

UMA IDEIA NA CULTURA

Disciplina: EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Professor: OSUANDO LUIZ FERRAZ

Há uma nova infância?

O acesso à realidade não é uma tarefa dada. Há um embate entre a liberdade imaginativa e o peso do real

Durval Mazzei Nogueira Filho

Por mais que isto soe estranho, qualquer livro escrito sobre o que tem acontecido com a infância no começo dos anos 1980 corre o risco, por causa da velocidade dos acontecimentos contemporâneos, de parecer um arrazoado desatualizado de ideias. Felizmente, esse não é o caso da provocativa obra escrita pelo professor de comunicação e analista das relações entre mídia e educação Neil Postman: *O desaparecimento da infância*.

A tese básica de Postman é que a infância, definida como um período da vida entre os 4 e os 17 anos que requer formas especiais de criação e proteção e que é qualitativamente distinto do período adulto, não é reconhecida da mesma forma nos diferentes períodos da história do homem. É mais um fenômeno cultural que um fato biológico. Ou seja: não se diz que "há infância" da mesma forma que dizemos "são dois braços". A infância, segundo Postman, é uma invenção da Renascença, ao lado da ciência, do Estado-nação, da li-

berdade religiosa e da noção de indivíduo livre. E lança um desafio instigante: a infância foi criada pela prensa tipográfica.

Justifica essa surpreendente hipótese ao afirmar que após a queda do Império Romano a escrita e a leitura desapareceram. Isto é, escrever ou ler restringiu-se a uma restrita casta de religiosos e estudiosos, enquanto o restante da população vivia imersa no analfabetismo. A condição de "criança" limitava-se ao período em que o sujeito ainda não dominava a linguagem oral. Dominando-a, por volta dos 6 ou 7 anos, devia submeter-se às mesmas obrigações, vestimentas, aos mesmos jogos e costumes que os adultos.

A prensa tipográfica viria mudar radicalmente esse estatuto. Um texto escrito deixaria de ser rebuscado, misterioso e obra de um raro trabalho de cópia levado a cabo por um talentoso escriba. O texto escrito torna-se então um produto comum, escrito por um autor, passível de ser reproduzido com mais presteza e maior quantidade, favorecendo sua divulgação.



© Maerten van Heemskerck, *Retrato de família*, c. 1530, óleo sobre madeira. Reprodução

Esse singelo acontecimento técnico patrocinou uma diferença cultural decisiva. Desse momento em diante, o mundo passou a se dividir entre aqueles que aprenderam e aqueles que não aprenderam a ler. Como é de conhecimento geral, falar é um ato razoavelmente espontâneo e dominar a linguagem oral é um fator que depende do desenvolvimento natural do sujeito. O mesmo não se dá com a leitura. A leitura exige aprendizado, a leitura exige uma postura corporal, a leitura exige algum isolamento social. A leitura exige, portanto, uma atitude. Uma atitude que nada tem de natural, que nada tem de adaptativa e que nada tem de biológica. Portanto, caso alguém se disponha a aprender a ler, terá de fazer muito mais do que sentar-se ao lado de um leitor e observá-lo. Ler requer educação. Ler requer um aparato de ensino. Ler é um fenômeno essencialmente cultural. Em suma, ler requer que a cultura conceda importância ao material escrito.

Aqui chegamos à instigante proposição de Postman: a imprensa criou uma nova definição de idade adulta baseada na competência de leitura. Ler implica habitar outro mundo simbólico. A tipografia não é, portanto, um veículo neutro. Ela obriga a reorganização dos temas, enfatiza a lógica proposicional, a linearidade, a clareza, a lentidão e uma nova relação com a propagação da informação. Certamente, não é à toa que o discurso religioso, após a popularização do texto escrito, tenha perdido a primazia para o discurso científico, o discurso de um autor. Criou-se um ambiente informacional distinto do vigente na Idade Média. E esse ambiente informacional tornou possível uma outra forma de olhar as crianças. A infância passou a existir. As crianças deixaram de compartilhar o mesmo ambiente informacional. A competência de leitura erigiu o muro separando os adultos das crianças.

Dáí uma série de novidades. No século 18, Erasmo de Roterdã recomendou que as vestes das crianças fossem diferentes das

Pintura do artista holandês Maerten van Heemskerck, de cerca de 1530: crianças compartilhando o mesmo ambiente e vestindo as mesmas roupas que os adultos

