

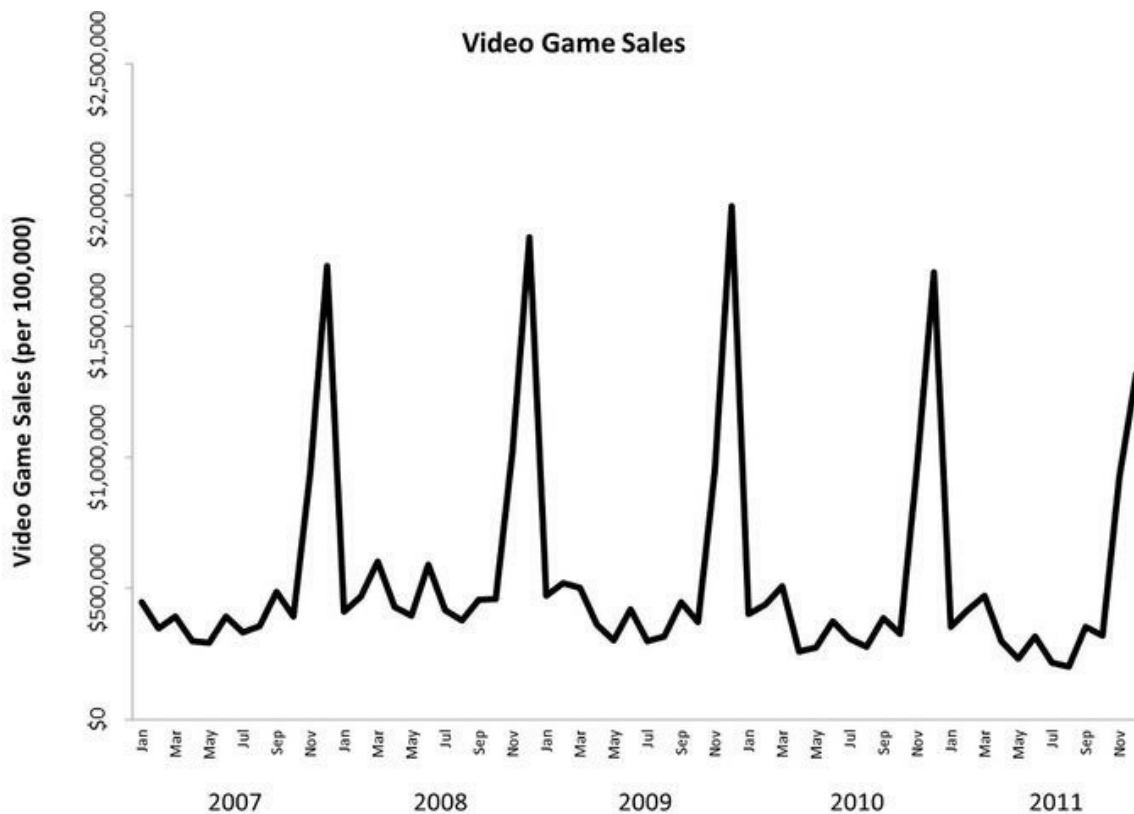
Videojogos contribuem para a diminuição da violência

