

DN 2010

Videojogos levam à alienação de adolescentes na escola

Alerta. Estudo americano diz que consolas aumentam em 67% o risco de défice de atenção. Especialistas nacionais falam em vício. Nas férias há carta branca, mas sob vigilância dos pais

CATARINA CRISTÃO

A meio do ano lectivo passado, as notas de Física e de Matemática de quase metade da turma do 11.º ano do Liceu Francês, em Lisboa, começaram a descer, sem razão aparente. Mas os indícios de que algo de estranho se passava revelavam-se no comportamento diário nas aulas: pouca atenção, sonolência, falta de produtividade.

“Acabámos por descobrir que havia um grupo de rapazes que jogava em rede durante horas a fio, até de madrugada”, explica o professor e psicólogo Pedro Hubert, acrescentando: “A situação estava a ficar problemática, ao ponto de um deles, quando confrontado pela mãe sobre o excesso de horas a jogar, lhe atirar com o teclado.”

Aos riscos da utilização repetida dos videojogos no dia-a-dia,

acompanhados durante um ano. As opiniões dos especialistas portugueses dividem-se quanto aos malefícios dos videojogos, mas todos estão de acordo ao considerarem um exagero a sua associação ao défice de atenção e à hiperactividade, que tem sobretudo razões genéticas.

“São coisas diferentes e que não têm relação de causa-efeito. Já havia défice de atenção antes do tempo das consolas”, contrapõe a pediatra Ana Vasconcelos. “São até uma forma de os deixar calmos e concentrados”, diz ainda Linda Serrão, presidente da Associação Portuguesa da Criança Hiperactiva, que tem em casa três casos, com 11, 14 e 18 anos.

Ainda assim, os perigos existem. “Os grandes problemas têm a ver com a falta de produtividade, cansaço, falta de concentração”, sublinha Pedro Hubert, garantindo

do comprovar estes comportamentos no seu dia-a-dia como professor. “Quando estão a jogar, estão completamente desligados da realidade de que os rodeia, e, ao contrário das aulas, aqui a necessidade de concentração é mínima, a tarefa é feita automaticamente. Quando chegam às aulas estão muito desconcentrados”, constata o psicólogo clínico.

“Muitas horas a jogar transtornam as crianças”, concorda Ana Vasconcelos. “Ficam completamente fora do mundo real e não é importante o que eles aprendem através dos jogos”.

Os especialistas alertam ainda para o risco de adição. “O que está em causa é a competição que muito forte nestes jogos, que os torna muito atractivos e

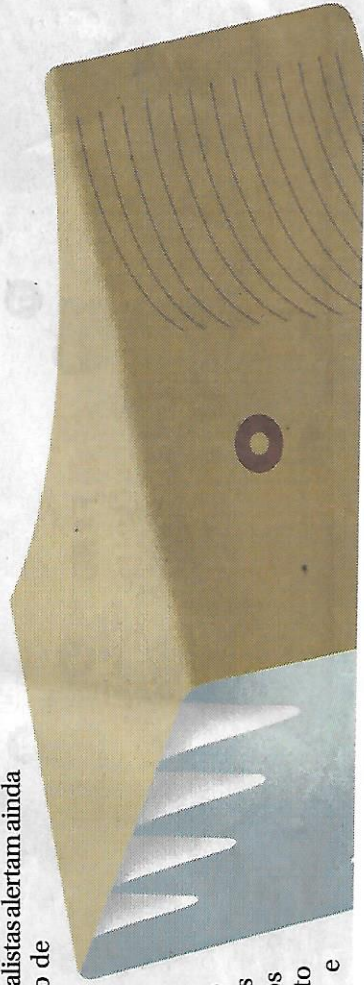
absorventes. Desempenham a função de alheamento, de evasão, de adrenalina, de acção, de euforia e de risco, que os miúdos adoram”, explica Pedro Hubert, que lida com muitos casos destes no consultório (*ver caixa*).

