



5º Simposio de Ensino de Graduação

BRINQUEDOS DIGITAIS E O EMPOBRECIMENTO DA EXPERIÊNCIA LÚDICA

Autor(es)

CLARISSA FERREIRA MARTINS

Orientador(es)

Luiz Antônio Calmon Nabuco Lastória

1. Introdução

O artigo que segue foi realizado a partir da pesquisa bibliográfica desenvolvida no estágio em Psicologia Social: Psicologia e Cultura, sobre o tema “brinquedos digitais”. Em meio a tantas promessas de excelente desenvolvimento da criança com a utilização de brinquedos digitais e jogos eletrônicos, a pedagogia ainda se queixa. Portanto, à psicologia, caberia um estudo do sentido do brinquedo e do jogo no desenvolvimento da subjetividade da criança e do jovem; do lugar social determinado para os seus brinquedos, assim como as transformações ocasionadas pelo desenvolvimento tecnológico refletidas no brinquedo e na atividade lúdica. Refletir sobre o brinquedo digital e sobre as mudanças acarretadas por sua gigantesca inserção na vida cotidiana das crianças e jovens hoje significa se debruçar sobre um fenômeno atual que consolida o empobrecimento da experiência lúdica. A velocidade das mudanças ocasionadas pelo desenvolvimento tecnológico nos coloca na condição de incapazes para prever, resistir ou, muitas vezes, entender alguns acontecimentos e suas conseqüências. Por isso atentar-se para a presença dos games no espaço educacional e na constituição e desenvolvimento da criança se faz de extrema urgência. A presença do brinquedo na vida infantil reflete as transformações pelas quais vem passando a sociedade no decorrer da história. Com a característica comum de estar submetido à concepção do adulto sobre infância, o brinquedo nunca deixou de ser um objeto imposto à criança, porém esta o investe de conteúdos imaginários, estabelecendo sentidos aos seus ensaios de socialização. A indústria de brinquedos se consolida a partir da segunda metade do século XIX e “os brinquedos vão se tornando maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo, sonhador.” (BENJAMIN, 2002) Após o fim da Segunda Guerra Mundial, a produção de tecnologia e os conseqüentes avanços da indústria se intensificaram vertiginosamente. As mudanças históricas e as transformações tecnológicas não são meramente fatalidades, porém, uma vez desencadeadas, estabelecem novas configurações, exigindo algumas reflexões frente a alguns fenômenos que vão representar mudanças significativas para a vida do indivíduo, como por exemplo, uma criança submetida à tantas pressões da indústria cultural global; seu principal instrumento de socialização – o brinquedo – sujeito à manobras para domínio de mercado; a subjetividade da criança e de todos os que a rodeiam esmagada pelos apelos publicitários; concepção de criança, infância e educação infantil reconfiguradas pela indústria do brinquedo digital. O conteúdo imaginário do jogo já está dado: como usar

um Ipod, o que faz um MP3, quais as fases de um game, seus personagens e cenários. A brincadeira da criança passa a estar determinada pelo brinquedo e agora, talvez, sem a possibilidade de transcendê-lo. Muitos discursos atualmente defendem os games como sendo importantes aliados para melhorar a concentração, o que traria vantagens para aprendizagem, controle da ansiedade e quaisquer outras habilidades cognitivas e emocionais. Porém, que concentração é esta que está em “jogo”? Qual é a concentração necessária hoje, frente à onipresença dos choques audiovisuais? É a concentração através da dispersão, “a concentração é roubada pela concentração, ou seja, a sistemática rouba a nervosa” (TÜRCKE, 2005). As abstrações mentais se conservam através da massa de excitação imagética. No entanto, quando estas imagens técnicas são apresentadas incessantemente a um gamer-maniaco, por exemplo, perde-se a abstração necessária para se conceber a imagem em sua ausência, devido à adaptação do sistema nervoso às abstrações reais altamente técnicas que se apresentam a ele nas imagens dos games. Esse formato que expropria o sujeito de suas potencialidades próprias, alcançadas num processo evolutivo, escraviza-o, paralisando o pensamento. Nesse processo faz-se presente o caráter violento dos games. A violência encontra-se muito mais nesse processo empobrecedor da percepção, do que no conteúdo do jogo digital. A realidade digital está difundida em todo mundo e o cenário hoje parece muito mais complexo e multifacetado do que aquele analisado por Adorno e Horkheimer nos anos 40. A indústria do entretenimento oferece ao consumidor infinitas e personalizadas opções, muito além de uma simples massificação. Para Lash, citado por DUARTE (2003) nesse novo momento dos media, a cultura se torna menos conteúdo e mais tecnologia. Não há uma apresentação para se ver ou ouvir, mas há interatividade. Em relação ao comércio, a “marca” se sobrepõe ao processo produtivo, à qualidade do produto. O crescimento das redes de franchising, a junção do grande capital com o pequeno empreendedor, é exemplo da relevância maior associada ao nome e à imagem. De acordo com a empresa britânica Hitwise, especializada em análise de comércio eletrônico, os produtos mais procurados no natal serão os consoles de videogame recém-lançados, com crescimento de 171% na procura pelo novo PlayStation 3. O modelo da Sony ultrapassa o concorrente Wii, da Nintendo, que teve um aumento de 135% no consumo on-line pelos ingleses. (Folha de São Paulo, 22/11/06) Rouanet (1989) compara que o papel que o freudismo atribuía à economia psíquica é o mesmo papel desempenhado pela indústria cultural. A indústria cultural produz objetos que prometem gratificar o desejo, mas não o gratificam, da mesma forma que, na economia psíquica, o sonho, o lapso e o sintoma iludem o desejo, em vez de satisfazê-lo ou reprimi-lo. No entanto, a novidade é que essa tarefa não mais faz parte de um psiquismo individual, mas passou a ser administrada por aparelhos externos. O faturamento do comércio eletrônico esperado para o Dia das Crianças em 2006 foi de 184 milhões de reais, ou seja, a intenção de conquistar a adesão ao sistema está numericamente explícita. As brincadeiras infantis são mecanismos de conhecimento e construção do mundo através da mimesis. O comportamento mimético faz parte das brincadeiras e possibilitam que as crianças se apropriem do mundo adulto e o constituam. Eis uma característica fundamental das brincadeiras infantis, mas que podem estar sendo limitadas pelo brinquedo digital.

