

Classificações dos videojogos

por Nelson Zagalo Publicado Saturday, 4 August 2012

Gostei muito do artigo "Game Research, and What it Means to You" de Jason Allaire e Anne McLaughlin porque para além de nos trazer alguns dados interessantes de estudos que vão sendo realizados sobre os videojogos, toca num ponto que me parece muito relevante, e que é o modo como os sistemas de classificação etária catalogam negativamente os conteúdos de um videojogo. O exemplo dado de um jogo para adolescentes que o filho pede porque os colegas todos andam a jogar, e que o pai vai adquirir mas quando vê os descritivos da classificação todos muito negativos desiste de adquirir, é bem real.

Os sistemas de classificação dos jogos são muito subjetivos, a prova disso é só ver as diferenças entre as classificações da BBFC (UK), da ESRB (EUA), e do PEGI (Europa) para os mesmos jogos. Cada jogo é um jogo, cada categorização também. Por exemplo "Assassin's Creed II" em Inglaterra, leva 15 anos, nos EUA recebe 17, e na Europa recebe um maiores de 18 direto. Podemos dizer que os Europeus são mais puritanos, mas se lermos depois os descritivos da BBFC esta fala em "conteúdos com intensa violência sangrenta e linguagem forte", e a ESRB diz que o jogo apresenta: "Sangue, Violência Intensa, Conteúdos Sexuais e Linguagem Forte". Ora com isto torna-se impossível para qualquer pai que não esteja dentro do meio perceber o que deve fazer.

Lendo estes descritivos de UK e dos EUA, podemos até dizer que assim sendo na Europa é mais correto, pois classifica automaticamente para maiores de 18, mas talvez não. Apesar de "Assasin's Creed II" apresentar muitos "problemas" acredito mais na classificação de 15 anos da BBFC. E aceito os descritivos referidos, mas, e aqui é que entra o artigo de Allaire e McLaughlin, o jogo deveria trazer também os descritivos positivos, não apenas os negativos. Porque é na mistura entre os positivos e os negativos que a classificação de 15 anos ganha valor. Os autores dão o exemplo das caixas de cereais que trazem a informação nutritiva bem identificada, com os aspetos negativos do açúcar, da gordura, etc., mas juntamente com esta podem trazer outras menções, como por exemplo: "Grande fonte de Fibra!" ou "As crianças que comem pequeno-almoço dão-se melhor na escola!" O que é que então poderia, e deveria, vir nas caixas dos jogos, para que quem compra os jogos para os filhos pudesse ter mais informação para operar uma melhor tomada de decisão?



"O jogo deveria trazer também os descritivos positivos, não apenas os negativos. Porque é na mistura entre os positivos e os negativos que a classificação de 15 anos ganha valor. "

Nos últimos anos a quantidade de estudos realizados sobre os efeitos cognitivos dos videojogos é enorme. Muitos deles claramente a falar das ligações dos jogos à violência, usados muitas vezes pelos media para os implicar em desastres que envolvem adolescentes. Estes estudos, mas mais os media, só esquecem as evidências do mundo em que vivem e que demonstram muito claramente que a evolução da nossa espécie se tem dado continuamente no sentido de uma diminuição da violência [2], ao qual toda a produção de conteúdos ficcionais, nos inúmeros media disponíveis, que ajudam a nossa espécie na catarse contínua de emoções, não será completamente alheia.

Mas muitos outros se têm concentrado na avaliação objetiva dos efeitos dos videojogos sobre itens como: memória, velocidade de processamento, memória de trabalho, especialidade, habilidade, atenção e percepção. E muitos encontraram claras ligações entre o ato de jogar jogos e o aumento da capacidade de resolução de problemas, dos tempos de reação, das habilidades espaciais, e da atenção. Alguns estudos mostraram mesmo, que as diferenças ocorridas nos pré-testes em termos de habilidade espacial, entre raparigas e rapazes, desapareciam depois de algumas horas a jogar um FPS. Então e se na caixa dos jogos viesse para além dos descritivos negativos, também os efeitos positivos como por exemplo: "melhora a compreensão de leitura, desenvolve competências de liderança, aumenta a interação social, aperfeiçoa o funcionamento cognitivo"?

No artigo "Video Games and Digital Literacies" de Constance Steinkuehler publicado no Journal of Adolescent & Adult Literacy em 2010 [3], esta demonstra muito claramente o incremento que os jogos podem ter no campo da compreensão da leitura. Sendo que nos seus estudos com MMOs e adolescentes do 8º ano, estes demonstravam enorme facilidade na leitura de materiais de complexidade indicada academicamente para 12º ano, quando esses materiais se referiam aos jogos que estes jogavam habitualmente. Mesmo no caso de alunos com dificuldades de leitura. E isto só demonstra que as crianças que jogam videojogos se envolvem em atividades intelectualmente estimulantes (ex. leitura e escrita), e mais importante do que isso que aquilo que é avaliado na escolas, como o nível de literacia daquelas crianças, está muito longe de corresponder à realidade do seu desenvolvimento cognitivo.

Quero apenas terminar dizendo que com isto não estou a defender que os jogos podem fazer e tratar tudo como lhes apetecer no campo da violência, nem que os jogadores de qualquer idade possam jogar qualquer jogo. Aliás falei aqui há tempos dos aspetos da ultra-violência que sobressaíram na E3 deste ano [4]. Mas nunca é demais relembrar que os jogos são produtos culturais com imenso potencial embebido para quem quer que se digne a dedicar-lhes parte do seu tempo. E que não faz qualquer sentido continuar a rotular os mesmos como produtos geradores de criminosos em potência, ou por outro lado como atividades onanistas que não contribuem em nada para a formação da nossa sociedade.

