padrinhos Kikozinho e Marisinha, dos tios, tias, primos, primas...

Também não posso deixar de agradecer os amigos, que me agüentam sempre, enxugam minhas lágrimas, riem das minhas piadas (ou não...), aquela galera que está sempre

lá quando eu preciso, me esperando de braços abertos e uma gelada na mão - Ju, Paty, Ci, Frá, Nane (largou a gente pra ir morar numa aldeia em Macapá mwahaha), meu irmãozinho Betaum (desde a 3ª série); e amigos que não vejo tanto, mas que sei que sempre estão lá - Lu, Sofys, Pamês, Cuzi, Brunão, Samuka, Godinho,... A família estendida, Marcela (priiiiima) e o lar dos Pintos, os primos-irmãos-amigos Jr. e Diego... Nossa amizade é igual bunda de elefante: grande e unida! haahha

Gostaria de expressar minha gratidão, também, à Rep. Formigueiro, que me abrigou até quando eu precisei quando eu ainda era virgem de Unesp e de Rio Claro - Elise, Aline, Thatá e Aninha; e às pessoas queridas que cruzaram meu caminho nesses 4 (ou 5?) anos, algumas que ficarão pra sempre, outras passageiras, mas todas importantes - veteranos queridos (principalmente meu fio, Luisinho :), bixarada querida, a galera do BEF 2006, a galera do LEF 2006 (a melhor turma do muuuuundo!), a galera do LEF 2007 que me recebeu em sua turma nesse último ano, e pessoas com quem dividi praticamente todos os dias da minha vida unespiana, sem as quais a faculdade não seria a mesma, os dias não seriam tão engraçados, eu não seria quem eu sou hoje - Jack linda, Naty, Lucis, Ésther, Flowers (minha massagista particular, meodeos, o que farei sem você?!?!); e nossa república, Rep. Mafiosa - tantas brigas por louça suja, louça mal lavada, coisas no meio do caminho, homens entrando e saindo o dia inteiro... opa, acho que não era pra contar isso.. mas, também, tantas festas, churrascos, filmes, brigadeiros, poker nights... e o mais importante: as moradoras! Tereza, Helps, Nara, Ana (nunca se misturava com a gente, mas não resistiu tanto tempo e agora é uma das nossas! ou quase! hahaha), Gorda (também conhecida como Sofia, companheira de séries, sorvetes, Milk-shakes no Boulevard, pizzadas, enfim... tudo que é GORDO!), a Lia ("Lidiamara", que nos abandonou no 3º ano pra ir morar em Portugal... pra sempre!), Vanessa (que adora quando eu a chamo de Vanvan), Flavinha (sempre tão meiga... e lenta... nunca entende as piadinhas, nem as besteiras... mas faz um brigadeiro, hmmm!), e Carol (ficou com

inveja da Lia, mudou pra Portugal temporariamente e me deixou aqui chorando... e eu, com inveja, mudei pros EUA temporariamente, e daí foi a vez DELA de chorar ;). Com certeza, sem essas pessoas minha vida seria menos alegre, menos colorida, e eu teria uns 10kg a menos :)

Agradeço imensamente aos professores que fizeram parte da minha formação, acadêmica e pessoal, ao pessoal do LEL, ao meu co-orientador Danilo R. Pereira Santiago, por me ajudar sempre que precisei, e, especialmente, à minha orientadora, Gisele Schwartz, por me aceitar como membro do LEL e como orientanda, pois sem ela esse trabalho não seria possível. Ah! Sem me esquecer da galera do fórum Players e amigos que me ajudaram na pesquisa!

And last, but not least, I'd like to thank some people who I've met in a "different world", some that I've met in person, some that I still will: Jacket, Naty, Melike, Burak, Kenin, Seppo, Arns & many other Mafias. And how not to thank my American family, who had me a whole year living with them, treating me as a family member, people that are and will always be part of my life, Meri & Craig Treitler and their lovely kids Jake, Ella and Ezra. I'm glad to have you all in my life.

Mais uma jornada chega ao fim, mas que as amizades feitas nesses 5 anos durem para sempre.

“ (...) Desejo que você, sendo jovem,
Não amadureça depressa demais,
E que sendo maduro, não insista em rejuvenescer
E que sendo velho, não se dedique ao desespero.
Porque cada idade tem o seu prazer e a sua dor e
É preciso deixar que eles escurram por entre nós.
(...)”

(Desejo – Victor Hugo)

Resumo

Esse estudo, de natureza qualitativa, objetivou investigar as diferentes classificações dos jogos virtuais e os mais procurados pelos usuários. A pesquisa foi composta pela união de pesquisas bibliográficas e exploratórias, desenvolvida por intermédio de questionário semi-estruturado, aplicado a usuários de jogos virtuais *on-line*, participantes de fóruns *on-line* do Brasil. Os dados foram analisados descritivamente. Dos 17 indivíduos que responderam à pesquisa, 82% são do sexo masculino e 18%, do sexo feminino, com idades entre 21 e 27 anos. O lugar que em que mais acessam os jogos virtuais são suas casas, e a maior frequência de acesso é de 7 dias por semana (29%), de 3 a 5 horas por dia (76%). O principal interesse pelos *games* acontece por esses serem uma forma de entretenimento. Dentre os jogos mais citados como seus favoritos estão *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Farmville*, *Age of Empires* e *The Legend of Zelda*. Quando perguntados o porquê de seu interesse por tal jogo, os participantes responderam que eles promovem socialização, diversão, contém gráficos (imagens e sons) e enredos interessantes, entre outros. A categoria de jogos favorita dos participantes é a de tiro (*First Person Shooter*), com 35% de citações, seguida por jogos de esportes, com 30%; porém, 23,5% respondeu não ter preferência quanto à categoria do *game*. Quanto à Classificação Indicativa, 65% dos participantes a consideram um fator importante, enquanto 35% consideram-na desnecessária. Porém, 88% responderam não olhar a Classificação Indicativa do *game* antes de comprá-lo ou utilizá-lo, citando, dentre os principais fatores, não se importarem ou ofenderem com qualquer conteúdo que o jogo possa apresentar e por serem maiores de idade.

Palavras chave: jogos virtuais, classificação indicativa, lazer

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
2. JUSTIFICATIVA.....	10
3. OBJETIVO.....	11
4. SÍNTESE DA BIBLIOGRAFIA FUNDAMENTAL.....	12
5. MATERIAL E MÉTODO	24
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES	26
7. CONCLUSÕES	46
8. REFERÊNCIAS.....	47
APÊNDICE 1	52

1. Introdução

A compreensão acerca dos recursos lúdicos, especialmente os jogos, como elementos da vida contemporânea já se faz sentir quando se observa a quantidade de estudos e pesquisas, algumas até historicamente reconhecidas, a este respeito. Algumas contribuições sobre a relação humana com os jogos foram bastante importantes, sendo que, por meio destas, pode ser possível apreender os ditames culturais das diferentes épocas, marcadas, inclusive, pela forma sazonal com que estes tomavam vulto nas sociedades.

Com o desenvolvimento das esferas midiática e tecnológica, entrou em cena outra forma de ambiente: o mundo virtual, o qual, na sociedade contemporânea, tem representado um marco evolutivo ainda por ser explorado no campo acadêmico, por sua pluralidade. Junto com o universo virtual, surgiram outras possibilidades de interação humana e de vivência dos conteúdos lúdicos, evidenciados com a criação dos jogos virtuais.

As tecnologias atuais têm proporcionado ao ser humano novas possibilidades de interações consigo mesmo ou com o outro, já que essa realidade virtual equipara-se a uma clonagem da realidade física, numa cultura cibernética, na qual as tecnologias voltam-se para a produção de um novo mundo (SODRÉ, 2002). O ambiente virtual, entre diversos outros aspectos, tenta suprir a necessidade de socialização do homem, o qual, muitas vezes e por diversas razões, prefere não ter de sair de sua casa para estar em contato com outros. É, nesse sentido, que a *internet* se faz presente, proporcionando ao indivíduo a sensação de inclusão e imersão social, com base em toda a gama de vivências associadas a este ambiente, especialmente no que tange à possibilidade de se jogar em rede.

Devido ao grande avanço da tecnologia, inicia-se, na década de 40, nos Estados Unidos, uma nova categoria de jogos, tendo seu período de ascensão na década de 70, ganhando fronteiras internacionais. Surge uma nova maneira de interação entre os jogos e o ser humano, devido ao avanço tecnológico já citado, que também proporcionou a evolução daqueles e a necessidade de categorização dos mesmos.

Há aproximadamente onze anos, houve uma explosão da *internet* comercial, iniciando a chamada era dos jogos *online*, jogos, esses, que estão cada vez mais sofisticados, com a

grande maioria utilizando ambientes tridimensionais. Em 1998, a indústria dos jogos eletrônicos tornou-se a segunda maior no ramo do entretenimento (THE NES ARCHIVE, 2001).

Sendo assim, propõe-se uma reflexão sobre a existência de um novo conteúdo cultural ou interesse no lazer, o conteúdo virtual (SCHWARTZ, 2003), uma vez que este ambiente também é capaz de promover diversos tipos de vivências culturais, podendo-se conhecer pessoas, aprender sobre diversas outras culturas, línguas, percorrer lugares, estimular a criatividade e o senso crítico, entre tantas outras perspectivas. Partindo desta contextualização, torna-se relevante focalizar a atenção em um desses elementos do ambiente virtual, os jogos virtuais, uma vez que esses se fazem presentes, cada vez com mais intensidade e mais cedo, na sociedade contemporânea, envolvendo todas as etapas do desenvolvimento e atendendo a objetivos diversificados, especialmente no contexto do lazer atual.

Os jogos virtuais possuem uma dinâmica própria e sua caracterização, ainda em construção, parece não seguir as mesmas bases e critérios identificados na classificação feita por Caillois (1990), em sua famosa obra “Os jogos e os homens”, o que merece o olhar deste estudo, no sentido de contribuir neste aspecto. Sendo assim, este estudo se propõe a investigar as classificações indicativas atualmente atribuídas aos jogos virtuais, procurando compreender suas especificidades e peculiaridades. Em um segundo momento, com o desenvolvimento da pesquisa exploratória, procurou-se penetrar no universo das pessoas envolvidas com esses tipos de jogos, no sentido de se captar novas reflexões a este respeito.

2. Justificativa

O estudo mostra-se importante devido à necessidade de compreensão sobre esta temática, a partir do aumento da procura por jogos virtuais, no novo mundo da cibercultura, entre crianças, adolescentes, adultos e, até mesmo, idosos. Estes jogos também estão vinculados ao contexto do lazer, abarcando uma grande complexidade social, sendo compostos por vários tipos de saberes e estratégias, as quais merecem atenção.

Devido às suas características peculiares, um crescente número de usuários de tal recurso é estimulado a vivenciar essas dinâmicas, o que promove um aumento no número de jogos, fomentando, inclusive, a criação de novas tecnologias e, até mesmo, de cursos de formação voltados a atender essa demanda. Entretanto, não se tem, ainda, uma noção da forma como estes são classificados quanto à categoria¹, inclusive podendo existir uso indevido e inadequação etária, entre diversos outros problemas referentes à falta de controle e conhecimento sobre eles, envolvendo esta lacuna.

Na esfera educacional e do trabalho, a apropriação deste universo já se faz sentir, com propostas importantes, utilizando os jogos como recursos para apreensão e transmissão do conhecimento, ou para treinamento, no campo empresarial. Mas, no campo do lazer, pouca atenção ainda se tem dedicado, na literatura, à compreensão deste universo, o que justifica o interesse do estudo.

Sendo assim, torna-se interessante compreender mais sobre os jogos virtuais e seus potenciais nos diversos contextos sociais, especialmente abordando o âmbito do lazer, favorecendo reflexões acerca de sua classificação e adequação estratégica. Ademais, a literatura sobre tal assunto, no Brasil, mostra-se escassa, e este estudo pode colaborar no sentido de suprir essa lacuna de pesquisas sobre essa temática, com a finalidade de ampliar as reflexões.

¹Em inglês, o termo usado equivalente à palavra “categoria” é “gênero” (genre). Porém, como essa possui um significado diferente na língua portuguesa, foi adotado o uso da palavra “categoria” para não causar confusões.

