

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

JOELSON ANDRADE FEITOZA

**JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS DE RUA:
UMA BUSCA NA ERA DO VIDEO *GAME***

**JOÃO PESSOA – PB
2007**

JOELSON ANDRADE FEITOZA

**JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS DE RUA:
UMA BUSCA NA ERA DO VIDEO GAME**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Educação Física do Centro de Ciências da Saúde, da Universidade Federal da Paraíba (DEF/CCS/UFPB) como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura.

Profº Dr. Jorge Fernando Hermida
Orientador

**JOÃO PESSOA – PB
2007**

JOELSON ANDRADE FEITOZA

**JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS DE RUA:
UMA BUSCA NA ERA DO VIDEO GAME**

**Monografia de conclusão de curso
apresentada ao curso de Educação
Física do Centro de Ciências da Saúde
da Universidade Federal da Paraíba
(DEF/CCS/UFPB) como requisito parcial
para a obtenção do grau de
Licenciatura.**

Aprovada em _____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

**Profº Dr. Jorge Fernando Hermida
Orientador**

**Profº Dr. Pierre Normando Gomes da Silva
Membro**

**Profº Dra. Dilma Simões
Membro**

**JOÃO PESSOA – PB
2007**

**A minha Manu, minha sogra (Rosimar)
e meu sogro (Vieira) que são minha
família agora.**

AGRADECIMENTOS

A mim.

A Emannuella por ter me ajudado.

Ao Jorge que foi por muitas vezes o meu orientador e companheiro.

*EL HOMBRE VIENE, EL HOMBRE SE VÁ
POR LA FRONTERA, EL HOMBRE
VIENE, EL HOMBRE SE VÁ, CUANDO
VOLVERÁ... POR LA CARETERRA.*

MANU CHAO

RESUMO

Este estudo monográfico vem para contribuir com a ciência, no que diz respeito aos jogos eletrônicos e os jogos de rua. Trata-se de uma pesquisa documental, qualitativa, de caráter bibliográfico, exploratório e comparativo. Realizado através do estudo de livros, artigos e outros textos disponíveis na *internet*. Após as leituras, constatou-se que as crianças que vivem na chamada era do vídeo *game*, dão preferência aos jogos eletrônicos, tendo em vista as condições que são oferecidas na atualidade, pois a tecnologia está muito mais acessível hoje do que décadas atrás. Os jogos eletrônicos proporcionam uma maior utilização do raciocínio lógico e da emoção, em geral, em detrimento ao pouco uso das proficiências físicas, no qual são melhores vistas e mais utilizadas na prática dos jogos de rua. Os jogos de rua, geralmente, oferecem um desenvolvimento motor e físico adequado para as crianças, além da socialização entre elas, e por controvérsia, jogar na rua pode ser perigoso devido à violência, trânsito dentre outros fatores, enquanto os jogos eletrônicos oferecem uma maior segurança, pois geralmente os jogos eletrônicos são praticados em locais fechados e quase sempre fiscalizados por adultos, mas o mundo virtual pode ser levado tão a sério pelas crianças, que conseguem transferir os acontecimentos dos jogos para a vida real.

Palavras-chave: Jogos: Eletrônicos e de Rua; Tecnologia; Vídeo *Game*; Infância.

ABSTRACT

This monographic study it comes to contribute with the science, in that it says respect to the electronic games and the games of street. This is about a documentary research, qualitative, of bibliographical character, exploratory and comparative. Carried through of the study of books, available articles and other texts in the Internet. After the readings, were evidenced that the children who live in the call were of the video game, give preference to the electronic games, in view of the conditions that are offered in the present time, therefore the technology are much more accessible today of that decades behind. The electronic games provide a bigger use of the logical reasoning and the emotion, in general, in detriment to the little use them physical proficiencies, in which better they are seen and more used in the practical one of the street games. The street games, generally, offer adjusted a motor and physical development for the children, beyond the socialization between them, and for controversy, to play in the street can be dangerous due to violence, transit amongst other factors, while the electronic games offer a bigger security, therefore generally the electronic games is practised in closed places and almost always did saw by adults, but the virtual world can so be taken the serious one for the children, who obtain to transfer the events of the games to the real life.

Key-Words: Games: Electronics and of Street; Technology; Video Game; Infancy.

RESUMEN

Este estudio monográfico viene contribuir con la ciencia, en que dice respecto a los juegos electrónicos y a los juegos de la calle. Uno está sobre una investigación documental, cualitativa, de carácter bibliográfico, exploratorio y comparativo. Llevado a través con el estudio de libros, de artículos disponibles y de otros textos en el Internet. Después de las lecturas, fueron evidenciados que los niños que vivo en la llamada eran del juego video, preferencia de la elasticidad a los juegos electrónicos, en la vista de las condiciones que se ofrecen en el actual tiempo, por lo tanto la tecnología son hoy mucho más accesible de ésa las décadas detrás. Los juegos electrónicos proporcionan un uso más grande del razonamiento lógico y la emoción, en general, en el detrimento al poco uso ellos las habilidades físicas, en las cuales mejor se consideran y se utilizan más en el práctico de los juegos de la calle. Los juegos de la calle, ofrecen generalmente ajustado un motor y un desarrollo físico según los niños, más allá de la socialización entre ellos, y para la controversia, al juego en la calle puede estar peligroso debido a la violencia, tránsito entre otros factores, mientras que los juegos electrónicos ofrecen una seguridad más grande, por lo tanto los juegos electrónicos se practican generalmente en lugares cerrados y observados casi siempre por los adultos, pero el mundo virtual se puede tomar tan el serio para los niños, que obtienen para transferir los acontecimientos de los juegos a la vida verdadera.

Palabras-llaves: Juegos: Electrónicos y de la Calle; Tecnología; Video Juego; Infancia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I – O QUE AS CRIANÇAS JOGAM?	22
CAPÍTULO II – A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA VIDA DAS CRIANÇAS	27
CAPÍTULO III – METODOLOGIA	38
CAPÍTULO IV – RESULTADOS E DISCUSSÃO	40
CAPÍTULO V – CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

INTRODUÇÃO

A presença dos jogos eletrônicos, pelo menos nas grandes cidades, é bem maior e mais empregada que nas pequenas cidades (de menor poder aquisitivo, ou até menos acesso às tecnologias mais avançadas), e são mais usuais que os jogos de rua. Quer sejam nas casas, ou ambientes próprios para sua utilização – as casas de jogos eletrônicos – e até mesmo em locais mais exóticos (praias, sorveterias, dentre outros locais), tais como praias, shoppings dentre outros.

A pesquisa se deteve em verificar o fato dos jogos eletrônicos ocorrerem com maior frequência do que os de rua, já que na década de 1950, há muitos anos, não existia ou se cogitava um grande interesse por parte das crianças para a criação e nem tecnologia para o funcionamento do jogo eletrônico. E tentou identificar quais os prejuízos e os benefícios que estes jogos eletrônicos trouxeram com relação aos jogos de rua.

De acordo com Zico (2003) desde os mais remotos tempos, quando a espécie humana surgiu no planeta, nasceu junto a ela uma necessidade vital para seu crescimento intelectual e físico: este seria um dos diversos conceitos para a criação do jogar. Manuscritos milenares anônimos falam de jogos praticados em todas as regiões do planeta, por todos os povos existentes nele. Dificilmente se poderá delinear exatamente qual foi o primeiro jogo surgido no mundo. Adeptos da teoria Darwiniana (teoria da evolução das espécies) afirmam que foi um jogo chamado de Jogo da Evolução, praticado pelos *Neanderthal*.

Consta que era um jogo bem simples e rude, jogado com um grande osso. Marcavam-se pontos destruindo a cabeça dos adversários e com isso conseguindo o domínio de territórios. Este episódio foi bem reproduzido na época das guerras. Outra escola de pesquisadores, de doutrina religiosa, discorda deste fato e afirmam veementemente que o primeiro jogo foi inventado por Adão. Obviamente era um jogo para um só jogador. Segundo diz a história da doutrina, Adão juntava pedrinhas coloridas, então ele observava os pássaros que voavam e separava uma pedrinha para cada cor que via nas belas aves (esta é uma história que passa boca-a-boca durante gerações).

Quando um dos montinhos se esgotava, ele recomeçava o processo. Desejoso de maiores desafios, clamou por uma companhia, chegando mesmo a fazer o esboço de um tabuleiro para dois jogadores, que ficaria de costas um para o outro, cada qual cobrindo visualmente um lado e anotando as cores. Seu pedido foi atendido, mas aí o mundo dos jogos sofreu seu primeiro grande impacto negativo. A companheira de Adão, Eva (que por uma ironia incrível do destino foi homenageada tendo seu nome sido colocado em um material muito bom para construção de jogos de tabuleiro), enjoou logo daquele jogo. Começaram então os problemas, que segundo dizem, são à base de todo o sofrimento dos dias atuais.

Observando mais atentamente sua nova companheira, Adão imaginou-a como um grande e sinuoso tabuleiro e tratou então de procurar alguma peça que pudesse ser utilizada neste novo jogo, esquecendo-se por completo de seu jogo original. Com o passar dos tempos, vieram dois filhos e como era muito pirracento, o jovem casal resolveu fazer um jogo que pudesse ocupar o tempo ocioso dos garotos; criou um jogo chamado Traição. Cada um dos garotos devia carregar uma sacolinha com frutas maduras e tentar acertar o oponente, sempre pelas costas.

