
Comparação de estilos parentais de homicidas reais e homicidas virtuais

Giovana Veloso Munhoz da Rocha

Doutora em Psicologia - Universidade de São Paulo

Docente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia - Universidade Tuiuti do Paraná

Docente do Curso de Psicologia - Faculdade Evangélica do Paraná

Evelise Galvão de Carvalho

Psicóloga

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia - Universidade Tuiuti do Paraná

Resumo

Com o crescimento da violência entre a população jovem brasileira e mundial, muito se pergunta sobre qual seria a causa desse crescimento. Este trabalho teve como objetivo relacionar dois fenômenos considerados como fatores desencadeadores da violência, jogos online e estilos parentais negativos. Comparando os estilos parentais de dois grupos, sendo Grupo A- Homicidas Reais, formado por adolescentes infratores que cometeram pelo menos um homicídio em sua história infracional; e o Grupo B- Homicidas Virtuais, formado por jogadores de Counter-Strike, jogo online extremamente violento, por mais de 2 anos com frequência de 3 vezes na semana, este trabalho buscou encontrar semelhanças e diferenças entre os grupos. Os resultados demonstraram que em algumas práticas existe diferença, entre os dois grupos como, por exemplo, a prática negativa de Abuso Físico, sendo esta prática mais frequente e intensa no grupo A se comparando ao Grupo B. Através desta pesquisa foi possível observar fatores que podem influenciar a prática de jogos violentos online e a prática de atos violentos na vida real.

Palavras-chave: estilos parentais; jogos online; violência; homicidas; adolescentes.

Abstract

With the growth of violence amongst the young population of Brazil and also worldwide, a lot has been asked about the source of this increase. This research had the purpose of relating two phenomena considered to be unraveling of this violence, online games and negative parenting practices. Comparing two group's parenting practices, being Group A - Real murderers, formed by juvenile offenders who bore at least one homicide in their criminal files and Group B - Virtual murderers, formed by counter-strike players, who have been playing for at least two years with a frequency of at least 3 times a week. This is a first person shooter and a rather violent game. This research showed the difference between these two groups. The results showed that in some "practices" there is a difference between the two groups, as in the negative parenting style of physical abuse, being this practice more frequent and intense in Group A than in Group B. Through this research it was possible to observe factors which could influence the practice of violent games online and the practice of violent acts in real life.

Keywords: parental practices; online games; violence; murderers; juveniles.

Introdução

A cada dia que passa, somos arrebatados por um número crescente de notícias sobre crimes violentos, e o mais preocupante é notar que parte deles é cometida por infratores muito jovens. Certamente são muitos os desencadeadores um deles, que anos atrás não era considerado como fator desencadeador da violência, são os jogos violentos praticado em rede comum entre os jovens.

A modernidade e a globalização facilitam o acesso à tecnologia, o que contribuiu para o crescimento das populações que fazem uso deste tipo de entretenimento. Existem dúvidas e controversas quando se fala em jogos violentos, atos violentos e a relação entre eles, desenvolvimento infantil e comportamento juvenil. Alguns estudiosos (Anderson e Ford, 1986; Berkowitz, 1984; Gomide, 2000) afirmam que o ato de jogar e “matar” virtualmente e assistir filmes violentos podem desencadear o comportamento agressivo no contexto real.

A importância estimulou à criação de novas leis para a proibição da distribuição e comercialização desses jogos, entre eles, o Counter Strike (CS) e Everquest, segundo uma decisão judicial proferida pelo Juízo da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais, válida em todo o território nacional, nos autos da Ação Civil Pública nº 2002.38.00.046529-6 por serem tais jogos foram considerados “impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores, em ofensa ao disposto nos artigos 6, I, 8, 10 e 39, IV, todos do Código de Proteção e Defesa do Consumidor.” (PROCON/GO – 2008)

O ato violento abordado nesse artigo é o homicídio. Existem os homicidas que neste artigo são chamados de virtuais, pois são matadores profissionais, mas só o fazem no mundo virtual, por meio dos jogos online, enquanto existem os homicidas reais os quais já cometeram esse delito e foram ou serão condenados pelo ato.

Segundo Barros e Cols (2001), o coeficiente encontrado para mortalidade por homicídio no grupo etário de 0 a 19 anos, da ordem de 631,7%, é alarmante. Mesmo na faixa etária de 0-9 anos houve aumento, mas foi na de 10-19 anos que se concentraram mais de 90% dos homicídios em todos os anos de série.