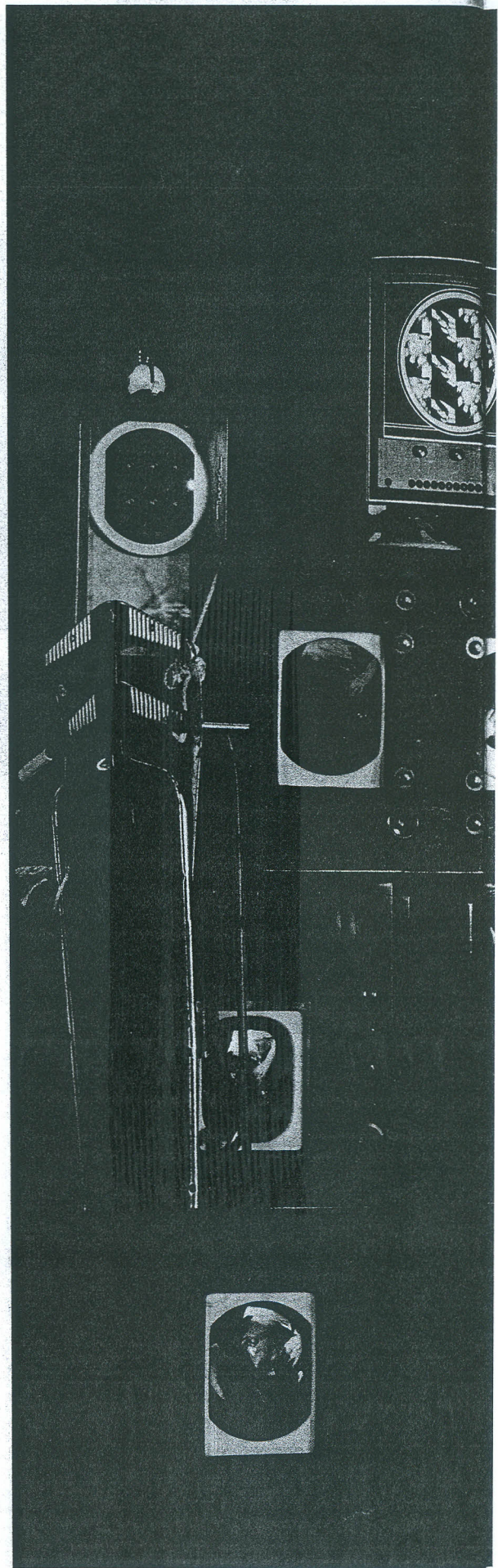
UMA IDEIA NA CULTURA

Na obra do artista coreano Nam-June Paik, a imbricação entre arte e telecomunicação. "O avanço técnico e o poder da imagem deixaram de influenciar somente a dimensão comunicacional e invadiram o espaço do sonho, do desejo, da diversão"

dos adultos; no século 19, as crianças foram especialmente protegidas da crueldade (alguns anos após a promulgação de uma lei que protegia, do mesmo mal, os animais). A noção de educação passou a ser tema importante, as escolas organizaram-se e, por fim, notou-se que as crianças não deveriam estar sob as mesmas influências dos adultos. Nem todas as discussões seriam apropriadas à infância. Nem todos os temas seriam adequados às crianças. Nascia a diferença de obrigações, costumes, jogos e roupas entre crianças e adultos. SVI

Aí está a interessante tese de Postman: a infância como uma construção do ambiente informacional resultante da prensa tipográfica. Não, é claro, como consequência imediata da novidade técnica. Mas uma clara consequência mediada pela gama gigante de eventos que reorganizaram a relação da cultura com o real, realocando conceitos, desbancando convicções e criando novos mitos.

O problema que preocupa o autor de *O desaparecimento da infância* é que estamos em plena constituição de um ambiente informacional diferente do centrado na lógica linear e clara da leitura, ambiente esse que permitiu a constituição dessa hierarquia entre adultos e infantes. O ambiente informacional contemporâneo é imagético e a comunicação é para todos. Não há quem não reconheça que a linguagem falada e escrita não seja, por um lado, uma simbolização da experiência e a imagem, por outro, a suposta apresentação concreta de um acontecimento. Um risco de luz que cruza a tela da TV e se apaga com um estrondo, mais um edifício destruído e cadáveres espalhados é uma bomba sobre Bagdá. Assim, vivemos a transformação da transmissão da informação. Da informação escrita para a informação por imagem. A imagem eleva o não discursivo e obscurece o discursivo, eleva o apresentacional em detrimento do proposicional, favorece o emotivo em relação ao racionalista. E, sobretudo, uniformiza a competência para receber a informação.



Uma criança linguisticamente competente entende perfeitamente o que a TV transmite. Ao que tudo indica, então, ruuiu o muro erigido pela competência de leitura. A informação a respeito de qualquer tema está à disposição de todos outra vez. Tal e qual na Idade Média. Crianças e adultos têm acesso a qualquer coisa. Daí a pergunta: a infância corre o risco de desaparecer...!?

