

## Efeitos dos videojogos sobre as crianças

por Nelson Zagalo Publicado Saturday, 23 November 2013

Esta semana foi tornado público um estudo sobre os efeitos da televisão e videojogos nas crianças, do Medical Research Council da Universidade de Glasgow [1]. O estudo realizou uma análise longitudinal, tendo-se examinado o consumo de televisão e videojogos realizados aos 5 anos e os seus efeitos psicológicos (conduta, hiperactividade, controlo emocional, relacionamento com os pares, comportamento social) aos 7 anos, depois de eliminadas outras possíveis causas através de metodologias para o efeito. Esta análise foi realizada a partir de um estudo maior iniciado em 2000 que começou a acompanhar cerca de 18 mil crianças desde o dia em que nasceram. Neste caso os investigadores utilizaram apenas os dados recolhidos de um total de 11 mil crianças, nas idades indicadas. O principal resultado do estudo revela que as crianças aos 7 anos não manifestavam qualquer impacto das atividades relacionadas com os videojogo praticadas quando tinham 5 anos.

Este estudo já tinha sido publicado em Março 2013, mas é claro que estas conclusões não interessaram aos media nessa altura. Por outro lado agora que o site "Games and Learning" resolveu dar-lhe destaque [2], e esse foi amplamente publicitado pela comunidade [3], a comunicação social não perdeu tempo em ir atrás do estudo e procurar descredibilizar o mesmo [4]. Fazendo-o de uma forma enviesada, dizendo que é um estudo solitário, o que não é verdade, os estudos sobre os efeitos negativos de videojogos têm sido amplamente rebatidos por apresentarem vários tipos de problemas [5]. Mas mais grave, acusando o estudo de não ter conseguido apresentar provas dos efeitos dos videojogos, e que por isso deveria ter sido arquivado sem ser publicado.



Ora este tem sido exatamente o problema de muitos estudos nesta área. É que só os estudos que apresentam efeitos negativos dos videojogos ou da violência nos videojogos, é que são normalmente publicados, e depois são amplamente citados. Já quando se faz um estudo desses e não se obtém qualquer efeito, opta-se por não publicar o estudo, dando mais força à abordagem negativa do assunto. É verdade que esse tem sido o comportamento de muitos investigadores, mas na realidade temos aprendido a lidar com as evidências contrárias, ou a ausência de evidências. Se um estudo conclui que não existe ligação entre dois elementos, neste caso videojogos e efeitos negativos psicológicos, é nossa obrigação publicá-lo, dá-lo a conhecer. Não se pode encarar como uma incapacidade de investigação, os investigadores não terem encontrado aquilo que era suposto encontrar, porque se a relação não foi encontrada, isso é em si mesmo uma prova não desprezível.

E neste estudo a quantidade de evidências encontradas são muitas e interessantes. Começando pela principal descoberta, do estudo não ter encontrado problemas quando estudados os efeitos de uma a três horas diárias de jogo, a verdade é que alguns efeitos começaram a manifestar-se a partir das três horas de consumo diário. Ora isto diz-nos algo que é puro senso comum, o equilíbrio entre atividades diárias. O problema não está nos jogos que se joga durante as três horas, mas antes em tudo aquilo que se deixa de fazer enquanto uma criança saudável. Por outro lado as crianças que não jogaram qualquer tipo de videojogo durante aqueles dois anos apresentaram mais problemas do que aqueles que jogaram pelo menos uma hora diária. Isto vem de encontro ao assunto do controlo emocional proporcionado pelos videojogos que tenho vindo a estudar nos últimos anos [6].

No final o estudo consegue apresentar dados que suportam os videojogos como uma atividade perfeitamente normal e saudável na vida das crianças. A sua total restrição é claramente aqui desaconselhada, ao mesmo tempo que o controlo de tempo excessivo é recomendado. Os videojogos como qualquer outro objecto cultural contribuem para o enriquecimento do universo mental das crianças, oferecendo-lhes substrato para lidar com a sua emocionalidade, assim como com os seus pares. Pensar que o simples facto de se jogar um videojogo pode contribuir para a destabilização psicológica de alguém, é pura superstição sem qualquer sustentação na realidade.



- [1] [Parkes A, Sweeting H, Wight D, et al, \(2013\), Do television and electronic games predict children's psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study, ADC Online First, published on March 25, 2013 as 10.1136-archdischild-2011-301508](#)
- [2] [Game Play Has No Negative Impact on Kids](#), UK Study Finds, Games and Learning, 15.11.2013,
- [3] [Twitter Jane McGonigal](#), 17.11.2013 e [SPCV Facebook](#) 17.11.2013
- [4] [Did a Study Really Just Prove That Video Games Aren't Bad for Kids?](#), Will Oremus, 18.11.2013, Slate.org
- [5] Christopher J. Ferguson, Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review, 2008, [Journal Aggression and Violent Behavior](#), Volume 12, Issue 4, July-August 2007, Pages 470-482
- [6] Estudos da eficácia dos jogos no controlo emocional, Virtual Illusion, 24 Maio 2013 <http://virtual->

