**Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade (Fragmento textual)**

<https://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>

 

**Benefícios**

Os videogames trazem vários benefícios para as pessoas. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos “ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos” (KENSKI, 2000). “Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.” (SOUZA, 2006).

Os jogadores podem também aprender a cultura de outros países, como o Japão, mitologias, e ter gosto pela leitura, além do usuário ter de criar estratégias em tempo real durante o jogo (e muitas delas ele tem que fazer rapidamente), criar soluções para os problemas e quebra-cabeças, traduzir os diálogos (melhorando e treinando outros idiomas, como o inglês).

Os jogos educativos estão em alta na sociedade. Além de divertir, também podem ajudar na educação de crianças e, para os desenvolvedores, é um nicho de mercado que ainda é pouco explorado. Mas, ainda assim, muitos pedagogos têm receio de usar estes tipos de jogos na educação.

Um jogo educativo é composto por estratégias e tecnologias que lhe darão uma forma curricular mais próxima a de um currículo escolar: os conteúdos trabalhados serão aqueles consagrados no ambiente escolar (matemática, física, história, biologia, e outros); as tecnologias teórico-metodológicas se pautarão em teorias tradicionais historicamente desenvolvidas no ambiente escolar ou em teorias construtivistas tão difundidas nos anos 90; as respostas corretas, dadas por quem está aprendendo, serão bem avaliadas, mas as respostas incorretas, muitas vezes, não serão sequer problematizadas. (MENDES, 2005).

Mas os jogos educativos mais comuns são, segundo o professor Roger Tavares, “chatos e tendem a se tornar uma obrigação para crianças e adolescentes. Não adianta usarmos personagens e histórias que não encantem os alunos” (UNIVERSO EAD, 2004).

Além disso, muitas empresas estão usando games como treinamento para os seus funcionários. “Eles reproduzem virtualmente as atividades do dia-a dia de uma companhia e ajudam os funcionários a entender o funcionamento da empresa. E, mais importante, treinam os funcionários em funções específicas”. (ÉPOCA, 2006)

Outra aplicação útil é na realidade virtual. Este campo, com o auxílio dos videogames, está melhorando e muitas empresas lançam simuladores realistas. Como exemplo podemos citar o jogo America’s Army um simulador de guerra usado pelo Exército americano. Outro simulador conhecido é o Flight Simulator, da Microsoft, um simulador de vôo altamente realista. Os simuladores podem fazer também os jogadores ter vontade de ser um piloto de avião ou mesmo se alistar no Exército.

Outro benefício interessante é usar o videogame como remédio. “Um estudo publicado na revista especializada BMC Pediatrics recomenda que hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogames de realidade virtual como complemento a remédios para reduzir a dor.” O estudo afirma que as crianças, enquanto estão jogando videogame, sentem menos dor que tomando analgésicos.

Nolan Bushnell, criador do Atari, afirma que “as pesquisas mostram que as crianças que jogam com moderação têm melhor desempenho se comparadas às que não jogam”. (REVISTA OI, 2006)

**Malefícios**

Os videogames também têm desvantagens, e muitas delas podem causar perigo para a sociedade.

O primeiro malefício, e muito comum em qualquer tipo de jogo (não só os videogames) é o vício. Por ser uma atividade prazerosa, os jogadores podem viciar rapidamente. Já ocorreram mortes de jogadores que jogaram muitas horas, com poucas pausas para comer e dormir.

Um sul-coreano que passou 50 horas quase ininterruptas à frente de um computador, divertindo-se com jogos, morreu de parada cardíaca minutos depois de finalizar sua epopéia em um cybercafe (YOO-CHUL, 2005).

Um dos estilos de jogos que são mais jogados, mas que preocupam os pais e as pessoas são os jogos com alto teor de violência. Muitos jogos violentos preocupam os pais. Alguns dos games mais famosos pelo seu conteúdo violento são Doom e Carmageddon. O primeiro é um jogo de FPS (free person shooter, ou tiro em primeira pessoa), onde você pode matar alienígenas com uma arma e o segundo é um jogo de corrida onde o jogador tem de atropelar pedestres com um carro, para garantir pontos. Este jogo foi proibido em vários países, inclusive no Brasil.

Dos jogos atuais, um dos jogos que gerou muita polêmica foi o jogo Grand Theft Auto onde você, sendo de uma gangue, deverá cumprir missões ilícitas, como roubar um carro ou mesmo assaltar um banco. Uma das versões desse jogo vinha com uma modificação onde o personagem protagonista poderia fazer sexo dentro do jogo.

Outro jogo polêmico e que foi lançado recentemente é o jogo Bully, onde o personagem é um adolescente que deverá cumprir tarefas delinqüentes, como bater em alguém depois da aula, fazer bagunça dentro da sala de aula, e outros.

Alguns acontecimentos chocaram a opinião pública, “como o massacre de Columbine e a invasão de um cinema em São Paulo por um homem armado” (ABREU, 2003, p. 3), os jogos eletrônicos foram considerados culpados pelo comportamento dos responsáveis.

“Passados os anos desses casos, nenhuma prova médica comprovou este fato. A explicação para o acontecido seriam os desvios psicológicos já existentes nos criminosos” (ABREU, 2003, p. 3).

Recentemente, na Alemanha, um jovem invadiu uma escola e atirou em 27 pessoas, ferindo-as e cometeu suicídio em seguida. O atirador era fã de jogos de simulação de guerra, e muitas autoridades alemãs começaram a cogitar a sua proibição. (FOLHA, 2006). Para Klaus Hurrelmann, proibir estes tipos de games poderia estimular a sua prática. “Esta pessoa irá sempre encontrar meios de ter acesso a videogames e seria até mesmo estimulada pela lei que proibisse sua prática. Trata-se de uma situação difícil, essa que estamos enfrentando”.

Muitos especialistas acham que os jogos violentos fazem as pessoas ficarem mais agressivas. Mas outros especialistas garantem que o jogo não influencia o comportamento das pessoas, e que comportamentos agressivos são desvios psicológicos.

Outro problema comum é a escola. As crianças deixam de fazer trabalhos escolares e de ter uma vida socialmente ativa por causa dos videogames, e pode ser prejudicial ao desenvolvimento social da criança e do adolescente. Além de problemas físicos, como LER/DORT (lesão por esforço repetitivo), obesidade, problemas oculares (a criança acaba ficando muito próxima da televisão), e outros.

Nolan Bushnell, afirma que “as pessoas não devem exagerar. Acho que duas horas por dia é o máximo”. (REVISTA OI, 2006)