INTRODUÇÃO

A possibilidade dos jogos violentos influenciarem o comportamento não só de crianças, mas de pessoas em geral, é um assunto muito polemico e com diversos pontos de vista. Atualmente, os jogos sanguinários são os mais populares e recordistas de vendas. Conforme pesquisas, os consumidores destes jogos estão em uma faixa etária de 12 a 25 anos; apesar da censura, crianças ainda têm fácil acesso a esses jogos, com a pirataria, Lan Houses e até mesmo na casa de amigos.

Estudos já foram realizados e alguns especialistas afirmam que os jogos podem influenciar, mas somente se associados a outros fatores como, por exemplo, um desequilíbrio emocional já existente. Outros defendem que os jogos estimulam o raciocínio, e que crianças e adolescentes que jogam conseguem notas melhores.

Este trabalho irá focar no jogo Bully, também conhecido como *Canis Canem Edit* ("Cão Come Cão", em latim), que foi lançado em outubro de 2006 para PlayStation2. É um jogo semelhante ao GTA, tem grande liberdade de exploração, além de também ser um jogo de ação com estrutura aberta de fases. Em sua maior parte, as missões principais e secundárias de Bully são jogadas em terceira pessoa, com combates “mano-a-mano”. Jimmy, o personagem principal, usa linguagem imprópria, tem atitudes vândalas e pratica bullying.

Esse tipo de jogo é diferente de outros jogos violentos, como os de tiro, por exemplo, pois a criança ou o adolescente que está jogando pode facilmente por em prática o que é passado durante a história. O próprio título é bastante sugestivo, apesar de o bullying ser um problema sério nos dias de hoje, é visto como algo inofensivo durante o jogo.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE BULLY

Jimmy Hopkins, o protagonista, é um menino de 15 anos cuja mãe acaba de se casar, pela quinta vez, com um homem muito rico. Enquanto sua mãe viaja em lua-de-mel, Jimmy vai para o internato Bullworth Academy, um lugar repleto de valentões e desordeiros. A escola foi a única que aceitou Jimmy, que já foi expulso de sete outras, e não tem uma reputação muito boa.

A produtora Rockstar, também criadora de GTA, foi bastante criticada por dar o nome “Bully” ao jogo. O termo remete a maus tratos físicos e psicológicos que alguns alunos sofrem nas escolas.

Não existem mortes no jogo, mas é permitido, por exemplo, espancar o adversário com um taco de beisebol. A violência moral é maior ainda, o jogador pode humilhar os oponentes. Quem joga pode ser um valentão que atormenta os mais fracos, ou um tipo de justiceiro — batendo e humilhando apenas outros bullies. Pode também ser um garoto problemático, que bate em quem aparecer na sua frente, ou usar a filosofia “não me chateou, não apanha”. De qualquer jeito, é impossível avançar e completar as missões sendo totalmente pacífico.

Ao longo do jogo, Jimmy ganha respeito dos diversos grupos da escola: os outros valentões, os Nerds, os Greases, os atletas, entre outros. A Rockstar diz promover necessidade de freqüentar as aulas, pois em algumas missões, Hopkins é obrigado a assisti-las. Porém, as recompensas por isso parecem anular o seu valor; assistir a aula de inglês, por exemplo, ajuda a mentir com mais facilidade e dar desculpas para os inspetores; na aula de química fazem-se fogos de artifício e outros itens; as aulas de luta melhoram os golpes. Além de o professor de matemática ser corrupto, Mr. Burton, o professor de educação física, foi pego diversas vezes em atos promíscuos e é acusado de tentar estuprar uma aluna. Esse é um dos grandes problemas do jogo, a aluna assediada, Zoe Taylor, é obrigada a sair da escola por culpa do professor. O que nos leva a outro tipo de violência e a pensar que uma tentativa de estupro não é relevante. Como o jogo é classificado para 13 anos, quem joga está ainda em formação social; crescer com esse tipo de pensamento não é aceitável.

Ao final do jogo, Jimmy é expulso e perde quase todo respeito que havia conseguido, exceto o dos bullies. Após a expulsão, Russel, o chefe dos valentões, ajuda Jimmy a invadir a escola e “reconquistar a ordem”. Fazendo com que, mesmo depois de tudo, o garoto seja visto como herói.

