

AVENTURAS E ENIGMAS DA INFORMATIZAÇÃO DOS BRINQUEDOS

*Paulo de Salles Oliveira**

RESUMO

Este ensaio é parte de **Brinquedo e indústria cultural** e procura mostrar aquilo que usualmente os brinquedos eletrônicos não permitem às crianças: discutir a respeito das brincadeiras que eles ensejam. Não se trata de algo tão inocente, como poderemos verificar. Seria preciso levar em conta que envolvem questões importantes, principalmente quando percebemos que tais brinquedos mostram e ensinam as crianças como se tornar consumidores de diversão e não produtores dela. Tenta destacar alguns aspectos acerca destas questões, que podem andar juntas à socialização das crianças.

ABSTRACT

This essay is a short part of **Brinquedo e indústria cultural** and tries to show what electronic toys usually don't let the children do: to discuss about the jokes they bring. They are not so innocent as we may see. Important questions must be considered when we notice that their jokes show and teach the children how to be a consumer of fun and not to be a producer of it. It tries to point out some aspects about these problems that could come closer on children's socialization.

* Professor do Depto. de Psicologia Social e do Trabalho, no Instituto de Psicologia da USP. Professor-colaborador do Pós-Graduação em Estudos do Lazer, na FEF/UNICAMP.



sta é uma reprodução transformada de parte do livro *Brinquedo e indústria cultural*, editado pela Vozes em 1986. Remete aos encantos e também aos percalços que

podem estar vinculados ao uso de determinados brinquedos pelas crianças. Trata-se de debate que pode interessar aos profissionais de Educação Física pois remete à readaptação do corpo e dos gestos, à velocidade e aos modos de funcionamento das máquinas: máquinas de brincar. A disciplina e a obediência às seqüências de comando destes brinquedos podem gerar várias vitórias dentro dos enredos de jogos ali preparados. Envolvem a habilidade e, ao mesmo tempo, a docilidade de assimilar programas e pequenos truques de manuseio, sem possibilidade de um diálogo ou, muito menos, de um questionamento. Vence quem melhor se revelar adestrado corporal e fisicamente.

São brinquedos comprados no mercado; custam, portanto, alguma importância em dinheiro. Opera-se, desde logo, a divisão entre os que podem e os que não podem tê-los. A propriedade do brinquedo, além de ser signo social de diferenciação entre as pessoas, confere aos donos razões e argumentos para definir como se fará e por quanto tempo irá transcorrer a brincadeira. No início do brincar, todos se curvam às conveniências do proprietário; é ele que define onde quer jogar ou que personagem gostaria de representar no jogo ou na brincadeira. Se, por outro lado, os pais

chamam para casa o menino ou a menina que são proprietários do brinquedo, forma-se um consenso e, portanto, todos devem concordar que a brincadeira chegou ao fim. As crianças ao assimilarem esta lógica conferida pela propriedade acabam muitas vezes reiterando procedimentos consagrados em certos grupos sociais, ao desafiarem seus parceiros: “- Vá pedir pro seu pai comprar um assim!”.

Muitos dos brinquedos eletrônicos trazem ao brincar relações fetichistas, ou seja, são brinquedos que não apenas comandam as ações - a exemplo de veículos, bonecas e animais que se movimentam e executam *sozinhos* suas atribuições - como, também, chegam a prescindir de que criança alguma os manipulem durante o brincar. Bastam-se a si mesmos para produzir a ação de brincar, fazendo das crianças meros auxiliares. A humanização do objeto e a coisificação das pessoas inverte as relações sociais, fazendo as criaturas senhoras de seus criadores. E isso ocorre não apenas porque, neste caso, o brincar é ação dos brinquedos e não das crianças, mas também porque é através da programação deles, do seu conteúdo e de seus níveis de dificuldades, que são definidos previamente os horizontes e limites da brincadeira.

Certos brinquedos eletrônicos, mesmo os chamados de educativos, acabam muitas vezes transformando a cultura em algo facilmente digerível, como aqueles que dizem ensinar inglês usando a técnica do incentivo e da punição para acertos e erros, ou, então, determinados *videogames*. Não é que a diversão seja incompatível com o trabalho de



aprender ou de produzir culturalmente. Criticável é a redução do universo lúdico a uma diversão consumista. Alguns brinquedos estimulam um aprendizado alegre, mas é uma alegria resultante de um nivelamento por baixo, uniformizador, supondo a criança como um ser que deve receber conhecimentos, informações, sem nunca poder criar. Nestes brinquedos, está retirada a possibilidade de a criança criar a brincadeira e dar feições aos objetos do brincar, como, por exemplo, a ação criadora a partir da qual transformamos o real constituindo uma obra, que pode ser um brinquedo ou uma forma de brincar, com a qual nos identificamos e procuramos entender o real - exercício que, insistimos, pode comportar uma dimensão lúdica. Uma tal possibilidade fica sepultada, entretanto, na massificação cultural que vem junto com determinados brinquedos. É provável ainda que venham a repercutir na própria sensibilidade das crianças, habituadas na televisão a só prestar atenção em segmentos curtos e ostensivamente feitos para cativar. Neste contexto, só cabem facilidades e mentes docilizadas, algo bem diferente, portanto, do mundo vivido por grande parte das crianças, no Brasil e em outros países.

