

VIDEOJOGOS: PISTAS PARA PAIS

A indústria dos videojogos está a ter uma expansão espectacular. Atraem sobretudo crianças e jovens, pelo que muitos pais se interrogam se esta nova forma de entretenimento será benéfica ou prejudicial para os seus filhos. Não se pode dar uma resposta simples, mas não é tão difícil oferecer algumas indicações tendo em vista um uso razoável e proveitoso.

Em 1961, um jovem aluno do MIT chamado Steve Russell criou, com outros colegas, o primeiro videojogo da história: *Spacewar*. Pouco depois, Nollan Bushnell, aluno de Engenharia na Universidade de Utah, fascinado pelo invento, realizou juntamente com o seu companheiro Ted Dabney, uma adaptação para que pudesse usar-se num televisor. Em 1972, Bushnell e Dabney fundaram a empresa *Atari* para comercializar videojogos com destino a bares e salões recreativos; o seu primeiro grande êxito foi *Pong*, que era o que metade do seu nome indica (não puderam chamá-lo *Ping Pong*, porque esta marca já estava registada). Em 1975, venderam 100.000 unidades.

Certamente, nenhum desses pioneiros imaginava o forte impacto que iam ter no futuro. Em 1992, indústria do videojogo ultrapassou as receitas das salas de cinema nos Estados Unidos: 5.304 milhões de dólares contra 4.870 milhões. Em 2003, segundo relatórios da *aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento)*, a base instalada de consolas de última geração era de 95 milhões na América do Norte, 61 milhões na Europa e 44 milhões na Ásia. Nesse mesmo ano, as vendas mundiais atingiram os 24.000 milhões de euros. Em Espanha, onde há 8,5 milhões de utentes, as vendas de videojogos alcançaram 790 milhões de euros no ano passado, 100 milhões mais do que as entradas de cinema.

Concorrentes da televisão

As vendas de videojogos ultrapassam a bilheteira do cinema, porque o preço dos primeiros é muito superior ao das entradas; no entanto, o público dos filmes é muito maior do que o dos videojogos. O meio ao qual os videojogos fazem verdadeira concorrência é a televisão. Segundo um estudo da Universidade Estadual do Michigan, publicado no ano passado, entre alunos dos ensinos secundário e universitário dos EUA, alguns rapazes (não raparigas) já empregam mais tempo em videojogos do que a ver televisão. Os que mais jogam são os de 13-14 anos: 23 horas semanais eles e 12 horas elas (ainda há muito menos videojogos para o gosto feminino). Em termos comparativos, um inquérito da *Kaiser Family Foundation*, tornado público em Março passado, calcula uma média de 22,75 horas semanais de televisão para os rapazes e raparigas norte-americanos de 11-14 anos.

De qualquer forma, o inquérito *Kaiser* detecta que o tempo dedicado pelos rapazes aos videojogos duplicou de 1999 a 2004, enquanto o uso da televisão estagnou. Há muita literatura sobre os efeitos da televisão nos rapazes. Agora, muitos se interrogam se os perigos atribuídos à televisão se estendem também aos videojogos. Outro problema é se, visto os videojogos parecerem reduzir o consumo de televisão, não serão uma boa alternativa para os rapazes.

Educar no uso dos videojogos

Os videojogos constituem uma nova forma de conceber o entretenimento, num «contexto» de grande atractividade visual onde o utente passa de mero espectador a protagonista da acção. A imagem, o som e, inclusivamente, as sensações passam a ser «interactivas» e ganham vida neste novo «mundo digital».

Os pais que se interrogam sobre os prejuízos ou benefícios que os videojogos possam ter para os seus filhos contam com a existência de algumas pistas. Eusebio Mejías, Director Técnico da *Fundación de Ayuda contra la Drogadicción*, afirma no *Diario Médico* (26-04-2005): «Um uso razoável dos videojogos serve para a estimulação de determinadas funções psicomotrizas e de agilidade de reflexos». Mas também adverte: «Não há dúvida de que se o utente permanecer 6 horas diante de um computador, vai ter problemas de coluna, ergonómicos e da visão».