3. Objetivo

O estudo teve por objetivo analisar a classificação dos jogos virtuais, na visão dos próprios usuários de jogos, comparando-a com as classificações já expressas na literatura especializada. Além disto, o estudo se propôs a investigar, nesse universo dos jogos virtuais, quais são os mais acessados pelos usuários de *internet* e a frequência com que esses usuários utilizam esse recurso, no contexto do lazer.

4. Síntese da Bibliografia Fundamental

O ambiente corresponde a um espaço ou lugar em que se vive, oferecendo ao indivíduo variadas experiências. Para Lévy (1996), o ambiente virtual é fruto das novas tecnologias de comunicação e informação.

Quanto ao termo “virtual”, apesar de muitos o entenderem como aquilo que não está presente, Lévy (1996) afirma que o virtual é uma complementação do real, e não uma oposição a ele. Para o autor:

“[...] A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivada, por sua vez, de *virtus*, que tem relação com força, potência. Na filosofia escolástica, o virtual é o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes [...]” (LÉVY, 1996, p. 15).

Com as novas tecnologias disponíveis no mercado, o número de usuários do ciberespaço e, conseqüentemente, da *Internet* cresce cada dia mais e isso se deve ao fácil acesso à cultura, conhecimento e lazer que a *Internet* proporciona. Há inúmeras formas de interação quando se está conectado à *Internet*. Pode-se ouvir música, assistir filmes, interagir com outras pessoas, inclusive de outros países, que também estejam conectadas, e um exemplo dessa última são os *games* virtuais *online*.

Os jogos *online* são um dos fatores que mais atraem usuários para essa nova forma de interação e vivência no lazer. Eles acessam a *Internet* em busca de oportunidades de vivências qualitativas no tão desejado (e necessário) tempo destinado ao lazer (MARCELLINO, 1979).

O lazer é considerado um dos aspectos mais importantes na vida de uma pessoa. Tal fato é justificado porque ele está ligado à promoção da saúde, quando se assume que ele é responsável por descanso, divertimento e desenvolvimento da personalidade (MARCELLINO, 1987). Este fenômeno social é, também, um campo adequado para educação. Alguns autores, como Melo (2003) e Marcellino (2000), salientam que o lazer é de

fundamental importância para a passagem de níveis mais básicos para mais complexos de conhecimento, aprimorando o espírito crítico.

Para Dumazedier (1979), o lazer é fruto da industrialização. Quando o ser humano aprendeu a produzir mais em menos tempo, o tempo livre aumentou, ou, ao menos, deveria assim o ser, dependendo da forma como ele é vivenciado. O autor salienta que o lazer pode ser vivenciado em forma de atividades sem compromisso, em busca do prazer, livre de obrigações, de ocupações sociopolíticas e socioespaciais. Dumazedier ainda propõe a compreensão do lazer em cinco conteúdos culturais: físico-esportivo, social, manual, intelectual e artístico. Acerca de tal classificação, Camargo (1998) propõe a inserção do conteúdo turístico e Schwartz (2003) a do conteúdo virtual, todos eles para elucidar a amplitude social que este fenômeno adquiriu.

Uma das maneiras de se vivenciar o lazer é por meio de jogos, os quais podem ser definidos de diversas maneiras. Para McLuhan (2003), os jogos são elementos culturais, envolvidos pelo aspecto lúdico. Ainda para esse autor, eles “[...] são modelos dramáticos de nossas vidas particulares e servem para liberar tensões particulares” (MCLUHAN, 2003, p.265).

Já para o sociólogo Huizinga (1980), o jogo é uma atividade voluntária, uma evasão da vida real, seguindo regras livremente consentidas, porém, totalmente obrigatórias, não podendo ser discutidas; tendo um fim em si mesmo e promovendo a formação de grupos sociais. Há algum tempo, o brincar e o tempo livre, então considerados desnecessários, além de promotores de ócio, eram permitidos apenas para crianças. Entretanto, devido ao avanço tecnológico e à possibilidade de intervenção por ele promovida, algumas barreiras e preconceitos sociais são quebrados, permitindo que o adulto o aprecie e, até mesmo, crie oportunidades para sua vivência.

Os jogos, no contexto da recreação e do lazer, podem promover relacionamentos intra e interpessoais, desenvolvendo as capacidades lógico-matemáticas, as cinestésico-corporais e espaciais, bem como, o espírito de competição, de cooperação e a concentração (GARDNER, 1994). Devido à vasta gama de jogos existentes, esses são classificados, desde a Grécia antiga, segundo suas funções.

Àquela época, eles eram classificados como: “[...] de competição, como estratégia para a educação e com fim em si mesmo ou predicativo da ação” (VIANA, 2005. p. 88) e representavam elemento de cultura e socialização. Apesar de um dos mais conhecidos ser os Jogos Olímpicos, existiam outros tipos de jogos na Grécia antiga. Os jogos fúnebres, considerados os mais antigos de todos, homenageavam os mortos e continham uma grande

programação esportiva, como duelos, corridas de carros, de cavalos etc., sendo o vencedor coroado com um ramo de oliveira silvestre.

Os jogos Píticos, que se tornaram os mais populares e tinham o intuito de homenagear Apolo, realizando-se de oito em oito anos, inicialmente, e, depois, passando a ser quadrienais. Eram compostos por procissões solenes, ritos religiosos, concursos de música, poesia, tragédias e comédias. Mais tarde, transformaram-se em jogos religiosos-artísticos-esportivos de grande esplendor.

Como forma de homenagem, também, mas, dessa vez à Héracles, eram realizados os jogos Nemeus. Esses aconteciam a cada dois anos, na floresta de Neméia, e homenageavam tal deus por sua coragem e desempenho em tarefas que lhe foram impostas a fim de ser purificado dos crimes cometidos.

Em honra à Poseidon, deus dos mares, eram realizados os jogos Ístmicos a cada dois anos. Esses eram jogos solenes, com provas atléticas, hípicas, musicais, literárias e náuticas, nos quais seus torneios recebiam grande número de participantes e espectadores. O vencedor desses jogos recebia como prêmio uma palma e uma coroa de folha de pinheiro.

As Panatéias eram festas e jogos com grandes sacrifícios, concursos de beleza, eventos artísticos, náuticos, hípicos, atléticos e de ataque e defesa, e serviam como forma de homenagear Atena, deusa da guerra. Os jogos Heranos eram realizados no mês de junho ou julho, mês da virgem – Hera, esposa de Zeus. Disputava-se apenas uma corrida de 162 metros e participavam, exclusivamente, as jovens da cidade de Elis, que corriam descalças, com os cabelos soltos, usando uma pequena túnica que exibia o ombro e o seio direito.

Já os jogos Olímpicos, um dos mais famosos dos jogos gregos, eram o maior encontro do pacífico de todos os jogos gregos, realizados a cada quatro anos, pois se iniciavam com a suspensão das hostilidades. No início, os Jogos Olímpicos duravam apenas um dia, que consistia em cerimônias religiosas e a corrida do estádio. Com a inclusão de outras provas, a duração dos jogos foi aumentando, até chegar ao número máximo de sete dias. As provas disputadas nos Jogos Olímpicos eram: corridas pedestres (dromo, diaulo e dólico), pentatlo, atletismo, luta, pugilato, pancrácio, provas para jovens e as corridas de carros e de cavalos assinalavam o fim das competições esportivas (GODOY,1996).

Em outro momento, um dos pontos de vista clássicos para a classificação dos jogos, segundo Groos (1902) e Claparède (1956), era quanto ao seu conteúdo. Assim, a primeira categoria foi chamada por ambos de “jogos de experimentação”, ou “jogos de funções gerais”, na qual estão agrupados os jogos sensoriais, os jogos motores, os jogos intelectuais, os jogos afetivos e exercícios da vontade (jogos de inibição, como a sustentação de uma posição

diferente pelo maior período possível). A segunda categoria era chamada de “jogos de funções especiais”, compreendendo os jogos de luta, cortesia, perseguição, jogos familiares, sociais e de imitação.

Para o psicólogo francês Frédéric Queyrat (1905), há uma distinção entre os jogos em três categorias: jogos de hereditariedade (perseguição, lutas); jogos de imitação, sendo esses subdivididos em jogos de sobrevivência social (arcos, por exemplo) e jogos de imitação direta; e jogos de imaginação, subdivididos em metamorfose de objetos, vivificações de brinquedos, criações de brinquedos imaginários, representação em ato de estórias e contos e, finalmente, transformações de personagens. Porém, para Piaget (1964) o grande problema de tais classificações era as mesmas não darem conta de classificar todos os jogos.

Esse autor ainda evidencia que esta dificuldade em classificar todos os tipos de jogos seria devido ao fato de esses terem significados diferentes de acordo com a faixa etária, do momento e dos tipos individuais de quem os está praticando. Outro aspecto levantado por ele é que muitos jogos podem ser inseridos em mais de uma categoria, o que também representa um problema para a classificação.

Por outro lado, Stern (1924) classifica os jogos em duas classes: os jogos individuais e os jogos sociais. Na primeira, distingue diversas categorias por ordem de complexidade crescente: conquista do corpo, conquista das coisas e jogos de interpretação. Já os jogos sociais são responsáveis pelos jogos de imitação simples, os jogos de papéis (interpretação) complementares e os jogos combinativos. Tais classificações analisavam as características estruturais, exclusivamente, com um mínimo de pressupostos teóricos.

Outros autores também prestaram contribuições relevantes, no sentido de se proceder a outras classificações baseadas em outros critérios. Outros cinco grupos de classificação para os jogos foram propostos por Bühler (1934): jogos funcionais, jogos de ficção ou ilusão, jogos receptivos, jogos de construção e jogos coletivos.

Wallon (1941), em sua obra “A evolução psicológica da criança”, classificou os jogos em duas fases, sendo a primeira composta pelos jogos funcionais e a segunda, pelos jogos de ficção, aquisição e fabricação. Os jogos funcionais são movimentos muito simples, como estender ou flexionar o braço ou a perna, produzir sons ou ruídos etc., sendo atividades feitas em busca de efeitos. Os jogos de ficção (também chamados de “jogos de faz-de-conta”) são atividades de interpretação um pouco mais complexas, como brincar de bonecas, brincar de papai e mamãe, montar numa vassoura e fingir que vai voar. Já nos jogos de aquisição, a criança volta toda sua atenção à brincadeira; ela olha, escuta, percebe, compreende seres,

canções, imagens, objetos. Por fim, nos jogos de fabricação, a criança junta, transforma, combina, monta objetos, a fim de novas invenções.

Pouco depois, Piaget (1964), psicólogo e filósofo suíço, em sua obra “A formação do símbolo na criança”, classificou os jogos em três categorias, de modo que a primeira a ser definida é a que aparece primeiro na criança e, assim, sucessivamente, de acordo com suas estruturas cognitivas. Ao primeiro tipo de jogo ele deu o nome de “jogos de exercício”. Tais jogos não supunham qualquer técnica particular, não supunham pensamentos, eram apenas exercícios, conjunto de ações que não modificavam suas estruturas e sem qualquer finalidade que não o prazer. Pode-se tomar como exemplo, o fato de a criança deixar cair um objeto e repetir a ação, simplesmente por prazer, sem outro fim.

A segunda categoria é denominada “jogo simbólico”. Nele, o símbolo implica a representação de um objeto ausente, uma representação fictícia, como por exemplo, uma criança deslocar uma caixa imaginando ser um automóvel. A terceira categoria proposta por Piaget são os “jogos com regras”. A criança usa, então, regras ao invés do símbolo. Essas regras supõem relações sociais ou interindividuais, e são impostas pelo grupo de tal maneira que sua violação representa uma falta. Esta é uma das classificações mais utilizadas nos estudos sobre os jogos, tendo em vista que abarca o desenvolvimento da criança desde o início.

Nos tempos mais atuais, alguns autores sugeriram classificações baseadas em outros critérios. A esse respeito, pode-se citar Roger Caillois, cuja contribuição nesse assunto é percebida até a atualidade. Caillois (1990) dividiu os jogos seguindo certos critérios, sendo eles: o instrumento do jogo, a principal qualidade exigida, o número de jogadores, a atmosfera do jogo ou, ainda, o lugar em que é disputado.

O autor, em sua célebre classificação, ressalta que nada impede um jogo de mobilizar diversas qualidades ao mesmo tempo, ou mesmo, nenhuma. Esse autor propõe, então, a classificação dos jogos em quatro categorias principais: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Entretanto, esse autor afirma, ainda, que tais classificações não abrangem todo o universo do jogo, mas pode servir para melhor compreendê-lo.

