



CONTROLE MENTAL OU REMOTO?

A vida social instruiu seus afluentes a subjugar tudo o que é novo ou diferente dos padrões. Assim, deu-se com a admissão da homossexualidade, a apresentação da televisão e, obviamente os jogos virtuais. A internet tornou-se fronteira dos homens entre o mundo real e as sombrias fantasias digitais.

Acusadores tentam provar que jogar piora os sintomas de depressão, o déficit de atenção, suscita impulsos hostis e comportamento agressivo. Em resumo, acostumar-se à bestialidade dessensibiliza e decresce progressivamente a resposta cognitiva. O fundamento de tal teoria é o fato de o cérebro trabalhar como um simulador natural; quando se assiste algo, involuntariamente se ensaia a ação, colocando-se o espectador como protagonista. Entretanto também é de conhecimento que nenhuma selvageria pode ser alimentada, se não estiver em próprio andamento antes de os eletrônicos se instalarem, ou seja, a alarvaria e os videogames se desenvolvem em paralelo, sendo que a visão da tela é capaz de florescer uma ideia, não uma ação.

O álcool e as drogas causam alterações diretamente no hipotálamo, afetando suas propriedades físicas e mentais; já sobre os games, seu efeito é subjetivo. Que algum tempo jogando Call of Duty desperta os ânimos, não há negação, porém, após poucos minutos de pausa, uma consciência normal pode diferir a realidade na invenção. Motivos superficiais e fúteis para tragédias estão distribuídos em grande escala no planeta: para que mais insensível que uma mente ligada a futebol? Por “amor e fidelidade” à camisa, pessoas se atacam, chegando a consequências irreversíveis. Tudo levado ao extremo ou utilizado de modo obsessivo transforma-se em loucura.

Se as mentes alheias fossem tão suscetíveis a ponto de automática aderência a comportamentos apresentados, ninguém mais assistiria a novelas, pois mulheres virariam prostitutas, e homens, adúlteros. Crianças matariam os colegas malvados da

escola sem lhe dar chance de perdão, como viram em Power Rangers, e todo jovem que jogasse Super Mário sairia assassinando tartarugas.

As mídias interativas são o futuro e o presente da humanidade, e a convicção deve focar nas potencialidades, que são muito superiores os riscos. De outro modo, pais e especialistas continuarão a odiar videogames, e filhos se tornarão verdadeiros malucos virtuais. Tudo é sobre equilíbrio!