Em relação ao aumento dos homicídios no decorrer das décadas, Waiselfisz (2007, p 21) demonstra em

o Mapa da Violência dos municípios Brasileiros, que entre 1994 e 2004, os homicídios na população jovem saltaram de 11.330 para 18.599, um aumento decenal de 64,2%, crescimento bem superior ao da população total: 48,4%. Em 2004, 39,7% das mortes de jovens acontecidas foram por homicídio. Para alguns estudiosos (Bailard e Wiest 1996, Kirsh 1998, Gomide, 2000, Bandura e Iñesta, 1973/1975), o aumento dessa violência está diretamente relacionado com aos efeitos que mídia tem no comportamento dos jovens.

Strasburger (1999) demonstra que embora a violência na mídia certamente não é a causa principal da violência na vida real, mas sim um fator significativo – um fator mais suscetível a influências comportamentais de que, por exemplo, racismo, pobreza, preconceitos sexuais, diferenças psicológicas individuais ou qualidade dos cuidados parentais.

A mídia é composta de por vários instrumentos, a televisão, os jornais, internet, revistas, jogos e etc. Dentre eles utilizados pela mídia pode-se citar como fator desencadeante da violência aquele que será abordado nesse trabalho: os jogos virtuais. Kirsh (1998) verificou que utilizar jogos violentos pode conduzir ao desenvolvimento de atribuições de hostilidade enviesadas, ou seja, uma hostilidade não contínua, em crianças, com idades compreendidas entre os oito e dez anos.

Hoje, um dos jogos virtuais mais utilizados é o “Counter Strike”, conhecido como CS entre jogadores. Counter Strike é um popular jogo de computador, mais especificamente um “mod” de Half-Life¹ para jogar online. É um jogo de tiro, jogado em primeira pessoa, nele assume-se um personagem ativo que pode pertencer a um dos dois grupos que participam, um grupo é chamado de contra terroristas e o outro terroristas. É composto por rodadas nas quais as equipes lutam até a vitória.

Visto a grande utilização destes jogos online violentos e o aumento da violência na população jovem brasileira e a preocupação com a incidência de jovens que cometem crimes em especial, o homicídio, inspirados ou tendo seus comportamentos violentos desencadeados ou influenciados pela mídia em geral ou especificamente por esses jogos online.

São inúmeros os exemplos de casos de crimes cometidos por influência de jogos e da mídia, os quais o sujeito não tinha um histórico de violência, que acabaram cometendo o homicídio, podemos citar o caso ocorrido em São Paulo em 1999 onde um estudante de Medicina disparou a sua metralhadora na direção da platéia; o massacre de Columbine em 1999 nos Estados Unidos, onde os estudantes Eric Harris,

de 18 anos, e Dylan Klebold, de 17 anos, atiraram em vários colegas e professores, o alemão Robert Steinhäuser; Caso de 6 jovens em Nova York que cometiam crimes imitando o jogo Grand Theft; O assassinato do menino Gabriel em Santa Catarina em 2007; Na Inglaterra Warren Le Blanc assassinou Stefan Pakeerah e as autoridades alegam que foi inspiração no jogo chamado Manhunt em fevereiro de 2004.

Ropper (1991) aponta que adolescentes homicidas são mais comumente provenientes de famílias criminalmente violentas e que sofreram abuso sexual na infância. Dois terços dos assassinos tiveram experiência brutal, contínua e implacável na infância (Mason 1991). Vários pesquisadores, ao estudarem sobre práticas educativas parentais, conseguiram identificar relações significativas entre as práticas adotadas pelos pais e o posterior desenvolvimento ou inibição de comportamentos antissociais (Gomide, 2003; Mathews, Woodall, Kenyon & Jacob, 1996; Patterson, Reid & Dishion, 1992; Pettit, Laird, Dodge, Bates & Criss, 2001; Reppold e cols., 2002).

Dentro dessas práticas educativas, Gomide (2003) construiu um modelo que contém sete práticas educativas que constituem o Estilo Parental. Duas delas estimulam o comportamento pró-sociais, inibidor do antissocial, e

¹ *Mods De Half-Life* são modificações do jogo Half-Life, ou seja, jogos que são elaborados com base no Half-Life porém possui algumas diferenças e modificação.

cinco práticas educativas negativas relacionam-se aos comportamentos antissociais, são elas:

A *monitoria positiva* é definida como o conjunto de práticas parentais que envolvem atenção e conhecimento dos pais acerca de onde seu filho se encontra e das atividades desenvolvidas pelo ele (Dishion & McMahon, 1998; Gomide, 2001, 2003, 2004; Stattin & Kerr, 2000).