Na primeira categoria, *Agôn*, os jogos são dominados por atividades competitivas, em que se tenta criar situações ideais e iguais para todos os participantes, para que o vencedor apareça como sendo o melhor preparado. Assim, o *Agôn* aparece predominantemente nas competições esportivas. Porém, para o autor, por mais que se tente criar tais situações, isso nunca será alcançado, uma vez que o meio interfere de diferentes maneiras na construção do sujeito.

Na categoria *Alea*, dispõem-se os jogos completamente opostos ao *Agôn*, pois o jogador atua passivamente, não fazendo uso de qualquer habilidade adquirida previamente, ou seja, negando qualquer qualificação profissional. Nela, há o predomínio do acaso, do destino, da sorte, o que acontece em jogos de azar, como roleta, bingo etc.

O *Mimicry* são jogos fictícios, nos quais os participantes adotam o papel de determinados personagens, apropriando-se de outra realidade que não a sua, sem submissão a regras. Na criança, esse jogo caracteriza-se pela imitação do adulto, pelo prazer de se passar por outra pessoa.

Por fim, na categoria *Ilinx* estão jogos que buscam a vertigem, com a intenção de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, buscando atingir uma espécie de afastamento súbito da realidade. Essa sensação pode ser provocada por volteios, giros, rápidas trocas de direção, ou seja, por meios naturais de movimentação do corpo, e estão presentes, tanto para crianças quanto para adultos.

Porém, nos dias atuais, também se deve levar em consideração um novo tipo de jogo: o virtual. Os jogos eletrônicos, tema específico deste estudo, compõem um fenômeno tecnocultural recente, que promove diversos tipos de vivências culturais. Por serem nada mais que jogos, têm um sistema de regras e todas as outras características que definem tal objeto. Fazem parte de uma complexidade social e são, conseqüentemente, altamente complexos.

Os jogos virtuais podem ser jogados a qualquer momento, não sendo limitados a “[...] períodos institucionalizados para o lazer” (GOMES, 2004. p. 124). Também não estão definidos para um local específico, podendo ser desenvolvidos em qualquer lugar. Os jogos, conforme essa autora, são manifestações culturais propostas como atividades geralmente utilizadas no contexto do lazer.

No que concerne ao aspecto de classificação indicativa² dos jogos virtuais, as empresas responsáveis pela criação e fabricação de *games* (Sony, Nintendo, EA Sports, entre outras) recebem serviços da ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), organização auto-regulamentada, sem fins lucrativos, criada em 1994, responsável por organizar essa classificação. Geralmente, este comitê classifica os *games* segundo seu conteúdo (violência, linguagem, menção a drogas e/ou álcool etc.) e segundo a idade apropriada.

Esse sistema de classificação não é obrigatório, mas, sim, opcional. Porém, as maiores cadeias de empresas costumam optar por disponibilizar no mercado apenas jogos que sejam

² Classificação Indicativa – norma constitucional processual que resulta do equilíbrio entre duas outras regras: o direito à liberdade de expressão e o dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente. Esta definição consta no Manual da Nova Classificação Indicativa, do Ministério da Justiça (Brasil, 2006).

previamente classificados, com o intuito de manterem certa conduta ética quando entram em jogo as opções pessoais.

No ano de 2009, a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) classificou 1.791 tipos de jogos virtuais ou *games*. Nessa classificação, a distribuição segundo idade apropriada foi: 60% E (Todos); 18% T (Adolescentes); 16% E+10 (Todos acima de 10 anos); 6% M (Adulto Jovem) (ESRB, 2009).

Para que esta classificação dos *games* fosse proposta em um sistema, foi consultada uma grande variedade de especialistas em desenvolvimento infantil e, também, acadêmicos das grandes universidades americanas. Conforme o conteúdo exposto neste *site*, foi evidenciado que, durante os estágios finais do desenvolvimento dos jogos e antes do lançamento de um *game*, seus produtores se submetem a responder a um questionário previamente organizado pela ESRB, especificando exatamente o conteúdo pertinente. Como conteúdo de um *game*, a ESRB determina que seja considerado o conteúdo mais recorrente nesse produto final (como violência, linguagem, sexualidade, jogatina e menção ou uso de drogas); o produto como um todo, demonstrando o contexto do jogo (configurações, história, objetivos); e frequência relativa desse conteúdo mais acentuado. Juntamente com o material escrito, os editores devem enviar um DVD com todo o conteúdo pertinente - cenas dos jogos, missões, cenas especiais – bem como, todo o conteúdo menos explícito de todas as categorias relevantes, incluindo, mas não se limitando apenas, a violência, a linguagem, o sexo e a jogatina.

Uma vez que o conteúdo submetido é verificado pela ESRB, se estiver completo ele é revisado por, pelo menos, três pessoas treinadas especialmente para classificação de *games*. Tais pessoas devem ser adultas e terem experiência com crianças, conforme é explicado no *site* da ESRB. Após a revisão desse material, cada um da equipe de classificação propõe uma categoria apropriada e uma descrição do conteúdo do *game*. Essa proposta inicial, porém, não é definitiva. A equipe pode, ainda, analisar classificações propostas a *games* anteriormente conhecidos, para fins de comparação.

De posse dessa análise, a ESRB discute, então, tais proposições, até os especialistas chegarem a um consenso sobre uma recomendação final. A equipe da ESRB emite um certificado com informações oficiais e um resumo a respeito dessa classificação do *game* é elaborado logo após o certificado.

Os produtores do *game* podem aceitar a classificação proposta ou revisá-la e enviá-la novamente à ESRB e, então, o processo recomeça. Eles podem, também, apelar à decisão da

ESRB e, então, o caso irá para um Comitê de Apelos, composto por outros produtores e profissionais.

A não ser que seja requisitado pelos produtores, informações completas sobre a classificação e categorização dos games são postadas no *site* da ESRB por 30 dias, a partir da sua confirmação. Quando o game está pronto para ser lançado ao público, os produtores mandam cópias finais desse produto para a ESRB. O pacote é revisado para confirmar se as informações foram dispostas com veracidade e de acordo com os requisitos da ESRB.

As classificações aplicadas pela ESRB seguem o padrão de acordo com a idade apropriada:

EA - “*Early Childhood*” ou “Primeira Infância” acima de 3 anos: traz conteúdos que podem ser próprios para 3 anos ou mais. Não contém qualquer material que os pais possam achar inapropriado.

E - “*Everyone*” ou “Todos” acima de 6 anos: traz conteúdos que podem ser próprios para 6 anos ou mais. Pode conter desenhos, animações ou violência moderada e/ou uso infrequente de linguagem moderada.

E10+ - “*Everyone 10+*” ou “Todos acima de 10 anos”: traz conteúdos que podem ser próprios para 10 anos ou mais. Pode conter mais desenhos, animações ou violência moderada e/ou temas sugestivos mínimos.

T - “*Teen*” ou “Adolescente”, acima de 13 anos: traz conteúdos que podem ser próprios para 13 anos ou mais. Pode conter violência, temas sugestivos, humor negro, mínimo sangue, simulação de jogatina e/ou uso infrequente de linguagem inapropriada.

M - “*Mature*” ou “Adulto Jovem”, acima de 17 anos: traz conteúdos que podem ser próprios para 17 anos ou mais. Pode conter violência intensa, sangramento ou conteúdo sexual e/ou linguagem inapropriada.

AO - “*Adults Only*” ou “Apenas Adultos”, acima de 18 anos: traz conteúdos que podem ser próprios para 18 anos ou mais. Pode conter cenas prolongadas de violência intensa e/ou conteúdo sexual gráfico e nudez.

RP - “*Rating Pending*” ou “Classificação Pendente”: o conteúdo já foi submetido à ESRB e está à espera de uma classificação. Esse, porém, aparece apenas em propagandas antes de o *game* ser lançado.

Quanto ao conteúdo, as classificações aplicadas são:

Referência ao álcool – Referência a e/ou imagens de bebidas alcoólicas.

Sangue “disfarçado” – Representação de sangue descolorido e/ou irreal.

Sangue – Representação de sangue.

Sangue e Mutilação – Representação de sangue ou mutilação de partes do corpo.

Violência animada – Ações violentas envolvendo situações e personagens de desenhos.

Brincadeiras de mau gosto – Representações ou diálogos envolvendo exagerada violência física ou humor sugestivo.

Humor negro – Representações ou diálogos envolvendo gestos vulgares, incluindo humor de “banheiro” (sobre urina, fezes, vômitos etc.).

Referência a drogas – Referência a e/ou imagens de drogas ilegais.

Violência fantasiosa – Ações violentas de natureza fantasiosa, envolvendo personagens humanos ou não-humanos em situações facilmente distintas da vida real.

Violência Intensa – Representações gráficas e realísticas de conflitos físicos. Pode envolver situações de sangue extremo e/ou realístico, mutilação, armas e representações de ferimentos humanos e morte.

Linguagem – Suave a moderado uso de profanação.

Letras – Suave referência à profanação, sexualidade, violência, uso de álcool ou drogas em músicas.

Humor Maduro – Representações ou diálogos envolvendo humor “adulto”, incluindo referências sexuais.

Nudez – Representações gráficas ou prolongadas de nudez.

Nudez Parcial – Representações rápidas ou suaves de nudez.

Jogatina – Jogador pode jogar, incluindo apostas com dinheiro real ou moeda corrente.

Conteúdo Sexual – Representações não explícitas de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez parcial.

Temas Sexuais – Referências a sexo ou sexualidade

Violência Sexual – Representações de estupros ou outros atos sexuais violentos.

Jogatina Simulada – Jogador pode jogar sem apostar dinheiro real ou moeda corrente.

Linguagem Inapropriada - Uso explícito e/ou freqüente de profanação.

Letra Inapropriada – Referência explícita e/ou freqüente de profanação, sexo, violência e uso de álcool ou drogas em músicas.

Conteúdo Sexual Intenso – Representações explícitas e/ou freqüentes de comportamentos sexuais, possivelmente incluindo nudez.

Temas Sugestivos – Suaves referências provocativas.

Referência ao Tabagismo – Referência a e/ou imagens de produtos de tabaco.

Uso de Drogas – Consumo ou uso ilegal de drogas.

Uso de Álcool – Consumo de bebidas alcoólicas.

Uso de Tabaco – Consumo de produtos com tabaco.

Violência – Cenas envolvendo conflitos agressivos. Pode conter desmembramentos sangrentos.

Referência à Violência – Referência a atos violentos.

No cenário brasileiro, o responsável pela classificação indicativa dos *games* (bem como, de programas de televisão e filmes) é o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS), da Secretaria Nacional da Justiça. O DEJUS conta com a ajuda de pais, professores, comerciantes e, até mesmo, do público-alvo, como fonte de informação para a criação da classificação indicativa.

Entre os critérios utilizados pelos analistas para a classificação indicativa de jogos eletrônicos está a avaliação das situações que envolvem sexo, drogas e violência. O DEJUS recebe dos distribuidores ou produtores fotos, vídeos ou, até mesmo, jogos demonstrativos, com uma ou mais fases do jogo. A classificação sempre é feita por mais de uma pessoa, para garantir a pluralidade da análise. Tanto para programas de TV, filmes ou *games*, a classificação indicativa é a mesma, conforme explicado a seguir:

L – Livre para todos os públicos, não possui conteúdo inapropriado.

10 – Não recomendado para menores de 10 anos. Pode conter linguagem levemente depreciativa e obscena, gestos obscenos, ameaças, agressões físicas ou verbais leves, insinuação de consumo de drogas

12 – Não recomendado para menores de 12 anos. Pode conter nudez velada, linguagem e gesto obsceno, erotismo, exposição de pessoas em situação constrangedora ou degradante, narração detalhada de crime e atos agressivos, agressões físicas ou verbais, exposição de cadáver, insinuação de consumo de drogas lícitas e ilícitas.

14 – Não recomendado para menores de 14 anos. Pode conter nudez, relação íntima, linguagem obscena e degradante em excesso, violência, consumo de drogas ilícitas, consumo repetido e explícito de drogas lícitas.

16 – Não recomendado para menores de 16 anos. Pode conter relação sexual, nudez e carícias íntimas, violência detalhada, consumo explícito de drogas ilícitas, indução ao uso de drogas.

18 – Não recomendado para menores de 18 anos. Pode conter sexo explícito, pornografia, violência excessiva, consumo explícito e repetido de drogas ilícitas e incesto.

