

25/02/2013 - 04h41

## **Relação entre jogos e violência ainda é incerta**

**BENEDICT CAREY** | DO "NEW YORK TIMES"

Novas pesquisas começam a esclarecer o que pode (ou não) ser dito sobre os efeitos de videogames violentos sobre os jovens.

Os games de fato provocam pulsões hostis, e jovens que criam o hábito de jogar tornam-se um pouco mais agressivos, pelo menos durante um ou dois anos.

Mas não está totalmente claro se, a longo prazo, esse hábito aumenta a propensão a cometer um crime violento, muito menos um massacre como o de dezembro em Connecticut, onde 20 crianças foram mortas por um atirador.

"Não sei se algum estudo psicológico poderá algum dia responder definitivamente essa questão", disse o economista Michael Ward, da Universidade do Texas, em Arlington. "Temos que juntar o que pudermos a partir de dados e pesquisas."

Há três tipos de pesquisas: experiências breves em laboratório, estudos mais prolongados, geralmente em escolas, e estudos de correlação -entre o tempo gasto jogando e a agressividade ou entre as vendas de games e as estatísticas criminais.

Num estudo recente, o psicólogo Christopher Barlett, da Universidade Estadual de Iowa, comandou uma equipe de pesquisadores que colocou 47 graduandos para jogar "Mortal Kombat: Deadly Alliance" durante 15 minutos. Depois, a equipe fez várias medições da excitação física e psicológica dos alunos.

A pesquisa também verificou se os estudantes se comportavam de forma mais agressiva, pedindo que dessem um molho apimentado a colegas que, conforme era dito no momento, não gostavam de comidas picantes.

Em comparação a um grupo que jogou um game não violento, os jogadores de "Mortal Kombat" mostravam-se mais agressivos, em geral, e davam porções significativamente maiores de pimenta aos colegas.

É bem mais difícil determinar se a exposição cumulativa leva à hostilidade a longo prazo no mundo real. Em um estudo publicado em meados de 2012, psicólogos da Universidade Brock, em Ontário, concluíram que o envolvimento prolongado de colegiais com games prenunciava um número ligeiramente superior ao longo do tempo de incidentes como brigas com colegas.

"Nenhum desses atos extremos, como um massacre escolar, ocorre por causa de um só fator de risco. Há muitos fatores, inclusive a sensação de estar socialmente isolado, de ser molestado e assim por diante", disse Craig Anderson, psicólogo da Universidade Estadual de Iowa.

"Acho que está claro que a violência na mídia é um fator. Não é o maior fator, mas também não é o menor."

A maioria dos pesquisadores concorda com Anderson, mas nem todos. Alguns estudos concluíram que as crianças mais agressivas é que são as mais atraídas por games violentos. Há pesquisas que não são capazes de controlar fatores externos, como a situação familiar ou transtornos de humor.

"Esse é um conjunto de pesquisas que, até agora, não foi muito bem feito", disse Christopher Ferguson, professor associado de psicologia e justiça penal na Universidade Internacional A&M, no Texas -ele próprio autor de uma pesquisa que não revelou essa associação. "Olho para ela e não consigo dizer o que significa."

Muitos psicólogos argumentam que os videogames violentos "socializam" a criança ao longo do tempo, levando-a a imitar o comportamento dos personagens do jogo. Mas os pesquisadores ainda não conseguiram responder quando, exatamente, um hábito torna-se tão intenso a ponto de se sobrepôr aos efeitos socializadores de outras figuras importantes na vida de uma criança, como pais, amigos, professores e irmãos.

A proliferação dos games violentos não coincide com os picos de criminalidade juvenil. O número de criminosos menores de idade caiu mais de 50% de 1994 a 2010, quando ficou em 224 a cada 100 mil jovens, segundo dados governamentais. Já as vendas de videogames mais do que duplicaram desde 1996.

Ward e dois colegas analisaram as vendas semanais de videogames violentos em várias comunidades. Os índices de violência são sazonais, geralmente maiores no verão do que no inverno. As vendas de games também, com picos na época natalina.

"Concluimos que índices maiores de venda de videogames violentos estavam relacionados a uma diminuição nos crimes, especialmente nos crimes violentos", disse Ward, que trabalhou no estudo com A. Scott Cunningham, da Universidade Baylor, no Texas, e Benjamin Engelstätter, do Centro para a Pesquisa Econômica Europeia, em Mannheim, na Alemanha.

"No mínimo, os pais deveriam estar cientes sobre o que há nos games que seus filhos estão jogando", afirmou Anderson, "e pensar neles do ponto de vista da socialização: que tipo de valores, de habilidades comportamentais e de papéis sociais a criança está aprendendo?"