O *comportamento moral* refere-se a uma prática educativa pelo qual os pais transmitem valores como honestidade, generosidade e senso de justiça, fazendo a discriminação do certo e do errado por meio de modelos positivos, sempre mediando a relação com afeto. (Gomide, 2003).

A *negligência* se caracteriza pela falta de atenção dos pais com as necessidades de seus filhos. Os pais deixam de ter responsabilidades pela criança, não auxiliam seus filhos e assim havendo a ausência de amor e carinho na interação família.

A *punição inconsistente* ocorre quando os pais punem ou reforçam os comportamentos de seus filhos de acordo com o seu bom ou mau humor, de forma não contingente ao comportamento da criança, ou seja, é o estado emocional dos pais que determina as ações educativas e não as ações da criança (Gomide, 2004).

A *monitoria negativa* é o excesso de fiscalização por parte dos pais na vida dos filhos e por meio de inúmeras instruções repetitivas, que acabam não

sendo seguidas pelos filhos, produzindo um clima familiar estressante, hostil e sem diálogo, uma vez que os filhos em consequência do comportamento dois pais tentam preservar a sua privacidade evitando falar sobre suas particularidades.

A *disciplina relaxada* é caracterizada pelo não cumprimento de regras estabelecidas. Os pais ameaçam e quando se confrontam com comportamentos opostos e agressivos dos filhos omitem-se, sem fazer valer as regras (Gomide, 2003, 2004).

O *abuso físico* ocorre quando os pais machucam, batem com objetos ou causam dor em seus filhos na tentativa de controlá-los. Para Gomide (2003) a prática do abuso físico pode gerar crianças apáticas, medrosas, desinteressadas e, principalmente, antissociais.

Considerando o apresentado até aqui, este artigo buscar apresentar os resultados obtidos na pesquisa que analisou a relação entre o ato de matar e os estilos parentais entre o Grupo de Homicidas Reais e Homicidas Virtuais.

Objetivo

Comparar as semelhanças e diferenças existentes nos resultados do IEP (Inventário de Estilos Parentais) de homicidas reais em comparação com homicidas virtuais.

Método

A amostra analisada foi composta por dois grupos de jovens: Um Grupo de jovens que cometeram homicídio na vida real (Grupo A) e um grupo que não tem histórico infracional, mas tem como hábito jogar em rede na internet jogos de violência (Grupo B). Cada grupo foi composto por 12 participantes, de idade entre 13 e 25 anos.

O Grupo B foi contactado em Lan Houses da cidade de Curitiba, nas quais possuem o jogo Counter Strike para utilização dos frequentadores e foram convidados para participar da pesquisa. Foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e após o sua assinatura ou do responsável foi iniciada a aplicação do IEP. Para este grupo foi realizada na própria Lan House, em um lugar adequado e reservado e que estabeleça a privacidade para que se possa aplicar o inventário, ou então, os jovens poderiam comparecer ao Laboratório de Estudos Forenses da FEPAR.

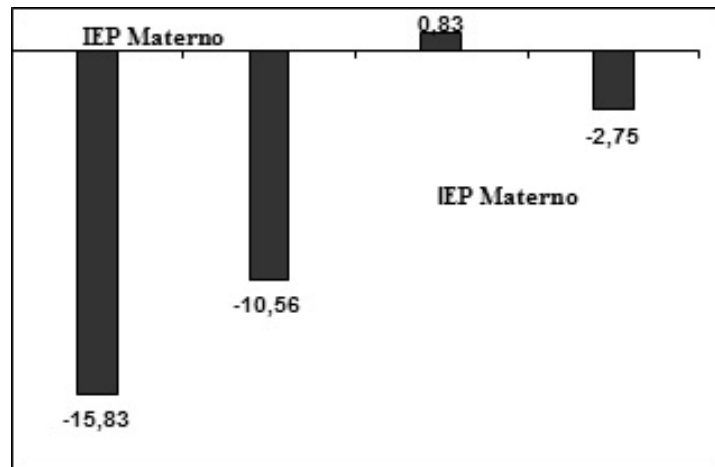
O Inventário de Estilos Parentais (IEP) que tem como objetivo avaliar os estilos parentais. Este é um instrumento que possui três versões para este estudo foi utilizado à versão na qual o próprio jovem responde em relação aos seus cuidadores. O Inventário é composto por 42 questões relativas às sete práticas parentais: monitoria positiva, comportamento moral,

punição inconsistente, negligência, disciplina relaxada, monitoria negativa e abuso físico.