Diz-se dos brinquedos eletrônicos que permitem uma atitude ativa, ao contrário do que ocorre com os brinquedos mecanizados ou mesmo com a televisão. Muitos afirmam, movidos por tais idéias, que há uma interação entre a criança e a máquina. Seria o caso de perguntar: que tipo de interação é essa?

Mais uma vez, aqui as coisas não estariam invertidas? A criança, diante de tais brinquedos ocupa uma posição passiva que parece, todavia, emoldurada por uma ilusão de atividade na manipulação dos brinquedos. Não foram as crianças que criaram tais brinquedos; elas os recebem prontos, já programados, e sua posição é a de usuário, receptor e, em alguns casos, mero imitador dos gestos e das atitudes previamente prescritas. As crianças, que sempre fizeram dos brinquedos uma ponte para experimentar e conhecer o mundo, criando-o e recriando-o a seu feitio, agora se vêem compelidas a abdicar dessa operação criadora e transformadora *no mundo* para serem designadas como ativas ao controlarem brinquedos à distância ou comandarem movimentos de figuras *na tela*. A criança pode, assim, se ver propensa a alienar seu poder de atuar diretamente na vida real (na natureza, na sociedade, nos materiais etc) para vir a fazê-lo sob a mediação, a restrição e o controle da linguagem dos objetos tornados lúdicos.

Pode parecer determinista, mas brinquedo eletrônico algum funciona se não nos adaptarmos à lógica que rege seus programas. À criança não resta saída senão acatar essa lógica, aceitá-la e assimilá-la para que o brinquedo se realize. Cria-se, com ele, um padrão de conformidade e autovigilância: a obediência às regras desta lógica significa não só a possibilidade de ir ao encontro dos acertos como faz jus a uma premiação, estimuladora e reforçadora do compor-

tamento desejável. O oposto se dá com a desobediência, merecedora de punição e de castigo. Essa pedagogia binária se revela também na dualidade dos pólos antagonônicos, presentes no conteúdo destes brinquedos: bom / mau; vitória / derrota; certo / errado; sucesso / fracasso, como se os problemas do mundo vivido tivessem necessariamente que se encaixar numa visão maniqueísta.

Tudo realmente parece simplificar-se nestes brinquedos, até mesmo a noção de jogo. Roger Caillois mostra que a tônica da competição é inerente a determinados jogos, mas não a todos, pois dentre eles há os que predominam a vertigem, ou então o acaso, ou ainda diferentes tipos de disfarce. Mais ainda, a noção de jogos competitivos não necessariamente comporta a destruição do outro. Ao contrário, o outro é um coadjuvante, referência necessária para que possa por em prática minha habilidade e meu preparo para superá-lo. Há aqui reciprocidade de referências: servem para mim e igualmente para o outro, que, por sua vez, tentará criar obstáculos para mim e me superar. Parte-se de uma situação de igualdade, com regras comuns aos contendores, para tecer a trama do jogo - onde concorrem talento, intenção, habilidade, maestria - buscando ao final produzir uma desigualdade, gerada pela vitória de um dos participantes. Nestas situações, o adversário é uma referência fundamental, ou seja, a barreira a ser superada (e nunca eliminada - como propõem muitos brinquedos). Nos brinquedos eletrônicos, porém, o adversário deixa de ser visto como um contracenante e sim como alguém que deve ser suprimido, arrasado, destruído,

eliminado, massacrado. Matar ou morrer, ter sucesso ou fracassar, lograr êxito ou ser derrotado - esses os dilemas apresentados. A dimensão lúdica, que em tese permeia os jogos, perde aqui terreno para a busca de uma excelência social, respaldada na moderna tecnologia, construída física e simbolicamente no seio da violência.

