

Games educam para o bem ou para o mal?

Nelson Guimarães Proença

São Paulo, 2 de março de 2019, domingo de Carnaval. O que fazer?

Telefone para minha neta e peço que procure na Internet a programação dos cinemas: poderia estar em exibição algum filme próprio para crianças pequenas. Levaríamos sua filhinha de quatro anos – minha bisneta – para assisti-lo e meu neto de oito anos. Uma tarde própria para um programa infantil completo, poderíamos tomar refrigerante e comer pipoca.

O filme ideal para a ocasião foi encontrado: “Parque dos Sonhos”, recomendado para crianças pequenas, estava em exibição em um *shopping center* famoso.

Ótimo! Lá fomos nós, uma tarde que prometia ser diferente, agradável. Cinema com cem poltronas, apenas a metade dos assentos estava ocupada. Eram muitas as crianças, levadas por familiares.

Iniciado o filme, uma surpresa: era uma montagem feita em computador.

As cenas eram filmadas em ambientes reais, mas as personagens tinham sua cabeça e seu pescoço substituídos por caricaturas feitas no computador. Metade gente, metade caricatura, resultavam em figuras grotescas. Os cenários também eram ambivalentes, alternavam-se cenários reais com cenários montados pelo computador.

Das primeiras às últimas cenas, o tema era sempre o mesmo: disputas violentas, explosões de cidades inteiras,

destruição de adversários. O filme reproduzia as situações de violência que são criadas em jogos de *videogame*.

Penso que guardo uma criança bem no fundo de mim mesmo. Naquela tarde de domingo, esta criança que tenho dentro de mim estava intacta e presente, sentiu-se mal com tanta violência e destruição e não conseguiu mais acompanhar o que se passava na tela.

Na semiobscuridade da sala, passei a observar as crianças pequenas que estavam nas poltronas ao meu redor. Algumas foram para o colo de seus acompanhantes, a expressão era de medo, mal acompanhavam a projeção. Outras já maiores – sobretudo os meninos, inclusive meu neto – acompanhavam o filme com muita atenção, sorriam quando os heróis conseguiam explodir e destruir adversários, sentiam-se vitoriosos.

Ao terminar a sessão e voltar para casa, manifestei minha insatisfação com esses tipos de filme. Eu os considerei inaceitáveis, incitadores da violência, impróprios para crianças. Como programar sua projeção em sessões infantis?

Nos dias que se seguiram, comentei isso com vários jovens pais, afinal, são eles que têm a responsabilidade de criar e educar seus filhos. Ouvi sempre uma só resposta: que isto faz parte dos dias de hoje, muitos jogos de *videogame* são baseados em confrontos violentos, ganha quem matar mais adversários.

Isso é, então, natural, aceitável? Meu Deus, para onde vamos?

Enquanto acabava de redigir esta crônica, passando minhas preocupações para o papel, eis que, no dia 13 de março, ocorre a tragédia de Suzano.

Motivo da chacina: dois jovens viciados em *videogame* estavam ansiosos para viver a experiência de matar.

Nelson Guimarães Proença

Membro da Academia de Medicina de São Paulo.