Em 2003, a *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE), ou, com tradução livre, Federação Européia de *Softwares* Interativos, criou a *Pan-European Game Information* (PEGI), ou Informação Pan-Européia sobre Jogos, para ajudar pais europeus a obterem informações ao comprarem jogos eletrônicos. Ela é utilizada em 30 países – Áustria,

Dinamarca, Hungria, Letônia, Noruega, Eslovênia, Bélgica, Estônia, Islândia, Lituânia, Polônia, Espanha, Bulgária, Finlândia, Irlanda, Luxemburgo, Portugal, Suíça, Chipre, França, Israel, Malta, Romênia, Suécia, República Tcheca, Grécia, Itália, Holanda, Eslováquia e Reino Unido. A empresa é sustentada por grandes empresas de consoles, como Sony, Microsoft e Nintendo, bem como, por publicitários e desenvolvedores de jogos eletrônicos pela Europa.

As classificações da PEGI são muito semelhantes às usadas pela ESA e pelo DEJUS. Nesse sistema, os jogos são classificados com as etiquetas 3, 7, 12, 16 e 18, e seus significados são semelhantes aos seus equivalentes brasileiros ou norte-americanos. Por exemplo, *games* rotulados como “3” são *games* para todas as idades, equivalente ao “Todos” e ao “Livre” e, assim, sucessivamente. As informações quanto ao conteúdo são trazidas por figuras com uma ou duas palavras para breve descrição (como “linguagem imprópria”, “sexo”, “drogas”). Existe, ainda, o rótulo “OK”, usada para pequenos jogos *online*, que estão em rápido crescimento e significa que o jogo pode ser utilizado por qualquer idade, por não apresentar conteúdo potencialmente impróprio.

As classificações da PEGI podem divergir, um pouco entre alguns países da Europa, como é o caso de Portugal, onde as etiquetas são 4, 6, 12, 16 e 18; e na Finlândia, em que “12” se torna “11” e “16” se torna “15”. Alguns países da Europa (como Portugal, Finlândia, Alemanha, Reino Unido e Irlanda) possuem, ainda, um segundo sistema de classificação, porém, menos difundido.

Na Austrália, o processo de classificação é feito pelo Governo. As classificações consistem em: Check The Classification (CTC), ou Cheque a Classificação, General (G) ou Geral, Parental Guidance (PG) ou Guia dos Pais, Mature ou Adulto (M) e Mature 15+ (MA15+), ou Adulto 15+. Seus significados são, também, semelhantes aos dos outros países, de acordo com suas equivalências.

No Brasil, não existe uma classificação oficial ou original dos jogos quanto a suas categorias (tiro, luta, cartas). Os *sites* que os disponibilizam *online* e as empresas responsáveis por sua criação determinam em que categoria cada *game* deve estar. Algumas dessas categorias, pré-estabelecidas pelo *site* Fliperama.terra.com.br, são: ação, aventura, cassino, corrida, esporte, futebol, garotas, humor, luta, nave, raciocínio, simulador, tiro e terror. Já no *site* Jogos10.com, são adicionadas as categorias clássicos, cartas, infantis, habilidades e vestir. Porém, uma categoria não exclui a outra. Um jogo pode ser considerado infantil e, ao mesmo tempo, de esporte.

Como pode ser visto, não existe um padrão na classificação, quanto a categorias, dos jogos virtuais. Existem, sim, algumas características que podem fazê-los pender mais para uma categoria, ou para outra. Sendo assim, tornou-se instigante investigar como os próprios usuários vêem estas classificações mais padronizadas, aspecto que pode ter uma lógica e uma dinâmica próprias.

5. Material e Método

Este estudo teve uma natureza qualitativa, sendo sua escolha justificada por ser uma forma apropriada de se compreender a natureza de um fenômeno social, pois existem problemas que exigem olhares de diferentes perspectivas e, portanto, uma metodologia de conotação qualitativa. Como salienta Richardson (1989), tal perspectiva é mais adequada para se entender a complexidade de um problema, analisar variáveis e compreender o dinamismo da sociedade, contribuindo, assim, para uma melhor compreensão do comportamento dos indivíduos.

O estudo foi composto por uma revisão de literatura sobre as temáticas em questão, visando a atualização e contextualização deste estudo e, posteriormente, uma pesquisa exploratória, que objetiva verificar as questões pertinentes diretamente junto à população alvo. A pesquisa de campo se justifica porque é o melhor método para colher informações a respeito de uma grande população, segundo Richardson (1989). Esta é a mais adequada para determinar dados por informações descritivas, comportamentais e preferências.

Como instrumento para a coleta de dados da pesquisa exploratória foi utilizado um questionário semi-estruturado. Este foi aplicado *online* para uma amostra intencional composta por 17 usuários de jogos virtuais, na faixa etária entre 21 e 27 anos, de ambos os sexos, que participavam fórum Players, de debate *online* acerca do assunto.

As pesquisas realizadas em ambiente virtual são importantes, tendo em vista que podem facilitar a coleta de dados de pontos diferentes e distantes do centro de pesquisa, conforme afirma Amaral (2001). Pesquisas que utilizam os *sites* da *Internet* não mais são consideradas menos confiáveis ou menos importantes. Uma vez consideradas uma realidade, elas devem ser encaradas com respeito e seriedade, podendo, ainda, fazer circular variadas formas de conhecimento e estabelecer contatos. Este tipo de pesquisa vem sendo utilizado com bastante frequência por diversos pesquisadores em diferentes campos do conhecimento, inclusive na área de Motricidade Humana, com nos estudos de Silva (2000) e Schwartz (2003).

Para a coleta de dados da pesquisa exploratória foi utilizado como instrumento um questionário semi-estruturado, composto de questões abertas, o qual foi aplicado

individualmente aos participantes de fóruns *online* sobre jogos virtuais. Inicialmente, foi proposta a elaboração de um instrumento piloto, o qual foi validado por três especialistas com titulação de doutor. Com base nesta análise, foi elaborado o instrumento definitivo (Apêndice 1), utilizado no estudo.

A análise dos dados obtidos pela aplicação do instrumento foi descritiva. Segundo Richardson (1989), esta técnica favorece melhor compreensão sobre o objeto de análise e o aprofundamento sobre as características mais relevantes.

6. Resultados e Discussões

Inicialmente, a pesquisadora se cadastrou em diversos fóruns sobre jogos virtuais disponíveis *online*. Porém, apesar de postar em todos, apenas obteve resposta em dois deles. Em um, apenas 2 usuários se dispuseram a participar, porém, não enviaram a resposta do questionário. No outro fórum (Fórum Players), vários usuários responderam ao tópico de interessados em participar da pesquisa.

O questionário foi enviado a, aproximadamente, 50 participantes do fórum anteriormente citado, porém, o número de adeptos foi pequeno, sendo apenas 17 indivíduos a responderem o questionário e o enviarem de volta. Durante a fase de pesquisa, foram explicados os propósitos da pesquisa aos usuários, bem como sobre a divulgação dos resultados e de que seria preservado o anonimato, como constava no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Terminada a coleta dos dados, iniciou-se a análise das respostas, sendo considerados os 17 questionários obtidos e respondidos pelos participantes. Nesse estudo, as respostas dos participantes foram transcritas fielmente ao original e, para sua análise, foi extraída apenas a temática principal mais significativa, conforme as características da Técnica de Análise de Conteúdo Temático explicitada por Bardin (2004) e adotada para a análise.

Dos 17 indivíduos que responderam à pesquisa, 82% eram do sexo masculino e 18%, do sexo feminino, como mostra o gráfico a seguir:



Gráfico 1: Percentagem de usuários divididos por gênero

Apesar de a percentagem ser maior no presente estudo, os valores são semelhantes à pesquisa realizada pela *Entertainment Software Association* (ESA) em 2010, nos Estados Unidos, que aponta 60% dos usuários de *games* sendo do sexo masculino e o restante, 40%, do sexo feminino. Quanto à idade, os participantes noticiaram ter entre 21 e 27 anos, sendo a média da idade de 24,3. Valores também semelhantes ao referido estudo realizado pela ESA, no qual 49% dos jogadores têm entre 18 e 49 anos. No Reino Unido, 37% da população com idade entre 16 e 49 anos são jogadores, enquanto na Finlândia e na Espanha são 28% (ISFE, 2008)

Dentre os 17 participantes, 18% não responderam sobre a profissão; 35% responderam ser estudantes e os outros 47% relataram profissões diversas, como engenheiro, artista 3D, advogado, tradutor, professor, artista plástico, físico e administrador.



Gráfico 2: Percentagem de usuários divididos por profissão

Todas as questões tinham a seguinte prerrogativa:

Ao se tomar para análise a questão “*Considerando um dia letivo ou de trabalho, que não férias, responda as seguintes questões.*”, cada participante poderia assinalar mais de uma resposta em algumas questões e, portanto, a percentagem pode somar mais de 100.

Assim, a primeira questão perguntava: “*Em que lugar você joga?*”.

Analisando as respostas, o resultado foi o seguinte: 6% responderam jogar em *Lan House*; 100% responderam jogar em casa; 6% responderam jogar no trabalho; 6% responderam jogar no colégio/faculdade; e 24% responderam jogar em outros lugares, citando filas, transportes públicos e, curiosamente, talvez por não ter compreendido direito a pergunta,

um participante respondeu jogar na *nave*. Outro dado curioso foi a resposta de um dos participantes, que pode ter interpretado o “local” que joga como sendo o tipo de *console* em que ele jogava, pois sua resposta foi jogar “do celular”.

Apesar de a maioria responder que joga em casa, uma pesquisa da MTV (*Music Television*), chamada “Dossiê Universo Jovem” (IBOPE, 2009), que ouviu jovens entre 12 e 30 anos nas principais capitais do país (Belo Horizonte, Brasília, Manaus, Rio de Janeiro, São Paulo, Recife, Salvador e Distrito Federal), em 2009, mostra que 58% dos participantes acessam a *internet* de uma *Lan House*. Já uma pesquisa feita por Da Costa (2002) aponta que a maior incidência de acesso à *internet* acontece em residências e local de trabalho.

Em adendo a esse fato, segundo um estudo da Viacom Networks Brasil (IBOPE, 2009), os videogames estão presentes em 61% dos lares brasileiros. Nos EUA, esse número é de 67% (ESA, 2010). Levando-se em consideração que a maioria dos consoles, hoje em dia, permite acesso à *internet* e, conseqüentemente, que o jogador jogue *online* (inclusive com outros jogadores), talvez essa seja uma das razões pela qual a maioria dos participantes do presente estudo respondeu que joga em casa. Ainda, isto ocorre juntamente ao fato de ser, hoje, 67,5 milhões (35%) o número de internautas brasileiros (IBOPE/Nielsen, 2009), sendo 23,8% os domicílios brasileiros conectados à rede (IBGE, 2009).

Uma pesquisa feita pelo National Telecommunication and Information Administration (NTIA, 2010) mostra que, nos EUA, esse número é de 68,7%. Analisando esses números, pode-se entender a proposição de Schwartz (2003) de inserir o conteúdo virtual na compreensão do lazer como um conteúdo cultural. Para a autora, a necessidade de buscar novos horizontes de vivências criativas e expressivas perpassa o uso do imaginário, bastante presente no ambiente virtual. Sendo assim, esta peculiaridade faz crescer o interesse pela utilização desses recursos.

A segunda pergunta do questionário era: “***Ao que se deve seu interesse por tal tipo de jogo?***”.

Os resultados obtidos nessa questão foram: 70% dos participantes disseram que seu interesse por jogos virtuais se deve por esses serem uma forma de entretenimento; 18% responderam que o motivo era a possibilidade de vivenciar outra realidade; outros 18% disseram ser pelo fator da socialização que os jogos virtuais promovem; e outros 35% alegaram outros motivos, como, por ser um desafio, porque a estória os entretém, por ser de fácil acesso, ou, simplesmente, pelo fato de gostarem. Uma pesquisa feita pela ISEF, ou Federação Européia de Softwares Interativos, em 2010, mostra que 61% dos jogadores jogam

porque os *games* são legais, 53% porque os *games* promovem relaxamento e 53% pois é uma forma de passar o tempo.