Caindo na real

O texto de Postman, como dissemos, foi escrito no começo dos anos 1980. Ele não faz referência à rede mundial de computadores, não faz referência a brinquedos eletrônicos, não faz referência à realidade virtual. Mas sabemos bem que, daquela época para cá, o predomínio da imagem sobre a escrita não parou de crescer. A informação é cada vez mais rápida, menos reflexiva, mutável e francamente acessível a quase todos. Até a famigerada censura por faixa etária deixou de ser um proble-

O predomínio da imagem sobre a escrita não para de crescer. A informação é cada vez mais rápida, menos reflexiva, mutável e acessível a quase todos. Até a censura deixou de ser problema

ma para o moleque que queira ver os seios da Brigitte Bardot. Basta escrever o nome da atriz no Google.

No entanto, a massificação do acesso à informação, que rompe de maneira clara a hierarquia entre adultos, jovens e crianças, não é mais o maior fator que divisamos. O avanço técnico e o poder da imagem deixaram de influenciar somente a dimensão comunicacional e invadiram o espaço do sonho, do desejo, da diversão das crianças. Se uma simples reorientação da maneira de transmissão da informação, da oral para a escrita, está relacionada a mudanças tão grandes como as discutidas acima, o que dizer do ambiente informacional que se estabelece atualmente. Um ambiente informacional que não se resume à transmissão, mas que se imiscui na interioridade de quem se submete a seu poder. É claro que o holofote está no que faltou no texto de Postman: brinquedos eletrônicos e rudimentos da virtualização da realidade.

UMA IDEIA NA CULTURA

A questão torna-se um tanto mais ampla, ao deixar à mostra a forma pela qual o "humano" é construído. Há duas vertentes que discutem este ponto. Uma delas, a biológica, defende que as características do humano são mutáveis, mas que tais mutações são efeito de novidades surgidas no genoma e que, posteriormente, serão incorporadas ou expulsas pela seleção natural. Neste discurso, a cultura, a relação com o outro, as peripécias do desenvolvimento são rigorosamente definidas pela autopoiese (uma cascata de eventos que se inter-relacionam) dirigida pelos genes. O ambiente influencia, sim, a manifestação deste ou daquele traço, a construção desta ou daquela característica, mas sempre em posição secundária. Outros não conferem ao ambiente essa condição secundária e defendem, em condição de igualdade, a participação genô-

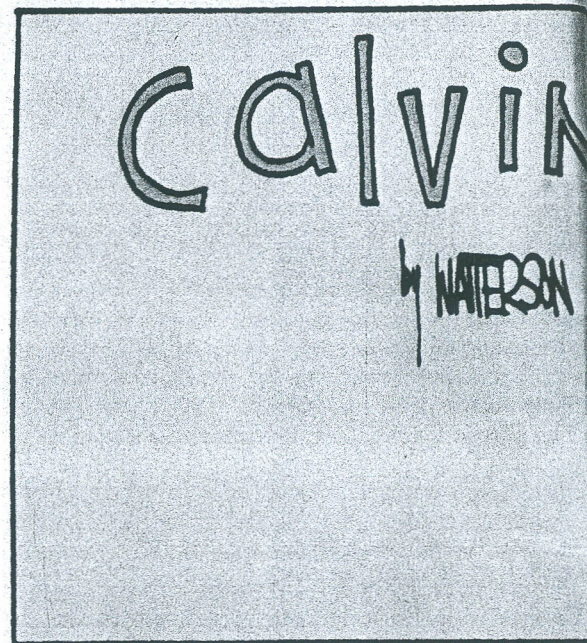
A velha tensão acerca do que prevalece, se os aspectos biológicos ou culturais, está mais presente do que nunca. Um fator que renova a questão é a observação do imaginário a partir dos novos meios

mica e ambiental no desenvolvimento de um ser. Esses últimos consideram que a cultura pode muito bem moldar o estilo de um grupo ou de um sujeito.

Para discutir esta questão, o exemplo virá de uma das crianças mais excepcionais de nosso tempo. Uma criança que é produto da mídia. Não é uma criança real. Mas uma criança genial que defende com unhas e dentes a condição infantil: Calvin, personagem criado pelo quadrinista Bill Watterson.

Em uma das tiras, Calvin, imerso no ambiente informacional televisivo onde dinheiro e riqueza são ícones solitários do sucesso e do bem-estar, recebe uma informação sobre o valor milionário de um esqueleto de dinossauro. Com seu inseparável companheiro de folguedos, o tigre Haroldo, escava o quintal de sua casa em busca de fósseis. E acabam encontrando vestígios fossilizados de um dinossauro. Retiram cuidadosamente da terra os ossos e montam o animal. O interesse de Calvin é vender o esqueleto a um museu de história natural ou a um co-

