

Pesquisa alerta para riscos do videogame

VALBENE BEZERRA

A influência dos jogos eletrônicos na formação das crianças é tema de estudo de pedagoga, que concluiu que essa diversão estimula a violência

A preocupação constante de pais, professores e educadores com a influência dos videogames na educação das crianças levou a professora de Psicologia da Educação, Sílvia Rosa da Silva, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, a realizar a pesquisa *Influência dos Games na Formação de Crianças de 3ª e 4ª séries*, de escolas públicas e particulares.

O estudo, patrocinado pela Pró-Reitoria de Graduação da UFG, que incentiva a pesquisa na área de licenciatura, já foi concluído e está pronto para ser divulgado em congressos e encontros voltados à educação. Foram oito meses de trabalho de campo, envolvendo cerca de 170 meninos e meninas, de 9 a 12 anos – faixa etária que mais se identifica com o brinquedo, segundo a professora – das escolas Ateneu Dom Bosco, Tributário Polivalente Pio XII, Municipal Jarbas Jaime, Núcleo Educacional Castro Ottoni, Colégio Sul D'América e Estadual Nazir Safatle.

Encerrada a pesquisa, a professora e seu colaborador, o estudante de Educação Física da UFG, Luís César de Souza, concluíram que 50% dos entrevistados têm videogame em casa e que 99,9% jogam regularmente. Os que não têm o aparelho, frequentam as lojas de fliperama ou a casa amigos. Durante as entrevistas, os pesquisadores procuraram descobrir até que ponto os games influenciam no comportamento da criança, na aquisição de valores, na linguagem, na percepção e na representação do jogo em si.

Os resultados, de acordo com Sílvia Rosa, foram contundentes. Muitos deles confirmam a hipótese de que os games incentivam e têm relação direta com a violência, à medida que a criança assimila de forma significativa os personagens e as brincadeiras.

Ficou provado também que a maioria dos personagens tem perfil violento. Entre os jogos disponíveis no mercado, um dos mais populares é Johnny Cage, que, conforme a professora, tem características fascistas, incentiva a agressividade, o egoísmo e o egocêntrico. O personagem detesta perdedores e sua comida favorita é filé de "tiras" de Nova York. Ela compara esse tipo de game a uma bomba relógio instalada dentro de casa e pronta a explodir a qualquer momento. "A criança assimila muitos valores desses personagens, por isso é imprescindível que os pais

acompanhem os filhos na escolha dos games", diz a professora, apontando como solução a criação urgente de jogos educativos. "Se essas medidas não forem tomadas, estaremos formando gerações inteiras para a violência", avisa Sílvia Rosa.

Aventura

Os games de aventura também estão entre os preferidos da garotada. Mario Brothers, um jogo de fases em que o personagem tem de vencer uma série de obstáculos e desafios, é um deles, mas nem por isso deixa de ser agressivo.

Como a variedade de games disponíveis no mercado é enorme, para facilitar a pesquisa, Sílvia Rosa dividiu os jogos em quatro categorias, levando em consideração a preferência das crianças: luta, aventura, esportes e outros. "As crianças se identificam muito mais com os jogos de luta, mesmo não gostando do personagem, e observam todos os detalhes do personagem como o aspecto físico (se é bonito, é forte, é loiro, tem corpo perfeito e bem-malhado)", ressalta a professora, completando que os preconceitos contra personagens femininos, fracos e oprimidos vêm embutidos nas respostas e na reação das crianças.

Vício

Se o game vicia ou não a criança, a pesquisa de Sílvia Rosa ainda não pôde comprovar. "O vício é menos prejudicial do que o conteúdo dos games, porque à medida que a criança joga e aperfeiçoa o jogo, o prêmio para o ganhador vem em forma de tempo. Quanto mais ele ganha, mais tempo ele tem. A pesquisa deixa claro que a criança redimensiona o tempo de exposição diante do brinquedo. Muitas confessaram jogar por mais de 20 horas semanais, mas a média é de 10 horas por semana."

O vício dos videogames é outro assunto que ela pretende abordar em uma próxima etapa da pesquisa, desta vez envolvendo pais e educadores. É quando deve trabalhar com a representação que as próprias crianças fazem dos personagens e dos jogos.

Para Sílvia Rosa, é muito triste constatar que não há jogos educativos à disposição das crianças. Não que eles não existam. O problema é que só são acessíveis àqueles que podem adquirir o game em CD-ROM e acoplar ao computador. "Pode parecer dramático, mas ficamos estarecidos com o fato de a indústria não fabricar vídeos educativos na mesma proporção dos violentos", esclarece a professora.

Sílvia Rosa explica que um game educativo alia diversão e aprendizagem, e contribui para o desenvolvimento e a construção do conhecimento crítico da criança. "Para a criação de games voltados exclusivamente à



Brincadeira perigosa: a maioria dos personagens dos games tem perfil violento e incentiva a competição e o egoísmo



Sílvia Rosa da Silva, professora da Faculdade de Educação, e **Luís César de Souza**, que colaborou na pesquisa: dados contundentes

educação, é necessário que sejam formadas equipes de especialistas, o que não interessa muito às empresas", sublinha a psicóloga.

Os pontos negativos dos games superam os positivos. Entre as vantagens dos jogos eletrônicos, mesmo com enfoque violento, a professora aponta o desenvolvimento mental da criança, o estímulo ao raciocínio, a aquisição de noções de espaço e tempo. Segundo ela, é muito mais fácil ver do que re-

fletir. "O game reduz a possibilidade de reflexão pelo apelo visual. É o caso da TV", compara.

Limites

Sílvia Rosa diz que é importante os pais imporem limites e disciplinarem o tempo de exposição dos filhos ao videogame. "A própria criança tem noção de que o game atrapalha sua vida escolar, os passeios, a vida em família, mas ela não é capaz de assimilar de forma

consciente as implicações e o significado dessas representações", revela a pesquisa.

Na avaliação da professora, que ao iniciar a pesquisa só via pontos negativos nos games, o trabalho serve para desmitificar os jogos eletrônicos e para levantar outras questões relacionadas aos games em uma próxima pesquisa.

Além dos vídeos, a garotada também tem ampla literatura à sua disposição nas bancas de

revistas. Já a literatura é muito restrita, segundo Sílvia Rosa, o f dos games é muito rec agora vem sendo obje todos e pesquisas. "A servem para aperfeiço pes. Quanto mais mor a possibilidade de analisa a professora, outubro pretende exp quisa no encontro da ção Nacional de Pesq em Educação.