Os *games* são uma das mais comuns e procuradas atividades do âmbito do lazer na atualidade, sendo utilizados quase pelo mesmo tempo que a TV, ou socializando com família ou amigos (NIELSE GAMES, 2008). “Entretenimento” é considerado lazer, pois: o lazer é responsável por descanso, desenvolvimento da personalidade e divertimento (MARCELLINO, 1987, grifo nosso); e, segundo o dicionário Michaelis Online (MICHAELIS, 2010), entretenimento é sinônimo de divertimento.

Assim, tais dados podem ser justificados, como explicita Iso-Ahola (1982), quando afirma que as pessoas percebem as atividades do contexto do lazer como produtoras de satisfação, já que elas proporcionam recompensas intrínsecas, como uma possível sensação de vitória e competência, e, ainda, auxiliam as pessoas a deixarem para trás a rotina. Ainda no mesmo sentido, Huizinga (1980) traz o jogo como fuga da realidade, evasão da vida real. Sobre isso, Werneck (1999) acrescenta que o lazer é uma forma de se alcançar prazer, diversão e felicidade, fatos encarregados de compensar as frustrações da realidade.

Uma pesquisa feita pela Nielsen Games (2010) em 15 países da Europa mostra que 70% dos jogadores relata jogar por diversão, 57% pois estimula a imaginação e 45% pois os jogos os fazem pensar. Esse autor acrescenta ainda, que é o segundo fator mais estimulante para se jogar *online*.

Portanto, pode-se perceber que os resultados do estudo corroboram outros estudos já evidenciados anteriormente, no sentido de as pessoas procurarem se envolver com os games, principalmente, para obterem satisfação e divertimento.

A pergunta de número três pedia aos jogadores: **“Cite os seus dez jogos favoritos, de maneira que o primeiro seja o que você mais gosta e assim sucessivamente, sendo o último o que você menos gosta dentre eles.”**

Empatados com quatro citações cada um, os jogos escolhidos como favoritos pelos participantes e suas categorias e classificações indicativas, respectivamente, foram:

Metal Gear Solid - jogo de ação, não recomendado para menores de 16 anos;

Resident Evil – jogo de ação e/ou terror, não recomendado para menores de 18 anos;

Farmville – o Ministério da Justiça ainda não possui ou não divulgou uma classificação indicativa ou categoria para esse jogo;

Age of Empires – jogo de estratégia, não recomendado para menores de 14 anos

The Legend of Zelda – não possui classificação quanto à categoria, não recomendado para menores de 14 anos.

Em seguida, com três citações cada, os jogos escolhidos foram:

God of War – jogo de ação, não recomendado para menores de 18 anos;

GTA (Grand Theft Auto) – jogo de ação, não recomendado para menores de 18 anos;

Final Fantasy – jogo de luta, não recomendado para menores de 14 anos;

Super Mario World – jogo de aventura, livre para todas as idades.

E com duas citações cada, os participantes escolheram os jogos:

Counter-Strike – jogo de ação, não recomendado para menores de 18 anos;

Call Of Duty – jogo de ação e/ou *shooter*, não recomendado para menores de 18 anos;

Shadow of the Colossus – jogo de ação, não recomendado para menores de 14 anos;

Donkey Kong Country – jogo de aventura, livre para todas as idades;

Mario Kart – jogo de esportes, livre para todas as idades;

Frontier Ville – o Ministério da Justiça ainda não possui ou não divulgou uma classificação indicativa ou categoria para esse jogo;

Treasure Isle – o Ministério da Justiça ainda não possui ou não divulgou uma classificação indicativa ou categoria para esse jogo;

World of Warcraft – jogo de estratégia, não recomendado para menores de 16 anos (BRASIL, 2010).

Curiosamente, os jogos que não possuem classificação indicativa ou quanto à categoria (tanto pelo Ministério da Justiça, quanto pela ESRB) são jogos disponíveis *online* no *site* de relacionamentos *Facebook*. Fundado em 2004, este é uma das mais famosas redes de relacionamentos da atualidade. Segundo o próprio *site*, são, hoje, mais de 500 milhões de usuários, sendo 70% deles de fora dos Estados Unidos (FACEBOOK, 2010).

Como essa empresa cresceu muito, ela possui escritórios no Reino Unido, Itália, França, Suécia, Austrália e Canadá, além dos Estados Unidos. Além da possibilidade de comunicar-se com pessoas do mundo inteiro, existem diversos tipos de aplicativos disponíveis, muitos deles sendo jogos, como os citados pelos participantes do presente estudo.

Pode-se entender, ao conhecer o número de usuários e a abrangência do fenômeno, porque apareceram nomes de jogos pertencentes ao *site* no presente estudo. Uma pesquisa do grupo NPD (2010a), empresa de pesquisa em *marketing*, aponta que 20% da população americana joga algum tipo de *game* em algum *site* de relacionamentos, e 35% desse grupo nunca havia jogado antes de começarem a jogar nesses *sites*. Segundo Anita Frazier, analista

do Grupo NPD, apesar se 35% dos jogadores de *sites* de relacionamentos serem novos, é evidente que jogadores experientes também têm sido arrastados para tal lugar (NPD, 2010a).

A utilização de ferramentas facilitadoras de acesso aos *games* pode representar, efetivamente, uma possibilidade de disseminação e aumento do uso, como ficou patente pelas respostas dos participantes do estudo.

A quarta questão perguntava aos participantes *“Qual o motivo da opção de tal jogo como seu favorito?”*

As respostas obtidas foram as seguintes:

Respostas
Gráfico / Trilha Sonora / Estória / Enredo
Várias fases /missões /caminhos/ personagens
Jogabilidade
Desenvolvimento Instigante
Sensação de Solidão
Distração
Socialização
Difícil /Fácil
Divertido
Objetivo
Economia + Política + Militar

Analisando as respostas dos participantes, nota-se que os elementos gráficos, a trilha sonora e a história do jogo são importantes na opinião dos jogadores, bem como, o desenvolvimento do jogo (fases, missões, caminhos), seu objetivo e o grau de divertimento proporcionado por ele. A promoção da socialização também foi citada como uma das razões pela qual os jogadores gostam de determinados jogos.

Sobre isso, Bighetti (2003) diz que os jogos virtuais devem ser vistos como sistemas em que situações reais são substituídas por situações lúdicas, fazendo com o que os jogadores percebam modelos e simulações da realidade. Ele afirma, também, que os jogos seriam processos fundamentais na socialização do indivíduo e da formação da personalidade.

Rouse III (2001) relacionou um conjunto de motivos pelos quais as pessoas gostam de jogar e obteve como respostas a experiência emocional, a socialização e o desafio, entre outros. Um estudo de Alves (2005) mostra que, por intermédio dos jogos, as pessoas constroem, entre si, significados de competição e cooperação. Assim, a autora reforça os elementos motivadores de socialização, desafio e construção de uma experiência emocional citados por Rouse III (2001) e evidenciados nas respostas dos participantes.

A quinta questão perguntava aos participantes “*Você tem preferência por algum tipo específico de jogo (por exemplo, de tiro, de corrida, de esportes etc.)?*”

Os resultados foram: 35% dos participantes preferem jogos de tiro, ou *First Person Shooter*; 30% dos participantes preferem jogos de esporte; outros 30% preferem jogos de RPG; 23.5% preferem jogos de ação; 18% (cada) preferem jogos de estratégia e corrida; 6% (cada) preferem jogos de luta e aventura; 47% responderam gostar de outro tipo de jogo, citando jogos de fases, naves, *survival horror*, administração, guerra, *puzzle*, plataforma e música. Um fato curioso é que 23.5% dos participantes disseram não ter preferência quanto ao tipo (categoria) de jogo, porém, sempre com alguma condição, sendo elas:

S2:

– “Não, gosto de coisas variadas, me preocupo mais com o jogo do que com o estilo”

S5:

– “Não. Só conter uma boa estória”

S8:

– “Não. Mas não jogo jogos de futebol americano, hockey, e evito RPGs com batalha em turno”

S9:

– “Desde que não seja de estratégia, jogo qualquer um”

Nota-se que os participantes dizem não ter preferência, porém, alguns, dizem não jogar ou não gostar de um tipo (categoria) específico de jogo. Uma pesquisa feita pela ESA (2010) mostra quais os jogos mais vendidos em 2009, de acordo com sua categoria. Segundo a pesquisa, os três títulos de *videogame* mais vendido foram: 19,6% jogos de esporte; 19,5% jogos de ação; 15,3% jogos para toda família. As outras categorias citadas mais de uma vez pelos participantes do atual estudo, segundo a pesquisa da ESA, ficaram com as seguintes

proporções: 12,2% jogos de tiro (ou *shooter*); 6,7% jogos de corrida; 6,6% jogos de aventura; 6,4% jogos de estratégia; 5,8% jogos de RPG; e 4,1% jogos de luta.

Já para jogos de computador, os resultados obtidos foram: 35,5% jogos de estratégia; 18,7% jogos para toda família; e 13,9% jogos de Role-playing (RPG). Quanto às outras categorias, os resultados foram: 10,2% jogos de aventura; 10,1% jogos de tiro (ou *shooter*); 3,2% jogos de ação; 1,6% jogos de esportes; 0,8% jogos de corrida; e 0,1% jogos de luta.

Em 2009, o *site Game Informer* (apud VIDEOGAME2PLAY, 2009) fez uma pesquisa com mais de 2.300 jogadores, sobre suas preferências quanto às categorias dos *games*. 28,1% dos participantes responderam preferir jogos de tiro em primeira opção, 24,1% responderam preferir jogos de *Role-playing* (RPG), 13,9% responderam preferir jogos de ação e 10,2% jogos de aventura. Essa mesma pesquisa perguntou aos jogadores quais eram suas categorias menos favoritas, e 18,7% dos participantes responderam serem os jogos de esportes.

Tais resultados são semelhantes aos obtidos pelo presente estudo, no sentido de apontar os jogos de tiro e RPG como favoritos pelos jogadores. Porém, os resultados diferem, ao apontar, segundo o *site Game Informer*, o jogo menos favorito como os jogos de esporte, já que esta mesma categoria foi escolhida como preferida por 30% dos participantes do presente estudo.

Ainda sobre categorias de *games*, uma pesquisa feita pelas empresas *Pew Research Center* e *MacArthur Foundation*, nos Estados Unidos, contou com a participação de 1.102 estudantes, porém com idades entre 12 e 17 anos. Dentre esse público, quando perguntados quais suas categorias preferidas de jogos, 75% responderam ser jogos de corrida e *puzzle*, enquanto 66% responderam ser jogos de ação e aventura (PEW INTERNET, 2008a).

Como pode ser visto, a categoria do *game* é um fator, se não determinante, ao menos relevante para os jogadores. Porém, sua classificação, quanto à categoria, não segue um padrão, como no caso das classificações indicativas. Leonard (2001) explica que, até mesmo as classificações mais rigorosas falham ao tentar classificar todos os jogos, pois há sempre ao menos um jogo que pertença a múltiplas categorias.

Eles (os jogos) são cheios de idéias e processos que não os permitem pertencer a uma, duas, ou até mesmo três categorias apenas. Wolf (2001), em seu livro “*The Medium of the Video Game*”, afirma que a categorização dos jogos pode acontecer de acordo com três ferramentas importantes: tema, iconografia³ e interatividade. Assim, e por poder apresentar vários objetivos, um jogo pode ser classificado em mais de uma categoria.

³ Iconografia: estudo de imagens, arte de representar por imagens.

Esse autor afirma que a iconografia não é um bom método para categorizar um jogo, pois ela ignora diferenças e similaridades fundamentais, que são encontradas pelo jogador ao utilizar um jogo. Entretanto, aponta que a interatividade é uma parte essencial da estrutura dos *games* e a maneira mais apropriada de se examinar e definir a categoria de um jogo, pois nos jogos, quase sempre, há objetivos definidos, que os jogadores se esforçam para alcançar e, ao fazê-lo, interações específicas são usadas.

Klimmt e Hartmann (2006a) explicam que os jogadores contribuem substancialmente para a qualidade e progresso do jogo e que suas decisões e ações determinam como o *game* se apresenta, como se desenvolverá e como terminará. Ou seja, a interatividade oferecida pelo jogo é mais importante para categorizá-lo que o gráfico, o conteúdo do mesmo.

