Homo Ludens

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

UM GUIA PARA CUIDADORES DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

ORGANIZADO POR
IVELISE FORTIM

Homo Ludens

O QUE AS FAMÍLIAS PRECISAM SABER SOBRE GAMES

UM GUIA PARA CUIDADORES DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

ORGANIZADO POR
IVELISE FORTIM

Realização

Homo Ludens

Research & Consulting

Título Original: O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes

Revisão: Mariana Zambon Braga

Capa: Guilhes Damian

Diagramação: Raquel Serafim

Copyright 2020 by Homo Ludens

Autores: *Ivelise Fortim (org.), Ivelise Fortim, Julio Cesar Araujo, Luiz Ojima Sakuda, Daniel Tornaim Spritzer, Lynn Alves, Maria Thereza de Alencar Lima, Isa de Jesus Coutinho, Evelise Galvão de Carvalho, Rafael Gomes Karam, Vitor Breda, Véronique Donard, Rodrigo Nejm, Bianca Serrão, Thereza Rodrigues, Alessandra Borelli, Henrique Oliveira da Rocha, Jean Tomceac, Beth Carmona, Amanda Rolim Araújo.*

O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes [Ivelise Fortim, (org.)].

São Paulo: Homo Ludens, 2020.

Vários Autores.

Formato: Livro Digital

ISBN 978-65-88093-00-9

1. Psicologia. 2. Crianças e Adolescentes. 3. Videogames. 4. Famílias.

Todos os direitos são reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida por qualquer forma e/ou quaisquer meios, ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão da Homo Ludens. As passagens do livro podem ser citadas desde que referenciadas corretamente, dando créditos à Homo Ludens e aos autores do livro.

Homo Ludens

Site: www.homoludens.com.br

E-mail: homoludens@homoludens.com.br

Para saber mais sobre o projeto, acesse: https://cartilhagames.com.br/

Coordenação geral do projeto
Ivelise Fortim

Autores

Ivelise Fortim (PUC-SP/Homo Ludens), Julio Cesar Araujo (Homo Ludens), Luiz Ojima Sakuda (Homo Ludens), Daniel Tornaim Spritzer (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Lynn Alves (UFBA), Maria Thereza de Alencar Lima (PUC-SP), Isa de Jesus Coutinho (UNEB), Evelise Galvão de Carvalho (Instituto Tecnologia e Dignidade Humana), Rafael Gomes Karam (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Vitor Breda (Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas), Véronique Donard (UNICAP), Rodrigo Nejm (Safernet Brasil), Bianca Serrão (Safernet Brasil), Thereza Rodrigues (Projeto Mãe Pixel), Alessandra Borelli (Nethics), Henrique Oliveira da Rocha (Ministério da Justiça e Segurança Pública), Jean Tomceac (Midiativa/comkids), Beth Carmona (Midiativa/comkids), Amanda Rolim (Orienta Profissão - Clínica de Carreira e Vocação).

SUMÁRIO

1. Apresentação 6
Sobre este livro 7

2. Sobre os jogos 9
Como se joga? 9
Plataformas 10
Modos de jogo 11
Finalidades do jogo 11
Gêneros dos jogos 12
Cultura gamer: não é só jogar 14
Jogos e aprendizagens 18

3. Os jogadores 22
Crianças, adolescentes e jogos 22
Existe um melhor momento para deixar a criança interagir com celulares e *tablets*? E quanto aos jogos digitais? 25

4. Quanto tempo, onde e em que situações jogar 31
A importância da mediação ativa 31
O corpo e a saúde em jogo 35
Jogando demais? 38

5. Conteúdo dos jogos 41
As classificações indicativas 41
Classificação indicativa brasileira-ClassInd 42
Onde encontrar a classificação indicativa 44
Controles parentais 45
Ferramentas de controle 48
A questão da violência 52
Jogos podem gerar violência? 54
Conteúdos de qualidade: o olhar curador 60

6. Interações online 64
Socialização nos jogos online 64
Comportamento tóxico 67
Possíveis consequências de um comportamento tóxico 72

7. Esportes eletrônicos (eSports) **74**
O que são eSports? **74**
Assistindo aos jogos **76**
Influenciadores **76**

8. Segurança **81**
Gastos em jogos **81**
Mais segurança e menos riscos **85**
Senhas e perfis **87**
Encontros offline **90**
Desafios perigosos **92**

9. Quando uma brincadeira pode virar uma carreira? **94**
Trabalhando com jogos **94**
Desenvolvimento de jogos **94**
Jogadores profissionais e a área de eSports **95**
Profissão Gamer **97**
Outras profissões que podem atuar na área **102**

10. É só um joguinho? **104**

11. Referências **112**
Referências de jogos **120**

Autores **124**

Especialistas consultados **129**

Revisores técnicos **131**

Agradecimentos **132**