Outro receio é que a dependência dos videojogos leve a uma espécie de isolamento. Com efeito, Mejías salienta que este tipo de entretenimento implica pouca interacção social e tem o risco de ocupar demasiado tempo na infância ou na adolescência, que são etapas de desenvolvimento. Além disso, há jogos com conteúdos nocivos.

Mas não se deve recear *a priori* os videojogos, nem assustar pelo facto da criança lhes dedicar demasiado tempo de início, salientava há três anos Juan Alberto Estallo, psicólogo do Instituto Municipal de Psiquiatria de Barcelona: «Há estudos que mostram que, ao entrar em contacto pela primeira vez com os videojogos, o rapaz experimenta um período de cinco semanas de uso indiscriminado, depois das quais inevitavelmente diminui até estabilizar ao chegar ao terceiro mês» (*Diario Médico*, 15-03-2002). Em resumo, Mejías defende que se eduque na utilização dos videojogos, o que exige conhecê-los. «Os pais costumam estar alheios a este mundo e não deveria ser assim; tal como vão ao cinema com os seus filhos, devem jogar na consola com eles».

Olhar a classificação

Além destas orientações gerais, os pais têm à sua disposição outras mais precisas. Tal como outros meios de diversão, o videojogo está regulamentado por idades segundo a temática. A indústria europeia do *software* de entretenimento elaborou o código de auto-regulamentação *PEGI* (*Pan European Game Information*: www.pegi.info), que estabelece uma classificação por idades para videojogos. O *PEGI* é válido em 16 países europeus: Noruega, Suíça e todos os que formavam a União Europeia antes do último alargamento, com excepção da Alemanha.

Assim, antes de comprar qualquer jogo, é importante comprovar a classificação por idades (3+, 7+, 12+, 16+ ou 18+), bem visível num quadro de fundo negro.

Igualmente se deve observar os ícones que, se for o caso, indicam conteúdos específicos. Correspondem a seis categorias: «violência», «linguagem soez», «medo» (o jogo pode assustar os pequenos), «sexo», «drogas» e «discriminação» (racismo, por exemplo).

A classificação por idades depende dos conteúdos específicos. Por exemplo, num jogo para crianças com mais de 3 anos, só se admite «alguma violência num contexto cómico»; um da categoria seguinte (maiores de 7 anos) pode incluir «violência ocasional para personagens fantásticas não realistas», «imagens ou sons que possam produzir medo às crianças mais pequenas» ou «desnudez num contexto não sexual». Falta precisar o que pode haver num jogo para maiores de 18 anos.

Mas nenhum sistema de classificação pode substituir o critério dos pais. Por isso, na altura de escolher um videojogo, como na altura de escolher um filme, devemos ter em conta vários factores que realmente plassem os nossos interesses, as nossas necessidades ou as do outro (no caso de se tratar de um presente), e sobretudo utilizar o senso comum. Devemos ler em pormenor os argumentos, ver as imagens do jogo e observar a sua classificação por idades. No caso de uma criança, tão importante como seleccionar o jogo adequado é estabelecer tempos de uso e jogar com ele. Tudo isto pode chegar a fazer parte da sua educação.

GÉNEROS E ARGUMENTOS

Depois de ver a classificação, o passo seguinte para seleccionar um videojogo é estudar a sua temática. E a temática está agrupada em géneros, que podem vir a combinar-se entre si. Assim como as obras cinematográficas se dividem em ficção científica, comédia, drama, terror, aventuras... nos videojogos também há diferentes géneros que centram o interesse de um determinado público.