Estudos de Hartmann e Klimmit (2006b) e Jansz (2005) mostram que os jogos de tiro (ou *first person shooter*) estão entre os *games* mais vendidos e que adolescentes do sexo masculino estão mais propensos a jogar jogos violentos. Uma pesquisa feita por Ladas (2002) aponta que os jogadores dizem não se sentir culpados por cometerem “violência virtual”. Ao contrário, reportam os prazeres de jogar jogos violentos (JANSZ, 2005). Ainda na mesma pesquisa, Ladas afirma que os jogadores de jogos violentos argumentam que atirar em um oponente em um *game* não contribui para a eliminação de uma entidade social (uma pessoa), mas, sim, na remoção de um obstáculo ou objeto.

Entretanto, um estudo de Hartmann e Vorderer (2010) mostra que tais jogadores entendem os personagens dos *games* como entidades sociais e não como um objeto. Primeiro, porque as pessoas automaticamente identificam objetos artificiais como verdadeiros, uma vez que detectam movimento biológico, facilmente antropomorfizam personagens não-humanos, automaticamente se comportam como se os agentes computadorizados fossem humanos e tendem a sentir empatia por personagens animados e, conseqüentemente, a sentir como se eles estivessem em uma situação real, se um personagem animado computadorizado é mostrado. Segundo, os jogadores parecem perceber as coisas como reais. Se o estímulo da mídia é bom o suficiente, torna-se difícil dizer que o personagem não é real, porque a percepção social automática sugere o contrário. Terceiro, mesmo que os jogadores consigam perceber o “não real”, parece remota a possibilidade de eles serem motivados a fazê-lo. Os jogadores buscam por entretenimento e o alto envolvimento com o mundo virtual aumenta sua diversão.

As questões de número seis e sete perguntavam, respectivamente, aos participantes: **“Com que frequência, em dias por semana, você joga?”** e **“Com que frequência, em horas por dia, você joga?”**.

Os resultados obtidos foram: 12% jogam um dia por semana; 12% jogam dois dias por semana; 17% jogam três dias por semana; 6% jogam quatro dias por semana; 18% jogam cinco dias por semana; 6% jogam seis dias por semana; e 29% jogam sete dias por semana. Quanto à horas por dia jogadas, 18% respondeu jogar menos de 1 hora por dia; 76% responderam jogar de 1 a 3 horas por dia; nenhum participante respondeu jogar de 3 a 5 ou de 5 a 7 horas por dia; e 6% responderam jogar mais de 7 horas por dia.



Gráfico 3: Percentagem de usuários divididos em quantos dias por semana jogam

Esses dados são semelhantes ao de outra pesquisa feita pelas empresas *Pew Research Center* e *MacArthur Foundation*, na qual se constatou que, dos jogadores entre 18 e 29 anos entrevistados, 20% jogam todo dia ou quase todo dia, 30% jogam algumas vezes por semana, 30% jogam algumas vezes por mês e 16% jogam menos frequentemente (PEW INTERNET, 2008b). Já entre adolescentes entre 12 e 17 anos, 18% reportaram jogar todos os dias, 21% reportaram jogar de 3 a 5 dias por semana, 23% reportaram jogar de 1 a 2 dias por semana e 25% reportaram jogar menos frequentemente (PEW INTERNET, 2008a).

Outra pesquisa, esta feita por Olson, Kutner e Bersin (2007), com 1254 participantes adolescentes, mostra que 16% dos meninos e 11% das meninas jogam *games* quase todos os dias. Sendo assim, os resultados se assemelham aos de outras pesquisas já existentes, porém, guardam algumas diferenciações peculiares, conforme expresso no gráfico a seguir:

Horas por Dia



Gráfico 4: Percentagem de usuários divididos em quantas horas por dia jogam

A *Armchair General* (2006), uma revista que fala sobre história, trazendo críticas sobre *games*, também realizou uma pesquisa entre seus leitores e constatou que 11% deles gastavam mais de 20 horas semanais jogando; 12% gastavam entre 10 e 20 horas semanais; 26% gastavam entre 6 e 10 horas semanais; 22% gastavam entre 4 a 6 horas semanais; 19% entre 2 e 4 horas semanais e 11% menos de 2 horas semanais. Já o grupo NPD (2010b), em uma pesquisa com usuários de jogos online concluiu que o número de horas gastas por semana em jogos online cresceu 10% (de 7.3 para 8 horas), de 2009 para 2010. Esse grupo, ainda, afirma que usuários extremos (que somam 4% nos EUA) chegam a gastar um total de 48,5 horas por semana nos *games*, enquanto outros usuários somam um total de aproximadamente 13 horas (NPD GROUP, 2010c).

A oitava questão perguntava aos participantes **“Quais os sites que você mais utiliza para jogar online?”**.

Os *sites* mais citados foram: *Facebook.com*, *Uol.com.br* e *Orkut.com*, com 4, 3 e 2 citações, respectivamente. Os participantes ainda citaram jogar *online* em diversos *sites*, como *Terra.com.br*, *Battle.net.*, *MSN.com*, *eRepublik.com*, entre outros. Também citaram jogar por um console ou servidor, e dois participantes afirmaram não jogar *online* por *sites*, mas não especificaram se jogam *online* por outro meio. Um participante, ainda, não respondeu à pergunta.

Entre os *sites* mais citados, tem-se, novamente, a presença de redes sociais: *Facebook* e *Orkut*. O *Orkut* tem, hoje, 37 milhões de usuários, sendo 50% deles brasileiros (ORKUT,

2010). Já o *Facebook*, como citado anteriormente, conta com 500 milhões de usuários (*FACEBOOK*, 2010). Com mais de meio bilhão de usuários (NAZIR; RAZA; GUPTA; CUHUAH; KRISHNAMURTHY, 2009), os *sites* de redes sociais possibilitam ao indivíduo apresentar-se, articular suas redes sociais e estabelecer ou manter conexão com outras pessoas. Esses *sites* podem ser usados para o trabalho, para relacionamentos, para conectar-se com pessoas que compartilhem o mesmo interesse musical ou político, ou, até mesmo, conectar-se com o pessoal da própria universidade, como era a idéia original do *Facebook* (ELLISON; STEINFELD; LAMPE, 2007).

Outra característica dessas redes é a disponibilização de jogos, e, como mostra o resultado do presente estudo, esses *sites* são, realmente, muito usados para jogos. Rao (2008) estressa que o jogo, na sociedade atual, passa a ser visto como um valor central da cultura e não mais como uma forma de fuga da realidade. Esse autor afirma, ainda, que a crescente importância da brincadeira, do humor brincalhão em domínios que não o lazer tem forçado os pesquisadores a procurar por perspectivas mais abrangentes e não convencionais. Nesse contexto, entram as redes de relacionamentos *online*, quando disponibilizam aplicativos como os jogos, mas que contém, também, interação e caráter social.

A nona questão perguntava aos participantes “*Você acha importante ter uma classificação para jogos virtuais? Explique*”.

A maior parte dos participantes (65%) disse achar as classificações indicativas importantes, enquanto 35% julgaram-nas desnecessárias. Os motivos foram vários, como pode ser visto na tabela a seguir:

	Pontos Positivos	Pontos Negativos
RESPOSTAS	* Responsabilidade dos pais pois criança incapaz de compreender	* Inúteis, pois acesso não é controlado e jogos não influenciam na vida real
	* Prevenção de contato com material impróprio	* Defasadas, superficiais, raramente expressam o conteúdo e exageram
	* Pais responsáveis em caso de contato indevido	* Crianças acostumadas ao conteúdo exposto na TV e na Internet
	* Podem influenciar de modo positivo	* Prejudicam vendas

Tabela 1: Respostas quanto à importância da Classificação Indicativa dos games.

Muitos participantes comentaram sobre a responsabilidade dos pais em controlar o acesso de seus filhos sobre os jogos e evitar o contato com conteúdos indevidos. Sobre isso, na publicação de uma coletânea sobre a nova classificação indicativa, Romão (2006) deixa claro que os pais têm o papel de mediadores, então é seu dever exercer a classificação indicativa de forma democrática e objetiva, tendo a família como co-responsável.

Nessa mesma coletânea há, ainda, a menção de um manual feito sobre as classificações indicativas, o qual contém orientação dirigida aos pais sobre como utilizá-las. O objetivo da classificação indicativa é direcionar os pais ou responsáveis para que eles possam decidir, baseados nas descrições concedidas por elas, se a criança ou adolescente em sua guarda pode ou não ter acesso à determinado conteúdo de um *game*, e não obrigá-los a segui-las.

Sobre o controle do acesso a conteúdos indevidos, essa mesma coletânea afirma que não há meios eficazes de controle, principalmente sobre os *games*. Porém, no caso dos programas transmitidos pela televisão aberta, o que pôde ser feito foi proibir as emissoras de transmitirem programas com classificações inadequadas, durante o período nos quais o acesso à programação, por crianças e adolescentes, é maior (06hr-20h).

Ainda nessa coletânea, fala-se sobre a defasagem da classificação indicativa. Entretanto, essa defasagem é atribuída apenas ao modelo antigo. Segundo a coletânea, logo que assumiu o posto na Secretaria Nacional de Justiça, em 2003, Cláudia Chagas percebeu a incompetência do sistema das classificações indicativas e deu início a uma série de conversas sobre o tema (como identificar posições e interesses, compreender as críticas, descrever problemas e produzir soluções que caracterizam políticas públicas), e transformou as críticas em conjuntos de questões para pautarem o novo trabalho.

A questão de número dez perguntava aos participantes ***“Você costuma olhar a classificação do jogo antes de utilizá-lo? Por quê?”***.

Apesar de terem respondido que julgam as classificações indicativas importantes, 89% dos participantes responderam não as consultar antes de utilizar um jogo, enquanto apenas 11% responderam que sim, consultam-nas antes de jogar um *game*. Os motivos mais citados pelos que não consultam as classificações foram: serem maiores de idade e não precisarem consultar as classificações indicativas; não se sentirem ofendidos com qualquer conteúdo que o jogo possa apresentar; saberem previamente do que se trata o jogo, pois perguntaram a um amigo ou leram na *internet* (fóruns e *sites* sobre *games*); acharam que essa é uma questão para os pais, pois esses devem controlar o acesso de seus filhos aos *games*. Já os motivos citados

por aqueles que consultavam as classificações dos *games* foram: para saberem do que se trata o jogo e para saberem se o jogo lhes interessará.

Alcântara e Guedes (2007) fizeram uma pesquisa com pais da cidade de Fortaleza, Ceará, na qual perguntavam a eles sobre a classificação indicativa (porém, não apenas de *games*). Como resultado, constataram que: aproximadamente metade dos pais consultados, ao receberem explicações sobre a classificação indicativa, disseram considerá-la importante; a maioria reconhece a simbologia da classificação indicativa, mas apenas 33% das pessoas da classe (econômica) C o fazem, contra 93,3% das pessoas da classe A. A maioria das pessoas entende o que significa a simbologia das classificações indicativas; e 52,6% reconhecem as classificações indicativas como um auxílio à educação das crianças e adolescentes, porém 15,5% dos entrevistados consideram-na como censura. Já na pesquisa feita pela ISFE (2010), na Europa, 27% dos pais que jogam *games* responderam conhecer a PEGI (nomenclatura da classificação indicativa local), enquanto os pais que não jogam *games* somavam 16%.

Segundo pesquisas de Funk et al (1999), os pais têm apenas um conhecimento mínimo sobre o conteúdo dos *games* que seus filhos jogam, e é irreal pensar que os pais saberiam de todo o conteúdo dos mesmos. Os resultados indicam, ainda, que os pais não conseguem supervisionar as crianças quando essas estão jogando.

Como afirmam Silva e Paulino (2006), falta maior difusão do assunto para a sociedade. Para que haja compreensão sobre o conceito e a aplicação de um sistema classificatório, é necessário que se assegure que os critérios de classificação sejam sensatos, educativos, tecnicamente abalizados e, portanto, de utilidade pública, além de serem amplamente divulgados.

A décima primeira questão perguntava aos participantes ***“Você acha que as classificações dos jogos representam os tipos existentes? Explique”***.

Ao analisar as respostas, tem-se como resultados que, 47% dos jogadores consideram que as classificações indicativas representam os tipos de jogos existentes, enquanto 35% acham que não, 12% responderam não saber responder e 6% responderam não prestarem atenção às classificações indicativas.

	Porque sim	Porque não
RESPOSTAS	<ul style="list-style-type: none"> * Classificação Indicativa é concisa * Há explicação básica * Cumpre função de alertar * Alguns jogos têm classificação mais rigorosa que outros 	<ul style="list-style-type: none"> * Difícil resumir conteúdo em selo de idade * Classificação é exagerada * Critérios não são transparentes * Classificação é vaga e incompleta

Tabela 2: Respostas acerca da representação dos games existentes pela Classificação Indicativa.