Ao final do dia quem acertasse mais vezes ganhava. Tudo corria bem até que um dia Caim, entusiasmado com uma nova fruta que descobriu, usou-a para o jogo. Seu infeliz irmão Abel foi então à primeira vítima conhecida da história da humanidade a ser abatida por um coco, atirado com maestria por seu irmão. Foi o segundo grande impacto negativo sofrido pelos jogos. Era apenas o segundo jogo criado pelo homem e já era o responsável pela morte de um quarto da humanidade.

Este lamentável episódio marcou para sempre todos aqueles que nas gerações futuras viriam a se dedicar aos jogos de tabuleiro. Ficaram todos estigmatizados por essa mancha original, sofrendo perseguições, ameaças e muitas vezes pagando com a própria vida pela ousadia de jogar. Segundo Zico (2003), Durante muito tempo o ato de jogar passou a ser praticado apenas pelas castas mais baixas da humanidade, ainda assim secretamente.

Dizem que os escravos de Jô jogavam Caxangá, entre os maiores jogadores da história da humanidade destacam-se nomes como Joana D'arc (dizem que ela era fogo!), Rei Arthur (que mandou construir uma mesa redonda enorme apenas para receber seus amigos para jogar), Teseu (inventor dos jogos de labirinto) e um dos mais famosos, Galileu Galilei, criador do fantástico jogo Planetas Dançantes. Em um belo tabuleiro, Lelei (como era chamado por seus colegas de jogo) desenhou o Sol como centro do universo e os planetas redondos, inclusive a Terra, girando em torno do astro-rei.

Foi o bastante para que os inimigos mortais dos jogos agissem. Lelei foi pressionado, perseguido, preso e foi obrigado a confessar publicamente que seu jogo estava errado, que era o Sol que girava em torno da Terra e não o contrário. Ficou assim proibido de criar novos jogos. Esta sua atitude acabou por influenciar as mais bizarras criações. Pouco tempo depois, um fanático adorador de jogos criou um jogo chamado de "U or" (expressão arábica-filastenesa-céltica sem tradução possível para nosso idioma). Receoso de ter o mesmo destino de Galileu tratou de desenhar a Terra como se fosse plana.

Este conceito ainda hoje perdura em jogos semelhantes a este antigo "U or" e é verdadeiramente incrível que um conceito tão antigo tenha conseguido sobreviver até os dias atuais. É verdade, porém que diversas tentativas foram feitas para que o planeta fosse representado em sua forma real. Na Idade Média chegaram a usar a cabeça de inimigos decapitados para representar a forma terrestre, mas mostraram-se pouco prático, porque impedia a visão de todo o tabuleiro e as peças caíam com facilidade.

A história prossegue com o mundo dos jogos tendo seus períodos de altos e baixos, ora fazendo grandes nomes, ora produzindo verdadeiros algozes. Atribui-se a Júlio César a criação de diversos jogos de estratégia, mas infelizmente este fato não pode ser confirmado, pois os supostos jogos se queimaram no grande incêndio de Roma.

Um dos jogadores que mais se popularizaram foi Napoleão Bonaparte. Verdadeiramente trata-se de uma das mais fantásticas farsas da humanidade, porque Napô (assim chamado pelos seus íntimos) era um jogador fraudulento, que adorava roubar nos jogos. Ficava sempre com uma das mãos (a esquerda,

segundo dizem) dentro da roupa, escondendo cartas. Apesar disto, devido ao inegável prestígio político de seus ancestrais, passou para a história como um grande estrategista e não como o desleal jogador que era.

Apesar de todas as dificuldades, os jogos proliferaram pelo mundo e com o advento das grandes navegações as culturas se encontraram e trocaram informações, tendo sido nesta época criada às primeiras empresas de exportação de jogos, passo fundamental para o crescimento do setor. Livros históricos dão conta de que marinheiros jogavam diversos tipos de jogos de tabuleiro em suas demoradas viagens rumo ao desconhecido. Entre eles destacam-se "Andando na prancha" de Othu Barão; "Fugindo da Peste", de Odhou Tôr e o clássico "Motim", de Ostrha Ydhor (história que perdura por gerações de modo informal, não escrito).

Tendo em vista estudar os jogos de rua comparando suas características principais aos jogos eletrônicos (prioritariamente os vídeo *games* e os computadores), percebe-se que no cotidiano há um grande número de crianças jogando eletrônicos. Se há influência dos jogos eletrônicos, e o esquecimento parcial dos jogos de rua no comportamento das crianças parecem estar tão evidentes, observando o dia-a-dia percebemos isto, é viável descrever alguns motivos. Para tanto, é promissor explicitar um pouco sobre a história dos vídeos *games*.

Em 1949, o engenheiro Ralph Baer foi incumbido de criar a melhor televisão do mundo, que para a época é uma grande revolução tecnológica. Ele pensava em criar uma TV interativa com jogos, mas a idéia não se proliferou. Alguns anos depois, mais precisamente em 1972, Ralph pensava se havia algo mais interessante do que ficar mudando de canal com o controle remoto e foi quando ele teve uma idéia: desenvolver um jogo que seria conectado a TV, ele apresentou sua idéia para um amigo seu que era engenheiro, então surgiu o primeiro jogo, que foi chamado *Pong*, a *Magnavox* resolveu comprar o projeto de Baer, da *Sanders Associates*, e começa a desenvolver o console *Odyssey*, o primeiro vídeo *game* para ser conectado à TV. Em contrapartida, nessa época, a *Atari* foi acusada por Ralph de plagiar o *Odyssey* (WIKIPÉDIA, 2005).

Os autores que escrevem para o site da enciclopédia wikipédia, são autônomos e muitas vezes avulsos, portanto muita informações são aderidas sem um estudo prévio.

Ao mesmo tempo, Nolan Bushnell, faz uma oficina do quarto da filha e adapta o jogo *Spacewar* feito por Steve Russell; criou-se então um *Computer Space*, que foi considerado o primeiro arcade do mundo. A partir da premissa que os mainframes eram muito caros e ocupavam muito espaço, Bushnell criou a *Computer Space*, que consistia em uma máquina que só suportava um jogo que era o *Spacewar*, essa experiência inovadora deu certo e ele passou a vender a novidade. A *Nutting Associates* se interessou na engenhosidade de Bushnell e o contratou temporariamente, para montar os arcades de *Computer Space* e um tempo mais tarde Bushnell sai da empresa para fundar a *Atari*.

E a história segue na década de 1970 quando a *Atari* atinge o sucesso e faz com que várias empresas lancem suas máquinas, chamadas consoles, entretanto, somente a *Coleco (Connecticut Leather Company)* conseguiu terminar tudo até o dia proposto que era para o Dia dos Pais. No mesmo período outras empresas começaram a investir pesado nos consoles, o vídeo game *Telstar Pong* usava tecnologia similar às das máquinas de já produzidas.

Enquanto isso, a *Fairchild Camera & Instrument* deu outro avanço importante lançando o *Fairchild Channel F*, que foi o primeiro vídeo game programável, nele era possível congelar o jogo, alterar o tempo e a velocidade; seu *joystick* (controlador do jogo) era bem interessante: o botão ficava na ponta do manche e podia ser rotacionado. Assim, *Pong* ganhava uma leve inclinação na "raquete" e podia rebater a bolinha em vários ângulos.

Nessa época, surgiram as primeiras críticas relacionadas aos jogos eletrônicos violentos, como por exemplo, o jogo *Death Race*, produzido pela *Exidy Games*, foi o precursor de *Carmaggedon* cujo objetivo era atropelar as pessoas para ganhar. *Death Race* serviu ainda de inspiração para a criação de outro jogo recente, o *Interstate 76*. Com o mercado em crescimento, Bushnell vende a *Atari* para a *Warner Communications*, pois não vê outra maneira de mantê-la competitiva.

Enquanto na década de 1980 a *Nintendo* começava a fazer testes na cidade Nova York para vender o *NES*, que foi um console inicialmente exclusivo para os EUA, no mercado norte-americano. Os varejistas estavam tão céticos em relação ao comércio dos vídeos *games* que a *Nintendo* teve de concordar em recomprar tudo o que não fosse vendido pelas lojas, e mais: a empresa deveria reformular o *design* para se adaptar ao gosto da população norte americana, para quem vídeo *game* era acessório de TV, não um brinquedo.

Para vender o console em lojas avessas aos vídeos *games*, a empresa *Nintendo* também inventou um robô, batizando-o de *R.O.B.* Nessas lojas, ao invés de ser vendido como vídeo *game*, o *NES* vira um pacote para jogos de robô. Apenas dois jogos saíram para *R.O.B.* Uma pistola para jogos como *Wild Gunman*, *Duck Hunt* e *Hogan's Alley*, que foram sucessos do arcade e do *Famicom* (o mesmo console lançado pela *Nintendo* nos EUA), no Japão, é lançada.

Munido de ótimos jogos da própria *Nintendo*, e de conversões de sucessos do arcade como *Kung Fu Master*, da *Irem*, e o lendário *Super Mario Bros*, o *NES* não demora a virar sucesso nos EUA, apesar do lançamento patrulhado e restrito.