O inventário foi aplicado individualmente de acordo com a possibilidade do participante, podendo ocorrer em local reservado na Lan House ou nas dependências do Lefor. Os dados referentes aos adolescentes do grupo A, homicidas reais, fazem parte de um banco de dados da pesquisadora-orientadora deste trabalho, (Rocha, 2008).

Resultados

Figura 1: Média do IEP Total Materno e Paterno de Homicidas Reais e Homicidas virtuais.



Da amostra de 12 participantes no GA (Grupo A), apenas R1 apresentou resultado positivo no escore

total do IEP materno, os outros participantes da amostra obtiveram resultados negativos no IEP total materno. O pior resultado foi o de R10, cuja prática educativa materna total contabilizou -27 pontos. O GA – Materno obtiveram -15,83 de média um valor discrepante em consideração ao GB – Materno que obteve 0,83. Sendo assim o GB em sua maioria apresentou resultados positivos houve os casos de resultados negativos, porém estes com valores menos negativos se comparados com o GA.

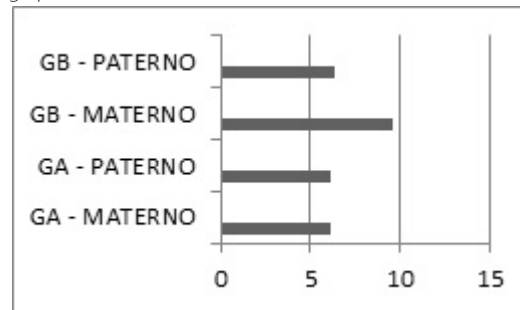
Os escores totais do IEP materno do GA apresentaram valores negativos, o que indica práticas parentais de risco. Esses dados confirmam Patterson et al, 1992; Simons et al, 2001 quando estes argumentam que crianças com comportamentos de agressividade e de oposição estão em situação de risco para o posterior desenvolvimento de comportamentos delinquentes durante a adolescência, uma vez que frequentemente são criadas em um ambiente em que as práticas parentais são inadequadas.

Sendo assim, pode-se dizer que o GB apresentou resultados coerentes com a literatura, pois os valores positivos na avaliação dos estilos parentais, que corresponde à confluência de práticas educativas exercidas pelos pais.

Monitoria positiva

Os resultados obtidos na Monitoria Positiva Paterna (fig. 2) foram menores que os obtidos na Materna, em termos de valores gerais, visto que ainda hoje é a figura Materna que faz grande parte da Monitoria de seus filhos. O GA – Materno teve média de 6,17, enquanto O GB – Materno 9, 58.

Figura 2. Média de Monitoria Positiva Paterna e Materna para os dois grupos.

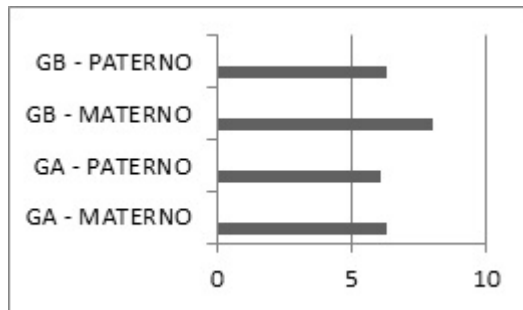


O GB- Materno obtiveram médias consideradas boas, chegando próxima ao valor máximo bruto de 12. Segundo Stattin e Kerr (2000) a monitoria positiva tem sido relacionada a baixos índices de delinquência, hábitos de fumar, usar drogas e ter comportamentos infratores. Nas amostra pesquisada é evidente a baixa utilização desta prática nas mães dos homicidas reais.

