

GAMES PODEM CAUSAR EPILEPSIA

Morte de garoto inglês após uma hora de jogo arma a polêmica

GILLES LAPOUGE

Os videogames tornam as crianças epiléticas? Não é piada. O parlamento europeu de Estrasburgo, assim como o ministro francês do consumo conduzem duas pesquisas sobre o assunto. Tanto que desde a manhã de ontem os representantes na França das firmas japonesas Nintendo e Sega, duas potências do setor de games, foram assolados por perguntas de mães preocupadas e até mesmo por adolescentes, ansiosos por saber durante quanto tempo eles podem manipular seus jogos sem o risco da epilepsia.

passando através das árvores. A empresa japonesa Nintendo, ao desmentir esses perigos adotou entretanto uma postura de "fair-play", dispondo-se a colaborar com os cientistas franceses.

A polêmica chegou ao Brasil, onde ainda não foi registrado nenhum caso de ataque epilético causado pela exposição a jogos eletrônicos.

A Tec Toy, fabricante brasileiro de videogames, decidiu incluir nos manuais de instrução dos produtos uma vertência sobre os riscos dos games para portadores de epilepsia. Os primeiros car-

tuchos de videogame com o alerta chegarão às lojas no próximo mês.

Segundo a gerente de produtos Andrea Bedricovetchi, a Tec Toy seguiu a decisão da Sega japonesa, empresa da qual importa componentes para seus games. "O risco é pequeno, porque atinge de 0,5% a 1% do total de portadores de epilepsia", sustenta Andrea.

De acordo com uma pesquisa do departamento de Neurologia do Hospital das Clínicas realizada em 1985, 1,9% da população paulistana sofre de epilepsia.

Tudo isso é um pouco alarmante. Provavelmente exage-

rado. Diversos especialistas vêem neste novo flagelo um simples "medo coletivo irracional".

Eles asseguram que por um lado seria necessário falar de 'convulsões', isto é, de crises

que não se reproduzem, e por outro que na maioria dos casos registra dos as crianças já tinham reconhecido as tendências epi-

léticas, e os games teriam agido apenas como 'revelador'.

Pelo menos o alarme terá tido o efeito benéfico de frear o apeteite infantil e a excessiva tolerância paterna com relação aos videogames, que transformam todos os adolescentes franceses em personagens fantasmáticas, ignorantes do mundo real, relaxados nos estudos, desdenhando os amigos e a família e obseados, como maníacos, por seu aparelho de TV.

Os japoneses venderam 70 milhões de consoles no mundo inteiro, 4 dos quais na França. Papai Noel este ano foi japonês — na França os videogames representam 40% dos presentes de fim de ano).

Estima-se que crianças na faixa compreendida entre 8 e 10 anos passem de 8 a 12 horas por semana diante do vídeo. Mas há alguns campeões que passam 6 horas por dia jogando, regularmente.

Os médicos consideram o brinquedo algo aberrante, mesmo não levando em conta o estranho perigo da epilepsia. Eles recomendam aos pais que não permitam mais do que 30 minutos de jogo por dia, de preferência regulando corretamente a luminosidade da tela da TV para evitar os contrastes violentos.

FREEZER.

VOCÊ SONHA. A GENTE REALIZA.

LIGUE JÁ E RECEBA A VISITA DE UM DE NOSSOS REPRESENTANTES EM SUA CASA OU ESCRITÓRIO.

Por lance ou sorteio você retira
o produto em até 24 horas
após contemplado e liberada
a documentação.

Você escolhe o eletrodoméstico
que quiser e paga em até
25 meses sem juros.

227-1100

DE 2ª À 6ª, DAS 8 ÀS 20 H. E SÁBADO DAS 9 ÀS 15 H.

**CONSÓRCIO
CASA CENTRO**

CONSÓRCIO LEVADO A SÉRIO.

CENTRO: • AV. BRIGADEIRO LUÍS ANTÔNIO, 1768 • RUA FLORÊNCIO DE ABREU, 48
RUA SANTA IFIGÊNIA, 367

SHOPPINGS: • IBIRAPUERA • MORUMBI • LAR CENTER • CENTER NORTE • WEST PLAZA
LESTE ARICANDUVA • PENHA • INTERLAGOS

Anuncie onde
todo **craque**
de vendas
anuncia.

EDIÇÃO DE ESPORTES
TODA 2ª NO JI.