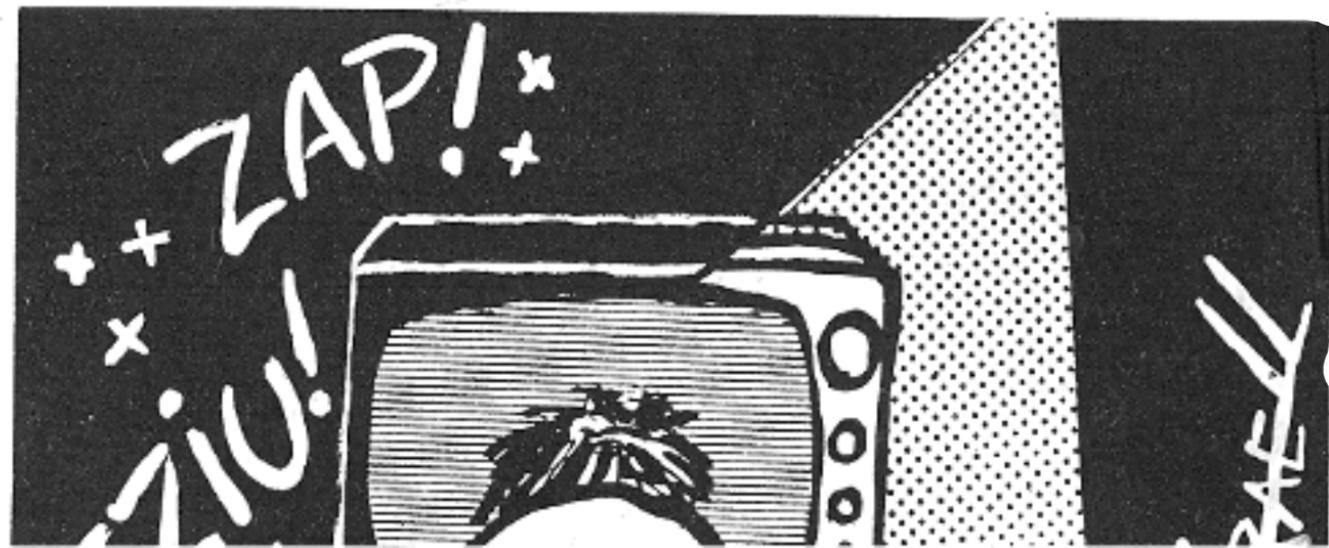


# Este jogo não tem ciência

*Médicos, psicólogos e educadores divergem sobre os efeitos do videogame. Alguns apontam perda de criatividade; outros, que estimula o convívio social.*



# Este jogo não

*Médicos, psicólogos e educadores divergem sobre os efeitos do videogame. Alguns apontam perda de criatividade; outros, que estimula o convívio social.*

**S**ucesso de audiência entre as crianças, o videogame tem influenciado o aparecimento de inúmeros serviços para os seus usuários. São festivais, feiras, revistas, locadoras de cartuchos e clubinhos. A Empresa Conector (produtora de drivers, fontes de alimentação para impressoras entre outros), por exemplo, tem hoje 90% de seu faturamento através da venda de videogames e jogos, segundo informa Paulo Cesar Montesso, diretor financeiro. "A partir do próximo ano desenvolveremos o primeiro software brasileiro para videogames".

Apesar de não haver nenhum estudo científico, alguns especialistas colocam a perda de imaginação e criatividade, o isolamento familiar, possíveis crises convulsivas, concentração da visão e dos movimentos da mão como sendo algumas dos problemas que o jogo causa aos game-maniacos.

Valdemar Setzer, professor de Ciência da Computação da USP, acha que um indivíduo diante de uma tela de videogame está "sendo reduzido a um robô". E acrescenta que o ambiente apresentado pelo brinquedo é "de uma fantástica pobreza de percepção". Setzer questiona sobre o benefício que o videogame traz à criança. "No meu entender ela só está perdendo, vai ficar agarrada pela máquina. Uma das conseqüências de ver televisão e videogame é a perda da imaginação. Já vem tudo pronto".

