

O computador, os jogos eletrônicos e a linguagem "internauta": um bem ou um mal?

Celso Antunes escreve:
Palavra de Mestre

Sistema de Ensino
Energia

Uma questão que com extrema frequência é feita por professores – e sobretudo por pais – diz respeito ao uso do computador, à linguagem "internauta" e aos jogos eletrônicos, que atualmente fazem a festa do consumo para crianças e adolescentes de diferentes idades, desde que em famílias que tenham condição material para aceitar esse assédio.

- O uso do computador e de aparelhos de jogos como ferramentas de recreação é um bem? Ou é um mal?

A dificuldade da resposta não necessita se escorar em dúvidas cruéis. Sobre o tema existem profundos e interessantes estudos realizados no Brasil e, principalmente, em lugares como Japão, Europa e Estados Unidos. A maior dificuldade aparece quando se deseja a resposta de maneira maniqueísta, afirmando categoricamente que é um "bem" – e assim atraindo para essa tecnologia todas as virtudes do mundo – ou garantindo que é um "mal" – e dessa forma condenando seu uso.

Mais certo seria afirmar que as ações e atitudes infantis e adolescentes nesses usos e nessa linguagem são, sob certos ângulos, **um indisfarçável bem**, mas são **também um mal**, se olhadas por outro aspecto. Vamos, assim, procurar o bom senso da resposta, sem endeusar esses recursos e essa linguagem, mas também sem demonizá-los.

Toda criança e qualquer adolescente, ao se envolverem em um joguinho eletrônico ou buscarem lazer na internet, **estão estimulando seu cérebro, colocando-o de maneira rápida e desafiadora em constantes "tomadas de decisões"**, que é o que mais se cobra na vida de uma pessoa adulta bem-preparada. Além disso, quando esses jogos e esses diálogos não expõem gratuita violência ou incontroláveis temas que quebram valores familiares, **constituem recursos que exigem sagacidade tátil e impõem desafios lógicos rápidos, úteis na estimulação matemática, importantes no desenvolvimento de pensamentos estratégicos, desafiadores para o senso realista** – competências humanas importantes e que dificilmente poderiam ser trazidas por outra recreação qualquer com a qual a

criança ou o adolescente se envolvessem. Esse é, sem dúvida, seu lado bom.

O **lado negativo** é, entretanto, claramente percebido em três contextos: o primeiro é que, por ser um hábito socialmente solitário, retrai a criança e o adolescente, e os **afasta da imprescindível socialização não-virtual**; o segundo é que, por essa prática causar obsessão, **seus usuários não querem largá-la por nada deste mundo e assim se "viciam" e roubam de si mesmo tempo imprescindível para outras atividades mentais e as necessárias atividades físicas**; e, finalmente, porque aparelhos e instrumentos dinâmicos em suas evoluções envelhecem do dia para a noite e **nossos filhos e alunos se envolvem na doença perversa do consumismo e do exibicionismo**, desejando a cada dia os jogos mais novos e mais desafiadores.

As se colocarem, de forma sumária, pontos positivos e negativos, não é difícil encontrar-se o bom senso intermediário e desejável de permitir seu uso, explorando seu lado bom, mas restringindo-o com doce firmeza a duração prescrita e, dessa forma, anulando seu lado mau. Mais ainda, ao tomarem a sábia atitude de **disciplinar e restringir os momentos para o uso dos recursos eletrônicos**, pais e professores estão ensinando que a vida precisa sempre de **regras** para que possa ser bem vivida. Isso vale também para o uso dos recursos e da própria "fala" internauta. Que não se imponha linguagem acadêmica e literária nos bate-papos virtuais, mas que não se traga à mesa do jantar o rude e monossilábico pensar e falar codificado. A linguagem infantil e adolescente, tal como a roupa que se veste, oferece opções para momentos solenes e para circunstâncias e momentos informais.

*É por assim pensar que a solução que parece ser a mais sábia não é impedir o uso, mas sim ajudar crianças e adolescentes a agilizarem sua mente na tomada de decisões e em estímulos inteligentes e desafiadores essenciais, além de restringir esse uso para no máximo duas horas alternadas por dia para as crianças e três horas para os adolescentes. É importante levá-los a descobrir que **a hora não é toda hora** e, ao mesmo tempo, despertá-los para momentos de leituras e conversas, de pulos e estripulias, de bolas e águas, de amigos e de lições. Esses recursos, quando são propostos com limites quanto ao uso, constituem modelos para que se perceba que existem regras e que crescer bem significa saber curvar-se a eles.*

Educar é principalmente disciplinar com ternura, levando a doce percepção de que quem bem organiza seu tempo, tem tempo para tudo. Para tudo e um pouco mais.

(Professor Celso Antunes. Especial para o Sistema de Ensino Energia.)