

Aventuras e enigmas em brinquedos informatizados

Paulo de Salles OLIVEIRA¹

RESUMO: este ensaio é reformulação de um capítulo de **Brinquedo e indústria cultural** (OLIVEIRA, 1986) e procura mostrar aquilo que usualmente os brinquedos eletrônicos não permitem às crianças: discutir a respeito das brincadeiras que eles propiciam. Engana-se quem os imagina divertimentos inocentes, pois ensinam às crianças como se tornar consumidoras de diversão e não produtoras dela. Além disso, trazem aspectos problemáticos - aqui levantados - que podem andar juntos ao processo de socialização das crianças.

PALAVRAS- CHAVE: brinquedos eletrônicos; criança; indústria cultural.

Trata-se aqui dos encantos e também dos percalços que podem estar vinculados ao uso de determinados brinquedos eletrônicos pelas crianças. Propõem-se um debate que 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 habilidade e, ao mesmo tempo, 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, dessa forma, opera-se, desde logo, a divisão entre os que podem e os que não podem tê-los. Embora a propriedade de tais brinquedos seja seletiva, eles atraem indistintamente a todos os grupos sociais, sendo sua posse um 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 espantoso consenso: a maioria se inclina a concordar que a brincadeira

¹ Professor Associado do Departamento de Psicologia Social e do Trabalho da Universidade de São Paulo.

chegou ao fim. Ao assimilarem esta lógica conferida pela propriedade, as crianças acabam muitas vezes reiterando procedimentos estereotipados em certos grupos sociais, ao desafiarem seus parceiros: “- Vá pedir pro seu pai comprar um assim!”.

Muitos dirão que estas maneiras de proceder alcançam todos os brinquedos e não apenas os eletrônicos. Ocorre que estes trazem ao brincar relações fetichistas, ou seja, são brinquedos que comandam as ações – a exemplo de veículos, bonecas e animais que se movimentam e executam *sozinhos* suas atribuições. Mais que isso, chegam a prescindir de que criança alguma os manipule durante o brincar. Bastam-se a si mesmos para produzir a brincadeira, 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 o brincar se torna 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 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 surpreendentes aos objetos do brincar. Uma tal possibilidade fica sepultada na massificação cultural que vem junto com determinados brinquedos. É provável, ainda, que venham a repercutir na própria sensibilidade das crianças, habituadas à televisão a só prestarem atenção em segmentos curtos e ostensivamente feitos para cativar. Neste contexto, só cabem facilidades e mentes dóceis, 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, porém, 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 tão-somente por controlar brinquedos à distância ou comandar 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 significa a possibilidade de ir ao encontro dos acertos na busca de uma premiação estimuladora e reforçadora do comportamento desejável. O oposto se dá com a desobediência, merecedora de punição e de castigo. Essa pedagogia binária se revela também na dualidade dos pólos antagônicos 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. Opera-se um enorme reducionismo que mais parece dificultar que favorecer o desenvolvimento de habilidade sociais e culturais pelas crianças.

Tudo realmente parece simplificar-se nestes brinquedos, até mesmo a noção de jogo. Roger Caillois (1976) mostra que a tônica da competição é inerente a determinados jogos, mas não a todos, pois há, dentre eles, aqueles em 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 eu 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, no mais das vezes, 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 se fossem 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, nestas contendas as crianças aprendem, brincando, a agir quase que exclusivamente segundo seus interesses particulares, ignorando a figura do outro. Encaram com naturalidade a feição utilitária que, involuntariamente ou não, assumem as relações sociais, dentro e 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 desejada. Desacostumam-se da experiência da alteridade, do confronto de opiniões. No entanto, são práticas importantes para que possamos ir aprendendo habilidades de argumentar, de ouvir, de reconhecer quando outra posição é mais convincente e de lutar por palavras, quando o outro é que precisa ceder.

Às vezes, fica difícil supor tais problemas entremeados em brincadeiras aparentemente apenas modernas e fascinantes. Pensar, todavia, não parece possível, pois um outro aspecto, a celeridade, emerge com destaque. É que todos esses brinquedos se valem da pressa para se realizar. A velocidade que requerem de cada jogador, como, por exemplo, os *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 por vezes 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, demandando do jogador – 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 sua sensibilidade estética ou 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 objeto, não como sujeito. O conhecimento quase sempre 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 imaginar e refletir para 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 estreitados horizontes perceptivos.

Felizmente, a complexidade do real supera em muito esse quadro sombrio. A necessidade de analisar 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 idealizadores. Nos brinquedos com informática embarcada, essa recriação fica mais difícil, pois eles só se realizam a partir do que está previamente programado. Se 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 com implicações sociais nada desprezíveis. Todos nascemos para o mundo – ensina Hannah Arendt (1988). Isso envolve o esforço de cada um de nós para não perdermos a percepção de que vivemos como sujeitos numa comunidade de outros sujeitos. Só poderemos florescer efetivamente se considerarmos este nosso desenvolvimento como algo a se realizar em conjunto, levando em conta as diferenças e tendo um discernimento de

OLIVEIRA, P.S.

nossa responsabilidade coletiva de proteger simultaneamente as pessoas e o mundo. Nada poderá mudar significativamente no futuro sem que se divise sujeitos pensantes e co-responsáveis, sejam eles jovens, adultos, velhos ou crianças. Os brinquedos eletrônicos – por incrível que possa parecer – também trazem para nós estas aventuras e estes enigmas.

OLIVEIRA, P. S. Adventures and enigmas in games. *Educação em Revista*, Marília, v. 7, n. 1/2, p. 103-108, 2006.

ABSTRACT. this is a reformulated short part of **Brinquedo e indústria cultural** (OLIVEIRA, 1986) 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.

KEYWORDS: eletronic games; child; cultural industry.

REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. 2. ed. Tradução de M.W.B. Almeida. São Paulo: Perspectiva, 1988.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1976.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.