É aos pais que cabe impor regras e limites ao tempo que os filhos dedicam aos jogos. Nas férias, há carta branca, mas no regresso às aulas é preciso apertar a vigilância. Foi o que aconteceu com a turma do Liceu Francês: “As notas da turma começaram de novo a subir porque houve um trabalho entre pais e professores.”

VÍCIO

Substituiu 'cannabis' por consolas

► Tinha 19 anos, fumava *cannabis* e bebia álcool em grande quantidade. Mas largar estes vícios foi muito mais fácil do que desistir de jogar videojogos. “Foi muito mais difícil libertá-lo desta adição do que dos consumos anteriores”, conta o professor e psicólogo Pedro Hubert, que acompanhou este jovem no consultório. “Passava sete horas por dia a jogar e não tinha rendimento na escola. E até a namorada se fartou”, lembra o especialista. Casos como este ilustram bem os riscos de adição que os jogos de computador trazem aos adolescentes. Casos extremos que obrigam à intervenção de especialistas.



um estudo norte-americano, publicado na edição deste mês da revista *Pediatrics*, junta agora o défice de atenção e a hiperactividade, um problema que, em Portugal, afecta 50 mil adultos e crianças e é considerado pelos especialistas uma das principais causas para o insucesso escolar e a difícil integração social.

O estudo mostra que esta utilização abusiva faz subir para 67% o risco de a criança ou o adolescente vir a sofrer de défice de atenção e de hiperactividade. Na investigação participaram 1323 adolescentes, de 10 colégios dos vários estados norte-americanos, que foram



ANDRÉ CARREIRO

Mil jovens jogam 'nonstop' na Maia

FESTIVAL Condutores de carros de competição, jogadores e treinadores dos grandes clubes internacionais de futebol, ou ainda terroristas que constroem bombas. Estas são algumas das "personagens" que mais de mil jovens encarnam, desde quinta-feira e até hoje, na maior LAN Party do País.

São os verdadeiros fãs de videojogos - com idades entre os 15 e os 23 anos -, que se encontram cara-a-cara, e não apenas virtualmente, numa competição à escala in-

ternacional, já que conta com participantes da Suíça, da Espanha, da Bélgica, entre outros países. Durante quatro dias, estes jovens "acampam" no Parque Central da Maia e, durante horas e horas seguidas, jogam computador. "Chegam a estar mais de oito horas seguidas a jogar", explicou ao DN Pedro Silveira, responsável pela organização do evento.

Além de uma zona onde ficam ligados os computadores trazidos de casa pelos participantes, o re-

cinto, com mais de mil metros quadrados, tem também uma área em que se pode dormir - onde os jovens montam as suas tendas - e um espaço onde podem tomar banho e tratar da higiene. Como se de um festival de música se tratasse, os jovens jogam e competem noite dentro, só dormindo de manhã.

Questionado sobre o efeito desta actividade na concentração dos jovens, ou mesmo no seu sucesso escolar, Pedro Silveira responde: "É uma questão da educação que

lhes foi dada." Actualmente, defendeu o organizador ao DN, "há uma preocupação excessiva em proteger os filhos, e os pais querem-nos em casa fechados". Por isso, "estes adolescentes, que recebem dos pais consolas, computadores, telemóveis topo de gama e todo o tipo de *gadgets* e novas tecnologias, passam horas e horas a jogarem computador", justifica.

"Estes jovens são aquilo que criámos para eles, e, de uma certa forma, o futuro dos que estão aqui

pode passar por este tipo de actividade", diz Pedro Silveira. "É uma actividade que veio para ficar" e "em que os participantes podem vir a conhecer pessoalmente os seus companheiros dos últimos meses, até agora apenas conhecidos no mundo virtual", concluiu.

O evento reúne mais de 50 mil participantes, entre concorrentes da competição de videojogos e fãs de tecnologias, de *retrogames* e de todo o tipo de videojogos.

Neste festival não é permitido fumar nem beber bebidas alcoólicas. "É a maioria dos visitantes traz comida de casa para durar para os dias todos." E.A.S.