

ADESÃO RADICAL

Ao se converter aos videogames, Diego, 12 anos, abandonou a natação, somou alguns quilos na balança e desencadeou um pequeno conflito doméstico por usar a televisão no horário da novela da avó. Os jogos eletrônicos também atrapalharam seu interesse pela leitura. "Não me lembro do último livro que li para a escola, mas posso dizer o nome de todos os games que joguei na última semana"

VIDA MODERNA

Neurônios em jogo

Os videogames estimulam novas ligações no cérebro e alteram o comportamento das crianças

LINA DE ALBUQUERQUE

Brinquedos favoritos de milhares de crianças e jovens das grandes cidades, os videogames podem estar-se transformando em uma influência decisiva no desenvolvimento do cérebro e do raciocínio de quem os utiliza em altas doses. Uma série de estudos neurológicos e de comportamento que vem sendo realizada por pesquisadores brasileiros tem demonstrado que o convívio intenso com os jogos eletrônicos, baseados principalmente na reação a estímulos visuais, está formando uma geração com características próprias – reflexos rápidos, impaciência com a teoria e habilidade para a elaboração de estratégias. "O videogame tem o poder

Colaboraram: Fabiana Peña (São Paulo), Alessandra Augusta (Brasília) e Marcela Esteves (Rio de Janeiro)

de acelerar a especialização de alguns tipos de neurônios que às vezes não são sequer ativados em pessoas que não recebem estímulos", diz o psiquiatra Haim Grunspun, professor de Psicologia e Psiquiatria Infantil da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), pesquisador do assunto.

Estudos como os de Grunspun, ainda que baseados apenas na observação do comportamento de pacientes de consultórios de psicologia, ajudam a dar contornos mais precisos a uma teoria segundo a qual o relacionamento cada vez mais íntimo das pessoas com computadores e produtos eletrônicos de última geração está colocando em funcionamento um conjunto de células do

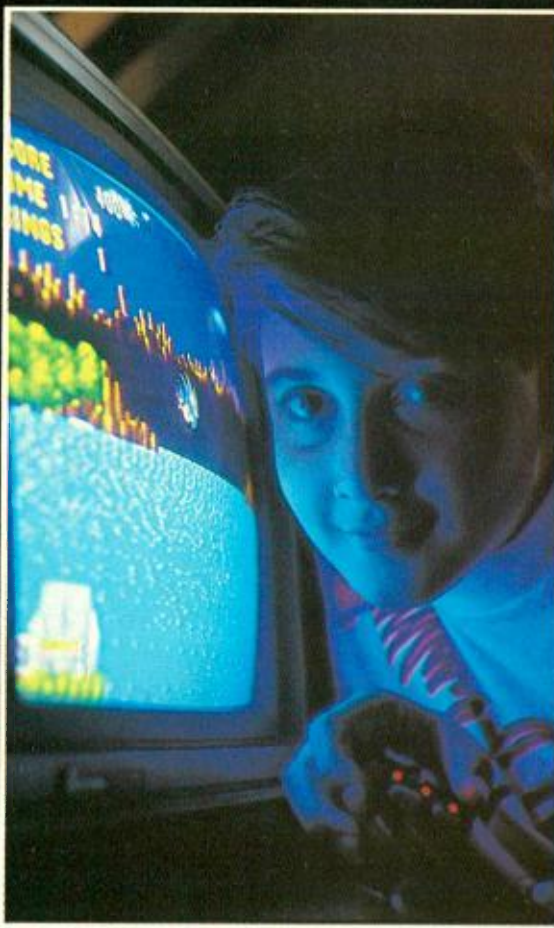
cérebro humano normalmente inativas. Segundo o psiquiatra Grunspun, ainda é temerário concluir se esta suposta modificação na atividade cerebral é boa ou ruim e muito menos para se decretar o surgimento de uma geração mutante. "O uso abusivo desses jogos não chega a provocar alterações patológicas na estrutura do cérebro", diz.

As células nervosas ou neurônios são tão numerosos e essenciais ao cérebro como os bytes de um microcomputador, as menores unidades de armazenamento de informações. O cérebro, o fantástico computador humano que tecnologia nenhuma conseguiu imitar, se mantém em funcionamento graças aos seus 30 bilhões de neurônios, distribuídos em dois hemisférios geometricamente iguais: o

direito, ligado à compreensão ética, filosófica e artística, e o esquerdo, responsável pelo desempenho da lógica, exatidão, rapidez e estratégia. "O videogame", esclarece o psiquiatra, "estaria estimulando e especializando apenas o hemisfério esquerdo". O protótipo futuro resultante desse bombardeio eletrônico poderia ser encarnado, por exemplo, na figura de um executivo da área de computação, capaz das mais mirabolantes estratégias, mas com a sua criatividade bastante limitada.