© Bill Watson, Calvin & Hobbes. Reprodução



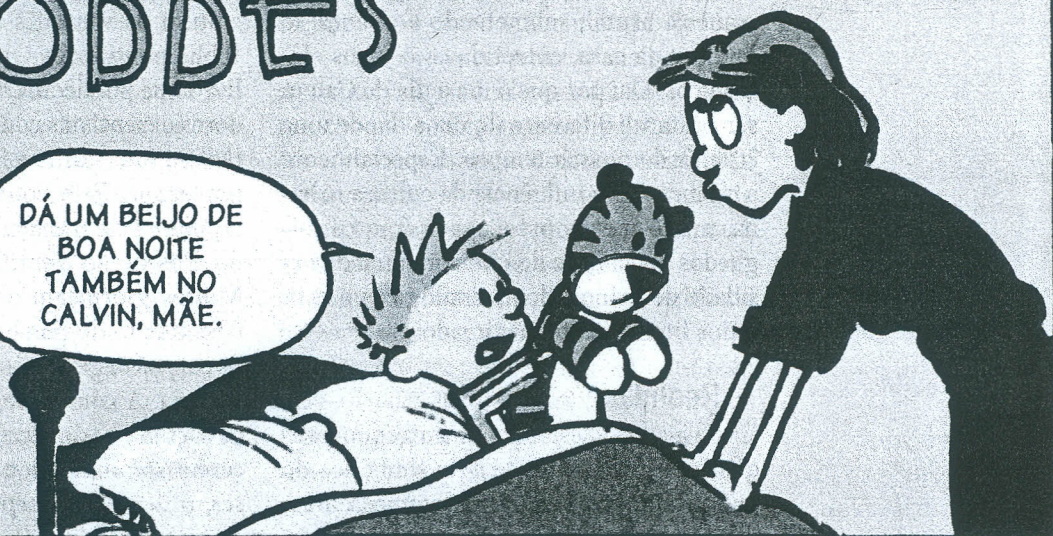
leccionador particular. Quer US\$ 1 milhão pela peça. Orgulhosamente, o menino apresenta a montagem para a mãe. Ela diz ao filho que a peça não é exatamente o esqueleto de um dinossauro. A bricolagem do menino reunia cabo de vassoura, garfos, garrafa de Coca-Cola. A silhueta era, sim, a de um animal pré-histórico, um quadro à Arcimboldo feito de restos da sociedade industrial. Advertido pela mãe, que elogia a montagem, mas alerta-o de que não se trata de um dinossauro, Calvin "cai na real". Dá-se, tristemente, conta do engano.

Saliente-se a função da mãe no reconhecimento do engano por Calvin. Mesmo que o alerta tenha produzido no menino uma sensação decepcionante, o contexto em que ele viveu essa experiência contou com o acesso da mãe ao seu mundo fantástico. Ela pôde mostrar ao filho alguma diferença entre o que construiu e o que deve ser um esqueleto de dinossauro, embora essa função que exerceu não tenha, de forma alguma, alcance total.

No entanto, ela não consegue desfazer o laço entre Calvin e o tigre. Quando o garoto está sozinho com o tigre, Haroldo é um companheiro animado, troca ideias, é cúmplice e brinca com o menino. Mas quando os personagens adultos estão em cena, é bem claro que Haroldo não é mais que um brinquedo inanimado, um tigre de pelúcia usual e corriqueiro.

AND HOBBS

DÁ UM BEIJO DE BOA NOITE TAMBÉM NO CALVIN, MÃE.



Um objeto transicional, diria o psicanalista inglês Winnicott, ao qual o garoto dedica especial atenção.

E há ainda outras questões interessantes levantadas pela tira de Bill Watterson, como a da função da mãe, que aponta a falsidade do esqueleto apresentado por Calvin e objetivado por ele através da linguagem – “aí está, mãe, o esqueleto que desenterrei” –, que contrasta com a impossibilidade dela em perceber o caráter de existência que o filho confere ao tigre de pelúcia. O olhar da mãe não vai além do reconhecimento da ligação terna e intensa entre Calvin e Haroldo. A cada vez que Calvin atribui ao tigre a condição de “ser vivo” que sofre, sente frio e fome, os pais admitem que o mundo fantástico infantil encontra-se em ebulição. É esperado que crianças inventem vida onde não há.

Outro ponto que chama atenção é a ampla liberdade de que o garoto desfruta. Ele passeia pelo bosque, desce de trenó morros nevados, apanha de um colega maior na escola, brinca na casa da árvore, procura aprontar alguma com a vizinha etc. Liberdade que permite o preenchimento da atividade com produtos da imaginação e a invenção de jogos cujas regras são espontâneas. A televisão, quando surge na cena, desempenha o papel de obliterar a atividade imaginativa do menino. Calvin não tem nada contra a TV. Pelo contrário, gosta muito dela. Não obstante o estado

letárgico e sem excitação que a TV produz em seus espectadores.