A «acção» é um dos temas preferidos pelos utentes. Para compreender melhor a acção, e inclusivamente os restantes géneros, convém atender aos três estilos de visualização utilizados nos videojogos. Os mais populares são «primeira pessoa», «terceira pessoa» e «perspectiva zenital». Graças aos avanços tecnológicos, a complexa Matemática necessária para «desenhar» cenários tridimensionais em «tempo real» (processamento de uma cena no acto, no momento em que o utente situa o seu ângulo de visão) é hoje um facto que nos aproxima cada vez mais da «realidade virtual».

Os jogos de «acção na primeira pessoa» situam o ângulo de visão do utente na mesma perspectiva que tem o protagonista: isto é, literalmente «olhamos através dos seus olhos». Os jogos deste tipo transmitem a história com enorme veracidade, proporcionando as sensações necessárias para criar uma imersão do utente no argumento.

Dados estes matizes, o seu público costuma ser adulto. Normalmente, esta «representação realista» não é apropriada para os mais pequenos da casa. Um dos exemplos mais actuais e populares é *Doom 3* jogo de acção, na primeira pessoa, orientado para o «terror». A sua «atmosfera» permite ao utente «sentir» o medo do desconhecido, que espregueira por detrás da obscuridade de um esconderijo. Enquanto caminha por uma zona com luz escassa, o movimento da «lanterna» que leva na mão cria sombras no cenário, que nalgumas alturas se torna arrepiante: sangue pelas paredes, gritos de «dor» que chegam aos seus ouvidos, respirações entrecortadas... toda a maquinaria própria dos filmes de terror ao serviço do «entretenimento» digital. Este título está destinado a pessoas maiores de 18 anos, que sabem discernir entre realidade e ficção e que gostam da ficção científica e do terror. Outro título muito conhecido é *Soldier of Fortune*, também reservado a maiores.

Os jogos de «acção na primeira pessoa» costumam estar mais presentes nos PCs do que nas consolas, embora ultimamente estas comecem a oferecer mais títulos desse estilo.

A acção, um clássico

A «acção na terceira pessoa» situa o ângulo de visão do utente por detrás do protagonista. Esta técnica, muito empregada no género «aventura», costuma ter muita presença nas consolas. Um dos jogos de referência deste tipo de acção, e mais actual, é *Max Payne* (16+), embora o seu conteúdo de cariz violento o afaste do público infantil. Encontramos, dentro deste género, jogos que as crianças não devem utilizar, como *Grand Theft Auto: San Andreas*, *The Suffering*, *Psi Ops*...

A «perspectiva zenital», situada acima do protagonista, é mais própria dos jogos de estratégia, graças à possibilidade de abarcar uma maior visualização do espaço para gerir melhor os recursos. Nalgumas ocasiões, este modo de visualização é utilizado na acção.

O *Arcade* é o mais antigo referente da acção que existe no mundo dos videojogos. Focaliza basicamente o entretenimento na simplicidade em confronto com a complexidade. Trata «ligeiramente» (como que a pedir «desculpa») todos os géneros possíveis, virando-se mais para a acção do que para o argumento. A sua temática costuma abarcar todas as idades, mas há sempre que examinar o argumento e as imagens que o acompanham. Entre os clássicos encontramos *Pac-Man*, *Bomber-Man*, *Arkanoid*...

Aventuras digitais

A «aventura» é outro dos géneros que mais seguidores tem e onde costumam confluir outros mais, criando híbridos que são do gosto do mercado actual. Representando o papel de um determinado protagonista, a história e a recriação de cenários são os pontos fundamentais destes jogos. É importante ler o argumento e ver imagens do mesmo para se ficar com uma ideia exacta da idade apropriada, visto que há diversos títulos para o público adulto (*Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, *StillLife*, *Silent Hill*, etc.). Encontramos histórias íntimas como *Monkey Island*, *Loom*, *Day of the Tentacle*, que assentaram as bases do género e que, actualmente, foram relegadas para o passado.