Para o pediatra Mário Santoro Júnior, presidente do Comitê de Defesa dos Direitos da Criança na Sociedade Brasileira de Pediatria, o videogame isola a criança do convívio dos pais. "Ela fica entretida com a máquina e não tem contato com a família, isso do ponto de vista emocional." Pediatra há 23 anos, Santoro Júnior desenvolve um programa de atenção integral à saúde da criança, e recomenda o uso moderado do brinquedo. "Ele deve servir como instrumento de ligação entre pais e filhos, não usado como babá".

Já Saul Cypel, especialista em neurologia infantil do Hospital Albert Einstein, informa que, do ponto de vista neurológico, não se tem um conhecimento seguro de quais seriam os transtornos que o videogame ou essa luminosidade utilizada

de maneira contínua e constante poderia trazer. "O que nós sabemos é que existe uma patologia: a epilepsia, que em determinadas situações causa crises convulsivas, desencadeada por estímulos luminosos. Existem, embora não seja muito freqüente, crianças que apresentam crise convulsiva quando estão vendo televisão em excesso." Para Cypel o que parece ser mais grave na relação criança e videogame é a parte emocional. "O indivíduo se liga no videogame e se desliga da realidade".

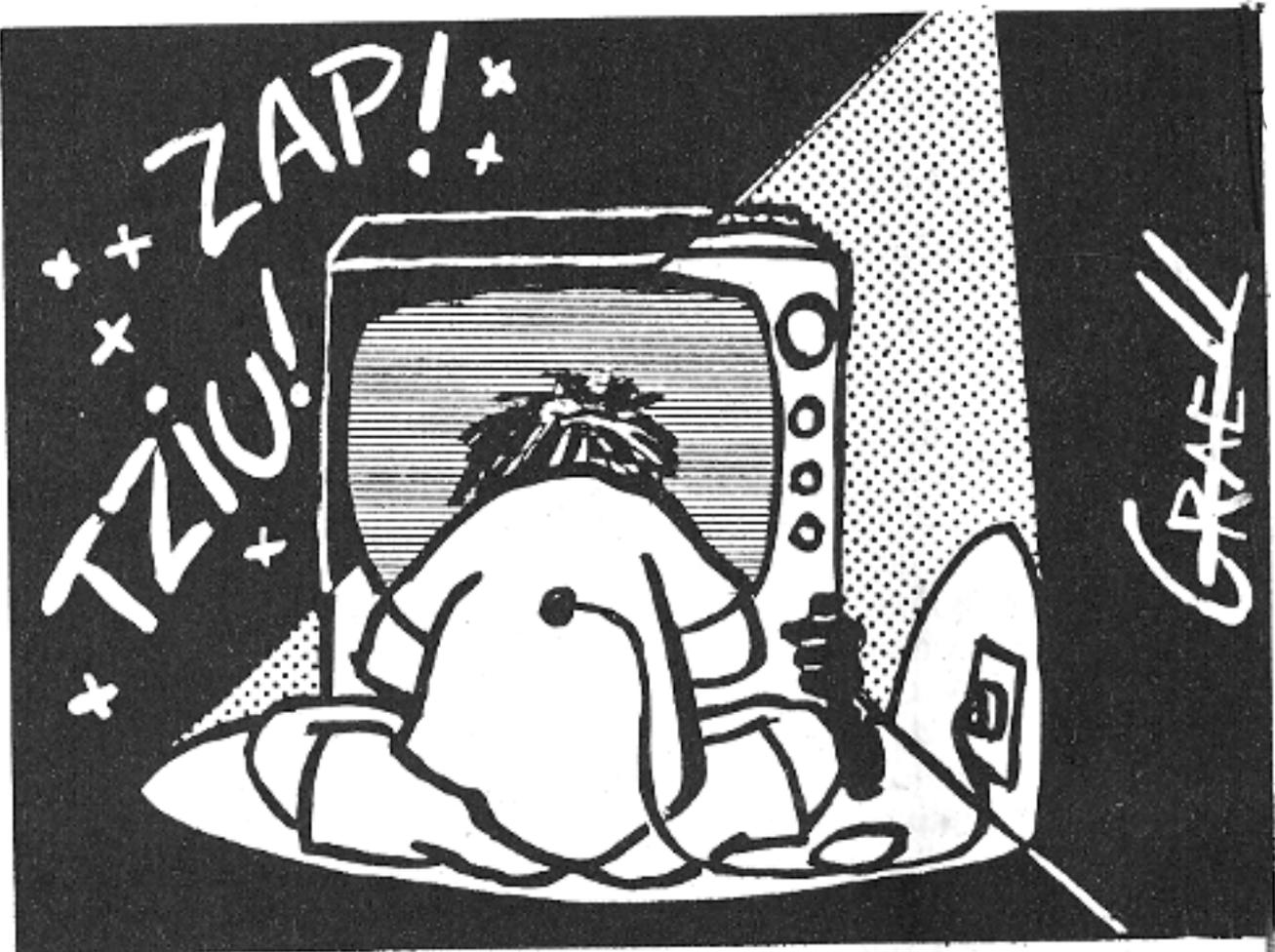
## **Trabalhar o corpo**

Antonio Carlos de Moraes Prado, professor de Educação Física que trabalha com o jogo na educação, tem uma visão mais positiva. Para ele o brinquedo está propiciando um nível de socialização muito grande. Talvez isso explique o fato de 40 mil pessoas terem participado, em julho, do 1º Videogame Shopping Festival, realizado em São Paulo.

Prado acha que "o ideal seria que o brinquedo não exigisse apenas a coordenação óculo-manual, mas também possibilitasse o trabalho de outros elementos corporais, pernas por exemplo".

