

Videojogos com efeitos benéficos

Muitas vezes os pais e os educadores olham com cautela os videojogos, pois receiam que sejam um incentivo a comportamentos agressivos; essa suspeita teve confirmação parcial nalguns estudos. Mas nem todos os videojogos são de facas e pistolas. Existem jogos que recompensam o comportamento nobre e cujos efeitos na juventude são benéficos. É o que se depreende de duas investigações recentes sobre o impacto dos videojogos nos adolescentes.

Uma dessas investigações foi realizada em três países sob a direcção de Douglas Gentile, da Universidade Estadual do Iowa (Douglas A. Gentile et al., «The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies», *Personality and Social Psychology Bulletin*, vol. 35, n.º. 6, pp. 752-763, 2009). Na primeira parte da experiência, cada um dos 161 estudantes norte-americanos recebeu um videojogo para que o jogasse durante 20 minutos. A uns deram Ty2 ou Crash Twinsanity, ambos de combate e destruição. A outros coube em sorte Chibi--Robo!, que implica ajudar as personagens a cumprirem os seus deveres, ou Super Mario Sunshine, onde os jogadores limpam as ruas da sujidade e as pintam. Um terceiro grupo usou jogos de habilidade como Pure Pinball ou Super Monkey Ball Deluxe, que consiste em guiar uma bola através de labirintos.

Quando acabaram, foi pedido aos participantes que escolhessem 11 paciências entre 30 - fáceis, regulares ou difíceis -, para jogar com outro companheiro. Aquele que conseguisse terminar 10 conseguiria um prémio de 10 dólares para o seu companheiro. Os jogadores de jogos sociais eram significativamente mais propensos a ajudar os seus companheiros a seleccionar paciências fáceis. Justamente o inverso daqueles que jogaram jogos violentos.

Na segunda parte do estudo foi perguntado a 680 estudantes de Singapura, dos 12 aos 14 anos, quais eram os seus três videojogos favoritos e as horas que gastavam com eles, e foi-lhes pedido que preenchessem um formulário sobre ideias e hábitos. Segundo se deduz das respostas, aqueles que dedicam mais tempo a jogos em que se procura ajudar outras pessoas fazem-no também na vida real e, em média, tendem mais a partilhar, cooperar e criar empatia com os outros, e menos a admitir pensamentos de hostilidade e aceitar a violência como coisa normal.

Numa terceira mostra, foi perguntado a japoneses, dos 10 aos 17 anos, quanto tempo gastavam em jogos desse mesmo tipo. A seguir, fez-se um inquérito entre os companheiros desses estudantes, e verificou-se que os adeptos desses videojogos foram os melhor considerados, devido à sua disposição para ajudar.

Outro estudo confirma as conclusões de Gentile. Deve-se a Tobias Greitemeyer (Universidade do Sussex) e a Silvia Osswald (Universidade Ludwig-Maximilian, de Munique) [Tobias Greitemeyer e Silvia Osswald, «Prosocial video games reduce aggressive cognitions», *Journal of Experimental Social Psychology* (no prelo)]. Neste caso, pediu-se a 46 estudantes alemães que jogassem dois jogos: um pacífico, Lemmings, e outro neutro, Tetris, que serviu de controlo. No primeiro tem de se salvar alguns animais de diversos perigos; o outro é uma prova de destreza.

Quando acabaram de jogar, foi-lhes pedido que inventassem o final de três histórias que lhes propuseram ainda incompletas. As três apresentavam uma situação tensa, em que duas pessoas poderiam acabar a lutar entre si. Os que tinham jogado o Lemmings fingiram desenlaces em que as personagens mostravam pensamentos e reacções muito menos agressivos que os idealizados pelos jogadores do Tetris.

Tudo isto parece indicar que os videojogos não são, quanto a influência no comportamento, muito diferentes da televisão, do cinema, da literatura ou de outras artes e diversões: todas tendem a alimentar as atitudes que mostram.

Sem que haja uma relação estritamente causal nem um reflexo pavloviano, os jogos de tema humanitário incitam a ajudar, e os jogos violentos favorecem a agressividade, tal como Frank Capra inspira bons sentimentos e Tarantino pode indispor-nos com o mundo.

Talvez os videojogos não tenham mais força, mas as crianças e jovens, o seu público maioritário, são mais susceptíveis a estes influxos.