ARTIGOS

O psicólogo Guilherme Teixeira Ohl de Souza, componente do NPPI, afirma que as opiniões sobre a influência dos jogos são carregadas de fantasias e idéias provindas do senso comum, sejam elas a favor da idéia de que os jogos fomentam sim a violência ou seu inverso, a de que não há nenhum perigo inerente a tais jogos.

Estudos mostram que os jogos fornecem um grande potencial catártico, ou seja, que as pessoas podem “descontar suas tensões” jogando e facilitando o processamento psicológico de suas experiências cotidianas. Além disso, os jogos (especialmente os online e os jogos formados por times) proporcionam um espaço de interação e socialização que talvez não pudessem ser experimentados por muitas dessas pessoas sem a mediação dos jogos. Podem ainda potencializar habilidades motoras e cognitivas. Guilherme pensa que essas virtudes não garantem que esses jogos sejam inócuos e que os pais possam deixar os filhos jogar sem nenhuma supervisão. Os jovens, especialmente, crianças e adolescentes, passam por estágios delicados do desenvolvimento psíquico e necessitam da presença parental para que esse desenvolvimento ocorra de maneira mais plena.

Segundo Rafaela Pezzobon, especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à educação, “os jogos violentos só influenciam na vida de crianças que já possuem uma personalidade conturbada, seja por influência familiar, pelo meio em que vivem ou da sua própria natureza. Obviamente que alguns jogos violentos podem influenciar no comportamento das crianças, não significando que se tornarão assassinos ou algo parecido, pois, não podemos esquecer que elas estão na fase de crescimento e amadurecimento mental. Então, todas as crianças são diferentes, cada uma possui uma percepção da vida e o que os jogos significam a ela. Depressão, insônia, pesadelos, devem ser observados pelos pais. Porém, apenas culpar os jogos, é esconder a realidade vivenciada pela criança.”

REFLEXÃO

No Brasil a comercialização de Bully é proibida, o jogo foi proibido por retratar “fundamentalmente, situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral”. Apesar disso, qualquer um pode comprar o jogo, com a ajuda da pirataria, ou até mesmo baixar na internet.

Uma criança ou adolescente que joga, não terá noção dos danos psicológicos que o bullying causa aos outros, pois no jogo, é tratado com descaso e como se fosse algo inofensivo, além de ser muito fácil por o jogo em prática.

 O jovem que está na fase de amadurecimento mental e crescimento aprende com tudo que está ao seu redor, sendo certo ou errado. Já alguém que é adulto, tem opiniões formadas e noção da realidade, não será tão facilmente influenciado com o jogo. Porém, isso não impede que o jogador fique, de alguma forma, agressivo.

Algumas pessoas afirmam que os jogos têm culpa, parcialmente, em crimes como o de Newtown, onde um jovem matou 27 pessoas. Nesses casos devemos nos perguntar, quantas pessoas jogam os mesmo jogos violentos que Adam, o assassino? Claro que um número enorme de pessoas, e a maioria dessas pessoas não se tornam violentas. O que determina o que a criança, o adolescente ou o adulto será são diversos fatores. O individuo que já tem um distúrbio de personalidade ou algum outro problema psicológico está sujeito, sim, a ser influenciado.

A estrutura familiar também é muito importante. Não cabe a um jogo educar uma criança, por isso, os pais devem saber o que seu filho está jogando e ficarem atentos a classificação indicativa do jogo. Quem joga também deve impor limites a si mesmo, para que o jogo seja apenas uma forma de entretenimento, e não um vício.

CONCLUSÃO

Neste trabalho, foi analisada a influencia dos jogos violentos na vida das pessoas, com foco no jogo Bully. Nem mesmo especialistas chegaram a um consenso sobre o assunto, mas é possível afirmar que os jogos participam, sim, da formação do indivíduo; sendo de um jeito negativo ou não. É objetivo deste trabalho propor uma reflexão sobre o assunto.

O jogo Bully conta a história de um garoto problemático que causa desordem por onde passa. Ele estuda no internato Bullworth Academy, e lá ganha o respeito de todas as “tribos”, após completar missões e agredir outros alunos.

O jogador que não tiver uma boa noção de realidade pode ficar agressivo ao jogar. A medida certa para que isso não aconteça é uma boa estrutura familiar e limites.