Habituada a enxergar o mundo pela ótica da criatividade, a artista têxtil baiana Liana Bloisi já esteve apreensiva com o comportamento de seu filho paulista Cássio, de 13 anos, um insaciável devorador de mais de 50 games por mês. Não era apenas a exposição diária de cinco horas em frente da tela do videogame que a mantinha preocupada. "Eu também achava estranho o seu jeito de ler um livro. Ele começa do fim para o meio, pula páginas e só depois volta para o início", conta. Hoje, porém, Liana não se abala quando o filho prefere chegar ao fim de uma tarefa aos pulos, e não por meio de uma sequência de conhecimentos. "É o raciocínio da informática", conforma-se ela que, de tanto Cássio insistir,

JUCA RODRIGUES



TAREFAS AOS PULOS

O paulista Cássio, 13 anos, é um insaciável devorador de mais de 50 games por mês e acostumou-se a ler os livros do fim para o começo. Na sua família, acreditam que ele desenvolveu uma espécie de "raciocínio de informática" porque prefere fazer as tarefas escolares aos pulos e não por meio de uma sequência lógica. Há dois meses ele arrumou um emprego de consultor de games numa revista



OVERDOSE DE PRÁTICA

Para decifrar um game, Daniel passou em média cinco horas jogando, durante três dias. Em outro jogo, manteve o mesmo ritmo por dois dias. Nervoso, indelicado e irritado são alguns dos adjetivos que o pai de Daniel, Marcelo Luna, de 56 anos, usa para definir a personalidade do filho quando está jogando. "Ele leva a coisa muito a sério", diz o pai. Daniel retruca: "Não é sempre que jogo pra valer, mas quando é sério esqueço tudo"

está pensando em matricular-se num curso de computação gráfica.

Há dois meses, Liana e o marido, o engenheiro Milton de Oliveira, receberam a notícia de que Cássio arrumou emprego de consultor de games numa revista especializada. Não tiveram outra saída senão acostumar-se à idéia com a mesma rapidez com que o filho passa de uma fase a outra do jogo. Para o primeiro "patrão" de Cássio, o editor-chefe da revista *Supergame*, Matthew Shirtz, a nova forma de pensar dessas crianças encontra correspondência na diagramação das próprias publicações especializadas. "Influenciadas pela estética do jogo, as revistas ferem propositalmente as regras de diagramação, promovendo uma mistura caótica de texto e cor", ele observa. "Quem não participa deste mundo, não entende nada."

Na opinião de outra estudiosa do tema, a professora do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (USP) Maria Isabel Leme de Mattos, as crianças que vivem concentradas num universo de informações extremamente visual têm a tendência a tomar decisões de forma "impressionista", ou seja, são mais impulsivas e não refletem teoricamente sobre um problema, partindo para resolvê-lo de forma indutiva,

na base da tentativa e erro. "Não gosto de ler as instruções", revela o brasileiro Daniel Botelho Luna, 12 anos, dono de um arsenal de fazer inveja a qualquer criança que goste de jogos eletrônicos. Ele tem no seu quarto uma televisão, um videocassete, três videogames e uma pistola laser. Daniel joga videogame desde os quatro anos e fica mal-humorado chegando a passar horas sem comer quando não consegue transpor uma etapa. Mesmo assim, dificilmente recorre aos manuais de instrução. "Prefiro explorar as fases sozinho e só olho os macetes nas revistas quando empaco."

Na prática, esta característica pode trazer tanto benefícios como desvantagens. "Quando deparam com alguma dificuldade, essas crianças optam por resolvê-la rapidamente pois o seu tempo de reação é imediato", afirma Maria Isabel. Segundo ela, ao mesmo tempo em que o hábito exagerado de jogar aprimora o raciocínio visual, ele pode, no entanto, também bloquear o desenvolvimento verbal e desestimular a leitura. "Não me lembro do último livro que li para a escola, há uns três meses, mas posso dizer o nome de todos os games que joguei nesta semana", afirma o paulista Diego Falceta Gonçalves, 12 anos, um garoto que depois que se converteu ao videogame, no ano passado, abandonou a natação, somou alguns quilos na balança e desencadeou um pequeno conflito doméstico. É que só há bem pouco tempo Diego aprendeu a dominar a arte de cultivar a paciência. Agora ele aguarda o final da novela e não briga mais com a avó na hora de ligar o seu megadrive na tevê da sala.