Por volta da década de 1990, a *Nintendo* lançou uma versão norte-americana do console *Super Famicom*, eu foi o *Super NES*, e cobrou US\$ 249,95 por unidade. Alguns jornalistas indagavam se o novo *Mario* seria o suficiente para atrair os fabricantes dedicados ao *NES*, porque a versão anterior não fez sucesso até então. A *Sega*, empresa concorrente da *Nintendo* investiu pesado quando colocou *Sonic the Hedgehog* para jogar no console *Mega Drive*, e competir com o novo console da *Nintendo*. O carismático personagem, que virou mascote da *Sega*, ganhou as capas de muitas revistas que levantam o desafio: *Mario* ou *Sonic*, qual é o melhor? (WIKIPÉDIA, 2005).

A partir de então, a *Sony* investe pela primeira vez no mercado de vídeo *games*, onde a empresa propôs o lançamento de jogos em CD-ROM, que mais tarde criou-se um novo console o *PLAYSTATION*, para a *Nintendo*, no *Super NES*, porque o periférico melhoraria as capacidades gráficas e sonoras com o novo formato em CD.

Nesta euforia toda no mundo dos jogos eletrônicos, a *Galoob Toys* lançou o *Game Genie*, ele é um acessório que permite modificar o jogo como se ele tivesse o código fonte aberto: obter vidas infinitas e truques que deixam os jogos mais fáceis são os trunfos do apetrecho.

Mais uma vez, a *Nintendo* saiu perdendo com esse equipamento e processou a *Galoob Toys*. Por afirmação da empresa, o *Game Genie* reduz o a diversão do jogo, porque ele torna-o fácil e retira a sua “magia”. A *Nintendo* perde a ação e o acessório continuou sendo vendido. Ele é usado hoje em dia para rodar jogos no Nintendo, ultrapassando e corrompendo o chip de proteção do console (que com o tempo pára de funcionar direito). Quando a *Galoob* foi produzir uma versão do *Game Genie* para o *Mega Drive*, a *Sega* fez questão em ajudá-los.

O primeiro console considerado moderno, tinha configuração de 64-bits, foi o *Atari Jaguar*, que teve seu lançamento no ano de 1993, como sua divulgação e marketing foram fracos e os títulos dos jogos não muito bons, o console foi um fracasso e também a última tentativa da *Atari* em hardware até então. Outro console que não vingou da quinta geração foi o *3DO*, que apesar da publicidade e apoio das empresas de desenvolvimento, teve as vendas abatidas pelo preço alto, restringindo a grande massa da sociedade. A quinta geração marcou o advento dos jogos em 3D, como *Super Mario 64*, *Tomb Raider* e *Final Fantasy VII*, além de mais realismo e ação ao invés da fantasia e velocidade de jogos como *Sonic* e *Mario*.

Houve uma grande disputa de comercialização entre as empresas que produziam os consoles e os jogos no período de acessão deste, pois o mercado estava muito comprometedor, principalmente com o público infantil.

Na década de 2000, com força total e muito disposta a se expandir, chegou a sexta geração do vídeo *game*, a dos 128-bits, e começou com o lançamento do *Dreamcast* da *Sega* (em 1998 no Japão, 1999 nos Estados Unidos), o console foi produzido para competir com o *Playstation* que já tinha sido lançado pela *Sony*. Embora o *Dreamcast* tivesse sido bem aceito, as vendas caíram a partir do momento que a *Sony* anunciou o lançamento do *PlayStation 2 (PS2)* para 2000.

Em 2001 a *Sega* abandonou a produção dos consoles e passou a dedicar-se exclusivamente aos jogos. O console da *Sega* vendeu 10 milhões de unidades. O *Playstation 2*, lançado em 2000, continuou o legado de sucesso do *PlayStation*, apoiado pela compatibilidade com jogos do original, o fato de rodar DVD's, e apoio da maior parte dos desenvolvedores, o *PS2* vendeu 100 milhões de consoles em 5 anos.

A *Nintendo* anunciou em 1999 que estava desenvolvendo um sucessor para o *N64*, com processadores desenvolvidos pela *IBM*, originalmente com o nome de *Dolphin*, mas em 2000 o console foi batizado como *Nintendo GameCube*, e lançado em 2001.

Com receio da pirataria, a *Nintendo* não fez jogos em DVD's normais (DVD 5 ou 9), mas sim em mini-DVD's, que comporta uma capacidade de 1,5 gigabytes em disco. Devido á essa mídia diferente, e a imagem "familiar" da *Nintendo*, muitos fabricantes não colaboraram com o console. Apoiado principalmente por jogos da própria *Nintendo*, o *GameCube* já vendeu mais de 20 milhões de unidades, até o momento.

Em 2001, um novo competidor entrava no mercado: a gigante empresa do *software Microsoft*, com o *Xbox*, também compatível com DVD's, e com um disco rígido para salvar jogos e músicas, o console possuía poucos jogos exclusivos (como a bastante vendida série *Halo*), mas geralmente recebia as melhores conversões. A *Microsoft* alcançou o 2º lugar no mercado, com 33 milhões de unidades.

A considerada sétima geração do vídeo *game* começou em 2005, com o novo console da *Microsoft*, o *Xbox 360*. A *Nintendo* lançou o *Wii* em 19 de Novembro de 2006 no Japão e a *Sony* com seu *Playstation 3*, lançou em 11 de Novembro de 2006 no Japão, e 17 de Novembro de 2006 nos EUA, e tem previsão para lançar em Março de 2007 na Europa.

Os três consoles têm joysticks com sensores de movimento, para "revolucionar a forma de jogar", apesar de a *Nintendo* ter apostado mais nestes sensores do que a *Sony*, uma vez que permite uma maior variedade de movimentos, enquanto a segunda descrita melhorou os gráficos, tornando-os incrivelmente realistas e introduziu sistema *Blu-Ray* (uma mídia de disco que tem

a capacidade muito maior que a do DVD), o sistema patrocinado pela *Microsoft* no seu console, *Xbox 360* é o *HD-DVD*, é capaz de armazenar até 25 Gigabytes de dados em uma única camada, contra 60 gigabytes do *Blu-Ray* que pode ser gravado em camada dupla (o *HD-DVD* é patrocinado também por empresas como a *Toshiba*, *Sanyo*, *RCA*, *Intel* e no lado do *Blu-Ray*, por exemplo, temos a *Sony*, *Philips*, *TDK*, *Sun Microsystems*, *Dell*, *Pioneer* e *Apple*).

Em 2006, a *Nintendo* e a *Sony* revelaram os mais novos consoles que já estavam em teste há alguns anos, mas o que mais se destacou nessa geração (até o momento) foi o vídeo *game* da *Nintendo*, o *Wii*, pois o preço de produção e o custo dos jogos são baixos e, além disso, também um preço relativamente baixo aos compradores (R\$2150,00) com relação aos concorrentes, já que o *Playstation 3* é vendido pelo pacote simples e completo, respectivamente, R\$3100,00 e R\$3200,00.

O console *Nintendo Wii* também teve como codinome *Nintendo Revolution*; porque ele possui um controle parecido com um controle remoto, o qual vem com sensores que possibilitam que o jogador interaja com o jogo, de forma muito realista. Movimentado o controle de um lado para o outro, por exemplo. Também o jogador tem a opção de conectar o *Wii* ao *Nintendo DS* ou à *Internet*, a qual é novidade no ramo da empresa (WIKIPÉDIA, 2005).

Tendo em vistas alguns dos fatores a serem averiguados no estudo, é de total conveniência buscar a razão da preferência do tipo de atividade recreativa das crianças. Os jogos populares são atividades de cunho cultural, que passam por gerações e está sendo deixado para trás nessa era digital, pelo menos nas grandes cidades, não se vêem mais crianças brincando em qualquer lugar (fato este que se despreza por insuficiência de provas, mas muitas crianças trocam o jogo eletrônico pelo de rua por diversos fatores).

Os jogos eletrônicos são considerados por muitas pessoas mania mundial entre esse público e provavelmente vieram para ficar, para tanto, percebe-se que aqueles menos providos de dinheiro têm a opção de locar os jogos, que por sinal é bem mais barato e possivelmente a diversão é garantida.

Feitas as considerações iniciais, cabe agora explicitar a questão norteadora da presente pesquisa: **Será que as crianças têm preferência por algum tipo de jogo na atualidade, que podemos chamar de era do vídeo *game*?**

Assim sendo, a presente pesquisa tem como **objetivo geral**:

- Revisar, através de um estudo documental, por meio de levantamento bibliográfico e sem pesquisa de campo, em detrimento de informações de estudos já realizados anteriormente se as crianças têm a preferência por algum tipo de jogo na era do vídeo *game*.

Para dar conta desse objetivo, foram elaborados os seguintes **objetivos específicos**:

- Citar qual o tipo de jogo mais usual, entre as crianças na era do vídeo *game*.
- Comparar as possibilidades de ação física e cognitiva das crianças entre os jogos de rua e os jogos eletrônicos na era do vídeo *game*.
- Indicar quais são os benefícios e os prejuízos físicos e cognitivos, de forma geral, dos jogos de rua e eletrônicos na vida das crianças que vivem na era do vídeo *game*.

Esta pesquisa **se justifica** pelo fato de que existe uma necessidade em buscar a preferência do tipo de jogo que as crianças que vivem na atual realidade, que se pode denominar de era do vídeo *game*, praticam; se elas gostam de jogos eletrônicos tanto quanto ou mais do que os jogos de rua. Considerando que os jogos de rua têm um antecedente histórico muito forte e que passam por gerações muitas vezes intactas, e por outras vezes são modificados para adaptarem-se com sua época, enquanto que os brinquedos e jogos eletrônicos são maravilhas dos tempos modernos, mas nem por isso tem menos força e aceitação.

