

AS TRANSFORMAÇÕES NA CONSTRUÇÃO SOCIAL DA INFÂNCIA: A EXPERIÊNCIA, O MISTÉRIO E O MUNDO SIMBÓLICO

CHANGES IN THE SOCIAL CONSTRUCTION OF CHILDHOOD: THE EXPERIENCE, THE MYSTERY AND SYMBOLIC WORLD

Raquel Firmino Magalhães BARBOSA¹

RESUMO: Por vivermos em um período marcado por constantes construções e reconstruções sociais, que vão influir diretamente no imaginário e no brincar da criança, este ensaio tem como objetivo principal perceber as influências que a TV exerce sobre a imaginação infantil, a partir da relação do adulto, da brincadeira e do desenho animado, por meio dos conceitos de alguns teóricos como Ariès, Brougère, Friedmann, Jones, Lauand, Postman, Steinberg e Kincheloe e Sutton-Smith. Nesse sentido, será que conseguiremos retirar da fonte televisiva duas facetas distintas? Será que o adulto consegue perceber o outro lado da moeda da cultura infantil? A partir das apreciações ao longo do texto, busca-se contribuir com reflexões sobre o *weltanschauung* da infância e a ligação com as necessidades da criança de hoje, por meio da trajetória da construção da infância e a influência televisiva no momento da brincadeira, sugerindo uma relação com a experiência, o mistério e o mundo simbólico da infância.

PALAVRAS-CHAVE: Construção social; Imaginário; Cultura infantil

INTRODUÇÃO

Considerando que a infância passou por diferentes rubricas ao longo dos séculos - a criança sendo vista como um adulto em tamanho reduzido; posteriormente sendo paparicada; até chegar à infância que conhecemos hoje, a criança ligada à TV e em seus aparatos tecnológicos - este ensaio busca tecer uma trajetória das mudanças ocorridas na construção social da infância e a sua relação com o imaginário e os desenhos animados.

Tem como principais questões: será que conseguimos retirar da fonte televisiva duas facetas distintas? Será que o adulto consegue perceber o outro lado da moeda da cultura infantil? Os pais ainda conseguem controlar o que as crianças deveriam ver e saber?

A partir da relação do adulto, da brincadeira e do desenho animado, este estudo será analisado por meio dos conceitos de alguns teóricos como Ariès, Steinberg e Kincheloe (história da infância), Brougère (cultura infantil), Friedmann (desenvolvimento durante a brincadeira), Jones (brincadeiras agressivas), Lauand (imagens imitativas), Postman (infância) e Sutton-Smith (retórica do imaginário).

¹ Docente na Universidade de Cuiabá.

Durante a discussão, o texto perpassará sobre uma revisão de literatura a respeito da história e da construção social da infância, como a mesma pode ser compreendida nos dias de hoje e o papel da TV e dos desenhos animados no imaginário infantil.

E como conclusão, a partir das apreciações ao longo do texto, busca-se contribuir com reflexões sobre o *weltanschauung*² da infância e a ligação com as necessidades da criança de hoje, por meio da trajetória da construção da infância e a influência televisiva no momento da brincadeira, sugerindo uma relação com a experiência, o mistério e o mundo simbólico da infância.

A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA INFÂNCIA

Para tentar compreender a relação da infância como construção social, é preciso ir ao cerne de sua trajetória e perceber as diferentes fases pelas quais a criança passou ao longo desses períodos históricos, desde a Idade Média até os dias de hoje.

A história das mentalidades é sempre, quer o admita ou não, uma história comparativa e regressiva. Partimos necessariamente do que sabemos sobre o comportamento do homem de hoje, como de um modelo ao qual comparamos os dados do passado – com a condição de, a seguir, considerar o modelo novo, construído com o auxílio de dados do passado, como uma segunda origem, e descer novamente até o presente, modificando a imagem ingênua que tínhamos no início. (ARIÈS, 2006, p.26)

Philippe Ariès (2006), em sua obra, tenta elucidar algumas visões de mundo em relação à ausência da infância e à construção da mesma como algo diferente da vida adulta. Fez um retrospecto da concepção de infância a partir do século XII até o século XX, relacionando-a as artes e a religião, mostrando o modo como a sociedade via a criança.