Os brinquedos sempre se prestaram, tradicionalmente, a favorecer relações amistosas entre as crianças. No caso de muitos brinquedos eletrônicos, porém, como se estabelecem tais relações? Em primeiro lugar, relações de antagonismo disfarçadas de competitivas; na trama de tais jogos, uma pessoa forçosamente torna-se inimiga da outra. Às vezes, por determinação estratégica que algumas situações impõem, os jogadores se portam como amigos. Não se trata, contudo, de amizade, mas de cumplicidade em face de interesses (de sucesso, de vitória ou de dinheiro) circunstancialmente comuns. Por isso mesmo, essas relações, fundadas no pragmatismo, se rompem com a mesma facilidade com que foram criadas. Em segundo lugar, as crianças contendoras aprendem, brincando, a agir quase que exclusivamente segundo seus próprios interesses. Encaram com naturalidade a feição utilitária que, voluntariamente ou não, assumem nas relações sociais fora dos momentos de brinquedo. Vão aos poucos se adestrando para vencer socialmente, ainda que para isso seja preciso - e a questão ética muitas vezes nem se coloca - eliminar aqueles que eventualmente possam interferir na trajetória ou nos projetos desenhados.

Às vezes fica difícil supor tais problemas entremeados em brincadei-

ras aparentemente apenas modernas e fascinantes. É que todos esses brinquedos se valem da pressa para se realizar. A velocidade que eles requerem de cada jogador, como, por exemplo, nos *videogames*, estreita muito a trilha do pensar. O pensamento, ao contrário, exige tempo, maturação, quer flunar em diferentes cenários, deseja imaginar alternativas e se detém meticuloso em aspectos até aqui inusitados. Tudo isso demanda tempo, o mesmo tempo que é impossível perder nos comandos do *videogame*. São brinquedos que não funcionam ao sabor da fluência da imaginação infantil, mas da lógica que os idealizou. Não visam a promover o pensamento e sim o adestramento. São jogos em que a medida de qualificação da criança é dada em função do desinteresse intelectual, da mecanização de gestos e atitudes, e da submissão aos procedimentos e às regras postos pelas máquinas. Em muitos casos, não haveria exagero em se falar que provocam uma espécie de “taylorização” do lúdico. O ritmo do brincar adquire cadências estonteantes, exigindo do jogador - e sempre em nível crescente - maior rapidez e rápida coordenação dos gestos. Se, de fato, as crianças se habituarem a que as coisas do mundo vivido, para serem interessantes, devam sempre propor uma sucessão alucinante de imagens, com novas situações, novos perigos, novos desafios, cada vez mais surpreendentes e rápidos, isso certamente irá influenciar em sua sensibilidade estética ou em seu aprimoramento físico e intelectual. Tudo o que não tiver tais traços poderá ser rechaçado como desestimulante, aborrecido, antiquado.

Além disso, quando se supõe, neste contexto, que conhecer é viver situações vertiginosas, isso implica colocar o aprendiz como um objeto, não como um sujeito. O conhecimento viria de fora, seria transmissível por outrem para me preencher com determinados conteúdos e habilidades. A mim, caberia assimilar rapidamente, e nada mais que isso. Quer dizer, automaticamente me desobrigaria de qualquer possibilidade de construir alguma coisa. Delegaria minha condição de sujeito a outro, mesmo que esse outro estivesse representado pela máquina. Descartaria a penosa tarefa de pensar, mesmo porque ela teria se tornado enfadonha para mim. Tiraria de minhas costas qualquer responsabilidade pelo destino do mundo, pois seria algo inalcançável nos meus horizontes perceptivos.

Felizmente, a complexidade do real supera em muito esse quadro sombrio. A necessidade de pensar estes problemas é importante justamente para que tais brinquedos não venham a ajudar a reduzir as possibilidades de fluência da imaginação infantil. As crianças não se conformam, em geral, com os sentidos óbvios dos brinquedos; muitas vezes, recriam estes brinquedos atribuindo-lhes novas feições, nem de longe imaginadas pelos técnicos dealizadores. Nos brinquedos com informática embarcada, essa recriação fica mais difícil, pois eles só se realizam a partir do que está previamente programado. Se é que isso de fato inviabiliza qualquer ato inventivo por parte da criança, no sentido de poder recriá-lo a seu modo, talvez seja importante conversar com elas sobre essas verdadeiras armadilhas, que

procuram moldar as coisas unidirecionalmente. Não no sentido de interditar tais brinquedos, pois isso elas é que devem decidir, por obra de sua própria consciência. Afinal, perceber-se como sujeito (e não objeto) envolve também decisões e responsabilidades não apenas pessoais, mas, principalmente sociais. Todos nascemos para o mundo - ensina Hannah Arendt. Isso envolve o esforço de cada um de nós para não perdermos a percepção de que vivemos

como sujeitos numa comunidade de outros sujeitos. Uns e outros só poderão florescer efetivamente se desenvolverem em conjunto, considerando as diferenças, um discernimento da responsabilidade coletiva de proteger também o mundo. Nada poderia mudar significativamente no futuro sem esse discernimento de sujeitos pensantes, sejam eles jovens, adultos, velhos ou crianças.