Comportamento moral

Ambos os grupos apresentaram valores consideráveis quanto ao comportamento moral (fig. 3), porém o GA

Figura 3. Média de Comportamento Moral Paterna e Materna para os dois grupos

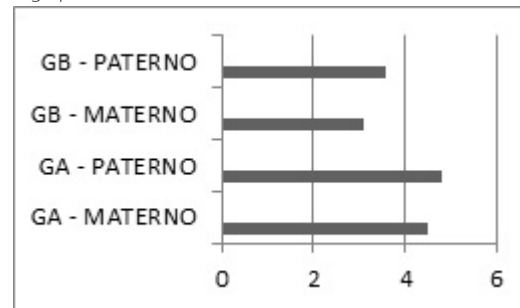


obteve valores inferiores ao do GB o que segundo Hughes e Dunn (2000) focalizam a questão da moral nas relações entre estilos parentais e comportamento sócio moral argumentando que a delinquência na idade adulta parece estar relacionada à criança não presenciar e não vivenciar modelos morais nas atitudes da sua própria família. Os pais coerentes favorecem experiências que venham a desenvolver tais valores. Ajudam os filhos a fazer autocritica e reparação de dano por um comportamento inadequado; tem habilidades sociais, senso de justiça e empatia. Gomide (2006).

Punição inconsistente

Em relação a prática de punição inconsistente (fig.4), o GA apresentou a média de 4,5 nessa prática materna negativa. Enquanto o GB teve média de 3,08 e todos os participantes apresentaram resultados ou na média ou abaixo dela. Nessa prática, existem chances da criança ser punida ou reforçada positivamente pelo mesmo comportamento. A punição inconsistente ou não contingente interfere, sobretudo, na percepção do indivíduo, prejudicando a sua avaliação no que se

Figura 4. Média de Punição Inconsistente Paterna e Materna para os dois grupos

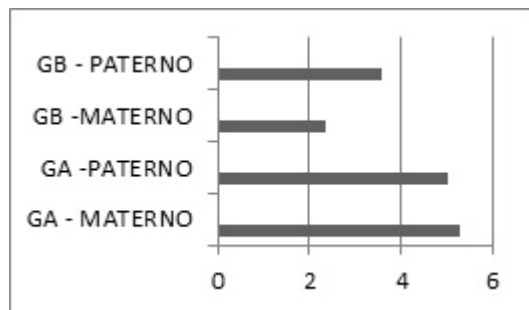


refere aos efeitos que suas ações têm sobre os outros e sobre o meio. (Gomide, 1998)

Negligência

Os resultados apresentados nesse quesito demonstraram (fig. 5) grande discrepância nos dois

Figura 5. Média de Negligência Paterna e Materna para os dois grupos



grupos, as médias obtidas por essa prática resultou em uma diferença considerável entre as GA – Materno e GB – Materno. Esses resultados conferem com idéia de Feldman (1977), que a ligação entre a carência afetiva e o crime, assertiva esta baseada na proposição de que a carência prejudica fortemente a capacidade para constituir relações afetivas com os outros, leva, ao desenvolvimento de comportamento infrator futuro, ou seja, o jovem que viveu em ambiente com carência ou ausência de relações afetivas consistentes poderá prejudicar o outro sem remorsos.

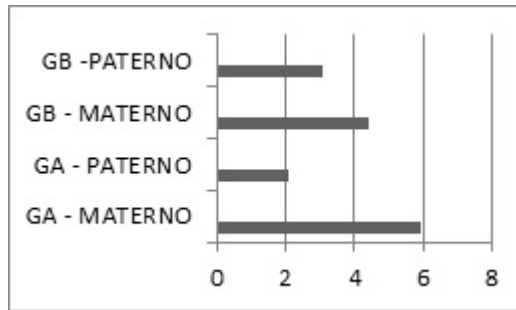
Os valores apresentados por ambos os grupos são considerados altos para uma prática negativa. Sendo 27 de 45 participantes dentro dos valores de risco, sendo 17 participantes do GA e 10 no GB, lembrando que o GB possui 24 participantes enquanto o GA 21. Esses valores foram apresentados tanto nos resultados das práticas maternas como nas práticas paternas. Sendo

suas respectivas médias foram para o GA de 5 e para o GB 3,58. O comportamento reativo agressivo é suposto como sendo promovido pelo comportamento parental em que há pobre apego no relacionamento por parte dos pais com as crianças, exemplo: falta de calor e carinho na interação com a criança, estes podem desencadear sentimentos de insegurança, vulnerabilidade e eventual hostilidade e agressão em relacionamentos sociais (Dodge et AL, 1994).