Até o século XII, o significado de infância ainda era desconhecido, como se não houvesse lugar para as crianças naquela época. O período de infância era curto e quando começavam a ter um pouco de habilidade física, logo eram inseridas no mundo dos adultos, partilhando, assim, de seus trabalhos, brincadeiras e experiências de vida. Ou seja, não passavam pelas fases essenciais da vida infantil, eram vistas como adultos em miniatura, onde “[...] a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida” (ARIÈS, 2006, p. 18).

Os valores, as tradições e os conhecimentos nesta mesma fase não eram adquiridos no seio familiar, principalmente, devido ao não reconhecimento da infância. O contato da criança com esses três pilares era por meio da convivência com o adulto no mundo do trabalho, garantindo assim, sua educação.

² Segundo o dicionário Houaiss: conjunto ordenado de valores, impressões, sentimentos e concepções de natureza intuitiva, anteriores à reflexão, a respeito da época ou do mundo em que se vive; cosmovisão, mundividência; Visão de mundo.

A socialização das crianças era vivenciada no mesmo local que os adultos frequentavam: festas, igrejas, trabalho, entre outros locais e ocasiões, isto é, longe da família. Na sociedade medieval, tanto crianças como adultos conviviam livremente, não havia uma representação do sentimento de infância, partilhavam das mesmas coisas, inclusive as mesmas brincadeiras. Um exemplo disso, é uma obra de arte de Pieter Brueghel – o quadro “jogos infantis”, de 1560, – no qual, ele capturou em torno de 250 pessoas brincando de 84 brincadeiras, dentre elas, crianças e adultos, envolvidos com as mais diferentes atividades.

Neste período também, as famílias eram muito insensíveis em relação ao sentimento de perda das crianças, pois logo teriam outra criança para por em seu lugar, com isso, a passagem da criança pela família se restringia em uma espécie de anonimato. Em virtude disso, a questão da mortalidade era muito alta e persistiu até o século XIX, principalmente pelas crianças morrerem asfixiadas enquanto dormiam com seus pais. Entretanto, “[...] com o surgimento do malthusianismo³ e a extensão das práticas contraceptivas, que a ideia de desperdício necessário desapareceu” (ARIÈS, 2006, p.23) e as crianças passaram a ser percebidas e bem cuidadas.

Durante o século XIII até o século XV, notou-se uma grande influência religiosa e a mudança na percepção da infância, principalmente nos traços das esculturas e pinturas de anjos, que retratavam um aspecto de adolescentes, e posteriormente, uma aparência infantil, em sinal de pureza e inocência, influenciada pela imagem do Menino Jesus. Neste sentido, o sentimento e a figura da criança começaram a ser observadas, principalmente, pela descoberta sobre a graça, a alegria, os hábitos e as falas enquanto eram pequeninas, em suas primeiras brincadeiras.

Os adultos daquela época gostavam de apreciar nos bebês os gestos e “[...] o gosto pelo pitoresco e pela graça desse pequeno ser, ou o sentimento da infância “engraçadinha”, com que nós, adultos, nos divertíamos “para o nosso passatempo, assim como nos divertimos com os macacos” (Ibid., pp. 22-23). Apresentando a partir dessa fase um sentimento de simpatia em relação à criança, o que Ariès (2006) chamou de “paparicação”.

Com o passar do tempo, a infância foi conquistando o seu espaço dentro da sociedade. Foi a partir do fim do século XVII que houve mudanças que contribuíram significativamente para a construção da infância, como o surgimento da escola e da afeição dos pais pelas crianças, por meio da importância dada à educação. Ariès (2006) denomina esse período de “devolução nos sentimentos”, que teve como marco a união efetivada dos membros familiares, como pôde ser visto na arte, com o retrato de família. Sendo “[...] o período em que os pais adquiriram os mecanismos psíquicos que deixam espaço para um alto grau de empatia, ternura e responsabilidade em

³ Thomas Malthus criou em 1798 a Teoria Populacional Malthusiana, que pregava a importância do controle da natalidade, pois o bem-estar da população estaria intimamente ligado com o crescimento demográfico do planeta. (ARIÈS, 2006)

relação a seus filhos” (DEMAUSE *apud* POSTMAN, 1999, p. 81). Assim, a criança conseguiu sair do seu anonimato e conquistar aos poucos a sua devida importância.

