

Dissertação-modelo

Tema: A influência dos jogos eletrônicos no comportamento dos jogadores.

A influência do mundo virtual nas sociedades contemporâneas é cada vez mais expressiva, com impactos nem sempre calculados sobre a formação psicológica e comportamental dos jogadores. Porém, se é verdade que nem todo espectador de filme de guerra alista-se no exército, também é certo que o videogame não pode ser eleito como o vilão da modernidade – o que não quer dizer, obviamente, que ele não possa acenar negativamente às novas gerações, em especial quando os pais não atentam à classificação etária de determinado conteúdo.

Nesse sentido, toda discussão a respeito da violência supostamente provocada pelos games carece de perspectivas socialmente mais concretas. Parece haver, nessa questão, um reducionismo perigoso, que quer estabelecer relação direta e definitiva entre os jogos e o comportamento do jogador – quando, na realidade, a vida das pessoas é marcada por diversos outros fatores mais relevantes a esse tipo de análise, como o ambiente familiar, a estratificação social, a escolaridade e o acesso a bens culturais. A lógica do “você é o que você come”, definitivamente, não pode ser levada para o videogame.

Entretanto, é importante considerar o fato de que crianças e jovens ainda estão em fase de construção da personalidade. Isso quer dizer que, em casos mais extremos, pode, sim, haver influências nefastas, não só dos jogos eletrônicos, mas também de quaisquer outras referências, sobre o comportamento de jogadores. O recente massacre de Suzano é exemplar: há evidências de que os games de tiro eram a preferência dos assassinos. Nessa esteira, talvez o Determinismo do século XXI seja marcado pela influência do meio, do momento histórico e do videogame. Em outras palavras, agora parafraseando Rousseau, o homem nasce bom, mas os jogos o corrompem.

Portanto, fica claro que há influências dos jogos virtuais no comportamento dos jogadores, pelo que é preciso intervir, por meio da parceria entre escola e família, cujos atores devem definir critérios que atendam não só às aspirações, mas também às necessidades de crianças e adolescentes. Tais critérios devem contemplar o tipo e a finalidade do jogo, preferencialmente formativo-educativos, e o período-limite que a criança ou o adolescente devem jogar. Obviamente, o empenho maior para o bom aproveitamento da medida cabe aos pais, que devem resgatar a autoridade (e não o autoritarismo), observar a classificação etária dos jogos e acompanhar mais de perto a rotina dos filhos. Feito isso, as novas gerações saberão resolver conflitos virtuais e reais, sem perderem de norte a estratégia e o bom senso.

Por Gustavo Fechus