Para Edda Bontempo, professora da disciplina Psicologia do Brinquedo na USP, o videogame "é um brinquedo como outro qualquer. Melhor que alguns brinquedos eletrônicos de pilha ou corda, em relação aos quais a criança além de brincar sozinha (na maioria dos jogos) é mera espectadora. No videogame, ela participa". Edda Bontempo pensa em realizar uma pesquisa com videogames, mas antecipa sua opinião de que este tipo de brinquedo não induz a criatividade e, sua utilização por um longo período não é saudável. Quanto ao conteúdo dos jogos, Edda não acredita que sejam violentos e diz que o medo e o perigo fazem parte da vida da criança.

Regina H. Maciel, psicóloga da USP, acrescenta que "dentro de um esquema de equilíbrio tanto faz dar videogame, deixar ver Xuxa, Chaves ou Carrossel. A criança tem o seu próprio limite e os pais devem ajudá-las a ter uma convivência crítica das coisas."



## Troca-troca evita despesa

Denis Andrade, estudante de administração de empresas, é um dos inúmeros gamemaniacos espalhados pela cidade que esteve na Sucesu '91, Feira de Informática realizada no Anhembi entre os dias 23 e 27 de setembro. Denis, de 16 anos, trabalha em uma empresa de microcomputadores e foi à feira para conhecer os novos lançamentos de jogos. "Eu tenho um MSX (videogame acoplado a um microcomputador) há dois anos e diariamente jogo com meus amigos.

Nós realizamos um sistema de troca de cartuchos, um empresta para o outro, porque não dá para comprar todos. E depois de algum tempo o jogo perde a graça", comentou enquanto jogava "Bomberman", um dos cartuchos que pretendia adquirir. Para se ter uma base de preços, cada jogo da Bra-soft (fabricante de cartuchos para PC) não sai por menos de Cr\$ 20 mil.

(DR)