Difícil para os pais é saber até que ponto devem estimular ou proibir as longas maratonas que seus filhos desenvolvem defronte a um aparelho de tevê enfrentando obstáculos e inimigos que pouco têm a ver com a sua realidade cotidiana. "Às vezes fico muito preocupada, porque eles parecem hipnotizados", afirma a carioca Edir Teixeira, técnica do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq),



Bruno, Thiago, Felipe, Gustavo e Vítor: destinos opostos

mãe dos garotos Thiago, 8 anos, e Bruno, 4. "Dificilmente eles ficam menos de oito horas na frente da televisão e, neste período, não sentem fome, sede ou vontade de ir ao banheiro", afirma. Edir conta que já teve reações mais contrárias aos jogos eletrônicos, mas que hoje, depois de várias conversas com o marido Fernando e da observação de algumas mudanças no comportamento dos meninos, decidiu liberá-los e incentivá-los. "Constatamos que depois que descobriram o videogame as crianças ficaram mais espertas, com o raciocínio mais rápido", diz Edir. Já sua cunhada, Ana Carolina Buzanovsky – cujos filhos, Felipe, 11 anos, Gustavo, 9, e Vítor, 6, brincam juntos com Thiago e Bruno –, tomou uma decisão oposta. "O videogame está proibido em casa durante os dias de semana", afirma, preocupada com o fascínio que os jogos exercem sobre os filhos.

"Os videogames podem ser um método maravilhoso de aprendizado pois aumentam os reflexos envolvidos na formulação do pensamento", defende o analista e psiquiatra paulista Carlos Byngton. Mas Byngton também identifica na nova geração eletrônica uma certa dificuldade emocional para amadurecer. No seu ponto de vista, se a criança

se expõe demasiadamente ao game, ela corre o risco de incorporar o universo mágico à sua realidade particular. Por isso, o analista recomenda que os jogos eletrônicos sejam usados com moderação e balanceados com esportes e ensinamentos humanísticos.

A psicóloga Isolda Gunter, professora de Psicologia do Desenvolvimento do Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília (UnB), por sua vez, acredita que o contato excessivo com o videogame atrapalhe o processo de socialização. "Jean Piaget (psicólogo francês criador

de uma corrente liberal na pedagogia moderna) ensina que o desenvolvimento da inteligência de uma criança ocorre pela interação com outras crianças", ela sublinha. A psicoterapeuta paulista Claudete Sargo endossa esse ponto de vista: "Em alguns casos, o videogame acaba privando a criança da capacidade de fazer amigos", lamenta. "Além disso, os games incitam um modo de pensar muito mecanizado."

Atentos à discussão que se forma em torno dos seus produtos, os fabricantes de jogos eletrônicos tendem, agora, a desenvolver games que escapem de uma classificação como a feita pela psicoterapeuta Claudete. "Os novos jogos estão sendo feitos com a preocupação de estimular também as funções do cérebro ligadas à lógica e ao raciocínio", afirma Stephano Arnhold, diretor de marketing da Tec Toy, a maior empresa nacional do setor, que, apesar da crise, conseguiu aumentar o seu faturamento em cerca de 20% no ano passado. A própria Tec Toy lançou, antes do Natal, uma nova série de jogos chamada RPG (Roll Plane Games), uma categoria mais elaborada de cartuchos que podem demorar até seis meses para ser cifrados pelos gamemaniacos.

Um tempo que, para quem passa horas defronte à televisão, pode não ser muito. Para saber, no entanto, se os novos jogos poderão dar fim às discussões sobre os benefícios ou prejuízos causados por eles no raciocínio das crianças, será preciso esperar bem mais, talvez até que elas se tornem adultas. ●

COMO FUNCIONA O CÉREBRO

Hemisfério esquerdo

É o responsável pelas funções analítica e verbal, a lógica e o raciocínio matemático.



Hemisfério direito

Encarrega-se principalmente das funções espaciais, artísticas e de síntese.