Uma das respostas dadas foi a seguinte:

S2:

- “Não, pois é difícil resumir o jogo num selo de idade (...)”.

Pode-se perceber, pela resposta dada pelo sujeito 2, a falta de informação quanto à classificação indicativa por parte de alguns, pois o sujeito a diminui apenas ao selo de idade, enquanto elas proporcionam, ainda, uma breve descrição do conteúdo e do tema. Como afirma o sujeito 8:

- “Sim, acho conciso.”

Sobre o conteúdo ser vago ou incompleto, a mesma pesquisa da ISFE (2010) constatou que 76% dos pais que jogam *games* e 89% dos que não jogam acham a classificação indicativa da Europa (PEGI) extremamente útil. Tal classificação se assemelha, em diversos aspectos (como faixa etária indicada e conteúdo), com a brasileira.

Quanto a outros aspectos, como clareza dos critérios utilizados, Alves (2006) faz uma breve descrição de como é feita a análise do conteúdo midiático, que passa por três etapas: a primeira é a descrição fática, que consiste na identificação e análise das cenas de conteúdos ligados à violência e ao sexo, contabilizando-os; em seguida, faz-se a descrição temática, que contextualiza as cenas analisadas pela percepção dos significados de tais imagens na história apresentada; e, por fim, é realizada uma gradação das leituras traçadas nas fases anteriores, avaliando a programação dos jogos eletrônicos (bem como, de TV, vídeo, filmes e jogos de RPG). O Ministério tenta estabelecer um diálogo com a comunidade, para investigar o que a população pensa sobre a classificação indicativa e de que maneira ela deve ser viabilizada na prática

A questão de número doze perguntava aos jogadores “*A classificação do jogo influencia sua escolha na aquisição do mesmo? Explique*”.

Assim, os resultados obtidos foram que 82% dos participantes não sofrem influência da classificação indicativa, quando adquirem um *game*, enquanto 18% reportam que sim, a classificação indicativa os influencia em tal momento. Os motivos dos que são influenciados são que a classificação indicativa pode ajudá-los na decisão de qual jogo comprar e, ainda, que elas ajudam principalmente quanto ao conteúdo, mas, não tanto quanto à idade.

Já para os que não sofrem influência da classificação indicativa, os motivos (como os listados a seguir) são que eles adquirem jogos cujos conteúdos foram observados previamente, por meio de conversas com e indicação de amigos, ou pela *internet*. Porém, alguns participantes relataram que se atentariam a ela, caso fossem comprar um jogo para seus filhos, ou uma criança ou adolescente.

S3:

- “Não, pois adiro um jogo pelo que posso ver em vídeos ou por indicação de amigos.”

S12:

- “Não porque eu compro jogos apenas para mim. Mas se eu tivesse filhos, ou comprasse jogos para alguém que se encontra na infância ou adolescência, verificaria atentamente o conteúdo do que está sendo adquirido em vídeos, fotos e resenhas sobre o produto.”

S14:- “Para uso pessoal não, pois já sou adulto. No entanto, caso eu vá adquirir um jogo para dar a uma criança ou adolescente, por exemplo, posso rejeitar um jogo em favor de outro cuja classificação seja mais adequada à idade da pessoa em questão.”

Como pode ser observado nas respostas dos participantes, existe a preocupação de poupar crianças e adolescentes de situações e cenas às quais não devem ser expostos. Um dos embasamentos usados para a elaboração da nova classificação indicativa foram os Direitos da Criança e do Adolescente. A Resolução nº 113 de 19 de Abril de 2006 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), estabeleceu parâmetros para institucionalização e fortalecimento do Sistema de Garantias dos Direitos da Criança e do Adolescente.

Assim, conforme afirma Romão (2006), considera-se a Resolução nº 113 do CONANDA, ou melhor, o Sistema de Garantias dos Direitos da Criança e do Adolescente, que institui como base a normativa da atividade de classificação. Porém, o DEJUS apenas conseguirá exercê-la plenamente se estiver integrado à atuação de órgãos públicos e de organizações da sociedade civil, sob a Coordenação de um Conselho composto pelo Executivo, pelo Legislativo, pelo Judiciário, pelo Ministério Público, pelas organizações não-governamentais de direitos humanos e pelas emissoras e distribuidores

A décima terceira questão questionava os participantes *“Qual sua sugestão para a classificação dos jogos virtuais?”*.

Um participante não respondeu à questão. Dois responderam não saber, dois responderam que não mudariam em nada as classificações e outros dois, ainda, possivelmente se confundiram e responderam sobre categoria. As respostas dadas foram diversas, como pode ser visto na tabela a seguir:

RESPOSTAS
Não deveria existir pois não funciona
Informação existente já é suficiente
Programas de TV e jornais para guiar os pais
Controle é responsabilidade dos pais
Bloqueio a quem não tem idade necessária para acessar determinado jogo
Feita com bastante cuidado, por profissionais, pois conteúdo pode influenciar crianças
Classificação muito alta gera polêmica e pode ter efeito contrário
Deveria incluir o gênero ⁴ do jogo
Descrição do conteúdo mais precisa
Duas classificações distintas: "jogos em si" e "usuário/comunidade"
Jogos MMORPG são diferentes, portanto merecem classificações diferentes

Para o processo de avaliação dos conteúdos, o DEJUS, órgão responsável pelas classificações indicativas, conta com a ajuda de pais, professores, comerciantes e, até mesmo,

⁴ O participante usa a palavra “gênero” referindo-se à “categoria” do *game*.

do público-alvo, como fonte de informação para a criação da classificação indicativa. A classificação sempre é feita por mais de uma pessoa, para garantir a pluralidade da análise.

Quanto à possibilidade de o jogo influenciar uma criança ou adolescente, em uma entrevista à revista *Verso e Reverso* (2007), Guilherme Canela, diretor de Relações Acadêmicas da Agência de Notícias do Direito da Infância (ANDI), afirma que pesquisas apontam a possibilidade de programações com conteúdo violento ou sexual causar impactos na formação da criança. De posse dessas pesquisas, o Estado recomenda aos pais que controlem o acesso de seus filhos a esses conteúdos, cabendo-lhes a decisão final. E, para ajudá-los a fazê-lo, o Ministério da Justiça, juntamente com a ANDI, criaram o Manual da Nova Classificação Indicativa, documento que contém, desde a história da classificação indicativa, passando pelo processo de análise das obras audiovisuais (pois a classificação é válida para programas de TV e filmes, além dos *games*), até a descrição de cada categoria de classificação.

Segundo Canela, ainda, pesquisas sociológicas, psicológicas, comunicacionais e pediátricas comprovam que os dois componentes que mais podem impactar significativamente o desenvolvimento da criança ou do adolescente são conteúdos de violência e de sexo. Sobre isso, afirma, ainda, que pesquisas mostram que uma cena violenta que exhibe que o agressor é punido, tem um impacto diferente, menos intenso na formação da criança, do que o impacto de uma cena que valoriza a violência como uma prática socialmente aceitável.

A respeito da classificação indicativa de jogos *online*, o DEJUS não faz nenhuma diferenciação entre esses e os games jogados em consoles ou no PC. Porém, ao acessar sites que disponibilizam tal tipo de jogo, pode-se constatar que é ausente a menção da classificação indicativa, dificultando, assim, o controle do acesso, a determinados jogos, de crianças e adolescentes de idades não recomendadas para o acesso dos mesmos.

Diferentemente do Brasil, na Europa, mesmo jogos *online* recebem uma classificação indicativa. Devido ao rápido crescimento e inserção de jogos disponíveis *online*, a PEGI criou a etiqueta “OK” para tais jogos, que significa que a organização já classificou o jogo e esse não contém nenhum dos seguintes conteúdos: violência, atividade sexual ou menção ao sexo, nudez, linguagem inapropriada, jogatina, promoção ou uso de drogas, promoção ou uso de tabaco e cenas assustadoras. Se um jogo contiver qualquer um desses conteúdos, deverá ser classificado de acordo com as normas da organização. O mesmo ocorre com jogos que podem ser baixados no computador dos usuários.

A ESRB também classifica jogos disponíveis *online*, porém, esclarece que os jogos nos quais pode haver exposição à *chats* (texto, áudio ou vídeo) ou outro tipo de interação entre os jogadores, carregam a nota “*Online Interactions Not Rated By the ESRB*” (“Interações *Online* Não Classificadas pela ESRB”). Isso acontece, principalmente, nos jogos de MMOG (*Massive Multiplayer Online Games* – o que seria equivalente a algo como “jogos *online* com número massivo de jogadores”), que são um dos tipos mais procurados ultimamente.

A questão de número quatorze, e última, perguntava aos participantes “*O que você alteraria nas classificações dos jogos já existentes?*”

Os resultados mostram que 35% dos participantes não mudariam nada sobre as classificações indicativas; 18% reportam desconhecer-las e 6% disseram que mudariam tudo sobre elas. Os que contribuíram com uma explicação ou sugestão, disseram o seguinte:

RESPOSTAS
Ser mais profunda, mais precisa
Incluir gênero ⁵
Ser menos rigorosa
Seguir um padrão já existente, como a dos EUA
Existir maior controle na venda
Existir maior controle de acesso
Pais deveriam buscar informações na Internet
Não deveriam existir

Como pode ser observado nas respostas dos jogadores, existe uma contradição, por parte dos mesmos, quanto ao que eles mudariam nas classificações. Enquanto alguns afirmam que a classificação deveria ser mais profunda e precisa, outros afirmam que ela deveria ser menos rigorosa. Percebe-se, também e novamente, a falta de informação sobre elas, uma vez que é dito que as classificações deveriam seguir um padrão, como as dos EUA, quando isso já é feito. Como dito anteriormente, a classificação indicativa brasileira segue padrões muito semelhantes aos dos EUA.

Outra sugestão dada pelos jogadores é quanto à falta de controle no acesso e nas vendas dos *games*. Na anteriormente citada coletânea sobre a nova classificação indicativa

⁵ Aqui, novamente, o participante usa a palavra “gênero” referindo-se à “categoria”.

(ROMÃO, 2006) é dito que, realmente, não existem meios eficazes de controle, principalmente sobre os *games*. O argumento é que os pais são responsáveis por controlarem o acesso de seus filhos, sendo responsabilidade deles se a criança terá contato com um conteúdo inadequado ou não.

Contudo, não é o que acontece, como mostram pesquisas como a de Alcântara e Guedes (2007), na qual é retratado o baixo o número de pais que têm conhecimento da classificação indicativa e, portanto, que controlam o acesso de seus filhos a conteúdos indevidos, Isto também se observou na pesquisa da ISFE (2010), na qual 31% dos pais que jogam e 42% dos pais que não jogam *games* dizem nunca monitorar seus filhos no momento da aquisição de um *game*.

Em contrapartida, uma pesquisa feita pela Peter D. Hart Research Associates, em 2008, mostra que, 78% dos pais norte-americanos que têm filhos que jogam, consultam as classificações indicativas ao comprarem jogos. De acordo com uma pesquisa da ESA, em 2009, 92% dos pais estão presentes no momento da aquisição ou locação do *game*. Todos esses dados reforçam a complexidade em se analisar e aplicar valores socialmente aceitos, quando o foco recai nas classificações dos jogos online, merecendo novos olhares em outros estudos acadêmicos.

7. Conclusões

Com base nos resultados do estudo, conclui-se que a maior parte do público dos *games* é do sexo masculino e estudante e todos jogam, não apenas, mas, especialmente, de suas casas. A frequência com que jogam variou bastante, entretanto, grande parte dos participantes joga 7 dias por semana, e a maioria joga de 1 a 3 horas por dia.

O principal motivo pelo qual jogam é pelo *game* ser uma forma de entretenimento, sendo que seus jogos preferidos são: *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Farmville*, *Age of Empires*, *The Legend of Zelda*, *God of War*, *GTA*, *Final Fantasy*, *Super Mario World*. Os tipos (categorias) de jogos preferidos são os de tiro (ou “*first person shooter*”), seguido de jogos de esporte, RPG, ação, estratégia, corrida e luta.