Imaginar, construir seres, brincar na rua, quintal ou campo produz algum efeito na pessoa que daí advirá? Não há computadores, videogames, brinquedos animados no mundo de Calvin. Nem aglomeração urbana. Estes artefatos substituem na criança a função da imaginação? Exercem algum papel de magnitude tal que seja capaz de modificar a relação do infante com a realidade? A mãe de Calvin, ao apontar que a montagem do filho não era um esqueleto de dinossauro, acaba por não aceitar totalmente a experiência do menino. As mães dos Calvin contemporâneos não aceitam o quê? O mundo do garoto de hoje é diferente daquele que é descrito na tira. São apenas diferenças contingentes, não essenciais?

Essas perguntas, por sua vez, nos obrigam a fazer outra: em que proporção as transformações no meio cultural, especialmente as obtidas pela invenção humana, atingem e modificam o ser? No século 15, a técnica voltava-se para a transformação do meio natural e o homem restringia-se à espécie que exercia tal transformação. Ele não era objeto especial de pesquisa, exceção feita aos estudos anatômicos.

Mas não é isso que se dá no mundo contemporâneo. O homem hoje é o objeto de pesquisa predominante, pesquisa cuja finalidade é alterar o cotidiano de forma

Calvin, personagem criado pelo quadrinista Bill Watterson

UMA IDEIA NA CULTURA

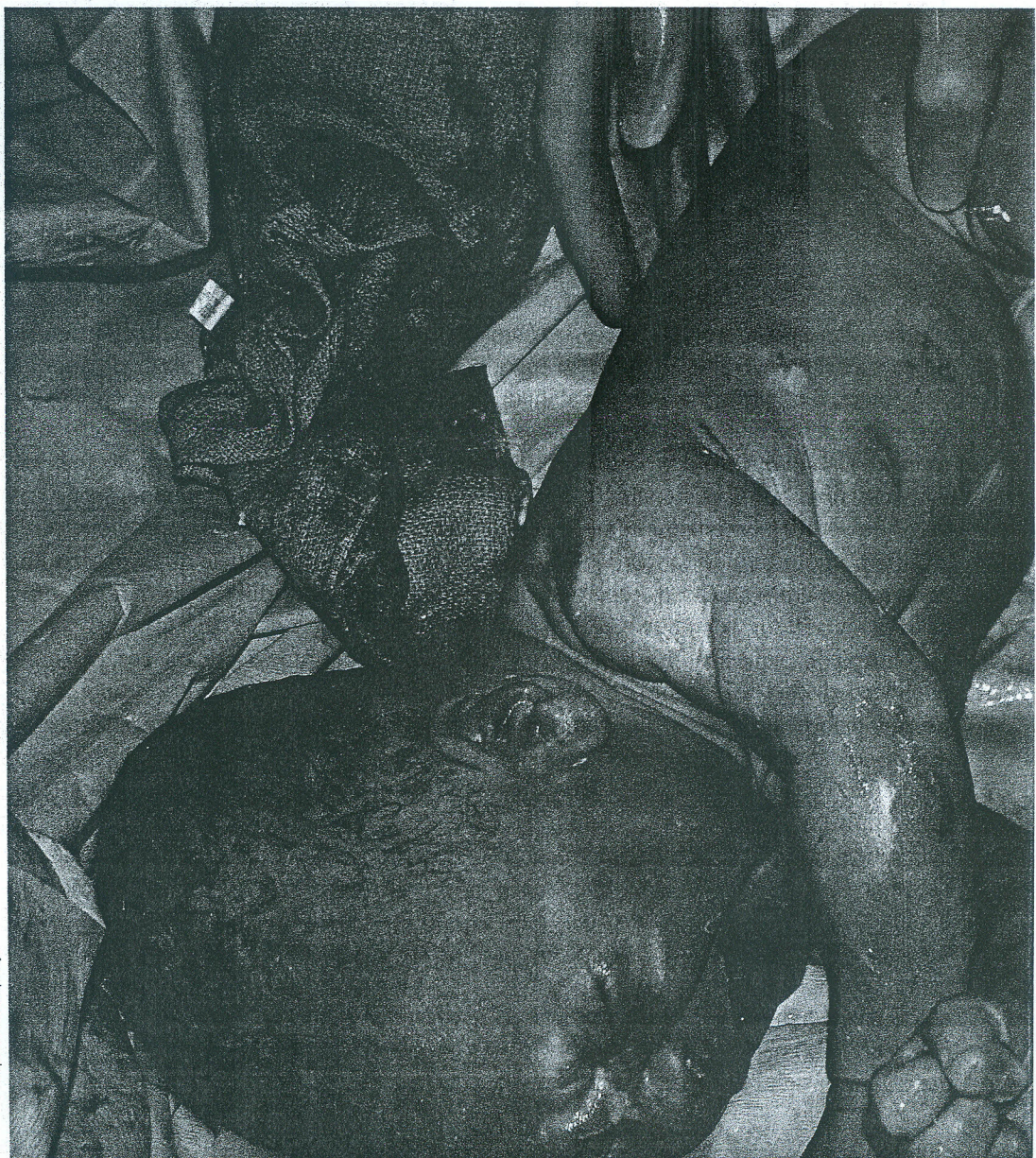
decisiva. Não somente o cotidiano dos adultos, mas também o infantil. Seja de uma maneira sutil, submetendo a criança ao discurso do especialista; seja de uma maneira brutal, submetendo a criança ao interior da casa, entretida com jogos eletrônicos. Daí por que o dia a dia de Calvin ser bastante diferente do dia a dia de uma criança de nossos tempos. Especialmente a criança sob a influência da cultura urbana, muito menos preocupada com os folgedos ao ar livre do que com uma diversidade de brinquedos tecnológicos e nem todos literalmente inanimados.