Os jogos de rua têm esse nome por terem sido criados essencialmente nas ruas, e os jogos eletrônicos, assim são ditos, por estarmos vivendo na era do vídeo *game*. Desde os tempos de Platão (seguindo conceitos históricos), ou

antes, os jogos já eram praticados, eram jogos de realização inteiramente e prioritariamente corporal, talvez por não existirem os jogos eletrônicos, os jogos de rua eram muito praticados. Mas com o passar dos tempos, esses jogos de rua foram eminentemente sumindo em confronto com os eletrônicos e sendo substituídos exacerbadamente por eles, em que muitas vezes as pessoas que os jogam movimentam apenas as mãos.

Os jogos de uma maneira geral, desenvolvem qualidades físicas e mentais nas crianças, mas cada tipo de jogo prima por algumas características, sendo os jogos de rua caracterizados pela demanda das capacidades física e motora e os jogos eletrônicos se destacam pelo aspecto das capacidades mental e emocional.

A prática de qualquer tipo de jogo leva a vantagens e desvantagens física ou mental, então a prioridade é distinguir as diferenças entre os dois tipos de jogos em questão, mesmo sabendo que vivemos em uma época que é desconsiderável separar a tecnologia do meio, pois ela é essencial para todas as áreas de estudos e até mesmo para a vida, e talvez seja cada vez mais difícil nos desprender à medida que o tempo vai passando.

Partindo dessas colocações, serão vistos, quais jogos são mais freqüentes (nesta época de extraordinários brinquedos eletrônicos), qual a influência dos jogos na vida das crianças e se eles trazem benefícios e\ou prejuízos para as crianças.

A presente pesquisa está organizada da seguinte maneira: o capítulo 1, intitulado “O que as crianças jogam?”, apresenta a preferência dos tipos de jogos que as crianças praticam (entre os de rua e os eletrônicos); no capítulo seguinte “A influência dos jogos na vida das crianças” trata justamente das ações que as crianças podem realizar através dos jogos ou por conseqüência deles e também quais são os benefícios e os prejuízos que, de maneira global, cada tipo de jogo pode ofertar para as crianças. A metodologia da pesquisa é apresentada no capítulo 3 e no capítulo 4 apresenta a análise e discussão dos dados levantados nesta pesquisa bibliográfica. Finalmente este estudo monográfico se encerra com a apresentação das considerações finais seguida das referências bibliográficas.

O QUE AS CRIANÇAS JOGAM?

A diversão é uma componente necessária e essencial para o bem-estar do homem, é um “sentimento” inerente que se desperta quando esse homem consegue, através de atividades físicas ou mentais, sentir prazer, bem como faz parte da sua integridade psicológica e cognitiva. Esta componente é vista com maior transparência dentro dos jogos e das atividades lúdicas, em que na maioria das vezes, os praticantes são assíduos pela vontade que os movem ao “jogar”, pela magia que as atividades têm e pelo interesse intrínseco ou extrínseco à vitória (existem jogos que não têm vitória).

Fazendo referência ainda a diversão, posso afirmar que ela sempre consiste às atividades lúdicas, e, aliás, o lúdico e a diversão podem ser considerados como sinônimos pelo que se trata de componente de comportamento humano, porém, não está sempre presente nos jogos porque muitas vezes a vontade de ganhar pode se tornar possessa e/ou doentia:

A paixão de ganhar ameaça por vezes destruir a ligeireza própria do jogo. E aqui surge uma distinção importante. Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador. Os jogos de azar constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural, mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito (HUIZINGA, 1996).

Geralmente os jogos são praticados de forma consciente e em prol de algum objetivo, sendo este por conta de cada jogador. Segundo Huizinga (1996), os animais jogam, e talvez, mesmo sendo tecnicamente irracionais, quando se observam dois cachorros “brincando” de morder, eles respeitam regras, como por exemplo, a de não morderem o outro com força, pelo menos na intenção de feri-lo, mas indiretamente eles estão competindo por algum motivo, já que esta é a essência do jogo.

Quando tratamos de jogos, não podemos quebrar o vínculo que ele tem com a cultura, e que segundo Marcellino (1997), o lúdico é um elemento inerente

cultural da história. O lúdico também faz parte dos jogos tendo em vista que os jogos são ditos como: artifícios para fugir da realidade, para Huizinga, e devem ser tratado como tais, apesar de Marcelino contestar com o discurso de que o trabalho de algumas pessoas é o lazer de outras, ou seja, o lazer é tão importante que tem gente que se esforça em trazê-lo para os outros.

De acordo com Huizinga (1996), os jogos são tão antigos quanto às formas mais primitivas de vida, porque existem evidências históricas de que há características deles; as evidências são percebidas nos movimentos, na tensão, na habilidade dentre outras características que são observadas no nosso cotidiano, também se notou que as características do lúdico podem estar presentes nos jogos.

Para Marcellino (1997) o lúdico deve ser considerado pelo processo e pelo produto; como acontece a atividade para obter o resultado no lazer é de extrema importância para que não haja seqüelas na vida das crianças e ele tem a maior finalidade de divertir e possivelmente preparar as pessoas para a realidade.

Nesta era do vídeo *game* e de avanços tecnológicos constantes a diversão ficou mais “comum” entre as crianças, para se divertirem com os jogos eletrônicos. Fazendo um confronto com os autores que afirmam uma diferença entre jogo e brinquedo, são dois termos distintos e com relações muito próximas, mas termos com conotações diferentes.

O brinquedo é o princípio de um jogo, porém o jogo pode fazer uso dele ou não, entretanto o brinquedo não existe sem o jogo, ou seja, o jogo pode ser jogado com ou sem brinquedo. Paulo Sales de Oliveira (2002) diz que o brinquedo é só um objeto, e o jogo é uma atividade social coletiva eliminando assim, a possibilidade de uma criança jogar sozinha.

Ao andar pela rua, possivelmente vemos as crianças brincando, ou quando estamos em qualquer ambiente onde haja crianças, elas geralmente estão brincando. Nas escolas, é provavelmente onde elas conseguem mais se socializar, através de brincadeiras e nas aulas de educação física, por meio de relatos e experiências próprias percebe-se isto; com a intermediação do professor, torna-se mais fácil a prática das atividades para as crianças.

Pode-se dizer que os jogos são como uma segunda vida para estas crianças que vivem nos dias de hoje, quando elas estão jogando, os jogos que já são montados para prática na rua ou na escola, as crianças passam a agir com muito esforço físico, de algum jeito elas usam a imaginação de forma bem distinta.

Tanto nos jogos eletrônicos como nos jogos de rua o poder e a vontade de vencer tomam conta dos jogadores, independente da idade que eles tenham, contudo as empresas que trabalham com vídeo *games*, até mesmo com jogos eletrônicos em geral, procuram atingir o público de todas as faixas etárias, mas acreditam mais em um jogador em potencial.

Acredita-se que a maioria das crianças, pelo menos nas grandes cidades, que têm certo poder aquisitivo e maior acesso à tecnologia, prefere os jogos eletrônicos, e muitas vezes também gostam de jogos de rua, mas torna-se inviável praticá-lo.

Os jogos de rua, também chamados de jogos populares, muitas vezes envolvem a participação de muita gente, ou seja, socialização, mas como hoje o alto grau de periculosidade nas ruas está à mostra, fica muito difícil de praticar tais tipos de jogos, muitos fatores dificultam os jogos de rua (MENDES, 2001).

De acordo com Roberto Lopes (2002), com os jogos de rua, os praticantes exercem muito esforço físico e mental estes jogos são muito fortes entre as crianças porque têm um antecedente histórico e cultural que é passado de geração para geração, muitos jogos de rua são antigos, e enquanto o tempo vai passando eles vão modificando e se adequando a cada época.

Enquanto os jogos eletrônicos são bem mais fáceis de jogar, primeiro porque as crianças podem fazê-lo sozinhas, pois tem um computador que joga com eles e depois, estes jogos são mais cômodos e não oferecem os riscos que os jogos de rua possam vir a provocar.

Este tipo de jogo é por excelência, mais intelectualizado e emocional, tanto é que esse tipo de jogo já é totalmente programado sem dar margens para que flua a imaginação, mas por outro lado é muito surreal na maioria das vezes e são caracterizados pelo tipo de aparelho e ambiente que se usa para isso:

Os tipos de máquinas e os lugares onde se joga, do mesmo modo, ajudam a caracterizar os games. Temos primeiramente os chamados fliperamas. São máquinas construídas especificamente para comportar apenas um tipo de jogo. Um outro tipo de máquina, já citada anteriormente, é o simulador. Como os fliperamas, comportam apenas um tipo de jogo, nas versões encontradas em lojas de entretenimento. No caso dos fliperamas, as lojas tomaram uma conotação mais popular por serem máquinas menos elaboradas e mais antigas (MENDES, 2000).

Uma das falhas que se vê nos jogos eletrônicos é causada pela falta de informação às pessoas menos esclarecidas do ponto de vista tecnológico, que recriminam os jogos violentos, por exemplo, que direta ou indiretamente influenciam as crianças a cometerem atrocidades vivenciadas nos jogos, pois apesar de regirem leis que determinem a classificação de categoria de jogo por faixa etária, estas nem sempre são cumpridas por parte das autoridades responsáveis. O fato é que os jogos eletrônicos potencialmente eliminam os riscos das ruas, à medida que eles têm a segurança de um ambiente fechado e tecnicamente seguro, porém dá abertura para o surgimento de novos riscos que são justamente os que podem influenciar os jogadores.