2. Objetivos

Com o objetivo de compreender a função social do brinquedo como parte do processo de subjetivação do indivíduo, buscou-se resgatar sua história cultural a fim de esclarecer as implicações do fenômeno da experiência lúdica a partir dos brinquedos digitais. A forte presença dos games na vida das crianças e jovens é característica de uma “escolha” heterônoma, atravessada por mecanismos psicológicos e sociais, fazendo-se necessário um olhar da Psicologia Social para o fenômeno. Com a indústria cultural administrando subjetividades e com o desenvolvimento tecnológico num ritmo tão acelerado, as conseqüências se darão numa velocidade nunca experimentada na história da humanidade. Refletir sobre a inserção do brinquedo digital na vida da criança é revelar que ele não é mera fatalidade, mas que o lugar que ocupa hoje é possuidor de um sentido sócio-histórico que pode ser desvendado no resgate da história cultural do brinquedo, da família e da sociedade e assim, analisado em sua influência na constituição de subjetividades – ou desconstituição destas. Esta foi a hipótese de maior relevância a ser investigada na pesquisa “Brinquedos Digitais e o Empobrecimento da Experiência Lúdica”.

3. Desenvolvimento

Para o desenvolvimento da pesquisa, alguns estudos da Teoria Crítica da Sociedade foram feitos em supervisão, com orientação do professor. Depois o tema foi definido e as primeiras pesquisas foram em torno da história cultural do brinquedo e do brinquedo acompanhando as mudanças da família nuclear burguesa. Foi feito um resgate da história da família desde a Revolução Francesa até os dias atuais. Depois, a pesquisa se delineou em torno do comportamento viciado e vícios, de uma forma geral, a partir de uma referência da teoria crítica da sociedade, assim como toda a apresentação da indústria dos brinquedos digitais e a discussão da ampliação dos efeitos da indústria cultural hoje, que se apresenta a cada dia mais poderosa, o que é ilustrado por matérias jornalísticas atuais. O estudo dos processos psicológicos de identificação e mimesis e a relação do indivíduo que brinca a partir desses mecanismos concluiu o primeiro módulo. Num segundo momento, a intenção foi explorar mais profundamente os expedientes miméticos propostos pelos games. A pesquisa da exploração estética da sociedade imagética foi o princípio para a discussão de percepção medida em bytes, assim como para a análise da projeção – ou pseudoprojeção – como constituinte de toda e qualquer percepção na atualidade.