Assim, o conceito de infância se estruturou a partir da dependência das crianças em relação aos pais, fortalecendo a idéia de proteção, amparo, disciplina e moral, para que quando chegassem à fase adulta estivessem bem formados socialmente. “[...] O apogeu da infância tradicional durou aproximadamente de 1850 a 1950. Durante este período, protegidas dos perigos do mundo adulto, as crianças foram retiradas das fábricas e colocadas em escolas (STEINBERG & KINCHELOE, 2004, p. 12). Foi por meio do processo de escolarização que se teceu efetivamente a construção social da infância.

Com o passar dos séculos, perceberam que a criança está sujeita as influências do meio social e é através da interação que constrói sua personalidade, seus valores e sua cultura. Steinberg e Kincheloe (2004, p. 11) ressaltam que “[...] a infância é um artefato social e histórico, e não uma simples entidade biológica (...), moldada por forças sociais, culturais, políticas e econômicas que atuam sobre ela”. Isso mostra que a criança não é passiva em relação à cultura, pelo contrário, é ativa, há uma analogia de reciprocidade, e é possuidora de uma cultura particular, a cultura infantil, que produz significações, interpretações e apreensões, que são expressas através dos papéis e funções sociais de cada sujeito na sociedade em que vive.

TV: VILÁ OU ALIADA?

A infância que conhecemos hoje se torna diferenciada de outros tempos, principalmente pelos atrativos lúdicos atuais. Por vivermos em um período de grandes transformações, principalmente no campo social e cultural, percebemos uma explosão de informações, marca da sociedade pós-moderna, que pouco a pouco vai abalando as estruturas da infância.

A mudança na realidade econômica, associada ao acesso das crianças a informação sobre o mundo adulto, transformou drasticamente a infância. O “gênio” da infância tradicional saiu da garrafa e não consegue voltar. (...) A cultura popular fornece imagens assustadoras sobre a crise na infância, que nos apavoram e fazem aflorar nossos piores temores. (STEINBERG & KINCHELOE, 2004, pp. 13-14)

Isso leva ao rompimento de barreiras entre a infância e a idade adulta e não se sabe onde pode chegar. A questão familiar engloba pontos essenciais a serem observados quando nos deparamos com esse rompimento: diminuição dos laços e trocas afetivas, fragmentação da constituição familiar, ausência da família e a companhia dos artefatos tecnológicos – TV, *videogame*, computador, *tablet*, *smartphones*, entre outros.

É um conjunto de ações que fazem dessa transformação social, uma maneira de vermos a infância com um novo olhar, possuindo uma natureza única e sua própria

visão de mundo, estruturando novas configurações para a construção da infância contemporânea.

Não podemos negar que a TV assume uma função importante na vida da criança, uma companhia no seu momento de lazer e uma maneira de divertimento. Contudo, muitos pesquisadores acreditam no papel corrosivo da TV no cotidiano das crianças, e outros, defendem seu uso como algo educativo e que estimula o imaginário. Será que podemos retirar da fonte televisiva duas facetas distintas? Será que os adultos conseguem perceber o outro lado da moeda da cultura infantil?

Deste modo, a tecnologia através da mídia televisiva, com o acesso e a companhia que ela proporciona, gera a capacidade do sujeito que assiste, de significar à sua maneira, o caráter da informação, tornado-a incontrollável, e talvez, até chegando a dominar a sua consciência:

A infância, (...) foi o fruto de um ambiente em que uma forma especial de informação, exclusivamente controlada por adultos, tornou-se pouco a pouco disponível para as crianças por meios considerados psicologicamente assimiláveis. A subsistência da infância dependia dos princípios da informação controlada e da aprendizagem sequencial. Mas o telégrafo iniciou o processo de extorquir do lar e da escola o controle da informação. Alterou o tipo de informação a que as crianças podiam ter acesso, sua qualidade e quantidade, sua seqüência, e as circunstâncias em que seria vivenciada. (POSTMAN, 1999, p. 86)

O que acontecia era que antes a informação vinha codificada, precisava-se ter um conhecimento sobre as letras para que pudesse ter acesso e interpretar as mensagens e a leitura. O adulto mantinha, então, o monopólio do mundo das letras, havendo a separação da criança e do adulto, resguardando os segredos da experiência. A criança ficava à margem desse processo, por isso, eram consideradas crianças, eram inocentes, não tinham noção do que ocorria na vida adulta.