Disciplina relaxada

Neste caso, as médias maternas de ambos os grupos apresentam médias próximas (fig. 6). Considerando o GA – Materno alcançando 4,92 de média e o GB - Materno 4,73. Segundo Cavell (2000) falhas por parte dos pais em estabelecer práticas de disciplina e

Figura 6. Média de Disciplina Relaxada Paterna e Materna para os dois grupos



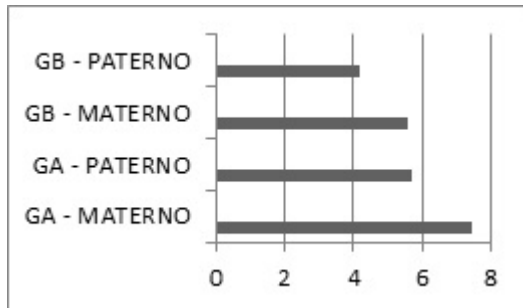
monitorias podem levar ao comportamento antissocial, assim como a disciplina demasiadamente severa.

Nessa prática o GA – Paterno apresentaram escores baixos, obtendo médias de 2,11. Uma das razões e hipóteses que podem ser levantadas a respeito dos baixos escores do GA, é que pode ocorrer uma ausência de disciplinamento, senão existe um comportamento de disciplina da figura paterna, assim não há como eles praticarem a disciplina relaxada.

Monitoria negativa

Em relação aos resultados obtidos em monitoria negativa (fig. 7), ambos os Grupos apresentaram valores altos. Em

Figura 7 Média de Monitoria Negativa Paterna e Materna para os dois grupos



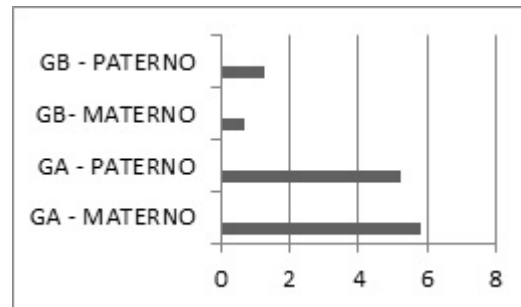
relação à prática materna, o GA obteve 7,47 de média e o GB 5,58 considerando que Monitoria Negativa é uma prática prejudicial, os valores aqui encontrados são altos.

Essa diferença relevante entre os dois grupos, principalmente em relação às práticas maternas. A maioria dos modelos de monitoria “estressante” acarreta efeitos para os adolescentes como: tendência a unirem-se a pares antissociais o que, concomitantemente, aumenta-se o risco para delinquência e engajamento com pares desviantes (Patterson et AL, 1992). Visto que os Homicidas Virtuais possuem Clãs, Guilds, que são consideradas gangues virtuais. Podendo ser considerado esses especialmente neste caso como um dos grupos desviantes, os quais podem manter vinculação.

Abuso físico

Nessa prática, encontram-se discrepâncias entre os dois grupos (fig. 8). O GA - Materno R2, R3, R6 resultou em dados superiores a 6, sendo que segundo

Figura 8 Média de Abuso Físico Paterna e Materna para os dois grupos



os dados normativos indicativos de risco valores acima de 1 já são considerado de risco. No GB - Materna somente o V5 apresentou valores acima de 1, somando 5. Estes resultados corroboraram com Haapasotoa e Pokelaa (1999) que afirmam que práticas parentais violentas têm sido consideradas como fatores etiológicos de problemas sociais e psicológicos, como comportamentos criminosos e distúrbios psiquiátricos em adultos.

Os dados nessa prática confirmam o que a literatura diz que crianças que observam a violência aumentam a tolerância para com o comportamento violento. O adolescente exposto a violência segundo esses autores irá tolerar mais o ato da violência. Molitor and Hirsch (1994).

Esse alto escore também prejudica a influência das práticas positivas no desenvolvimento da criança. Segundo Eron (2001) empatia e atitudes que levam a violência são componentes importantes do processo de avaliação moral que pode ser afetado por exposição à violência na realidade ou nos meios de comunicação.

Segundo esses resultados, os estilos parentais influenciam e diferenciam o grupo dos Homicidas Reais e Homicidas Virtuais, pois práticas negativas com escores altos e a ausência ou escores baixos nas práticas positivas prejudicam as relações afetivas, a

criação de vínculos afetivos, a internalização de regras sociais, a empatia, a existência de culpa e a vergonha, a autoestima comportamentos e sentimentos que atuam como fatores de proteção contra o comportamento anti-social, como demonstra a literatura.

