Conclusão

Fica claro, com todas as pesquisas apresentadas que o Jogo, o software, o game, ele não é um mal a sociedade, não deve ser banido de nós, como várias pessoas sugerem. Muito pelo contrário, há vários indícios que ele traz muitos benefícios para quem os joga, que ele pode influenciar seus jogadores para o bem.

O problema, mais uma vez e como sempre, são as pessoas que o utilizam. Se não o usássemos como uma disputa, como uma coisa séria, e sim como um divertimento, tudo estaria bem. Mas esse não foi sempre o problema do homem? Não saber administrar o que tem, sempre pecar pelo excesso.

Teoricamente, o objetivo do jogo é o entretenimento, i.e., as pessoas deveriam jogar com o intuito de se divertir, aliviar tensões ou simplesmente passar o tempo. Porém na prática, não é apenas isso o que ocorre e os motivos podem variar. No caso do jogo CS, os principais motivos vão para além do entretenimento. Ou seja, quando os jovens são questionados acerca do papel que o jogo teve e tem na sua vida é apontada a sua função de competição e reconhecimento social. Estes fatores motivacionais parecem representar os “ingredientes” fundamentais para perpetuar a prática do jogo.

Uma solução seria um acompanhamento dos pais, professores e dos próprios jogadores de se controlarem e de autoexaminarem, para saber até qual ponto o jogo tem influenciado sua vida, até que ponto ele tem sido positivo ou negativo para suas vidas.

O jogo é bom, integra, alegra. Mas não deve ser levado mais a sério que um hobby.