No entanto, a TV, pouco a pouco foi destruindo a barreira que impedia a acessibilidade da criança à vida adulta. Segundo a interpretação de Postman (1999), pelo fato de assistirem televisão, e neste momento, não raciocinam, simplesmente absorvem o que é passado, pois se sentem atraídas pelo show das imagens apresentadas, “[...] isto significa que ver televisão requer reconhecimento instantâneo de padrões, e não demorada decodificação analítica. Requer percepção, não concepção” (Ibidem, p. 93).

A TV com seus programas, comerciais e os próprios desenhos animados podem sugerir algo que não necessita de tanta habilidade para se entreter e compreender, não precisa de manual de instruções, nem de uma preparação prévia, e Postman (1999, p. 93) defende que:

[...] ver televisão não só não requer habilidade alguma como também não aprimora habilidade alguma, (...) nenhuma criança assim como nenhum adulto fica mais hábil em ver televisão passando mais tempo diante dela. As habilidades exigidas são tão elementares que ainda não se ouviu falar de incapacidade de ver televisão.

Ou seja, Postman (1999) justifica sua hipótese que não pode existir infância em um mundo dominado pela TV, pois a imagem da TV não faz distinção de público, está disponível para todos, para qualquer idade e classe social; apresentam uma linguagem simples e desperta a atenção por sua vivacidade; não requer treinamento para apreender a sua forma; não faz exigências complexas para assisti-la; não segrega o seu público e apresenta livre acesso a qualquer tipo de informação. Ou seja, é incapaz de guardar qualquer segredo e “[...] sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância” (POSTMAN, 1999, p. 94).

Isso tudo fez com que tenhamos a impressão de que “as crianças rapidamente crescem e aprendem as coisas muito rápido”, pois na verdade, elas entram em contato com o mundo adulto muito cedo, sobretudo, pela companhia da TV, onde esse poder é organizado, difundido e assimilado pelas crianças.

Substituindo as tradicionais palestras e deveres de salas de aula e os deveres por bonecos com uma história, reinos mágicos, fantasias animadas, vídeos interativos, realidades virtuais, heróis da TV *kick-boxers*, livros de terror que arpejam a espinha e uma gama completa de formas de diversão produzidas ostensivamente para adultos, mas avidamente consumidas por crianças, a América corporativa revolucionou a infância. (STEINBERG & KINCHELOE, 2004, p. 15).

Antes tínhamos como verdade, que os pais controlavam o que as crianças deveriam ver e saber, e hoje, será que isso funciona?

Às vezes parece que o adulto perdeu sua força ao lidar com a criança, pois elas são curiosas por natureza, e, sobretudo, quando querem a todo custo usar e apreciar a TV com seus programas.

Algumas sugestões propostas por Jones (2004) são que os pais deveriam, acima de tudo, dialogar com os filhos a respeito do que eles gostam, assistem e brincam; saber ouvir, tentar compreender a razão pela qual a criança apresenta esse desejo; e tentar acompanhar ou observar a sua rotina. Isto é, devem tentar monitorar, dialogar e interagir com as crianças. Assim, o par curiosidade-autoridade deve buscar manter um equilíbrio, com os pais detendo o conhecimento e resguardando a educação dos filhos.

Observamos nas crianças um desejo intrínseco de estar conectado ao que os mais velhos assistem, provocando uma crise nessa relação, que “[...] pode ser atribuída... ao fato de que agora não há pessoas mais velhas que saibam mais do que os próprios jovens sobre o que os jovens estão vivenciando” (MEAD apud POSTMAN, 1999, p. 103).

Mas não quer dizer que não podemos interferir nessa crise. O segredo é a chave para que possamos levar adiante o desafio de controlar devidamente o que vai ser assistido pelas crianças, para que aos poucos possam descobrir os mistérios da vida e se surpreender com ela.

O corporativismo comercial, de certa forma, usa das mais variadas artimanhas para seduzir o público infantil, inserindo-os nas programações dos adultos, oferecendo modelos de consumo camuflados dentro do que as crianças gostam de assistir, como os desenhos animados.

Assim, eles se tornaram possuidores de um discurso fabuloso, transcendendo o imaginário, chamando a atenção realmente para o que eles querem. Essas imagens despertam sentimentos, fantasias, alegria, medo, raiva nas crianças que estão vendo, ouvindo e brincando ao arbítrio da imaginação, sem utilizar a razão, apenas a emoção. E é por meio do desejo e do imaginário, que as crianças entram nesse mundo e buscam o prazer proporcionado por essas imagens que, podemos dizer, as introduzem na sociedade.

