

O BRASIL REAL

BRINCANDO COM MILHÕES

Os tempos não são de crise para estes empresários que levam a sério o lucrativo mundo da fantasia. Daniel Dazkal fabrica brinquedos eletrônicos e informatizados; Émer-son Kapaz, ao contrário preferiu brinquedos manuais. Mas ambos têm um ponto em comum: a prosperidade. E falam do futuro com otimismo: com ou sem inflação, 150 mil crianças fazem aniversário diariamente no Brasil de verdade, aquele em que os programas econômicos costumam parecer brincadeira.

Armado com a pistola Zillion, de sofisticada tecnologia, o empresário Daniel Dazkal conquistou em um ano e meio um mercado ao qual só pensava chegar após cinco anos de luta. Em maio do ano passado, Dazkal, um argentino com 14 anos de Brasil, deixou uma diretoria na fábrica de televi-

**No Brasil,
as coisas
tendem a dar
certo, diz
o argentino.**

sões Sharp, uniu-se ao grupo Evadin e começou a fabricar brinquedos eletrônicos e informatizados. A pistola Zillion foi o primeiro produto da nova empresa, a Tec-Toy. Os novos e sofisticados lançamentos que se seguiram fizeram a empresa chegar ao fim do ano com 500 mil unidades vendidas e um faturamento de US\$ 8 milhões.

Este ano, a produção vai alcançar mais de 2 milhões de unidades — e o faturamento US\$ 40 milhões. Um nada desprezível crescimento de 400%.

Dazkal resume as causas do fenômeno em uma simples frase: “No Brasil, as coisas tendem a dar certo”. Diz que já correu mundo e, em outras partes, ninguém se preocupa com o que acontece com a pessoa ao lado. “Aqui, todos são verbalmente negativistas, mas no fundo buscam ser parte da solução, não do problema.” No entanto, foi uma outra característica nacional que viabilizou a própria Tec-Toy: “O consumidor brasileiro demonstrou que culturalmente está muito bem preparado para receber brinquedos tecnológicos”.

Um deles é o Pense Bem, um brinquedo que tem a forma de um microcomputador e se destina a introduzir a criança na linguagem da computação, além de diverti-la. “Muita gente achava que esse lançamento não ia dar certo”, recorda Dazkal. Mas deu, como aconteceu também com os que se

se seguiram. “Hoje não estamos dando conta da demanda. Lançamos o produto e já estamos correndo atrás da procura.”

Mas e a crise do país? Dazkal e seus sócios, como se viu, lançaram-se a luta com olhos voltados para o médio prazo, cinco anos. “O que se tem a fazer

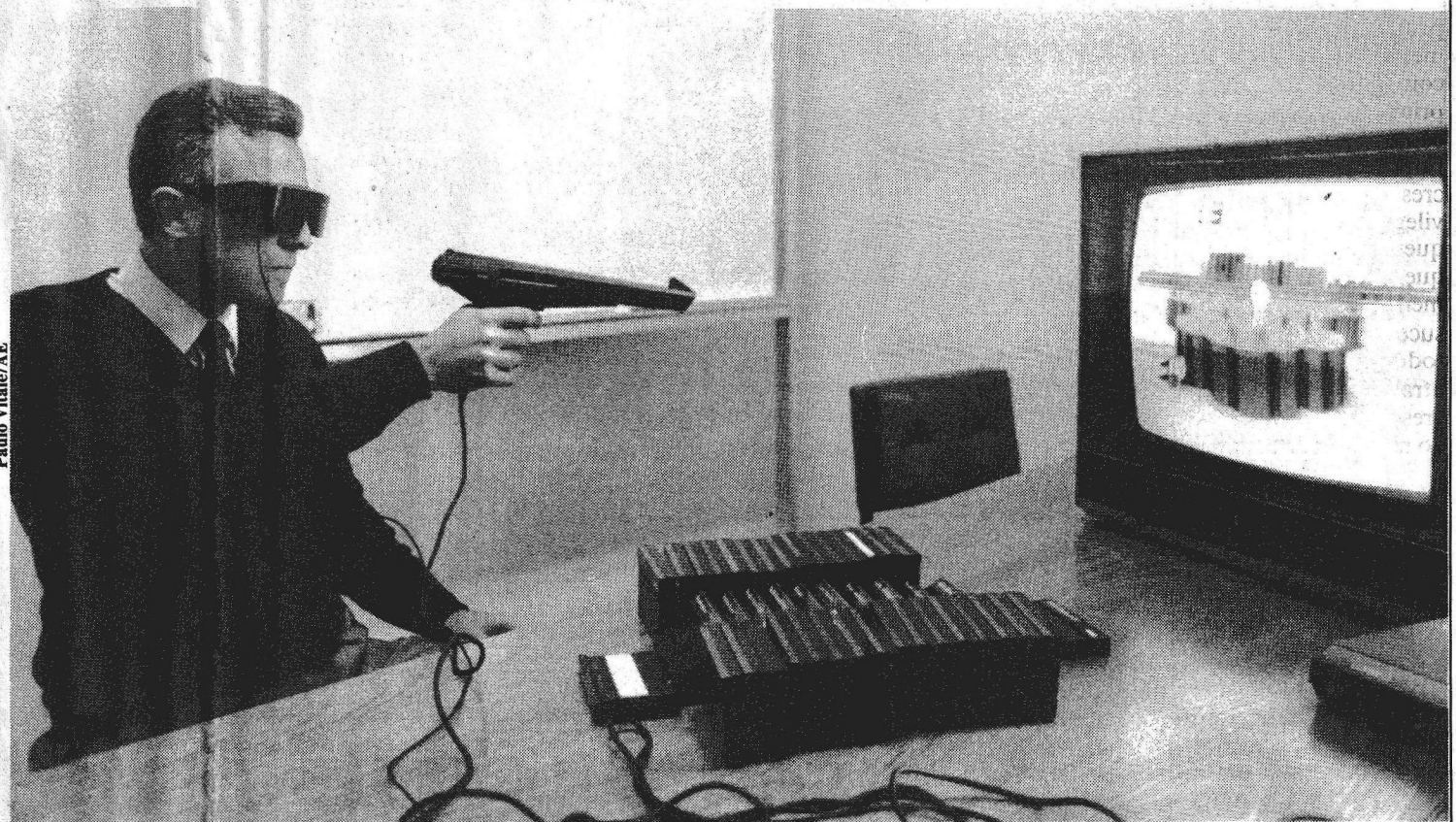
é investir racionalmente e esperar amadurecer”, diz o empresário. Investiram US\$ 5 milhões, apoiados basicamente em uma constatação de Dazkal, engenheiro eletrônico que demonstrou um agudo senso de oportunidade: a de que havia um grande mercado, contra praticamente nenhuma oferta, para os modernos brinquedos eletrônicos e informatizados.