A mistura de géneros povoa a aventura, é difícil encontrar um jogo que utilize, em exclusivo, os recursos da aventura. Costumam manejar-se *puzzles*

de lógica, que ajudam a descobrir um segredo que nos permita avançar. Normalmente, levantam problemas aos quais é possível dar solução utilizando certos objectos ou mantendo «conversas» com os personagens do jogo. Algumas referências actuais são *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* (7+), *Broken Sword* (12+), *Beyond Good and Evil* (7+)...

O «papel» é outro interessante género, muito presente em todo o mundo, que situa o utente na «pele» do protagonista da história. Ao longo dela, irão crescendo a experiência e restantes características que dão forma à personagem. É um dos géneros mais na moda nos «jogos multijogador maciços», onde milhares de pessoas se ligam entre si através da Internet para um «mundo persistente» onde manejar o seu personagem e desenvolver as suas capacidades. O género muda muito consoante se jogue individual ou colectivamente. Embora a princípio se torne inofensivo, a experiência «multijogador» pode diferir bastante, em função das pessoas com as quais se jogue. A sua temática está orientada para um público maduro, visto que a sua dependência da Internet assim o obriga, ou exige supervisão parental.

Para todos os públicos

Os jogos «desportivos» são, normalmente, para todos os públicos. Criar uma alienação excelente e «participar» numa partida de futebol, ou nuns Jogos Olímpicos, e, inclusivamente, melhorar o nosso «par» no golfe, são só algumas das imensas possibilidades que este género oferece. Actualmente ressoam títulos como *Pro Evolution Soccer*, *FIFA Football 2005*, *NBA Live 2005*, *Virtual Tennis*...

Outro dos principais géneros é a «simulação». Sempre que se fala nele, a maioria das pessoas pensa em simuladores de voo, de comboios, de submarinos... mas neste género entram numerosas facetas, inclusivamente a própria vida. Os simuladores de «máquinas» estão mais preparados para os adultos, devido à sua complexidade, mais do que pela sua classificação moral, com excepção dos automobilísticos. Às vezes, a meio caminho entre a acção e o *Arcade*, os simuladores de condução costumam ser totalmente aptos para todos os

públicos. Entre os maiores expoentes encontram-se *Gran Turismo* (3+), *Pro Race Driver* (12+) ou *Need For Speed* (12+), para citar alguns exemplos.

Existe uma «nova» modalidade chamada «simulador social», intimamente relacionada com a estratégia. Normalmente, trata-se de colocar à disposição do utente as acções quotidianas de um personagem que se relaciona com o meio em que se encontra. Pode interactivar com a «sociedade» de diversas formas. Embora à primeira vista estes jogos pareçam ser para todas as idades, costumam «esconder» temáticas bastante adultas que podem passar inadvertidas, mas que, de facto, estão presentes na maioria deles. *Sims* ou *Sims 2* (7+) incluem bastante conteúdo «adulto» no transfego da vida quotidiana de um *Sim*. Outros, como *Singles* ou *Seven Sins*, são claramente explícitos e totalmente inadequados para as crianças.

Estratégia

Terminamos abordando o género da «estratégia», que também abarca uma ampla gama de idades. Os jogos costumam ter uma alta componente educativa, visto que se baseiam na gestão de recursos (humanos e materiais) para a consecução de um objectivo. Alguns são de tema bélico, pelo que podem não ser apropriados para os mais pequenos.

Uma novidade neste género, muito elogiada pela crítica, é o jogo espanhol *Imperial Glory* (12+), que promete ser um êxito de vendas. Outros bons jogos de estratégia são *Age of Empires III: Age of Discovery*, qualquer versão de *SimCity* (dos poucos não bélicos que são apreciados por grandes e pequenos), *RailRoad Tycoon 3* (gestão ferroviária), *Roller Coaster Tycoon 3* (gestão de parques de atracções). O meu preferido é *Black & White* (12+), mas não é totalmente infantil, entre outras razões devido ao seu conteúdo, que inclui «a encarnação de uma divindade».

Miguel García Sánchez-Colomer
(analista informático)