Conclusão

Com a literatura estudada e após os resultados adquiridos podem-se observar diferenças e semelhanças nas práticas parentais apresentadas pelos dois grupos. Semelhanças em aspectos como Monitoria Negativa e Disciplina Relaxada; esses dois comportamentos parentais como vistos na literatura Ex: Patterson (1992), Carvell (2000) e Gomide (2004) acarretam em tendências, por parte dos adolescentes educados com essas práticas, a ingressar em grupos desviantes. Visto que para os adolescentes jogadores virtuais fazem partes de clãs dos quais eles estão inseridos podem ser considerados aqui um grupo desviante, pois juntos eles cometem esses atos de violência. A disciplina relaxada impede que os pais estabeleçam regras e limites sobre o comportamento dos filhos. Dando assim condições ao filho de estabelecer as suas regras próprias, sendo que estas podem ir de desencontro com as regras estabelecidas socialmente.

Semelhanças também foram encontradas em relação a valores positivos nas duas práticas positivas. Porém, o Grupo A apresentou valores mais baixos que o sendo esse fato relevante e em concordância com a literatura na área, ser as duas práticas positivas que podem ser Grupo B, fatores de resiliência e inibição para o comportamento anti-social.

O Abuso Físico apresentou os resultados mais discrepantes nessa pesquisa. O grupo A obteve valores altos comparados com os grupos B. Considerando esse fator, e através do conceito desengajamento moral, podem-se levantar algumas questões sobre a influência a violência pela mídia e jogos online, Até que ponto os jogos e a mídia influenciam adolescentes que tiveram criação em lares com práticas parentais adequadas?, O quanto adolescentes expostos a violência através da mídia são influenciados em comparação com adolescentes expostos a violência real? A insensibilidade que ocorre em decorrência com o Desengajamento Moral, através da exposição à violência, contra atos violentos, pode ser considerada desencadeador para o sujeito cometa atos de violência na vida real ou fique insensível para atos violentos ocorridos? Através desses resultados, pode-se concluir que a violência real sofrida pelo indivíduo (homicida real), foi um dos fatores que influenciou nos atos violentos cometidos pelos Homicidas Reais,

pois foi nessa prática que se verificaram as maiores diferenças.

Os resultados nas práticas parentais apresentados pelo Grupo A demonstram uma contradição em relação às práticas negativas, ou seja, para que se exerça uma Monitoria Positiva eficaz e adequada é necessário que se tenha um acompanhamento diário das atividades de seus filhos e uma relação de apego seguro, carinho e atenção. Porém pais que exercem Abuso Físico alto e Negligência, não são pais que estabelecem relação de afeto e atenção com seus filhos, visto isso as práticas positivas se tornam ineficaz em sua prática. O mesmo acontece com o Comportamento Moral, ele só será internalizado na criança se houver um modelo de Comportamento Moral por parte dos pais, porém pais que batem, agridem e espancam os seus filhos, não podem estar dando um modelo eficaz de empatia, respeito para com o próximo. Todos esses aspectos levam a concluir que os valores apresentados nas práticas positivas do Grupo A são de relevância porém também mostra, através dos resultados das práticas negativas, que essas práticas não são eficazes para a inibição dos práticas negativas, pois essas não foram feitas de maneira adequada.

A amostra de 24 participantes para amostra, estatisticamente é considerada muito pequena. Para que se possam afirmar e generalizar essas diferenças poderia

ser feito uma pesquisa contendo mais participantes, em diferentes contextos. Também utilizando outros jogos de violência em primeira pessoa, conteúdo ou não equipes, RPGs, jogos online ou não. Porque existe uma variedade imensa de tipos de jogos e não se pode fazer uma generalização quanto ao jogo, pois cada jogo tem suas características envolvem comportamentos e habilidades por parte dos participantes diferente dos outros.

Outra limitação, além da quantidade de participantes, foi não utilizar o contexto social de cada sujeito, ou seja, não levar em consideração aonde eles vivem, ambientes de riscos além do ambiente familiar. Como por exemplos, moradores de favelas, invasões. Todos os participantes do Grupo B têm estudo, sendo 90% da amostra com 3º Grau Completo ou Incompleto, diferentemente do Grupo A que muitos não concluíram o Ensino Médio. Esses fatores ambientais além do contexto familiar poderiam influenciar consideravelmente nos resultados.

