

Los juguetes de Reyes, invadidos por la electrónica

LOS NIÑOS QUIEREN MATAR MARCHIANOS

ES posible que el español del futuro no sea más listo o más hábil que los de las generaciones precedentes, pero de lo que no cabe la menor duda es de que será un experto en matar marcianos. Cualquiera de esos enanos bajitos, muchos de los cuales apenas saben todavía hablar correctamente, que ni siquiera han hecho la primera comunión ni dicho su primer taco, son ya consumados expertos en el manejo de rayos láser, disparos electrónicos, campos de defensa magnética y demás artilugios de la guerra espacial. Se mueven ante la pantalla con una consumada veteranía que ya quisieran para sí los más destacados héroes de las galaxias siderales. Y estos crios, más familiarizados con las computadoras que con el Cola-Cao, le han enviado a lo Reyes (es un decir, pues los pequeños monstruos son ahora tan escépticos que ni en eso creen ya) unas cartas que le pondrían los pelos de punta a cualquier ingeniero electrónico.

«Queridos Reyes, troncos —puede ser la «carta tipo»—, quisiera un videogame Star Trek con doble mando y otro Computer 82 de cinco niveles. También un Halcón Milenario equipado con pilas alcalinas y un Dune electrónico de esos que llevan minicomputador y pantalla independiente para la visualización del objetivo...»

Tampoco hay que perder de vista las cartas de las niñas. También una «carta tipo» podría ser la que pide: «Un horno de microondas modelo Galaxin 2000, un juego de maquillaje espacial de la Señorita Pepis y una muñeca que lllore, ría, tosa y tenga la regla...»

Para los padres, la fecha de los Reyes Magos se ha convertido en un suplicio. Y no sólo por el hecho de que sus vástagos soliciten juguetes de tan extrañas denominaciones y características que sea necesaria una enciclopedia electrónica para averiguar de qué se trata, sino también por los infames precios que los ultramodernos artefactos de marra alcanzan en el comercio.

EL «BOOM» ELECTRONICO

Este año, los números uno del «hit parade» de juguetes infantiles se ven ocupados, indiscutiblemente, por los juegos electrónicos. Los «comecocos de marcianitos», inicialmente llegados a España en forma de máquinas tragaperras y que hace un par de años supusieron un «boom» nacional, han sido desplazados en la calle por las maquinitas de frutas, limones y demás, pero su comercialización en la versión vídeo, adaptable al televisor casero, hace furor ahora entre los crios. En el mercado hay docenas de modelos distintos en forma de casettes intercambiables que los hijos de papás con recursos económicos adquieren y manejan con entusiasmo. Poco a poco, la electrónica se ensaña de los juegos infantiles: naves espaciales que se mueven, encienden y apagan luces por control remoto, coches teledirigidos, barcos que navegan, submarinos que disparan torpedos, el clásico juego de la «batalla naval», que antes se desarrollaba con un lápiz y papel cuadrículado, ahora a base de computadora...

Las carreras de coches, tipo scalextric, son otro de los regalos más codiciados por los pequeñajos; un regalo que los padres compran a menudo con agrado porque también a ellos les «tira», so pretexto de los hijos. jugar a gorras de la Fórmula 1. Los trenes eléctricos, ahora dotados de todo tipo de acceso-



rico, siguen ocupando lugar destacado entre las preferencias infantiles y paternas.

En los últimos años, lejos ya de aquellas arquitecturas de piezas de madera coloreada que conocimos en nuestra infancia, hacen furor los juegos de construcción en plástico de casas, castillos y, especialmente, una se-

rie que incluye naves espaciales y barcos mercantes y de guerra, de variados modelos y astronómicos precios. Muy lejanos también los tiempos de los soldaditos de plomo y hojalata, incluso de los que eran simplemente de plástico ligeramente flexible y coloreado, ahora son los clicks y los airgam boys ar-

ticulados, con todos sus vehiculos, animales, monstruos prehistóricos o siderales, naves y demás parafernalia, los utilizados por los niños para vivir aventuras. Y hay que destacar la influencia que en el consumo de estos últimos ha venido teniendo últimamente la publicidad televisiva hasta el punto de comer sensible terreno a los nadelman y geperman, tan de moda hace un par de años, que por otra parte se mantienen en cotas razonables.