O IMAGINÁRIO E A BRINCADEIRA DE DESENHO ANIMADO

O público infantil frente a esse bombardeamento de informações, imagens, comerciais e fantasias ficam anestesiados, contemplando com encantamento a magia e a sedução construída pela TV, particularmente, com os desenhos animados.

O contato com o desenho animado se torna uma maneira da criança por em prática sua função brincante, de uma forma inconsciente, além de ser uma forma de tentarmos compreender os processos imaginativos que ocorrem no imaginário infantil.

A partir dessas brincadeiras com o desenho animado, a criança se satisfaz brincando, vivencia aventuras, evidenciando o caráter lúdico do seu imaginário, transparecendo alegria, medo, conflitos, interação e amadurecimento.

Olham pelo “espelho do imaginário” e experimentam essa transformação: ser, ver, sentir, construir e reconstruir o que desejam, além de se colocarem na situação do outro, neste caso, dos personagens, e tentam encontrar soluções para as situações-problema que podem aparecer. Essas interligações são vivenciadas pela criança graças ao poder do imaginário, com o suporte de seu brinquedo televisivo.

O imaginário é entendido como algo não real, fantasioso, metafórico, com características de desconstrução e de flexibilidade, traduzindo um caráter proteiforme da brincadeira. E Sutton-Smith (2001, p. 128) vai definir bem essa relação dialética entre a brincadeira e o imaginário como sendo algo, “[...] pesados e leve, ritualístico ou lúdico, sério e frívolo. Há uma constante mudança heteroglóssica de vozes e o reino não é polarizado, porém, sempre é fluido”⁴, mostrando a grande ambiguidade e diversidade de linguagens presentes no imaginário infantil.

⁴ Tradução feita pela autora do original em inglês: “[...] Thus play can be both heavy and light, ritualistic and playful, earnest and frivolous. There is an ever changing heteroglossia of voices, and the realm is not polarized but always fluid”.

Podemos entender o imaginário como uma construção e reconstrução do real através do que conseguem interiorizar dos episódios em seus pensamentos, proporcionando o desenvolvimento de suas condutas superiores, sua criatividade, estimulando seu conhecimento, além de fortalecer seu imaginário. É como se seguissem devaneando por uma via paralela a realidade de todos os dias.

A retórica do imaginário descrita por Sutton-Smith (2001) vai idealizar e compor os elementos de imaginação, flexibilidade e criatividade presente em todas as brincadeiras, principalmente quando percebemos a inversão de papéis e a irracionalidade durante as diversas mutações que o brincar pode sofrer ao longo de sua trajetória.

Assim, tanto a flexibilidade como a “[...] transformação é a mais fundamental característica da brincadeira, (...) é o ato de fazer o que está presente ficar ausente e o que está ausente ficar presente”⁵ (SUTTON-SMITH, 2001, p. 127). É quando a criança consegue ser a mãe, a professora ou o personagem de desenho animado que mais gosta.

E a mídia televisiva se transforma em um espaço de brincadeira, no momento em que a criança consegue transferir imagens e símbolos televisivos para a sua realidade brincante, criando situações, mesclando personagens e enredos, construindo e depositando elementos a cada novo episódio, fazendo do hábito um instrumento lúdico.

Deste modo, não podemos negar os efeitos dos desenhos animados na vida da criança na contemporaneidade, permitindo que ela consiga ter uma relação aberta e dinâmica com a sua cultura. Podemos dizer, baseado nos estudos de Brougère (2008), que a criança não é meramente um objeto manipulado pela TV, como afirma Postman (1999), pois a cultura lúdica infantil está envolvida diretamente com a cultura geral. Não podemos esquecer que a TV faz parte da rotina da criança e se apoderam dos desenhos animados para brincar, entretanto, não significa que sejam imitadoras servís do que elas assistem, pois nem tudo se enquadra na brincadeira. Elas transformam esse conjunto de imagens, passando de uma relação passiva para uma relação ativa com a TV e o imaginário, “[...] a televisão não se opõe a brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a, na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim, daquilo com o que a criança é confrontada” (p.56).