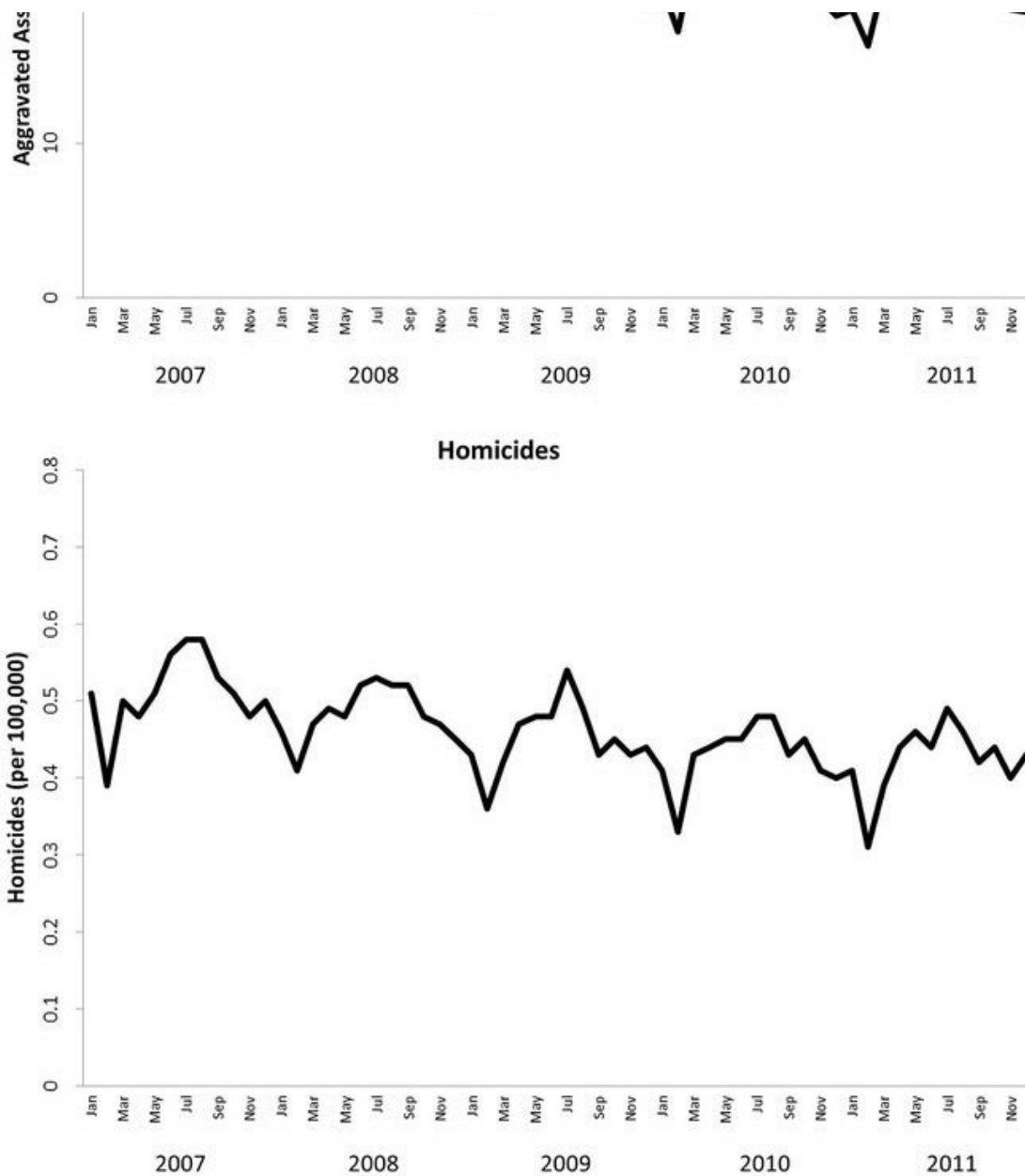
Nelson
Zagalo

1 de Outubro de
2014

Um estudo realizado por investigadores de duas Universidades americanas - Rutgers e Villanova - analisou os níveis de violência – homicídios e assalto agravado – em correlação com a história dos videojogos e datas de lançamento de alguns dos jogos recentes mais violentos – “*Grand Theft Auto: San Andreas*”, “*Grand Theft Auto IV*”, e “*Call of Duty: Black Ops*”. O resultado mais saliente e consistente do estudo dá conta do facto de os videojogos não aumentarem a criminalidade, apontando mesmo para a possibilidade contrária, de estes contribuírem para o seu declínio [1].

A correlação não é o mesmo que causalidade. Ou seja, num estudo deste género, em que analisamos datas de lançamento de jogos e distribuímos ao longo dessas o número de crimes perpetrados, não podemos estabelecer qualquer causa-efeito. Estamos a trabalhar com variáveis aleatórias, sem qualquer dependência entre elas. Os investigadores que fizeram o estudo sabiam disso, por isso tiveram o cuidado de “controlar” os dados nas suas tendências, ciclos e auto-correlações. Não que este controlo nos possa garantir umnexo de causalidade, mas ajuda no sentido de eliminar variabilidades como por exemplo o facto de os grandes jogos saírem normalmente no Inverno, e as taxas de crime aumentarem com o surgimento do Verão





Monthly changes in video game sales and violent crime between 2007 and 2011.

