JOGOS ELETRÔNICOS EM REDE: INTERFERÊNCIA NO AMBIENTE

FAMILIAR

IFRN

 (1); Ana Raquel Siqueira BEZERRA (2); José Augusto Soares BEZERRA (3); Mayara

Polyana FELIPE (4); Rafaela Gadelha da SILVA (5)

O autor começa relembrado a história dos jogos :

“Desde a antiguidade eles exercem grande fascínio sobre as pessoas e atravessa incólume em sua estrutura durante séculos, por produzir o lúdico. Pesquisadores dessa área definem jogos como uma atividade que tem sua própria razão de ser e contém, em si mesmo, o seu objetivo. Para Huizinga (2001), a história dos jogos se

confunde com o início da própria humanidade. Ou seja, o jogo é algo que existe antes mesmo do homem, sendo verificado até nos animais.”

Após isso, relaciona a evolução da humanidade com a opinião “social” sobre os jogos

“Acompanhando a evolução da humanidade”, percebe-se que o processo de aprendizagem e descoberta do ser humano é representado pela ludicidade colaborando na construção cultural da sociedade, e com o jogo aprendem-se regras, limites, desenvolvem-se senso, percepção, comunicação e habilidades de forma prazerosa. No entanto, ao analisar a sociedade, constata-se que ela tem se tornado cada vez mais, funcionalista, materialista e pragmática, classificando o jogo como algo desnecessário e interruptor do desenvolvimento social. Esse conceito tomou tal proporção que restringiu o jogo apenas a eventos, que em grande parte, constroem explicitamente relações de competições e poder nem sempre saudáveis, distorcendo o real significado do lúdico”.

Menciona uma argumentação do psicólogo Ronald Yudi Yozo (1996, apud Aberastrury 1992), que diz que ao brincar acriança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos. Com relação à atitude adulta, Yozo (Idem, Ibidem) ressalva: “O adulto adquire modelos, regras e convenções morais, (...). Torna-se prisioneiro da rotina e de suas obrigações. É importante que se aprenda a resgatar a ordem lúdica, a interrupção temporária da vida real para jogar. Essa interrupção permite ao indivíduo libertar-se das ‘amarras’ sociais. É um momento mágico onde o ‘jogar’ é desprovido de censuras ou críticas”.

Definição de Jogo

O filósofo Jean-Paul Sartre (1948) há muito já afirmava:

“O que é um jogo, efetivamente, senão uma atividade cuja origem primordial é o homem, cujos princípios são estabelecidos pelo próprio homem e cujas consequências têm de estar de acordo com os princípios estabelecidos? Desde que o homem se considere livre e queira usar sua liberdade [...] estabelece ele próprio o valor e as regras de seus atos e não consente em pagar a não ser de acordo com as regras que ele mesmo estabeleceu e definiu.”

Sobre o Cs:

“Desde 17 de janeiro de 2008, tudo o que contenha o Counter-Strike, seja livros, revistas ou CD-ROM está proibido no Brasil, conforme decisão da justiça brasileira. O juiz responsável afirma que jogos como Counter-Strike "trazem imanentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado". Mas o juiz Silva Costa Torta venceu o processo judicial e o jogo está apenas proibido de ser comercializado, não sendo impedido o download”.

Influência dos jogos nas famílias:

“Porém, os jogos eletrônicos podem proporcionar alguns danos ao jogador como, distúrbios psicológicos, caracterizados pela irritabilidade, agressividade, infelicidade e também problemas físicos como o mau posicionamento em que jogador tem diante do jogo. Esses efeitos nocivos aparecem principalmente sobre os jovens, que compõem o maior grupo de usuários do setor. Alguns jogos, pelo fato de usarem a mesma técnica empregada para treinamento de soldados acabam induzindo o jogador a tornar automática sua resposta violenta, privilegiando a reação dos reflexos em detrimento da atividade cerebral ”.

“Por fim, outro sintoma presente em jogos desse estilo é o vício, que pode vir a causar distúrbios no ambiente familiar. Existe a possibilidade de o sujeito jogador focar apenas o jogo em sua vida, esquecendo-se das necessidades básicas como saúde, higiene, alimentação e moldando sua vida em torno do jogo “.