As crianças estão vivendo na era do vídeo *game*, quer queira ou não é um mundo novo e cheio de aventuras e mistérios e para eles, neste mundo tudo é possível; eles são capazes de realizar ações inimagináveis através dos jogos eletrônicos enquanto que nos jogos de rua, isso não se torna possível (MENDES, 2001).

De acordo com Mendes (2001), mediante a situação na qual se encontra a sociedade pode-se dizer que as crianças são mais apegadas aos jogos eletrônicos, pois se tornaram mais praticados por motivos mais extremistas como: a violência, que por sinal é o maior motivo para que haja desconfiança entre as pessoas, a grande quantidade de veículos automotivos, a poluição, e assim se sucede com vários outros fatores decorrentes na sociedade (MENDES, 2000).

Porém é possível ver crianças vivenciando jogos de rua, entretanto é um pouco mais escasso do que vê-las na prática dos jogos eletrônicos, pois é mais fácil manipular todos os movimentos do corpo através de um *click* do que ao

realizar uma atividade corporal; mas a final de contas à socialização é inevitável em um mundo com tanta gente, e sempre há espaço para os jogos de rua entre as crianças, pois eles são essenciais para a formação psico-motora de um indivíduo dentro de um contexto social (LOPES, 2002).

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA VIDA DAS CRIANÇAS

As pessoas, em geral, gostam de usar seu tempo livre, muitas vezes para se divertirem, o que dizer das crianças, que para elas qualquer situação pode ser um jogo. A importância dos jogos é extrema porque eles vão fazer parte da formação de caráter e personalidade das pessoas desde a sua infância. A busca do lazer na vida do ser humano é inevitável, quiçá na sua infância, por isso procuramos saber se os jogos são vistos com enfoque maior para o lazer na infância.

Tendo estas prerrogativas, digamos que os jogos são atividades lúdicas, praticadas unitária ou coletivamente com o intuito de divertimento e em busca de alcançar algum objetivo (Sales, 2002). Para um aparato maior do conceito de jogo, esta prática sendo inexistente, escassa ou frustrante na infância pode causar algum tipo de desarranjo psico-motor no futuro, quer sejam estes jogos de rua ou eletrônicos.

Os jogos de rua trazem uma perspectiva maior de ações práticas e da realidade, com este tipo de jogo as crianças tendem a melhorar gritantemente, no que diz respeito às proficiências físicas e relações inter-pessoais, quando elas brincam de pega-pega, por exemplo, estão comunicando-se corporalmente e isso faz com que elas interajam partindo para uma progressão essencialmente física, social e muitas vezes intelectual, pois existe estratégia para se elaborar em jogos (CORDAZZO, 2005).

Uma pesquisadora do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, no Departamento de Psicologia através do Núcleo de desenvolvimento infantil de uma universidade do Brasil, decidiu realizar um estudo que tratava de brinquedos e brincadeiras para as crianças em idade escolar no ensino fundamental:

O objetivo da pesquisa era de investigar os tipos de brincadeiras utilizadas por crianças de 6 a 10 anos de idade, que cursam o ensino fundamental e as diferenças de gênero existentes nas brincadeiras. A amostra constituiu-se de 213 crianças, matriculadas no ensino fundamental (1a à 4a séries), de uma escola da rede privada. O método utilizado neste trabalho foi a

entrevista com as crianças em suas salas de aula e a observação direta nos horários de recreio, onde foram coletados dados referentes aos tipos de brincadeiras e suas diferenças de gênero. Os resultados obtidos pelas entrevistas apontaram que alguns tipos de brincadeiras foram verificados em todas as idades pesquisadas, são as que exigem coordenação motora ampla, os jogos eletrônicos e os jogos de faz de conta. Os jogos com brinquedos construídos foram citados somente por uma turma (9 anos de idade). As brincadeiras estereotipadas foram mais pronunciadas entre os meninos de 6 à 8 anos de idade, enquanto que entre as meninas o número de brincadeiras estereotipadas não foi relevante. As observações constataram que as brincadeiras que exigem coordenação motora ampla são as mais utilizadas pelas crianças, sendo o futebol pelos meninos e o pega-pega pelas meninas. A diversidade de brincadeiras e a frequência de eventos observados diminuí entre as crianças de 9 e 10 anos de idade, principalmente entre as meninas. Portanto, os dados obtidos mostram que as crianças em idade escolar ainda têm uma forte motivação para a brincadeira. Um modelo de estudo da brincadeira e a sua influência no desenvolvimento infantil foi elaborado com base na brincadeira física e simbólica. E finalmente, este trabalho propõe a construção de uma brinquedoteca na escola pesquisada, a fim de poder proporcionar maiores oportunidades para que as crianças utilizem a brincadeira como mais um recurso disponível para o seu desenvolvimento (CORDAZZO, 2005).

Os jogos eletrônicos, mais especificamente os vídeo games e computadores, fazem parte da diversão das crianças modernas.

Um estudo do *Centre for Mental Health and Media*, do *Massachusetts General Hospital (MGH)*, indicou que muitas das crianças e adolescentes, que jogam nos vídeo *games*, jogos violentos, o fazem para aprender e conhecer os sentimentos como raiva, desprezo, culpa dentre outros e descarregar o estresse neles.

De acordo com o site *The Register*, o estudo considerou a opinião de 1.254 crianças e adolescentes, em sua maioria nas idades entre 12 e 14 anos, de várias classes sócio-econômicas, grupos étnicos e geográficos. Cerca de dois terços dos homens e mais de um quarto das mulheres entrevistados mostraram preferência por jogos violentos, tendo jogado com maior frequência pelo menos um jogo classificado, pela faixa etária, não indicado para menores de 17 anos. A série adulta mais jogada entre os jogadores homens é *Grand Theft Auto (GTA)*, um jogo que envolve roubo de carros, brigas tiroteios e outros acontecimentos “fora

da lei”, enquanto as jogadoras preferem jogar a série mais amena do *The Sims*, que se trata de um jogo de construção e controle de pessoas, ficando *GTA* na segunda posição, como jogo mais jogado entre as mulheres.

O estudo também tentou desmistificar o estereótipo dos jogadores solitários, sem integração social, afirmando que as crianças que jogam títulos adultos gostam de fazê-lo em grupos, seja no mesmo espaço ou pela *Internet*.

Um terço dos garotos e 10% das meninas jogam no vídeo *game* ou no computador quase diariamente, outro dado interessante é que de todos os entrevistados, apenas 6% afirmaram não ter jogado nada nos seis meses anteriores à pesquisa. Cheryl K. Olson, a co-diretora do centro e autora do estudo explicou que em um período de crescente lançamento de títulos adultos é importante explorar quais são os efeitos que eles possuem sobre as crianças e instruí-las a lidar com estes jogos de forma bem distinta da realidade (*Science Daily*, 1999).

Por mais que o estudo sirva para priorizar argumentos críticos dos *games*, que agora serão mais um motivo para tentar banir os jogos violentos, a idéia é relacionada com uma suposta redução da criminalidade à popularização dos jogos violentos.

Esperamos que este estudo seja um primeiro passo para mudar o debate, abandonando a discussão sobre se jogos violentos são terríveis e estão destruindo a sociedade e focando mais no tipo de conteúdo de jogos pode ser perigoso para qual tipo de crianças, e em quais situações (Olson, 1999).

O estudo sugeriu que os pais que querem limitar o uso de jogos violentos para seus filhos mais novos podem manter os consoles e computadores longe de seu quarto, muito embora também seja necessário ver o que as pessoas mais velhas da família estão encaminhando à vista das crianças. “Crianças que jogam com irmãos mais velhos estão duas vezes mais perto de jogar títulos adultos”, acrescentaram (OLSON, 1999).

Durante os últimos anos, foi possível acompanhar a evolução tecnológica, gradual e crescente da informática e juntamente com este processo, o homem e a

sociedade tiveram que se adequar a uma nova estrutura que estava começando a revolucionar todas as áreas de nossas vidas, desde a medicina, a arte, a cultura, o entretenimento, entre outros. Logo, se percebeu a necessidade eminente de adaptação do homem neste novo momento. Assim como antigamente, à medida que outras tecnologias foram surgindo, se falava novamente sobre as possíveis problemáticas de não aceitação à elas, que iriam aparecer para essa adequação da nossa realidade de mundo.

Entender o comportamento humano não é simplesmente avaliar a sua estrutura de inteligência cognitiva, nem simplesmente visualizar as ações diárias que ele realiza, mas sim buscar em que sentido esta nova sociedade esta enquadrada, como o homem passou a pensar após o advento do computador, e a partir desses e outros pontos importantes, estamos prontos para avaliarmos conseqüências físicas e psicológicas resultantes de algumas criações do homem sobre a informática, como a *internet*, os jogos de computador, a interferência da informática nas escolas e na vida das crianças, e demais pontos da vida cotidiana (RICCI, 2005).