Isso mostra neste momento atual, a força da TV na construção social da infância, no sentido de compreender o brincar com um significado social, que necessita do outro, de aprendizagem, e acima de tudo, de um sistema de interpretação para que faça parte da brincadeira, ou seja, necessita de uma cultura que lhe dê sentido (BROUGÈRE, 1998).

⁵ Tradução feita pela própria autora do original em inglês: “[...] transformation is the most fundamental characteristic of play, (...) the act of making what is present absent or what is absent present”.

E no momento que a criança consegue controlar esse universo particular da brincadeira, tudo se torna mutável e surpreendente, pois o que faz parte de seu imaginário e o que ela vê através desse espelho, será a mistura de imagens que ela conseguiu captar e unir as suas fantasias e aos seus devaneios, produzindo a sua cultura lúdica.

Na realidade, como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência acumulada [...] (BROUGÈRE, 1998, p. 26).

E essa experiência é adquirida graças à participação em brincadeiras, a observação de outras crianças e manipulação de objetos, ou seja, é através do contato direto ou indireto das interações sociais, que vai contribuir para o enriquecimento da sua formação brincante, sendo um co-construtor nesse processo simbólico. É através das brincadeiras que a criança constrói conceitos e valores e a imaginação cria novas formas de ver o mundo, de se expressar, de agir e de interagir com outros sujeitos e com o que está a sua volta, por meio de diferentes dimensões que desenvolvem o ser brincante integralmente:

[...] o desenvolvimento da linguagem: onde é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos. O desenvolvimento da moral: é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito. O desenvolvimento cognitivo: dá acesso a um maior número de informações para que, de modo diferente, possam surgir novas situações. O desenvolvimento afetivo: onde facilitem a expressão de seus afetos e suas emoções. O desenvolvimento físico-motor: explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente. (FRIEDMANN, 1996, p. 27)

A interpretação que a criança faz do desenho animado e de suas significações vai depender do seu nível de apreensão da realidade, que podem aparecer com maior incidência ou não sobre a cultura lúdica da criança, como é o caso de vir

[...] sob a forma de um personagem (*Superman* ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atualidade. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo. (BROUGÈRE, 1998, p. 25)

Percebemos que é preciso que esses elementos externos, no caso os desenhos animados, encontrem seu espaço na brincadeira da criança, incorporando-se também a lógica brincante, sendo um objeto dessa apropriação, proporcionando assim, diferentes suportes de representação da brincadeira e novas estruturas lúdicas no imaginário infantil.

Portanto, os desenhos animados se apresentam com um importante papel na construção social da infância contemporânea, gerando significações e representações para o imaginário das crianças. Além de fornecer imagens que aliada aos conteúdos das experiências brincantes podem transmitir ao mesmo tempo o que conhecemos por imagem imitativa (*Nachbild*), reproduzindo o que vêem na TV e a sua correspondência ao arquétipo (*Urbild*), o que eles transformam da TV: a relação existente entre o ser-pensado (*Erdachtsein*) e o seu projeto (PIEPER, J. *apud* LAUAND, 2000).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Então, chegamos a alguns pontos relevantes desse estudo sobre as transformações da construção social da infância relacionadas ao adulto, ao imaginário e aos desenhos animados: os segredos da experiência, o sentido do mistério e a metáfora do “espelho do imaginário”.

Pensar sobre essa relação tríade do adulto, da criança e do imaginário e fazer uma analogia com os segredos da experiência pode ser uma maneira de tentar nos colocar no lugar do outro e diante da realidade deles, a fim de compreender o sentido que a experiência traz para a realidade infantil através das imagens, da linguagem e das palavras.

O sentido ou o sem sentido (*nonsense*) que a TV aparentemente pode transmitir, muitas vezes não é da mesma forma para criança. Ela interioriza com outro olhar, um olhar do imaginário, de sua experiência. Dá sentido ao que acontece com ela, a esse processo de transformação de imagens e de episódios que é compartilhado ao brincar. Larossa (2002, p. 21) esclarece que “[...] a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”, é ter a sensibilidade de perceber o *zeitgeist*⁶ da criança.

Outro ponto importante é o sentido do mistério, que para a criança é fundamental, pelo fato de alimentar suas brincadeiras e o seu imaginário. E o mistério pode ter certa ambigüidade se tentarmos entendê-lo pelo ângulo do adulto ou pelo ângulo da criança.

