

Eduardo, de 10 anos:

"Eu gostaria de ser o boneco que aparece na tela"

ças criaram um sistema de intercâmbio de cartuchos", diz Celso Byron, gerente de marketing da Gradiente. A chegada ao mercado dos produtos nacionais de boa qualidade foi um alívio duplo. Para os pais, que economizam dinheiro, e para os pequenos, que agora podem apontar para uma vitrine e dizer: "Quero este".



GLAUSTONE CAMPOS

*E o céu numa flor do campo
Tenha o infinito na palma de sua mão
E a eternidade em uma hora".*

Para o paulista Paulo Loeb, de 14 anos, que costuma brincar com o vídeo ao lado de seu irmão menor, Pedro, a questão é bem mais simples. "Quando estou jogando, parece que os bonecos são de verdade", afirma ele. "Quase sempre a máquina ganha, mas assim mesmo é divertido."

PAREDÃO — Dias atrás, Pedro Diegues, de 12 anos, e seu irmão Antonio, de 10, fizeram seus pais colocar um anúncio classificado nos jornais do Rio de Janeiro para vender todos os jogos antigos. O objetivo era conseguir dinheiro para comprar os modelos mais modernos. Pedro e Antonio sabiam muito bem o que estavam fazendo. "Os novos video games nem se comparam aos de antigamente", diz Pedro. Quem o vê soltando essa frase imagina que ele tem 45 anos de idade — e está se referindo a brinquedos de um passado remoto. Mas é assim mesmo. Um ou dois anos na vida

de uma criança é muito tempo. Na vida dos chips de computador que compõem os video games, então, é uma eternidade. Em meados da década de 70, surgiu no Brasil a primeira

geração de video games: os Pong, comercializados pela Philco. O Pong oferecia basicamente dois jogos: o paredão e o tênis. A bolinha, quadrada, passeava sonolentemente pela tela e era rebatida por "raquetes" que pareciam palitos de fósforo. Dez anos mais tarde, despontou o Atari, símbolo da segunda geração de video games. Os novos jogos têm som emitido por três canais de sintetizadores — contra dois do Atari. Os cartuchos dos primeiros jogos podiam, no máximo, gerar 8 000 pontos na tela. Os novos são capazes de gerar até 4 milhões de pontos. Quanto mais pontos na tela, mais reais são as imagens.

Os consoles mágicos dos atuais video games e seus chips minúsculos e possantes transportam para dentro dos lares e para dentro dos cérebros infantis uma visão do poeta William Blake:

Para ver o mundo em um grão de areia

LIÇÃO DE CASA — Quando a tarde cai e as crianças voltam da escola, um grito ecoa pelo país. "Nada de video game até que vocês tenham feito a lição de casa", esbraveja a carioca Eliane Diegues, mãe dos garotos Pedro e Antonio, viciados na brincadeira. Outras mães apelam para táticas diferentes na tentativa de frear a videogamemania: "Nada de jogo antes da escola", "Apenas uma hora por dia" e, na mais comum das propostas, "Video game somente nos finais de semana". Os adultos se irritam com o barulho dos jogos, que soa alto, e com a gritadeira legítima dos garotos, que parecem estar em transe. Mas há aspectos positivos. "Até que essa mania é boa", reconhece Eliane. "A garotada fica menos egoísta, aceita comprar os cartuchos em sociedade com os amigos." Ocorre que, como diz o velho chavão, depois



O Natal longe da videomania

As novidades com preços mais acessíveis

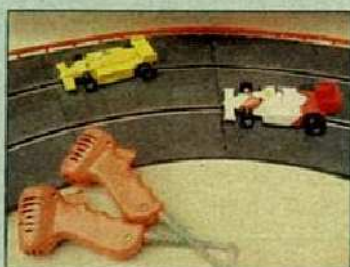
DANCIN'FLOR —

Um girassol de óculos escuros e gravata-borboleta que dança quando ouve música é o mais novo lançamento

da Estrela para este Natal. Sucesso absoluto na Europa, nos Estados Unidos e no Japão, já foram vendidos mais de 6 milhões de flores desde seu lançamento, em abril. Preço: cerca de 350 cruzados novos.

AUTORAMA AYRTON SENNA —

A emoção da Fórmula 1 dentro de casa. O autorama conquistou novamente as crianças. Preço: cerca de 3 000 cruzados novos.



ESTRELA MÁGICA — Uma simpática estrelinha amarela que pisca e faz barulho quando está na palma da mão. Funciona com duas minibaterias. Preço: cerca de 70 cruzados novos.

LANGO-LANGO — Um monstrenco colorido de cara engraçada que defende a preservação da natureza — o tema por excelência deste fim de século. Ele vive na distante Ilha de Lango-Lango com outros monstros. Maleável e com jeito de fantoche, é feito de borracha e pano. Um mecanismo em seu interior permite mover os braços como se estivessem dando socos. É um bicho esquisito mas apaixonante. Preço: cerca de 200 cruzados novos.



FOTOS: MARISA LUCIFAMA