Durante o processo de evolução das tecnologias, sempre foram vistas reações de dificuldades para a aceitação da sociedade relacionada a alguns avanços tecnológicos. Em muitas situações, estas dificuldades foram originadas da educação, de que elas podiam influenciar indiretamente no comportamento do ser humano. Mas geralmente, mesmo que com uma contrariedade inicial, os novos produtos tecnológicos criados acabavam sendo aceitos depois de passado algum tempo. Contudo, o computador viria a ser simplesmente mais um equipamento pelo qual as pessoas poderiam interagir, mesmo que sob forma e razão um pouco diferente dos tradicionais.

Não é difícil notarmos que atualmente, as relações inter-pessoais estão se tornando cada vez mais intermediadas por tecnologias computacionais, e que em muitas situações, são caracterizadas pela facilidade de uma comunicação instantânea e interdependente. Com funcionamento do computador, elas fazem com que a fisicidade e a substancialidade dos contatos cotidianos entre as pessoas se percam em mundos artificiais que fazem parte do ciberespaço (mundo de interação virtual), no qual os indivíduos se comunicam entre si e acabam

utilizando artefatos como *e-mail*, e algumas outras formas mencionadas anteriormente para se comunicarem (RICCI, 2005).

Porém, este tipo de interação pode acarretar uma forte desatenção material, fazendo com que tudo acabe girando dentro de uma virtualidade. Isto faz com que o computador seja um meio social de relacionamentos, no qual teremos necessidade para comunicação, que acaba gerando como resultados conflitos e a aparição de ambivalências de dois mundos: um mundo artificial, desmaterializado e ilusório e o outro natural corpóreo e real.

Todos os fatos correntes, como reações, análises, atitudes que envolvam este processo de mudança são de muitas maneiras determinadas, do entusiasmo pelas novas potencialidades do avanço pela qual a tecnologia tem passado até a catástrofe ligada a perda total da realidade, ao estranhamento psicológico que parecem gerar devido ao retorno que tem para a sociedade. Parece evidente que os avanços da tecnologia estão surgindo cada vez mais como portadores de efeitos sociais, com bastante relevância, que escapam às mais lúcidas capacidades de previsão.

Entre os pontos associados com esse mundo verossímil, onde os acontecimentos são acreditáveis no sentido de parecerem verdadeiros, mas nem por isso são reais, está à realidade virtual que tem como objetivo tornar todo o mundo fictício o mais coerente possível com as situações do cotidiano.

De acordo com Ricci (2005), este sentido profundo do virtual e em particular da afetividade, seja ela sentimental ou não, parece estar na tentativa “excessiva” de superar as situações da vida, entrando em uma nova dimensão capaz de reunificar os fragmentos. Há a consciência de que os limites inerentes à própria individualidade e à relação com um movimento de auto-esvaziamento para poder aceder a um novo mundo sem limites de espaço e de tempo; está se buscando uma nova unidade que torne visível o trágico da vida, mas na realidade encontra-se o neutro, o artificial, o vazio, o anonimato, a ausência radical da beleza dos vazios, o esquecimento dos outros.

Não existem mais os problemas de relação com o outro, por que cada pessoa é como quer ser no mundo virtual, nem arrastamentos verbais, nem birra, mas o preço pago por conta disso é a catástrofe da comunicação com o nada. É a

trágica ilusão do fascínio do inexistente, do vazio de sentido, o artificial é ainda um espaço ilusório onde desaparece o outro, a pessoa, a liberdade, a relação e então, a catástrofe do amor à solidão vazia, tudo isso à custa de substituição dos antigos padrões, o contato pessoal. Sendo assim, este desaparecimento das determinações físicas na tecnologia virtual, resultante da possibilidade de simulação, amplifica e re replica experiências comprovadas e de convertê-las em experiências possíveis, virtuais necessariamente.

Obviamente, este processo no princípio era aparentemente nocivo para as crianças e adolescentes, tanto é que teoricamente a *internet* é mais focada em salas de bate-papo, deveriam ajudar a eliminar qualquer problema de adaptação para todo indivíduo, principalmente os sociais. Como já foi visto, esse processo não funciona exatamente desta forma. O surgimento de relacionamentos amorosos pela *internet*, por exemplo, terminaram por permitir “laços de apego” impróprios e a construção de uma imagem sobre si mesmo das próprias experiências pessoais interiores até eliminar a sensualidade emotiva e talvez, limitar as capacidades intelectuais (RICCI, 2005).

Com esse fato, parece que atualmente, a *internet* virou um meio de criação de “comportamentos patológicos”, logo, comportamentos alterados por interferência ou influência de alguma outra fonte, sendo uma dessas a *internet* e os jogos de vídeo *games* e de computador também. Em uma série de pesquisas apontadas por psicólogos americanos, que foram realizadas em meados da década de 90, definiu-se a PIU (Pathological *Internet* Use – uso patológico da *internet*) como sendo uma patologia resultante do uso doentio da *internet*, sobrepondo o tempo de utilização sobre qualquer outra atividade cotidiana.

De acordo com conclusões apontadas, os usuários seriam incapazes de controlar o número de horas que ficam conectados à rede, numa onda compulsiva que acaba o isolando de familiares e amigos e comprometendo até mesmo seu desempenho profissional.

Dentro deste quadro de vítimas, podemos enquadrar as crianças (crescente uso de programas infantis para melhorar níveis de conhecimentos; jogos on-line), os adolescentes (facilidade de comunicação para conhecer outras pessoas, deixando de lado atividades cotidianas e os amigos reais) e os adultos

(profissionais da área tecnologia com carga excessiva de trabalho, que utilizam o tempo para envio de *e-mails*, entrarem em sites de conteúdo malicioso, programas de comunicação instantânea, etc.).

Com base nos resultados destes e outros estudos realizados, se chega a uma possível conclusão preocupante, de que a *internet* pode gerar a compulsão, a dependência e os problemas pessoais e sociais característicos do vício. Para Ricci (2005) “O uso intensivo da *internet* pode por sua vez, ter como consequência o isolamento social – e a solidão e depressão dele decorrentes – em virtude da substituição de relacionamentos e atividades reais por relacionamentos e atividades virtuais”. Os jogos eletrônicos também levam as crianças a praticar atitudes semelhantes.

De fato, os resultados dessas pesquisas foram arduamente contestados na mídia americana. A primeira impressão que se teve, foi de que a *internet* era uma criação que teria aparecido simplesmente, para destruir toda uma estrutura psicológica e comunicacional na sociedade, que já existe há muitos anos. Esta mesma estrutura, construída por vias humanas ao longo do seu tempo de evolução, não poderia ficar inerte tão facilmente a uma situação aparentemente destruidora para si, afinal, a rigidez deste processo é algo aparentemente inabalável.

Não se pode contestar se a tecnologia veio para o “bem” ou para o “mal”, mas sim deixarmos claro que, dependendo do nível de utilização e outros pontos importantes, como a forma como ela é utilizada, o nível educacional para as pessoas, o histórico psicológico e emocional da vida dessas pessoas, fatores ligados diretamente ao trabalho ou aos estudos, o seu nível de socialização com amigos ou parentes, enfim, os diversos fatores podem ocasionar uma dependência física e psíquica do mundo virtual.

Pertinente a situação criada durante os primeiros resultados, alguns detratores afirmaram que a sociedade, principalmente adultos e, sobretudo em crianças, poderiam perder o sentido de realidade, e em alguns casos, distúrbios como alucinações e até mesmo algumas formas de epilepsia, resultantes do excessivo tempo destinado ao computador ou vídeo *game*. Com isso, poderiam as vítimas deste processo começar a viver em uma realidade simulada e a

renunciar a viver na realidade verdadeira, logo sendo manipuladas porque se mostrará a elas o que elas querem, e não o que realmente o mundo significa de fato (RICCI, 2005).

A crescente evolução tecnológica não foi ficando somente por conta dos computadores e dos programas principais, que inicialmente era pensado somente para adultos e empresas. As principais indústrias de entretenimento e jogos do mundo inteiro começaram a investir milhares de dólares na criação de novos jogos, e em tecnologias que pudessem ser aplicadas para os computadores e vídeo *games*. Ao tratarmos disto nos casos dos jogos para eletrônicos para estas máquinas, veremos que a diferença basicamente quanto aos princípios entre ambos resumisse simplesmente a uma diferença do local onde está instalado, ou ao tamanho da “tela”, ou até mesmo da quantidade de jogadores que pode variar diferentemente.

No decorrer do tempo, o advento da *internet* e a crescente demanda por novas tecnologias, os fabricantes de jogos para computador conseguiram montar uma estrutura semelhante, se não superior a dos jogos que são criados para serem executados pela televisão, já que nos jogos em rede a capacidade de jogadores simultâneos é muito maior. Atualmente, a maior parte dos jogos se encontra em caráter on-line, ou seja, jogados utilizando a *internet*.

É importante ressaltarmos que o perfil da maioria dos jogadores é de jovens na faixa etária entre 11 e 18 anos de idade, contudo se vêem muitas crianças com menos idade em casa de jogos ou jogando em sua própria casa, sendo a maioria do sexo masculino (RICCI, 2005).

Claramente, para tratarmos se um determinado indivíduo é viciado em jogos ou não, devemos levar em conta outros fatores, como vida social, família, dentre outros. Entre esses aspectos que podem influenciar, encontra-se o caráter do jogo; um dos principais jogos e estilos adotados por adolescentes são os jogos de violência, baseado em ações militares e táticas de guerra. Em contrapartida disso, encontra-se o fato de que nesta fase, a infância, as crianças encontram-se em processo de formação psicológica e física, ou seja, qualquer estímulo externo pode tomar conta de uma parte da personalidade.