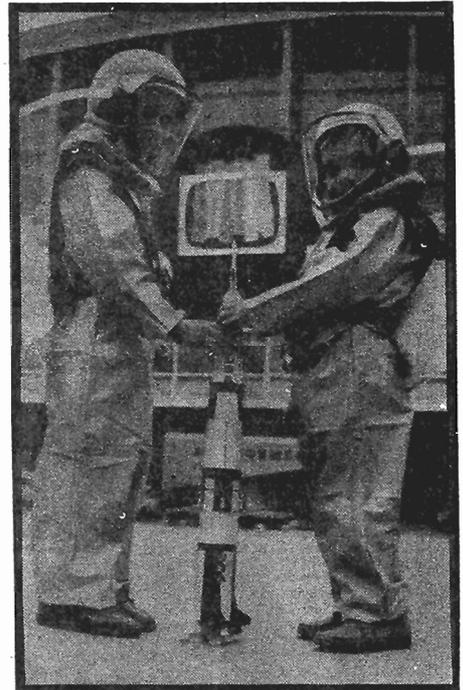
SIGUEN LOS «CLASICOS»

Las niñas han sufrido me-

Los crios de esta generación son ya consumados expertos en el manejo de las computadoras

Juegos electrónicos, temas espaciales, construcción y carreras de coches, números uno del «hit parade» infantil

nos variaciones, ya que por lo general son más fieles a los patrones clásicos. Las muñecas de ahora hacen de todo, pero siguen siendo muñecas, aunque la técnica las haya perfeccionado tanto que algunas de ellas parecen ya auténticos seres de carne y hueso. Se siguen vendiendo cocinitas, vestidi-



mienzan a enamorarse del extraterrestre «ET», es de prever un aluvión de peticiones de este muñeco a los Reyes, si bien el tardío estreno en España de la película ha dado lugar a que el bicho galáctico en cuestión todavía no se encuentre disponible en el comercio en cantidades masivas, como es de esperar que ocurra si Dios no lo remedia, dentro de pocas semanas.

Entre los juguetes «clásicos» siguen contándose este año los artículos deportivos: bicicletas, balones de reglamento, esquís, etc., con un notable descenso del monopatin, que tanto se pidió a Reyes de anteriores años. Las maquetas de aviones, barcos y jantques, en plástico y madera, siguen manteniéndose en un alto nivel de venta, así como los llamados «juegos de sociedad», que se cuentan por centenares y a los que hay que añadir el «boom», que ya comienza en España, de los llamados «wargames» o juegos de guerra de salón, ampliamente aceptados tanto por chicos de doce o trece años de edad en adelante como por los papás.

Y hablando de guerra, naturalmente, no podemos pasar por alto un tipo de juguete, que a pesar de todas las campañas pacifistas, siguen siendo el favorito de la gran mayoría de los crios: el juguete bélico «puro»: la pistola, el fusil, la ametralladora. Casi todos construidos en plástico, buena parte con sonido e incluso pilas que encienden luces y demás, continúan siendo pedidos y aceptados por los niños españoles. A pesar de que el mercado les ofrece matar marcianos, cruzar galaxias en plan Ulises y viajar a bordo de naves espaciales, todo ello a base de martillar computadoras, buena parte de los enanos pequeñajos, cuando se cansan de apretar botones o escarabillar el videogame, siempre terminan empuñando un colt de plástico o disfrazándose de Mosqueteros, echándole a sus juegos un poco de imaginación y de aventura viva «clásica». Gracias a Dios todavía no han triunfado del todo los invasores que vienen del espacio.

Arturo PEREZ-REVERTE