Outras pesquisas poderiam ser feitos com base em estudos de casos com sujeitos que eram Homicidas Virtuais e passaram para Homicidas Reais, como os casos citados, Columbine, Mateus da Costa Viera em São Paulo, Cho Sueng-Hiu nos Estados Unidos e etc, considerando os fatores relacionados a essa mudança do virtual ao real.

Concluindo, verificou-se através desses resultados que as práticas parentais e as suas conseqüências têm uma influência significativa sobre o comportamento dos adolescentes, tal como a literatura afirma. Tendo em vista que a sociedade atual está sob constante influência da mídia e de outros meios de comunicação e informação, as práticas parentais podem sim ser o fator que inibe a influência desses meios sob o comportamento das pessoas por ela atingidas. E que um ambiente familiar com pais que exercem a prática parental adequadamente pode ser fator de resiliência e proteção contra as influências sociais negativas, sendo conseqüentemente fator inibidor de comportamento e atos violentos que ferem regras sociais e a moral.

Referências

- BARROS, M. D. A.; Ximenes R. e Lima M. L. C. Mortalidade por causas externas em crianças e adolescentes: tendências de 1979 e 1995. *Recife Rev Saude Publica* 2001; 35(2): 142-149.
- COMSTOCK, G., & Strasburger, V. C. (1990). Media Violence: Q & A. *Adolescent Medicine: State of the Art Reviews*, 4, 495-509.
- CABRAL, F. (1997) Fátima. Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? *Revista USP - "Dossiê Informática/Internet"*, São Paulo: USP, Coordenadoria de Comunicação Social, n. 35, p. 134-145, set/nov.
- FERREIRA, P A.; Carneiro M.P, Miguéis M.L, Soares S.; Esteves F. (2006) Jogos de Computador violentos e seus efeitos na hostilidade, ansiedade e ativação fisiológica. *Lisboa Rev. Lusófona de Ciências de Mente e do Comportamento*.
- GOMIDE, P.I.C. (2001). *Efeito das práticas educativas no desenvolvimento do comportamento anti-social*. In M.L. Marinho & V. Caballo (Orgs.). Londrina: UEL. Psicologia clínica e da Saúde.
- _____ (no prelo). *Inventário de Estilo Parental: fundamentação teórica, manual de aplicação e interpretação*. Petrópolis: Vozes., V. 1. 96
- _____ (2000). *Efeitos de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes*. Revista: Psicologia Reflexão e Crítica, 13 (1), pp. 127-141.
- _____ (2006) *Menor Infrator: A caminhos de um Novo Tempo*. Curitiba Juruá Editora.
- _____.; Salvo C. G.; Pinheiro D. P. N.; Sabbag G. M. (2005) *Correlação entre práticas educativas, depressão, estresse e habilidades sociais*. Curitiba Universidade Federal do Paraná
- GRAEML, K. S.; Volpi, J. H. e Graeml, A. R. “O impacto do uso (excessivo) da Internet no comportamento social das pessoas “. *Revista Psicologia Corporal (José Henrique Volpi e Sandra Mara Volpi, Orgs.)*. Vol. 5, 2004.
- LEVIS, D. *Los videojuegos, um fenómeno de masas: que impacto produce sobre La infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós,1998.
- LYNN A. (2003) “*Matar ou Morrer*”; Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
- PATTERSON, G., Reid, J., & Dishion, T. (1992). *Antisocial boys*. E.U.A.: Castalia Publishinh Company.
- ROCHA, G. V. M. (2008) *Psicoterapia Analítico-Comportamental com Adolescentes infratores de Alto-Risco e diminuição da reincidência criminal*. São Paulo Universidade de São Paulo.

- STRASBURGER, V. C. (1999) *Os adolescentes e a mídia - impacto psicológico*. Porto Alegre: Artmédica,
- STOFF D. M., Breiling, J. & Mser J. D. (1997) *HandBook of AntiSocial Behavior*. New York: Jhon Wiley & Sons.
- TURKLE, S. (1997). *La vida em la pantala – La construcció de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- WASELFSZ, J., J. (2007) *Mapa da violência dos Municípios Brasileiros*. Brasília/DF Organização dos Estados Ibero-Americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura – OEI
- WEBER, L. & Gomide, P.I.C. (2004) *O Comportamento Moral e os Estilos Parentais*.