A TV e as organizações corporativas como foi visto através das discussões com Postman (1999) e Steinberg e Kincheloe (2004), deixaram que se estabelecessem uma relação aberta do adulto com a criança. Isso fez com que diminuísse ou desaparecesse o sentido da infância, transformando esse conceito por meio de uma construção social contemporânea, sendo enraizado pela presença da tecnologia na vida das crianças, mas precisamente da TV.

Entretanto, enfraqueceu o sentido do mistério presente no novo, em algo que ela teria que descobrir conforme o tempo, em um momento oportuno, e não em qualquer clique no controle remoto. Esse conjunto de acontecimentos fez com que

⁶ Segundo o dicionário Houaiss, significa espírito de uma época determinada; característica genérica de um período específico.

diminuísse a relação com a surpresa, pois a TV funde o mundo do adulto com o da criança, revelando outro universo diferente da inocência do mundo infantil.

Por outro lado, esse mesmo mistério visto pelo olhar infantil é percebido quando a criança assiste seus desenhos animados, o encanto proporcionado por eles que vai transbordar de magia o imaginário infantil, como se abrisse o *schatzkastlein*⁷ da infância, e assim, pudesse descobrir o que ela esconde, vivencia e compartilha, incorporando tudo isso às suas experiências brincantes.

E por fim, a metáfora do “espelho do imaginário”, que sugere uma ligação com o lúdico, com a possibilidade de ter e se transformar no que desejarem, a partir do momento que entram pelo espelho e simplesmente imaginam. Elas conseguem trazer para a sua realidade de fantasia todos os personagens e histórias dos seus desenhos favoritos e movimentar a brincadeira, se tornando sua ferramenta lúdica para conseguir embrenhar-se no “espelho do imaginário”.

Deste modo, a construção social da infância possibilitou a reflexão sobre as diferentes rubricas, a origem e o significado de ser criança até os dias atuais, e neste momento, a TV mostra que pode exercer um grande alcance sobre a imaginação infantil, entretanto, é preciso observar que a criança vê o mundo por lentes simbólicas e o adulto deve compreender essa relação percebendo a conectividade existente entre os elementos da cultura infantil e sua realidade. Ao observar suas atitudes e a contemplação de seus atos pode nos dá a dimensão do que seria o fim da educação, juntamente com o sentido do mistério e a sua ligação com o lúdico, apresentando a luz para uma nova visão do mundo da infância.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães. Changes in The Social Construction of Childhood: the Experience, the Mystery and Symbolic World. *Educação em Revista*, Marília, v. 14, n. 2, p. 25-36, Jul.-Dez. 2013.

ABSTRACT: For living in a period marked by constant social constructions and reconstructions, which will directly influence the imagination and the child's play, this paper aims to realize the eminence influence that TV has on a child's imagination, from the relationship of adult, the play and the cartoon, by means of some theoretical concepts as Ariès, Brougère, Friedmann, Jones, Lauand, Postman, Steinberg and Kincheloe and Sutton-Smith. In this sense, is that we can take the source television two different sides? Does the adult can perceive the other side of the coin of children's culture? From the analysis throughout the text, tries to contribute to reflections on the *weltanschauung* of childhood and the link with the child's needs today, through the course of construction of childhood and the influence of television at the time of play, suggesting a relation with the experience, the mystery and symbolic world of childhood.

KEYWORDS: Building social; Imaginary; Children's Culture

⁷ Termo usado na obra “O Narrador – Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, de Walter Benjamin (1994, p. 197-221), que significa caixa de tesouros.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- BENJAMIN, Walter. *O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e Cultura*. 7. ed. – São Paulo: Cortez, 2008.
- _____. *A criança e a cultura lúdica*. In: KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- FRIEDMANN, A. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.
- JONES, G. *Brincando de matar monstros: Por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. São Paulo: Conrad Ed. do Brasil, 2004.
- LAUAND, L. J. *Deus Ludens: O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval*. Texto da prova pública de erudição para o concurso de Professor Titular - História da Educação, Depto. de Filosofia e Ciências da Educação - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, dezembro de 2000. Acessado em: 8 jul 2011, disponível em: <http://www.hottopos.com/notand7/jeanludus.htm>
- POSTMAN, N. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Ed. Graphia, 1999.
- STEINBERG, S. R.; KINCHELOE, J. L. *Cultura Infantil: a construção corporativa da infância*. 2 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- SUTTON-SMITH, B. *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2th ed., 2001.