Resenhas

Os artigos a serem analisados têm como autora Lynn Alves, mestre, doutora em Educação e Comunicação e professora na UNEB. Já por vários anos, Lynn vem produzindo muitos artigos relacionados a influencia da tecnologia em si no desenvolvimento das pessoas, em especial das crianças e jovens.

O primeiro artigo em questão intitula-se: ”Jogos Eletrônicos e Violência: Desvendando o imaginário dos Screenagers.”

Para iniciarmos, conforme a doutora, Screenagers seria a geração que nasceu depois da década de 1980 rodeados por controles remotos, joysticks, internet, mouse e Internet. Foi a partir dessa geração que iniciou-se o maior contato com a mídia, e onde , nosso problema da questão discutida, começou.

Com o tempo, os jogadores passaram a buscar cada vez mais interatividade com os jogos, assim, usam computadores com o máximo possível de interação com o jogo, por sua vez, com os personagens, cenário e tempo.

Lynn nos esclarece conforme a visão de Hayles, citado por Green e Bigum (1995), o sujeito que está em contato direto com os jogos eletrônicos vive uma interação contínua entre seu sistema nervoso e o circuito do computador, constituindo-se em um cyborg, ou seja, um sujeito mesclado sendo metade humano e metade componentes eletrônicos.

Em especial crianças e adolescentes são os que mais procuram tais modos de interatividade, segundo Lynn, eles desejam sentir-se autores e atores do processo do jogo, obtendo respostas imediatas, utilizando as tecnologias disponíveis.

Então, as pessoas ao criar esse mundo imaginário onde podem ser o que quiserem tanto heróis como bandidos, não estariam construindo a sua ficção acerca das relações sociais? Seria tal atitude saudável?

Outra grande questão, entre tantos gêneros de jogos, como explicamos, enfim, a preferência de jogos violentos?

Conforme certo autor, chamado Levis (1998), indica um outro aspecto que não pode ser esquecido: a violência vende. Mas por quê?

Lynn nos responde a violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma “purificação”, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas. Visto desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

E o jogador acaba que fazendo dos jogos sua terapia. Mas unindo com outros fatores como violência em casa por parte de familiares, miséria, preconceito, falta de atenção dos pais ou até violência dentro da escola, podem influenciar jovens a se tornarem violentos, conforme pesquisa realizada por Peter Lucas, professor da New York University.

Outro fator interessante, apontada por Cabral (1997) pontua as possibilidades e limites desses jogos, quando reconhece que eles contribuem para o desenvolvimento das habilidades motoras e intelectivas.

Todavia, a autora sinaliza também que estes mesmos jogos podem ajudar o indivíduo a interagir mais rapidamente com o establishment cultural e social, reproduzindo modelos hegemônicos.

Ao expor um jogador, uma criança por exemplo, aos comportamentos de jogos com drogas, prostituição, brigas e armas, está, ao achar normal tal modo de vida, mais tarde não iria copia-los?

Continua a autora, que talvez o sujeito possa ser fisgado pela violência veiculada pelo desenho, pelos jogos eletrônicos e/ou as múltiplas imagens que invadem cotidianamente nossas casas, revelando uma dificuldade em separar a realidade da fantasia.

A interação com estes elementos tecnológicos pode promover, assim, um efeito catártico para a agressividade existente em todos nós, ocupando as horas de prazer e lazer como um mero passatempo, não sendo, portanto, encarados como uma compulsão.

O segundo artigo faz parte de um livro de Lynn Alves intitulado Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência. O capítulo em questão é o O universo dos videogames e o subtítulo é Jogos eletrônicos e violência.

Nesse capítulo a discussão é retomada: A interação com imagens violentas pode levar os sujeitos a reproduzirem estas cenas no seu cotidiano?

Quando ocasionalmente acontecem tragédias envolvendo pessoas que assassinam outros friamente, e que no final das contas, sempre descobrem, que tais indivíduos foram influenciados, supostamente, pelo ambiente de jogos violentos.

Somados todos os fatores que contribuem para alguém se tornar mais violento, na maioria das tragédias adiciona-se o fácil acesso a armas de fogo.

Mesmo com todas essas tragédias, não podemos culpar os jogos violentos pelo aumento da violência. Já foram comprovados por pesquisas, que os jogos violentos, aumentam a agressividade, e com o tempo, podem nos insensibilizar com o sofrimento alheio, achando que criminalidade é uma coisa normal.

Porém, se formos pensar nos milhões de pessoas que jogam esse tipo de gênero, e não saem matando todos que vejam, chegamos a conclusão que não podemos culpar todos pelos pequeno grupo, em relação com a quantidade de pessoas que jogam, que cometerem os trágicos atos.

Reflexão

Depois de analisar recentes materiais sobre até onde jogos violentos influenciam no comportamento dos jogadores, podemos formar uma opinião mais firme.

Porem, como último fator, analisaremos agora o resultado de algumas pesquisas e nos questionaremos em alguns aspectos.

Todos os grupos e entidades culturais em que entramos desde crianças, como escola, família e igreja etc, nos influenciam, ensinando-nos o que é certo e errado. E ao passar do tempo, aceitamos tais comportamentos a e conseguimos realmente entender o motivo do que haviam nos ensinado. Quando pequenos, entender o porquê deles, por exemplo, por que devemos respeitar outros e etc.

Devemos parar e meditar em quem realmente somos, quais valores em que acreditamos serem importantes, e no que zelamos de verdade.

Por quais qualidades quero ser reconhecido.

Que impressão você teria de alguém que gosta de apunhalar, ferir, dar tiros e matar pessoas imaginárias? Se costumo jogar esse gênero, será que isso afetaria algum traço de minha personalidade? Se você, por exemplo, gostaria de ser mais gentil com os outros, ao escolher esse tipo de diversão, encontraria alguma dificuldade?

Conforme dados de uma pesquisa extraída de uma revista\*, onde “Pesquisadores escolheram aleatoriamente moças e rapazes universitários para jogarem jogos violentos por 20 minutos. Depois, pediu-se a metade das pessoas de cada grupo que ficasse pensando nos jogos. “No dia seguinte”, diz o relatório, “os participantes competiram com um aparente adversário numa tarefa desafiadora na qual o vencedor poderia punir o perdedor com barulhos estridentes por meio de fones de ouvido”. Houve um claro aumento na agressividade dos rapazes que ficaram pensando no jogo violento. “Pessoas que jogam jogos violentos costumam fazer isso por mais de 20 minutos e provavelmente têm o hábito de ficar pensando neles”, disseram os autores da pesquisa, conforme noticiado na revista Social Psychological and Personality Science. Nenhum resultado significativo foi encontrado nas mulheres, que em geral não gostam de jogos violentos.”

Muitos usam o método de aumentar a sua agressividade com jogos violentos a seu favor. Um exemplo disso é o que mostra um artigo da revista *The Economist* que disse: “O exército americano prefere cada vez mais os jogos de computador como instrumentos de adestramento. Alguns jogos que o exército usa podem ser encontrados nas prateleiras das lojas.”

Agora, será que esses tipos de jogos, me trazem algum benefício?

Talvez diga que é apenas mais um meio de entretenimento. Mas como vimos ao decorrer do trabalho, ele pode sim nos influenciar, em alguns num grau maior que outros, nem que seja nosso humor.

E no final, podemos pensar: “Será que isso está contribuindo para me tornar na pessoa que quero ser?”

Conclusão