Realidade e imaginação

Se a autopoiese a partir do genoma requer mais do ambiente e do simbólico de que os biólogos gostariam, estamos, então, diante de uma situação que, no mínimo, requer reflexão. Pois não há como saber

o que advirá do novo ambiente informacional. Gutemberg, por exemplo, não acreditava que sua invenção traria tanta celeuma. O inventor estava imerso numa cultura de verdades universais, na qual a Bíblia pontificava – não à toa, o primeiro livro que publicou. Obviamente, os pensadores e cientistas contemporâneos não estão em uma cultura fundada em verdades universais. Pelo contrário, o tempo é de liquidez e de transitoriedade. Pós-moderno. Pós-ficção científica. E nada ingênuo. Muitos glorificam o fim do humano e o nascimento do pós-humano à medida que os corpos orgânicos confluem com a tecnologia. A comunicação global, a realidade virtual, a nanotecnologia, as interfaces cérebro/computador, a miríade de próteses, o desenvolvimento de redes neurais, a manipulação genética e a criação de vida artificial são campos de pesquisa que de-

“A experiência do nascimento, na qual lança-se o corpo humano em um ambiente inusitado, muito distinto do ventre materno onde ele se aninhava”



vem gerar artefatos a respeito dos quais sabe-se pouco das consequências para o ser e para a cultura.

Os entusiastas, nada ingênuos, dizem que o pós-humano é grandioso. Que o ciborgue é o futuro. Que a limitação da carne será superada. Que a vida pode ser longa e venturosa. Mas há aqueles que não confiam tanto assim na infalibilidade desse discurso. O sociólogo David Le Breton é um deles. Comenta a respeito de um imaginário do corpo que enfatiza a precariedade da carne, a falta de resistência, a imperfeição na apreensão sensorial do mundo, o envelhecimento progressivo das funções e dos órgãos, a falta de confiabilidade de seus desempenhos e a morte sempre ameaçadora como o fundamento de uma nova gnose que dissocia o sujeito de sua carne perecível e deseja imaterializá-lo em benefício do espírito, único

componente digno de interesse. Anacrônico, o corpo deve desaparecer logo, a fim de permitir o acesso a uma humanidade gloriosa, livre, enfim, dessa "carne" que o enraíza no mundo. Segundo Le Breton, para os que querem brincar mais profundamente com sua identidade, sem temer um choque ao retornar ao real, tudo isso seria como sonhar acordado, permitindo a construção de incontáveis mundos e de múltiplas formas de encarnação virtual, não mais submetidos ao princípio da realidade, mas inteiramente sob a égide do prazer e do imaginário.

Não é o momento de ir adiante com essa discussão. É o momento, sim, de nos perguntarmos o que temos feito com nossas crianças, introduzindo no dia a dia delas alguns desses artefatos que o discurso futurista julga ser parte do espetáculo. Como na tira de Calvin, o acesso à realidade não é uma tarefa dada. Há um embate entre a liberdade imaginativa e o peso do real.

A desilusão necessária

Sem dúvida alguma, o primeiro pensador que trouxe esta discussão à baila foi Freud. Na descrição que ele faz da entrada do sujeito na vida, um acontecimento é capital: a chamada "vivência primária de satisfação". Trata-se de um evento mítico relativo à experiência do nascimento, na qual lança-se o corpo humano em um ambiente inusitado, muito distinto do ventre materno onde ele se aninhava. O corpo encontra-se às voltas com o desprazer. Som, fúria, fome, dor, frio e calor. E um objeto aquietante: o corpo da mãe, o seio materno e a chance de reconstituição do equilíbrio quando a boca encontra o seio despejando calor, amor, alimento e saciedade.

