

Game nacional terá aviso sobre epilepsia

Empresa brasileira decide advertir sobre os riscos dos jogos eletrônicos; probabilidade de crise é rara entre os portadores da síndrome

SERGIO HENRIQUE POMPEU

Os manuais de instrução dos produtos da Tec Toy, maior fabricante brasileira de videogames, passarão a conter, a partir de fevereiro, uma advertência quanto aos riscos que os jogos podem trazer para quem sofre de epilepsia. A iniciativa da Tec Toy acompanha o anúncio feito na semana passada por dois grandes fabricantes japoneses de jogos eletrônicos, a Sega e a Nintendo. Ambas revelaram que incluirão avisos semelhantes nos games destinados ao mercado japonês. A medida já foi adotada com os videogames vendidos em países da Europa e nos Estados Unidos.

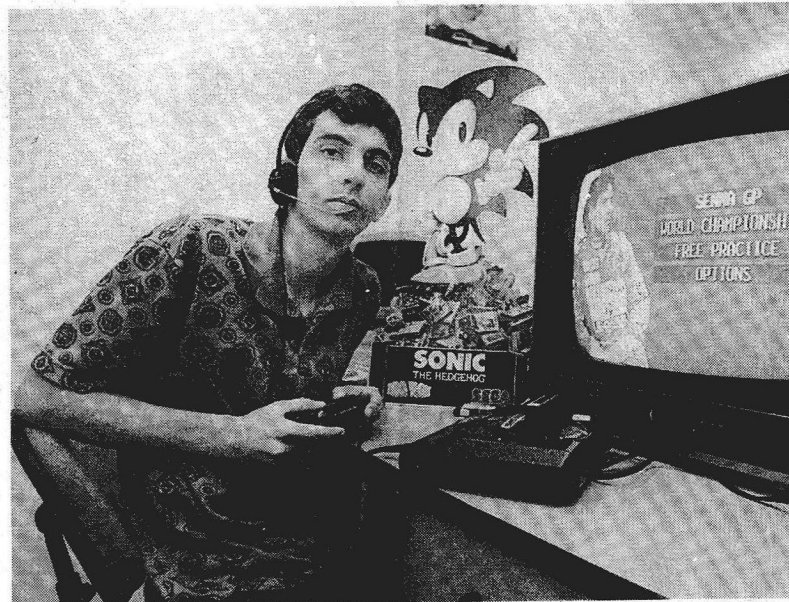
Na sexta-feira, dois adolescentes japoneses foram internados em Kushi, norte do país, com crises de epilepsia. A manifestação da doença aconteceu quando os dois jogavam videogames da Nintendo, líder mundial da indústria de jogos. Uma pesquisa divulgada no sábado pela agência de notícias Kyodo calcula que pelo menos 120 crianças japonesas sofreram crises epiléticas enquanto brincavam com jogos eletrônicos. Um caso semelhante aconteceu na Inglaterra, provocando a morte de um adolescente de 14 anos.

Risco pequeno — Segundo a gerente de produtos sênior da Tec Toy, Andréa Bedricovetchi, a onda de relatos de crises epiléticas provocadas pelos games não preocupa a empresa. A Tec Toy domina 75% do mercado brasileiro e faturou no ano passado US\$ 140 milhões. "Resolvemos apenas acompanhar a decisão da Sega, empresa da qual importamos componentes

para alguns de nossos produtos", explicou Andréa. "A porcentagem dos portadores de epilepsia que sofre crises devido a estímulos visuais varia de 0,5% a 1%", disse a gerente da Tec Toy.

William Rodger Zampolli, de 18 anos, trabalha há um ano no serviço de atendimento a usuários da Tec Toy. Ele dedica aos jogos de oito a nove horas por dia há pelo menos quatro anos. "Nunca senti nem mesmo dores de cabeça por jogar videogames", garante.

Fábio Pancheri, de 25 anos, consultor das revistas especializadas *Super Game* e *Game Power*, brinca com jogos eletrônicos desde 1984. "Não imaginava que os videogames pudessem provocar crises epiléticas", surpreendeu-se. "O máximo que me aconteceu foi ficar com a vista cansada", contou Pancheri, que já chegou a ficar sete horas seguidas jogando.



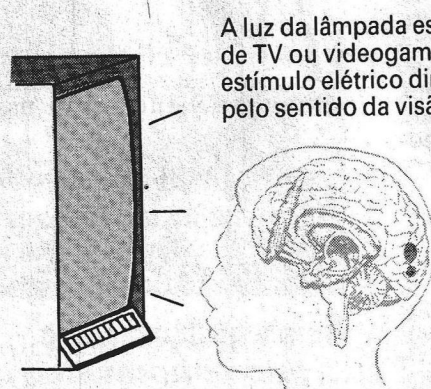
Epitácio Pessoa/AE

Sem crise

Zampolli, da Tec Toy: segundo a empresa, só 1% dos portadores de epilepsia reage aos estímulos visuais

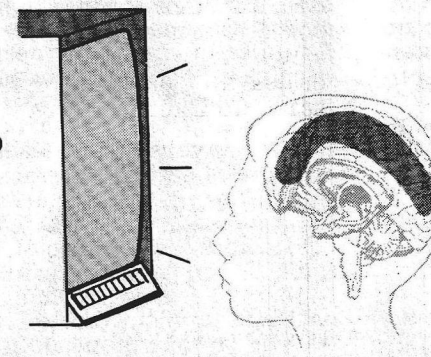
Mecanismo da crise

Certos portadores de epilepsia podem sofrer convulsões provocadas por estímulos visuais



A luz da lâmpada estroboscópica, as imagens de uma tela de TV ou videogame são transformadas pela retina num estímulo elétrico dirigido ao lobo occipital, responsável pelo sentido da visão

Os pulsos de luz são "lidos" por neurônios específicos. Num cérebro sadio, um grupo de neurônios é sensível apenas ao sinal luminoso, enquanto outro registra somente os intervalos sem luz. Mecanismos de inibição limitam essa atividade cerebral à área do lobo onde se situam os neurônios específicos



Os mecanismos de inibição de um portador de epilepsia são insuficientes, sobretudo por causa da hipersensibilidade dos neurônios do córtex cerebral. Em vez de responder apenas ao estímulo do claro ou do escuro, o cérebro envia mensagens simultâneas e desordenadas a diferentes partes do corpo