Logo, ao defrontar-se com um jogo que inspira violência, pode acontecer de existir uma forte inspiração para que o mesmo, resultante de uma formação da vida, baseada no histórico sócio-econômico, e até mesmo familiar, podem levar alguns dos jovens a passarem até mesmo mais do que 24 horas ininterruptas jogando e conseqüentemente, acabarem fazendo parte de um mundo viciante, onde em alguns casos leva a perda da realidade e a realização de eventos na vida real. Mas é importante novamente afirmarmos que os estudos científicos nesse campo têm mostrado é que há, sim, uma influência de jogos eletrônicos (de computador e vídeo *game* principalmente) sobre a conduta de crianças e adolescentes.

Não há dúvidas de que, em algumas situações esse processo acaba-se tornando totalmente concluído, a ponto de se chegar às medidas mais extremas e trágicas possíveis. De vez em quando, já se acompanha casos de jovens adolescentes que invadiram escolas norte-americanas, seqüestravam alunos e professores e em alguns casos o assassinaram aqueles que tentavam impedir a ação ou até mesmo das quais não gostavam.

Algumas dessas ocorrências resultaram no suicídio dos envolvidos, ou na prisão, depois de ter ocorrido isso, foram realizados alguns estudos sobre a vida e o comportamento dos envolvidos nesses casos de “surto”, e em alguns deles, descobriu-se que alguns jovens eram extremamente viciados em jogos violentos, tanto a ponto de utilizar na vida real com ações desse tipo, a mesma prática adotada nos jogos (RICCI, 2005).

Ao trabalhar com educação para as crianças com os recursos avançados de tecnologia, precisa-se de cuidados:

Previamente, podemos entender que a relação existente entre a criança e a máquina, é um processo que deve ser cautelosamente estudado e aplicado. Sem dúvidas disso, temos as duas vertentes dessa utilização: uma coluna da qual, se atribuída à utilização correta é capaz de aumentar a capacidade de raciocínio da criança, bem como integrá-la rapidamente ao novo milênio; e na outra aresta, decorrentes da má preparação para a utilização do computador terão sérias conseqüências na formação pedagógica da criança, atingindo diretamente também outros setores que atuam sobre este processo de formação. Esta é uma dialética que

avalia a relação entre o indivíduo e a sociedade, este intenso efeito de interação social, da linguagem e da cultura sobre a aprendizagem. Este processo é fundamental para a interiorização do conhecimento que ocorre quando se torna intrapsíquico o que antes era intersíquico. Independentemente de qualquer aprendizado realizado com o auxílio do computador, sejam eles através de jogos dinâmicos, educação à distância ou softwares de aprendizado, todos reforçam a idéia de que conhecimento se constrói de forma compartilhada, e de que isto tem forte efeito motivador para as crianças (RICCI, 2005).

O computador está presente na vida da criança e do adolescente que estão inseridos na era do vídeo *game* e afeta diretamente a construção de sua identidade. Ele é incorporado juntamente com a cultura cibernética que o acompanha, com variadas significações iniciais, sejam elas primeiramente incorporadas como jogo, lazer ou diversão; é neste ponto, que o computador precisa ser ressignificado, com distinção de utilização e funcionalidade de operação, para a representação como recurso de aprendizagem e, posteriormente, como instrumento de trabalho, e manter o controle sob a diversão, conciliando juntamente ao trabalho.

Como para o adulto, o excesso e a má utilização do computador podem levar a conseqüências futuras nas crianças, da qual problemas sérios podem ser gerados. Sendo assim, algumas teses e hipóteses foram levantadas referentes à utilização ou não do computador, e sobre se caso haja utilização, qual limite deve ser adotado para não prejudicar a construção da imagem cognitiva e da personalidade infantil. A educação deve ser tratada de maneira contextualizada, e o impacto da informática neste processo educativo, tem sido negativo, descaracterizando os níveis e fases da educação que a criança deve passar.

Com tudo isso, poderiam os pais e professores estar sendo responsáveis por uma classe de crianças, que em um futuro próximo, serão desumanas e com níveis de criatividade e socialização interferidos pela utilização imprópria dos recursos tecnológicos. Alguns sociólogos e psicólogos, dizem que a idade adequada para utilização do computador, seria só apenas depois dos 17 anos de idade, pois segundo elas, nesta idade os jovens já possuem uma visão clara do mundo e de sua capacidade. Porém, é importante deixarmos claro que, com os avanços da tecnologia e a necessidade de termos conhecimentos de informática

cada vez mais cedo, acabam impedindo que este fundamento se concretize, logo, a geração atual está exposta aos possíveis problemas de educação presentes (RICCI, 2005).

METODOLOGIA

A presente pesquisa é qualitativa, de caráter bibliográfico, exploratório e comparativo. É uma pesquisa qualitativa por não requerer de métodos estatísticos para sua realização e análise. Onde o ambiente no qual estão inseridos os indivíduos, é a fonte direta para a coleta dos dados necessários ao encaminhamento da pesquisa.

O motivo que me levou a pesquisar o tema foi a grande admiração que tenho pelo mundo virtual, e em particular, pelos vídeos *games*, e pretendo saber se na atualidade as crianças trocam fielmente o jogo de rua pelo eletrônico ou se conseguem conciliar juntamente com as outras tarefas diárias, pois é bastante visível que muitas crianças, ousado até dizer que, a maioria que tem acesso fácil à tecnologia, joga por um tempo maior a vídeo *games*, computadores e carrinhos de controle remoto, do que futebol, baleado ou pega-pega.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa porque se considera que pelo objeto de estudo em existe uma relação dinâmica entre o sujeito pesquisador e o mundo real. Não podendo ser traduzida em números, pois observa a subjetividade dos acontecimentos e o mundo objetivo.

Não utiliza métodos estatísticos em sua formulação, o pesquisador coleta seus dados diretamente no ambiente que observa. Na pesquisa qualitativa a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são requisitos básicos.

A pesquisa bibliográfica apresenta um levantamento do produzido e publicado até o momento em livros, capítulo de livro, artigos em revistas, documentos oficiais e artigos disponíveis na *internet* que possibilitou o conhecimento mais abrangente acerca do assunto em questão, definindo termos que são significantes para o entendimento a cerca do que se trata de jogos eletrônicos e jogos de rua. Para dissertar um breve histórico comparativo entre os jogos de rua, emitindo suas vantagens e desvantagens, e os jogos eletrônicos, transcrevendo sua dominação na era do vídeo *game*.

Através da pesquisa bibliográfica, comparou-se as possibilidades de ação dos dois tipos de jogos: os de rua, que se utiliza o corpo com muita

prioridade e os eletrônicos cuja emoção se encontra em maior evidência. E tentamos compreender qual prática foi mais constante: a dos jogos eletrônicos ou dos jogos de rua?

Por se tratar de um tema relativamente não abrangente (que seria a comparação entre os jogos), é extremamente relevante relatar que o ponto de vista do autor deste trabalho monográfico foi muito considerado no desenvolvimento da pesquisa, pois muito do que foi proposto nela era de cunho informal ou com referências voltadas para outras áreas além da educação.

A pesquisa exploratória tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis e habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso, são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato (GIL, 1999).

Também apresentou um caráter explicativo, pois tem como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos (GIL, 1999).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos são praticados de diversas maneiras e dentro da proposta da pesquisa é possível observar que as crianças tanto jogam nas ruas como nos vídeo *games* e computadores, de modo geral, os jogos eletrônicos. É possível observar que o lugar mais habitual para se jogar os jogos de rua são dentro das escolas e em lugares onde não há muitas vias de tráfego automotivo, porém com menos frequência do que se vêem as crianças em casas de jogos eletrônicos ou até mesmo em casa, jogando computador ou vídeo *game*.

As crianças que têm um maior poder aquisitivo, conseqüentemente possuem mais acesso às tecnologias que envolvem os jogos, apesar de não absterem-se dos jogos de rua, existe a preferência pelos jogos eletrônicos (vídeo *game* ou computador na maioria dos casos) muitas vezes pelo fato dos pais tomarem providências de segurança por alguns fatores de risco como violência, poluição, trânsito dentre outros, já as crianças de menor renda capital, jogam mais nas ruas, porque muitas vezes não têm recursos para se utilizar dos outros tipos de jogos, os eletrônicos.

Através dos jogos as crianças também se desenvolvem de forma física e psicológica, nos dois tipos de jogos as características aparecem, entretanto nos jogos de rua os atributos físicos são priorizados em sua atividade, enquanto que os jogos de vídeo *games* e computadores mais jogados pelas crianças envolvem atividades de muito raciocínio rápido. Também, além dos atributos físicos e psicológicos que os jogos proporcionam às crianças, elas conseguem retirar ações e gestos aprendidos nos jogos e transferi-los para a realidade e muitas vezes sem fazer distinção alguma.

Algumas vezes os jogos são como uma fuga da realidade, eles servem para as pessoas poderem descansar e se divertir, mas se tratando de crianças, os jogos, principalmente os de rua, que são flexíveis de acordo com a necessidade dos jogadores, são como outra realidade. Elas conseguem se imaginar em varias situações reais do mundo adulto, com as mesmas responsabilidades e direitos deles e diria até que conscientemente o fazem assim,

porém ao mesmo tempo, muitas das crianças pensam que realmente de fato, no jogo acontece como na vida real.