No entanto, o trabalho do pequeno infante não se interrompe com a restauração do equilíbrio. Essa experiência alterou neurônios, registrou-se como memória. É uma experiência representada, portanto. Freud, ao notar que a atividade do corpo não cessa, postulou que a sequência de representações que restou da experiência primeira de satisfação seria automaticamente excitada assim que a sensação de desprazer, inevitável nesse corpo incessante, ressurgisse. Ele propôs então que a excitação das representações é suficientemente intensa para



apresentar à criança o objeto aquietante em versão virtual – alucinada, como disse Freud. Restringir essa tendência que visa resolver imediata e virtualmente o mal-estar, em direção ao real seio da mãe, é a tarefa secundária que a criança deve apreender. É a novidade introduzida em sua vida. A partir de então, está marcada por essas duas tendências, pois jamais abandona a aprazível perspectiva de solucionar o desprazer pela via alucinatória. Fica, então, irremediavelmente dividida entre esses dois modos de alcançar satisfação. O modo alucinatório, virtual, e o modo voltado a um objeto real e eficiente. É importante esclarecer que Freud não obedece a um raciocínio simplesmente utilitário e pragmático. A experiência primeira de satisfação, capaz de retorno alucinatório, virtual, resiste como a experiência de satisfação suprema. Modelo para a busca de satisfação no

Se a construção do ser passa pelo laço social que modela e estabiliza as sinapses cerebrais, há muito o que considerar acerca de aparelhos que oferecem virtualidades concebidas para substituir a experiência

mundo dos objetos. O sujeito é, portanto, cotidianamente acossado pela esperança do reencontro de prazer tão inusitado. Tem de se haver com a divisão e com a decepção de falhar nessa redescoberta.

Nota-se que não há, na construção freudiana, a alternativa de configuração de um ser unitário, concordante e pleno com o que lhe é apresentado. É o sujeito da falta, do hiato. O sujeito do-a-se-realizar. Permanentemente aberto ao novo. E se esse novo promete a reconstrução de um estado de satisfação que permanece sob o domínio do próprio sujeito, sem a distância da corporeidade do outro necessário para o ato de satisfação, sem a resistência do real, o melhor dos mundos possíveis lhe é apresentado. A um preço que não há como saber se pode ou deve ser pago. É claro que brincar de dirigir times de futebol em um console de vídeo que pode ser desligado de qualquer decepção, de qualquer derrota que impeça vencer o campeonato, torna-se um modelo de satisfação alucinatória, apartado do esforço obrigatório para se alcançar a vitória.

A introdução dessa alternativa na vida das crianças é boa para elas?

Brincar não é brincadeira, não

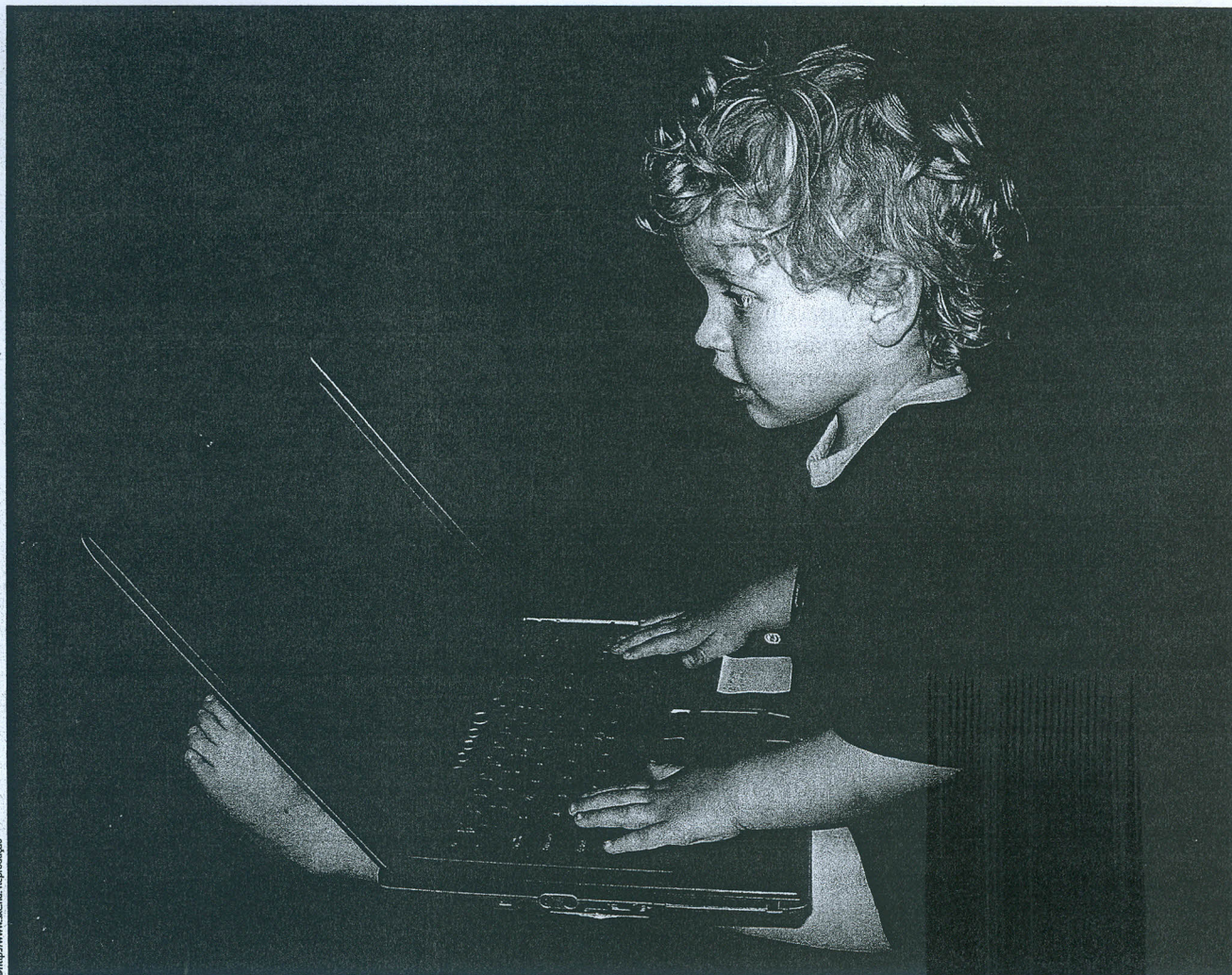
Essa última pergunta não tem, de fato, uma resposta fácil. Há, na literatura médica, referências ao uso terapêutico de recursos visuais virtuais, o que faria pensar que, se pode ser remédio, deve ser bom. Não obstante, se a construção do ser passa pelo laço social que modela e estabiliza as sinapses cerebrais, se a criança é obrigada a diferenciar o seio da mãe de sua representação virtual, há muito o que se considerar a respeito de aparelhos que oferecem realidades, diversão, contato com o outro reduzido a uma voz ou a um caractere tipográfico em tela de computador.