4. Resultados

Por meio desses elementos investigados foi possível estabelecer, em linhas gerais, algumas relações entre o funcionamento psíquico de crianças e jovens frente às ofertas da indústria dos games na sociedade capitalista hodierna, além de refletir sobre o caráter lúdico das experiências que vem sendo substituído com o avanço galopante da tecnologia. As transformações sociais e tecnológicas constituíram o caminho dos brinquedos artesanais até a chegada dos videogames, atingindo a importância dada aos brinquedos digitais e às brincadeiras virtuais na contemporaneidade. Porém, concebendo o brinquedo e a brincadeira da criança como a possibilidade de um processo formativo e produtor de subjetividades, a presença da tecnologia direcionando a brincadeira culmina no empobrecimento da experiência lúdica. A experiência lúdica é um mecanismo de conhecimento do mundo através da mimesis, ou seja, através da imitação de gestos, sons e trejeitos dos adultos, a criança, em sua brincadeira, assimila um modelo, se identifica, para depois poder se emancipar deste, para melhor transcendê-lo. Benjamin (2002) retrata os jogos infantis como repletos de compostos miméticos, porém que não se limitam à imitação de pessoas, abrangendo também objetos. Um faz de conta que parece se perder quando realizado virtualmente, pois invenção e imaginação são processos psíquicos subtraídos pelos jogos digitais, que limitam a criação da criança e passa a fantasiar apenas dentro das possíveis ações virtuais pré-programadas para o game. O componente mimético dos games pode-se relacionar à falsa mimesis: o que se imita é natureza morta. A forma programada e imagética apresentada através do game como “falsa” possibilidade de criação emancipada passa a desempenhar um mecanismo de exploração invisível, um empobrecimento da percepção de mundo, o qual passa a ser visto como pronto e acabado, sendo absorvido sem reflexão e devolvido sem ser transformado. É a falsa-projeção fazendo parte da constituição do sujeito. As relações estabelecidas nos jogos virtuais, diferentemente das formas que delinham o jogo numa relação pessoal, possibilitam maior capacidade de se projetar de forma ideal, formando uma personalidade altamente narcísica, que poderá acarretar num sofrimento frente ao inatingível nível de exigência que o indivíduo terá em suas atividades. Nas relações virtuais não há limites aos investimentos narcísicos, pois estes não precisam ser sustentados numa relação tête-à-tête, real. A investigação da perda da experiência lúdica, num contexto em que os games são a principal fonte de lazer e entretenimento de crianças e jovens, revela que a opção dada pelo brinquedo digital, através dos games, é a de seguir um roteiro já programado, em que a escolha do “tipo” de jogo determina a priori o caminho que a brincadeira irá seguir. Benjamin (2002), em 1928, ajudou a superar aquele “equivoco básico que acreditava ser a brincadeira de criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário” e com isso, colabora também com a constatação de que a brincadeira através dos games condiz com a perda da experiência lúdica. Na forma dos digitais, a brincadeira da criança é determinada pelo conteúdo imagético do brinquedos, enquanto o seu próprio imaginário é reduzido a mero coadjuvante. A brincadeira foi capturada pelo mercado, pela lógica da administração técnica, programada. Com a evolução industrial, o brinquedo em série e o atravessamento do capital no campo da infância, indicam um empobrecimento da imaginação e a perda do encanto da

brincadeira, de forma cada vez mais intensa quando se analisados desde as evidências citadas por Benjamin na década de 20 até os dias atuais, na era dos brinquedos digitais.

5. Considerações Finais

Os brinquedos são hoje, através de seus jogos virtuais, apresentados como possível espaço de formação de identidade. São mais significativos a muitas crianças e jovens do que os próprios valores familiares e ainda estão cada vez mais adentrando os muros das escolas com a promessa de “salvar” o quase falido sistema educativo através da inclusão digital, do acesso ao mundo virtual e de instrumentos eletrônicos para que o processo de ensino e aprendizagem se torne um espetáculo lúdico. Se por um lado há de se considerar as implicações do brinquedo no desenvolvimento da subjetividade da criança e nos diversos processos psíquicos que a constituem, por outro lado há de se resgatar a origem do que realmente passou a comprometer a Educação, deixado-a tão suscetível às promessas do desenvolvimento tecnológico – com os games pedagógicos – e ao domínio da indústria cultural. Se o brinquedo representa a proposta pedagógica e o brincar, a resposta da criança, na era digital, com o domínio dos games, a grande perda iminente está na impossibilidade de respostas imprevisíveis, que resguardariam sua autonomia sobre o brinquedo, sua imaginação sobre o jogo.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação*. Tradução: Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; ed.34, 2002.

---DUARTE, Rodrigo. *Teoria Crítica da Indústria Cultural*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

ROUANET, Sérgio Paulo. *Teoria Crítica e Psicanálise*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989

TÜRCKE, Christoph. Exploração: Econômica, Física, Estética. In ____ *Sociedade Excitada: Filosofia da Sensação*.

TÜRCKE, Christoph. Sociedade da Sensação: a estetização da luta pela existência. In ____ *Ensaio Frankfurteanos*. Org. ZUIN, Antônio A.S.; PUCCI, Bruno E RAMOS-DE-OLIVEIRA, Newton. São Paulo: Cortez, 2005.