Os investigadores procuraram seguir neste estudo a mesma metodologia que já tinha anteriormente sido utilizada para a validação da “hipótese do calor” na criminalidade. Nessa investigação procurou-se avaliar os efeitos das temperaturas desconfortavelmente quentes sobre a criminalidade através de métodos de correlação. Após o controlo de variáveis conseguiu-se demonstrar que o calor, por si só, gerava um impacto positivo no aumento do número de homicídios e assaltos agravados. Assim agora pretendia-se perceber se à semelhança da “hipótese do calor” também existia uma “hipótese dos videojogos”, demonstrando que os videojogos potenciavam a criminalidade.

Os investigadores lançaram esta hipótese partindo das dezenas de estudos da psicologia realizados nos últimos anos e que têm apontado no sentido de um aumento da agressividade após o ato de jogar jogos violentos. Um indicador que tem sido obtido através de análises em laboratório, longe de condições reais, nomeadamente ausente da consciência dos impactos negativos das ações. Ou seja, uma coisa é um jogador de “GTA” sentir-se inclinado, para imediatamente a seguir a jogar: produzir barulho intenso que incomode os outros; dar molho picante a pessoas que sabe que não gostam de picante; ou responder a um inquérito com emocionalidade mais agressiva que antes de jogar. Outra é partir para um ato de violência em que se tem consciência da sua irreversibilidade ou punição social, como matar ou assaltar alguém.

o que sabemos sobre a violência é que esta não tem parado de diminuir nos últimos 5000 anos

Aliás, o que sabemos sobre a violência é que esta não tem parado de diminuir nos últimos 5000 anos de vida em sociedade, contra tudo aquilo que os media e a sociedade atuais acreditam. Steven Pinker [2] que se tem dedicado analisar estes dados, dá conta das várias fases deste processo de decréscimo e aponta essencialmente três possibilidades que explicam este decréscimo da violência entre humanos. A primeira tem que ver com o estado, enquanto sistema policial e de justiça, que retirou o poder ao cidadão comum de avançar para atos de vingança, que geravam depois espirais intermináveis de violência. A segunda tem que ver com o comércio, o facto de as tecnologias permitirem mais facilmente a comunicação e as trocas, tem feito com que o inimigo valha mais vivo do que morto. E a terceira toca inevitavelmente no que estamos aqui a discutir, e tem que ver com a produção de cultura – educação, literacia, ciência, arte, entretenimento, etc. – que tem tornado os seres-humanos mais conscientes de si e do outro, aumentando os níveis de empatia e simpatia.

Neste estudo agora apresentado, os investigadores optam por interpretar os resultados através de duas perspectivas: a primeira, à luz da teoria da catarse, que nos diz que o indivíduo se liberta das suas emoções negativas enquanto experiencia essas mesmas emoções em obras artísticas; a segunda, a ideia de que os indivíduos criminosos por altura do lançamento de grandes jogos violentos, acabam por ficar por casa a jogar, não saindo tanto à rua, cometendo menos crimes. Apesar de poder concordar com ambas, prefiro uma terceira que se liga à terceira explicação de Pinker (acima descrita).

Ou seja, acredito que o que está em causa nestes dados é fruto de um aumento da compreensão do outro, fortemente potenciado pelos níveis de produção cultural, nomeadamente a partir da segunda metade do século XX, incluindo naturalmente os videojogos. Porque aquilo que estas obras fazem, por mais violentas que sejam, é obrigar o jogador a ganhar mais consciência de si, a compreender melhor quem é e o mundo em que se insere. O que está plasmado num videojogo é fruto da cabeça de outro ser humano como nós, que usa o meio dos videojogos para se expressar. E quando se expressa, nomeadamente se o faz de modo narrativo, fá-lo sobre nós, seres humanos. No final, todos os videojogos contêm uma ideia, um sentir, uma expressividade humana, e quem joga pode estar inteiramente de acordo, ou em desacordo com ela.

Cabe ao jogador aferir se possui ainda necessidade de investir mais tempo a jogar um jogo violento para compreender melhor os seus próprios instintos, ou se avança para outro tipo de experiências que o satisfaçam mais. É óbvio que podemos, e devemos, dividir videojogos em categorias de violência, ou formativas. E já o fazemos, através dos selos PEGI. Porque sendo uma decisão que cabe ao jogador, esta não pode ser deixada nas mãos de crianças. Estas não possuem ainda um quadro mental definido capaz de suportar a sua autonomia e vontade nessa decisão.

[1] Markey, P. M., Markey, C. N., & French, J. E. (2014). "Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data". *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000030>

[2] Pinker, Steven. (2011). *The Better Angels of our Nature*. New York: Viking.