

**Pedro (à esq.) e Paulo,
os irmãos: vitória
difícil contra a máquina**

recermos dicas", diz ele. Um exemplo: no cartucho Rocky, em que o boxeador americano enfrenta três adversários difíceis, é preciso prestar muita atenção no combate contra Lang. Dando-se vários jabs em seu estômago, Lang será facilmente nocauteado, ensina Ferreira. O setor da indústria Tec Toy em que Wellington Ferreira trabalha é responsável também pela organização do primeiro campeonato de vídeo game de terceira geração no Brasil. Para participar desses torneios, o videogamemaniaco deve fotografar a tela com sua pontuação e enviar para a empresa. O campeão será anunciado pela televisão, na Manchete, no início do próximo ano, às 10h30 da manhã e às 17h30 da tarde no Clube da Criança, horários em que vai ao ar o "Master System Dicas". As mães que estão preocupadas com o concurso, e acham que ele incentivará ainda mais a mania das crianças, o diretor da Tec Toy avisa: "Sabemos que estamos em época de testes nas escolas e, por isso, nos preocupamos em não realizar outros concursos ou lançar novos cartuchos no mercado. Agora, só no ano que vem", diz Stefano Arnhold.

SEGURANÇA — De acordo com as estatísticas americanas, 60% dos adeptos do vídeo game são meninos, entre 8 e 15 anos de idade. Mas, como isso não é lei, há muitos adultos que aderiram à brincadeira. A empresária mineira Consuelo de Castro Cavalcanti, de 26 anos, sócia de uma empresa de casas pré-fabricadas, inventou uma fórmula de fazer ginástica e brincar ao mesmo tempo. Em frente ao telão que ela tem instalado em sua casa, no bairro da Pampulha, em Belo Horizonte, Consuelo colocou um tapete eletrônico, o Power Pad, que transmite para a tela os impulsos dos pés. É o maior joystick do mundo. Na medida em que ela se desloca no tapete, vão surgindo na tela os obstáculos que devem ser saltados. Caso Consuelo



ANDRÉ PENNER

não siga os procedimentos adequados à superação dos obstáculos, perde pontos. "Esse exercício ajuda no aperfeiçoamento do controle motor e no desenvolvimento dos reflexos", diz ela. O Power Pad faz parte dos jogos da Gradiente e está sendo vendido por cerca de 2 500 cruzados novos. Os avanços tecnológicos dos vídeo games domésticos foram acompanhados também pelos aparelhos de fliperama — as máquinas que engolem fichas em troca de diversão. As grandes sensações nas casas de fliperama, hoje, são os simuladores. Esses brinquedos são os sucessores das anti-

gas máquinas de corrida, em que a criança ficava em pé diante do aparelho, olhos fixos na tela, empunhando um pequeno volante. A emoção ficava a cargo da imaginação. Agora é diferente. Nos simuladores, se entra numa cabine, onde há pedais e um volante — além da tela em que se desenrola a ação. Quando a corrida começa, o simulador "faz" as curvas e sacoleja junto com o usuário, dando a sensação quase real de se estar realmente num carro de corrida ou numa perseguição policial. "Os simuladores são o que há de mais moderno e divertido em termos de fliperama hoje", afirma Vagner Cavalcante, gerente da Playland, a área de lazer do Morumbi Shopping, em São Paulo.

O apelo da eletrônica miniaturizada está agora retirando uma geração das ruas das cidades e também das casas de fliperama, ainda que modernizadas — um grupo de crianças e adolescentes que, nos últimos anos, haviam escolhido as emoções do skate como as mais fortes. Chegou a hora de voltar para casa. O empresário Luiz Flávio Pinto Coelho, pai do estudante mineiro

Eduardo, de 10 anos, fanático pelo vídeo game, leva esse retorno ao lar às últimas consequências. "O vídeo game é um importante fator de segurança", diz o empresário. "Ele evita que o Eduardo saia muito para a rua, que é perigoso." Mesmo que tentasse, Coelho jamais conseguiria colocar o filho para brincar ao ar livre. A realidade é que Eduardo já é quase um chip, de tão grudado que fica na televisão. Dono de dezessete cartuchos Nintendo, alguns deles importados, ele chega a passar até dezesseis horas brincando (de vez em quando se lembra das outras necessidades básicas de um ser humano). Eduardo é porque é a cara da videogamemania. E dispara: "Tem hora que eu gostaria de ser o boneco da tela". Por enquanto, essa é a lei, pelo menos até que a devoradora imaginação das crianças condene ao esquecimento mais essa geração de brinquedos eletrônicos. ■



Um guia para os pais

Algumas dicas para a boa convivência com os filhos que aderiram de corpo e alma ao vídeo game:

- **Deixe as crianças jogarem. Se você proibir o vídeo game em casa, certamente elas irão brincar em outro lugar.**
- **Saiba dizer não. O vídeo game deve fazer parte da vida de uma criança — mas não pode ser toda a sua vida.**
- **Aprenda a linguagem dos cartuchos. Isso pode significar muito numa conversa com os filhos.**
- **Encontre uma moral na mania. O vídeo game é uma excelente maneira de desenvolver o espírito esportivo.**
- **Recompense as crianças. Permita que elas joguem depois de terminar os deveres de casa ou depois de comer um prato com verduras.**
- **Não perca a paciência.**