Pelos jogos citados como favoritos, verificou-se que as redes sociais são, hoje, uma das formas de se acessar jogos virtuais. Os *sites* mais citados em que os usuários jogam foram *Facebook.com*, *Uol.com.br* e *Orkut.com*, dados que realçam ainda mais o crescimento das redes sociais em diversos âmbitos. Gráfico, trilha sonora, história e desenvolvimento do *game* são elementos importantes na opinião dos participantes e a socialização é mencionada como fator positivo e motivo para se jogar.

Quanto às classificações indicativas, os resultados mostram que a maioria dos jogadores as julga importantes, porém são poucos os que a utilizam, justificando não precisarem delas, por serem maiores de idades e afirmando, ainda, que é de responsabilidade dos pais utilizá-las ou não como discernimento a respeito dos *games* e para a decisão do acesso de seus filhos aos mesmos. Quase metade dos participantes acredita que as classificações indicativas representam os tipos de jogos existentes e alguns alterariam um ou mais fatores sobre elas.

Pela análise das respostas, nota-se, ainda, a falta de informação, completa ou parcial, a respeito das classificações indicativas, julgando-se necessária maior divulgação e difusão do assunto, bem como, a promoção do aumento do número de estudos na área, uma vez que o tema se faz tão efetivamente presente na sociedade atual.

8. Referências

- ALCÂNTARA, A.C.; GUEDES, B.L. Os Pais e a Classificação Indicativa: uma relação fundamental. **Revista humanidades**. Fortaleza: v. 22, n. 2, p. 115-122, jul/dez 2007.
- ALVES, L.R.G. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ALVES, L. Jogos Eletrônicos – novos *locus* de aprendizagem. In: CHAGAS, C.; ROMÃO, J.E.; LEAL, S. (Org.). **Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas**. 1. ed. Brasília: Ministério da Justiça, 2006, p. 215-228.
- AMARAL, R. **Antropologia e Internet** – Pesquisa e campo no meio virtual. Disponível em: <<http://www.aguaforte.com/antropologia/pesqnet1.htm>>. Acesso em: 03 de abril. 2008.
- ARMCHAIR General Magazine. Disponível em: <<http://www.historynet.com/media/documents/2010-Armchair-General-Gamer-Kit.pdf>> Acesso em: 21 set. 2010.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições70, 2004.
- BRASIL. Ministério da Justiça. Classificação Indicativa. Disponível em: <<http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRNN.htm>>: Acesso em: 30 ago. 2010.
- BIGHETTI, V. S. **O Jogo como texto cultural da sociedade de informação**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- BÜHLER, C. **Kindheit und Jugend**. Genese des Bewusstseins. Leipzig: Hirzel, 1928.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CLAPARÈDE, E. **Psicologia da criança e pedagogia experimental**. São Paulo: Editora Brasil SA, 1956.
- CHRISTOFOLETTI, D. F. A. et al. O adversário virtual: perspectiva de usuários de jogos virtuais, no contexto do lazer. In: Fontoura, P. (Org.). **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí: Fontoura, 2006, p. 167-171
- COSTA, F.C.X. **Influências ambientais e o comportamento de comprar por impulso: um estudo em lojas físicas e virtuais**. 2002. 186p. Tese (Doutorado em Administração). Universidade de São Paulo, São Paulo.

ESA – The Entertainment Software Association. Disponível em: <<http://theesa.com/>>. Acesso em: 25 set. 2010

ESRB - ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>. Acesso em: 04 de Abril de 2010.

ELLISON, N.B.; STEINFELD, C.; LAMPE, C. The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 12, n. 4, 2007. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html>>. Acesso em: 15 set. 2010.

FACEBOOK. Disponível em: <<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#!/press/info.php?factsheet>>. Acesso em: 26 ago. 2010.

FLIPERAMA – O Seu Canal de Games – Games Online. Disponível em: <<http://fliperama.terra.com.br/gamesonline/index.html>>. Acesso em: 20 de março. 2008.

FUNK, J.B.; FLORES, G.; BUCHMAN, D.D.; GERMANN, J.N. Rating Electronic Games: Violence is in the eye of the beholder. **Youth & Society**. [S.I.]: v. 30, n. 3, p. 283-312, 2009.

GARDNER, H. **Estruturas da mente: A teoria da inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul, 1994.

GOELLENER, S. Do que falamos em “gênero”. In: CONFERÊNCIA NACIONAL DO IMAGINÁRIO E DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS EM EDUCAÇÃO FÍSICA, ESPORTE E LAZER, n. 1, 2001, Rio de Janeiro. **Caderno de resumos**. Rio de Janeiro: 2001, p.23.

GODOY, L. **Os jogos olímpicos na Grécia Antiga**. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

GOMES, C. L. **Significados de recreação e lazer no Brasil: reflexões a partir das análises de experiências institucionais (1926-1964)**, 2003. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

GROOS, K. **The play of man**. Nova York: Editora Appleton, 1902.

HARTMANN, T.; KLIMMIT, C.B. Effectance, Self-Efficacy and the Motivation to Play Video Games. In: VORDER, B.; BRYANT, J. **Playing video games: motives, responses, and consequences**. New Jersey: Routledge, 2006a.

HARTMANN, T.; KLIMMIT, C.B. Gender and computer games: Exploring female's dislikes. **Journal of computer-mediated communication**. [S.I.]: v.11, n. 4, p. 910-931, jul. 2006b.

HARTMANN, T.; VORDER, P. It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. **Journal of Communication**, [S.I.]: v.60, p. 94–119, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JANSZ, J. The Emotional Appeal of violent video games for adolescent males. **Communication Theory**. [S.I.]: v.15, n.3, p219-241, 2005.

JOGOS10.com. Disponível em: < <http://jogos10.com/>>. Acesso em: 20 de março. 2008.

IBOPE. Disponível em:
<<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=Not%EDcias&docid=FC9239550BB3A97B8325762D0050B0AE>>. Acesso em: 19 ago. 2010.

IBOPE/Nielsen. Disponível em:
<<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=Not%EDcias&docid=E146A914BB4400D18325776100732E25>>. Acesso em: 19 ago. 2010.

IBGE. In: Globo.com. Disponível em:
<<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1308964-6174,00.html>>. Acesso em: 23 ago. 2010.

ISFE – Interactive Software Federation of Europe. In: PEGI Pan European Game Information. Disponível em: < <http://www.pegi.info/en/index/>>. Acesso em: 10 set. 2010

ISO-AHOLA, S.E. Toward a social psychology theory of tourism motivation: a rejoinder. **Annals of tourism Research**, v.9, p.256-262, 1982.

LADAS, M. *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. In: HARTMANN, T.; VORDER, P. It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. **Journal of Communication**, [S.I.]: v.60, p. 94–119, 2010.

LEONARD, S. **Scores of Glory, Fantasy, and Plumbing**: The Concise History and Principal Genres of Video Game Music. Disponível em:
<<http://www.seanspace.com/iSphere/scores.htm>> Acesso em: 2 set. 2010

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 13. ed. São Paulo: Cultrix, 1969.

MENDES, C. L. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? **Licere**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p.52-64, 2005.

MICHAELIS – Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em:
<<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 20 ago. 2010.

NAZIR, A.; RAZA, S.; GUPTA, D.; CUHUAH, C.; KRISHNAMURTH, B. Network level footprints of Facebook applications. **Proceedings of the Ninth ACM SIGCOMM Conference on Internet Measurement**. Chicago: p. 63–75, 2009.

NIELSE Games. In: PEGI Pan European Game Information – Disponível em: <<http://www.pegi.info/en/index/>> Acesso em: 10 set. 2010.

NPD Group. Disponível em: <http://www.npd.com/press/releases/press_100823.html>. Acesso em: 21 set. 2010a.

NPD Group. Disponível em: <http://www.npd.com/press/releases/press_100302.html>. Acesso em: 21 set. 2010b.

NPD Group. Disponível em: <http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html>. Acesso em: 21 set. 2010c.

PIAGET, J. **A formação do lúdico na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

NTIA – Nacional Telecommunication and Information Administration. Disponível em: <<http://www.ntia.doc.gov/>>. Acesso em: 18 set. 2010.

OLSON, C.K.; KUTNER, L.; BERSIN, E.V. Children and Video Games: How Much Do We Know? **Psychiatric Times**. [S.I.]: v. 24, n. 12, out. 2007.

ORKUT. Disponível em: <<http://www.orkut.com>>. Acesso em: 22 set. 2010.

PEGI Pan European Game Information – Disponível em: < <http://www.pegi.info/en/index/>> Acesso em: 14 set. 2010

PEW Internet. Teens, Video games and Civics. Disponível em: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics.aspx>>. Acesso em: 26 ago. 2010a.

PEW Internet. Adults and Video Games. Disponível em: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Adults-and-Video-Games.aspx>>. Acesso em: 26 ago. 2010b.

QUEYRAT, F. **Les jeux des enfants**. Paris: F. Alcan, 1905.

RAO, V. Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a “third place”. **Proceedings of the 12th International Conference on Entertainment and Media in the ubiquitous era**. New York: p.8-12, 2008. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1457199.1457202>>. Acesso em: 16 set. 2010.

REA, L. M.; PARKER, R. A. **Metodologia de Pesquisa**: do planejamento à execução. São Paulo: Pioneira, 2000.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1989.

ROMÃO, J.E.E. A Nova Classificação Indicativa: construção democrática de um modelo. In: CHAGAS, C.; ROMÃO, J.E.; LEAL, S.. (Org.). **Classificação Indicativa no Brasil**: desafios e perspectivas. 1. ed. Brasília: Ministério da Justiça, 2006, p. 17-48.

ROUSE III, R. **Game design: theory & practice**. Plano: Wordware Publishing., 2001.

SCHWARTZ, G. M. et al. Relacionamentos virtuais no âmbito do lazer: fatores intervenientes. In: Fontoura, P. (Org.). **Coleção Pesquisa em Educação Física**. Jundiaí: Fontoura, 2006: Fontoura, 2006. p. 241-245

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p.23-31, 2003.

SILVA, L.M.; PAULINO, F.O. Classificação Indicativa: responsabilidade social e atuação do Estado, sociedade e mercado. In CHAGAS, C.; ROMÃO, J.E.; LEAL. S.. (Org.). **Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas**. 1. ed. Brasília: Ministério da Justiça, 2006, p. 229-254.

SILVA, R. L. **Gênero, discriminação, homossexualismo feminino e lazer**. 2000. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2002.

STERN, W. **Psychology of early childhood up to six years of age**. New York: H. Holt, 1924.

VIANA, C. E. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e Internet no cotidiano infantil**. 2005. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação). Universidade de São Paulo, São Paulo.

VIDEOGAME2PLAY.com. Disponível em:
<<http://videogame2play.com/content/news/favorite-video-game-genres-game-informer-survey-results/>>. Acesso em: 26 ago. 2010

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WERNECK, C. L. G. Brincando na internet: uma análise sobre o imaginário presente nos bate-papos virtuais. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n.1, 1999.

WOLF, M.J.P. **The Medium of the Video Game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

APÊNDICE 1
QUESTIONÁRIO

Idade:

Profissão:

Sexo:

Considerando um dia letivo ou de trabalho, que não férias, responda as seguintes questões.

1- Em que lugar você joga?

() Lan-house

() Casa

() Trabalho

() Colégio/Faculdade

() Outros

Citar:

2- Ao que se deve seu interesse por tal tipo de jogo?

3- Cite os seus dez jogos favoritos, de maneira que o primeiro seja o que você mais gosta e assim sucessivamente, sendo o último o que você menos gosta dentre eles.

4- Qual o motivo da opção de tal jogo como seu favorito?

5- Você tem preferência por algum tipo específico de jogo (por exemplo de tiro, de corrida, de esportes etc)?

6- Com qual frequência, em dias por semana, você o joga?

() 1 dia () 2 dias () 3 dias () 4 dias () 5 dias () 6 dias () 7 dias

7- Com qual frequência, em horas por dia, você o joga?

Menos de 1 (uma) hora

de 1 a 3 horas

de 3 a 5 horas

de 5 a 7 horas

Mais de 7 horas

8- Quais *sites* você mais utiliza para jogar *online*?

9- Você acha importante ter uma classificação dos jogos virtuais? Explique

10- Você costuma olhar a classificação do jogo antes de utilizá-lo? Por quê?

11- Você acha que as classificações dos jogos representam os tipos existentes?explique

12- A classificação do jogo influencia sua escolha na aquisição do mesmo? Como?

13- Qual sua sugestão para classificação dos jogos virtuais?

14- O que você alteraria na classificação dos jogos virtuais existente?