Os acontecimentos que ocorrem nos jogos de rua são bem diversificados, existem jogos de muita ação corporal, mas também, muitos deles envolvem o raciocínio, emoção e socialização. Através dos jogos de rua as crianças têm possibilidades de correr, saltar, agarrar e outras ações corporais, já nos jogos eletrônicos as ações são muitas vezes limitadas em pequenos gestos físico, no entanto o uso do raciocínio é sempre contínuo.

Com os vídeos *games* e computadores em particular, a vivência muito intensificada com os jogos violentos e obscenos, pode despertar uma maior influência na personalidade das crianças, pois o que acontece nesses jogos são acontecimentos e ações que são mal quistas e recriminadas pela sociedade, para tanto as crianças por não terem uma vivência real e orientada por adultos conscientes captam aquelas ações e as assimila em seu mundo como se fosse real.

À medida que a tecnologia avança as pessoas vão se agrupando de forma mais virtual, porque nesse mundo, todos são como desejam; antes do tempo que os vídeo *games* e computadores eram mania, as crianças podiam imaginar-se como quisessem e às vezes se sentiam intimidadas por isso, mas atualmente, elas podem, além de imaginar como seriam ou gostariam de ser, vivenciar através dos jogos eletrônicos suas imaginações em meio real, através do mundo virtual.

Até mesmo nas ruas, às vezes, podemos ver crianças brincando e se baseando na “realidade” que vivem nos jogos eletrônicos e na televisão, que em sua maioria são desenhos japoneses. Afinal de contas a realidade real pode ser confundida com a realidade virtual de uns tempos para cá.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Venho humildemente, através desta pesquisa, dar uma contribuição para a ciência no que diz respeito aos jogos de rua e eletrônicos na atualidade que pode ser compreendida como a era do vídeo *game*. No decorrer da pesquisa foram analisadas basicamente as diferenças entre os tipos de jogos na vida das crianças e quais são as influências deles, relacionando com o favoritismo e a frequência que eles são praticados.

Nessa perspectiva, procurou-se o que levou a esta mudança tão repentina e brusca na era do vídeo *game*; o esquecimento parcial dos jogos de rua, que vemos muito nas escolas e a ascensão dos jogos eletrônicos, que vemos em qualquer lugar.

Nas ruas ainda se percebem os jogos, porém em menor frequência; os lugares onde se encontram mais crianças jogando nas ruas são onde não tem muito tráfego de automotores ou em populações que têm uma renda mais baixa e torna-se mais complicado para as crianças desse meio ter acesso aos brinquedos de alta tecnologia.

A violência, que por sinal é o maior motivo para que haja desconfiança entre as pessoas, a grande quantidade de veículos automotivos, a poluição, e assim se sucede com vários outros fatores, faz com que os jogos eletrônicos, que quase sempre são praticados em locais fechados e dispostamente mais seguros, sejam mais vivenciados pelas crianças. Apesar de existirem jogos violentos e que podem influenciar as crianças a cometerem atrocidades, se bem orientadas, estas crianças vão saber distinguir o que é real do que é virtual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.midiativa.tv> Acesso em: 20 de set. de 2006.

http://www.priberam.pt/dlpo/definir_resultados.aspx Acesso em: 20 de set. de 2006.

<http://games.terra.com.br/interna/0,,OI1742160-EI1702,00.html> Acesso em: 1 de out. de 2007.

<http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp> Acesso em: 20 de set. de 2006.

A história do vídeo game.

<http://pt.wikipedia.org> Acesso em: 28 de set. de 2007

RICCI, Rodrigo. A influência do computador no comportamento humano.

http://www.fatec.br/html/rodrigo_influencia.php Acesso em: 12 de set. de 2007

AARSETH, Espen. *The Dungeon and the ivory tower: vive la difference ou liaison dangereuse?* The International Journal of Computer Game Research.

<http://www.gamestudies.org> Acesso em: 18 ago. 2007.

AGUIAR, Thais. **Na trincheira do virtual.** Veredas, 76, abr/2002.

<http://www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp> Acesso em: 12 abr. 2007.

BANKS, John. **Controlling gameplay.** Media & Culture.

<http://www.english.edu.au/mc/9812/game1.html> Acesso em: 14 abr. 2001.

Breve histórico dos videogames. **Gamenow.**

http://www.noticiasdoparana.com.br/gamenow/nostagia/histvg_all Acesso em: 14 abr. 2007.

CABRAL, Fátima. *Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?*

<http://www.usp.br/geral/infosp/fatima.htm> Acesso em: 14 abr. 2007.

CAMPOS, Luiz; YUKUMITSU, Maria; FONTEALBA, Lúcia; BOMTEMPO, Edda. *Videogame: um estudo sobre as preferências de um grupo de crianças e adolescentes*. Estudos de Psicologia, v. 11, n. 3, p.65-72, set./dez. 1994.

CHILDREN & THE MEDIA. **Fair play?**

<http://www.childrennow.org/media/vídeo-games/2001> Acesso em: 3 fev. 2007.

CORDAZZO, Sheila. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar.**

http://www.sepex.ufsc.br/anais_4/trabalhos/282.html Acesso em: 27 de Ago. de 2007.

DERY, Mark. *Velocidad de escape: la cibercultura em el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998.

LOPES, Roberto. **Evolução do Fliper.**

<http://www.pinball.com.br/evolução.htm> Acesso em: 14 abr. 2007.

FRIEDMAN, Ted. *Making sense of software: computer games and interactive textuality*.

<http://www.duke.edu/~tlove/simcity.txt> Acesso em: 10 ago. 2007.

Historia de la informática.

<http://www.cienciasmisticas.com.ar/infor/histinf.html> Acesso em: 22 maio 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5° ed. São Paulo: Atlas, 1999.

JÄRVINEN, Aki. **Halo and the anatomy of the FPS**. The International Journal of Computer Game Research, v. 2, i. 1, July 2002.

<http://www.gamestudies.org> Acesso em: 18 ago. 2007.

JOGOS DO MILÊNIO. **GameSpot.**

<http://zdnet.ig.com.br/pt/gamespot/stoeis/behindgames> Acesso em: 22 mai. 2007.

JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative.**
<http://www.jesperjuul.dk/thesis/intro.html> Acesso em: 27 mar. 2007.

MARKET Analysis Brasil. *Videogame: a vertente popular do mercado.*
<http://www.marketanalysis.com.br/page.php> Acesso em: 11 fev. 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação.** Campinas, SP, Papyrus, 1997.

MATOS, Juliano. **O que há além dos jogos eletrônicos?**
<http://www.lagzero.com/portg/main/ponto/ponto1.chtm> Acesso em 14 abr. 2007.

MATOS, Luís. Prefácio. In: VALLE e COUTO (Org.). **Desvendando o counter-strike.** São Paulo: Digerati, 2003.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.* Campinas: Papyrus, 2006.

_____. *Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos como formas de subjetivação.* Educação & Realidade, v. 26, n. 1, p. 125-139, jan./jun. 2001.

_____. **Jogos eletrônicos, educação e violência.**
<http://www.midiativa.org.br/index.php/midiativa/content/view/full/2460>

_____. **Duas lições para se conectar a um currículo.**
<http://www.anped.org.br/25/audiolucluciomendest12.rtf>

_____. **Quem pode resistir a Lara Croft? Você?**
<http://www.anped.org.br/28/textos/ge23/ge23649int.doc>

_____. **Como os jogos eletrônicos educam?** Presença Pedagógica, v. 11, n. 62, mar./abr. 2005.

_____. **Violência e jogos para computador (entrevista).** Revista IPESI, ano XXIV, mar./abr. 2006.

_____. **Games e violência: que jogo é esse?** Presença Pedagógica, v. 12, n. 71, set./out. 2006.

MORTENSEN, Torill. **Playing with players.** The international journal of computer game research, v. 2, i. 1, July 2002.

<http://www.gamestudies.org> Acesso em: 18 ago. 2002.

NEWMAN, James. **The myth of the ergodic videogame.** The International Journal of Computer Game Research, v. 2, i. 1, July 2002.

<http://www.gamestudies.org> Acesso em 18 ago. 2007.

NOTÍCIAS do Brasil. **Como conseguir emprego no ramo de games.**

http://www.uol.com.br/abriljovem/agames/noticias/egm_emprego/emprego.html

Acesso em: 23 mai. 2001.

O COMEÇO.

<http://www.geocities.com/timesquare/cavern/3175/inicio.htm> Acesso em: 14 abr. 2007.

Planeta Jogos. <http://www.uol.com.br/jogos/especi.shl> Acesso em: 23 maio 2007.

PROVENZO Jr., Eugene F. *Los juegos de vídeo y el surgimiento de médios interactivos para los niños.* In: _____. *Cultura infantil y multinacionales.* Madrid: Morata, 1997.

RIBEIRO, Maria. **Jogos de computador e suas relações com a pós-modernidade.** Porto Alegre, 1996. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da UFRGS. 1996.

ROCHA, Ruth. **Minidicionário.** São Paulo: Scipione, 1995.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SQUIRE, Kurt. **Cultural framing of computer/video games.** The International Journal of Computer Game Research, v. 2, i. 1, July 2002.
<http://www.gamestudies.org> Acesso em: 18 ago. 2002.

STRATHERN, Paul. **Turing e o computador em 90 minutos.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

THE NES archive. **A história da Nintendo.**
http://www.orbita.starmedia.com/n~necars/nes_hist.htm Acesso em: 14 abr. 2007.