As agruras da economia e os pacotes governamentais, como o Plano Verão, trouxeram alguns problemas. “Passamos por períodos complicados, com relação aos nossos fornecedores. Mas, essencialmente, deveram-se à falta de matéria-prima”.

**Um urso que
canta. E que dá
dinheiro**

De resto, os negócios caminharam muito bem. O médio transformou-se em curtíssimo prazo, mas este fato não inibiu o ímpeto da empresa que programou dez novos lançamentos para os próximos dois meses. “Existe sempre muito trabalho, muita tensão, para os lançamentos. Mas não se pode parar”, diz Dazkal.

Um dos novos lançamentos é um videogame de terceira geração, o Master System, seguramente destinado ao



Daniel Dazkal e sua sofisticada pistola Zillion.

sucesso. O uso de óculos de cristal líquido fará as crianças, como seus pais, participarem de batalhas em terceira dimensão, nas quais os mísseis saem da tela e investem contra os jogadores. E estes se defendem, disparando com uma pistola que não tem nenhuma ligação material com a tela. Para se ter idéia do potencial deste brinquedo: um microcomputador normal tem 512 mil caracteres, enquanto o Master System possui 4 milhões, sessenta vezes mais do que um dos primeiros brinquedos informatizados, o Atari.

Esse videogame, que admite trinta cartuchos de diferentes jogos, não será o brinquedo mais caro da linha da Tec-Toy. O mais caro é o Teddy Ruxpin, um urso de pelúcia que canta nitidamente a articulação das palavras abrindo e fechando a boca. É verdade que esses brinquedos sofisticados resolvem problemas insolúveis em outras épocas, como na era dos revólveres de espoleta. “Bang, você está morto”, dizia um

menino. “Você errou”, alegava a vítima. Hoje, cada duelador pode ter uma pistola Zillion na mão e um marcador eletrônico no peito. O marcador tem nove vidas. Cada vez que um tiro da pistola o acerta, o duelador fica com uma vida a menos. Quando chega a zero, não há discussão: ele está morto.

A tecnologia empregada na fabricação desses brinquedos vem com os componentes críticos, como circuitos integrados importados do Japão e dos Estados Unidos. “Nós compramos os componentes e eles fornecem também a tecnologia”, diz Dazkal. O Armatron, um braço robotizado acionado por alavancas, por exemplo, é um brinquedo que só existe nos Estados Unidos e no Japão, além do Brasil. Na rota inversa, a Tec-Toy está fornecendo componentes para videogame à empresa japonesa Sega, o maior fabricante de brinquedos do mundo.

A vertiginosa expansão dos negócios obrigou a Tec-Toy a ampliar a

área de sua fábrica em Manaus. De 1.200 metros quadrados, cresceu para mais de 3.000, “e está pequena”. Os operários passaram a trabalhar em dois turnos. A sede do escritório, um prédio de três andares, no bairro do Sumaré, em São Paulo, também ficou pequena. Nos próximos dias, a empresa vai mudar-se para instalações de 4.000 metros quadrados, na Barra Funda. Mas continua pagando aluguel. “Nossos investimentos são todos em bens produtivos”, diz Daniel Dazkal.

E essa produção pode encantar qualquer criança: um piano com microfone, para tocar e cantar. Um boneco de fraque e cartola que conversa. Mas o preço do Pense Bem, que parece um microcomputador, não elitiza esses brinquedos? Dazkal acha que não. “A pessoa deixa de adquirir uma porção de bobagens e compra apenas um brinquedo desses”, acredita ele.

Valdir Sanches