

Estudo associa super-heróis virtuais a comportamento social

Um estudo da Universidade de Stanford, na Califórnia, publicado na quarta-feira (30) na revista *PLoS ONE*, sugere que o uso de superpoderes em jogos virtuais imersivos pode afetar o comportamento social das pessoas, tornando-as mais predispostas a ajudar os demais.

O artigo está baseado em um experimento envolvendo realidade virtual. Os pesquisadores dividiram os participantes em dois grupos, dando a um deles o poder de voar no jogo virtual, controlado pelos braços, de maneira semelhante à habilidade do Super-homem. Os demais assumiram o papel de passageiros virtuais em um helicóptero.

Alguns deles foram autorizados a apenas explorar a cidade do ponto de vista aéreo, enquanto outros tinham como missão encontrar uma criança diabética desaparecida e salvar a vida dela entregando-lhe insulina.

Os resultados revelaram que, independentemente da tarefa recebida, os participantes que ganharam o poder de voar no jogo ficaram mais propensos a ajudar um pesquisador a pegar canetas no chão, derrubadas por ele “acidentalmente”, depois de encerrada a experiência virtual. As pessoas desse grupo ajudaram significativamente mais do que as demais.

“O superpoder no mundo virtual levou a um comportamento mais solidário no mundo físico, independentemente de como os participantes usaram o poder no jogo”, afirma o artigo.

SUPER-HOMEM

A hipótese dos pesquisadores para explicar esse resultado considera a existência de conceitos e estereótipos incorporados à capacidade de voar, fazendo com que os participantes associem essa habilidade os super-heróis, em particular ao Super-homem. Essa relação teria influenciado o comportamento subsequente no mundo real.

Sendo assim, os cientistas acreditam que o superpoder virtual pode, de alguma forma, mudar o conceito que os participantes têm de si mesmos. Eles passam a enxergar-se como “alguém que ajuda”, ainda que por um breve período.

O experimento levou ainda os cientistas a indagar se o nosso cérebro pode reagir à memória de uma experiência virtual, como se ela realmente tivesse ocorrido. Nesse caso, sugere o artigo, seremos capazes de usar a realidade virtual e jogos para tratar distúrbios psicológicos, como o distúrbio pós-traumático.

Estudos recentes já haviam revelado que jogos de videogame pró-social conduziam a uma maior propensão a um comportamento solidário posterior no mundo real. No entanto, é a primeira vez que

COMPORTAMENTO

Postado em 01/02/2013

uma pesquisa mostra essa relação na realidade virtual imersiva, que permite às pessoas ocupar “avatares” diferentes delas de uma forma extremamente realista.

“Esta pesquisa ilustra o potencial da utilização de experiências com tecnologia de realidade virtual para aumentar o comportamento pró-social no mundo físico”, concluem os pesquisadores.

Fonte: G1