A psicanalista americana Sherry Turkle é precisa ao comentar que, no ambiente informacional contemporâneo, seres humanos desenvolvem-se com a tarefa de distinguir entre relações autênticas e simuladas. O estilo de comunicação desde o advento dos computadores obriga as pessoas a desenvolver critérios para o que consideram relações “autênticas”. Mas são muitos os que acreditam que a ideia de se desenvolver tais critérios não é essencial, pois a ideia da companhia de um computador surge como natural.

O psicanalista argentino Esteban Levin concorda com Turkle. Para ele, quando a realidade técnica da imagem atinge a perfeição que tanto cativa e fascina as crianças, a fronteira entre a realidade e o simulado, entre a presença e a ilusão, entre o verdadeiro e a aparência torna-se um problema. Pergunta-se o que acontece, neste mundo digital, com a estrutura do sujeito, com o pensamento do sujeito diante do poder onipresente das imagens. Se há consequências para o desenvolvimento da representação corporal quando crianças passam horas do dia em frente a um monitor é outra preocupação do autor. Para ele, na “realidade” artificial, as crianças acreditam que são elas que dominam e comandam as imagens pontuais, efêmeras, elétricas, repetidas, descartáveis e intangíveis quando, na verdade, estão dominadas pelas imagens em uma aventura individual, solipsista e solitária.

E evitam a aventura do brincar.

E brincar não é tão somente uma brincadeira. Imaginar que um pedaço de pau



©http://www.sxc.hu Reprodução

é um cavalo é radicalmente diferente de observar um cavaleiro-robô relinchando e balançando a crina. Dizer, em um folgado ao ar livre, que “sou o Batman, você é o Robin, ela é a Mulher-Gato e ele é o Coringa” é radicalmente diferente de assumir o personagem Batman descendo pancada em vilões diante de um monitor de computador. Como se vê, durante a brincadeira inventa-se uma realidade que depende exclusivamente da atividade imaginativa, durante a qual o objeto é de tal forma secundário que chega a perder suas características intrínsecas. Ora, um pedaço de pau nem de perto lembra um cavalo por mais que o enfeitem à semelhança do animal. Um pedaço de pau torna-se um cavalo simplesmente porque, ao colocá-lo entre as pernas, a criança imagina-se cavalgando. Um ato obviamente distinto de comandar com os dedos o joystick em um cenário onde o simbólico e o imaginário não se diferenciam, mas, pelo contrário, assemelham-se, constituindo imagens com-

pletas e perfeitas que invertem os eventos de que falamos, quando o brincar resguarda a espontaneidade. E não se trata simplesmente de um ato espontâneo, pois há um deslocamento do sujeito que inventa, procura, imagina para o objeto que já vem todo pronto. O educador Lev Vygotsky diz que é com o brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, e não numa esfera visual externa. O que Vygotsky descreve é exatamente o oposto do que o jogo eletrônico proporciona. A esfera visual externa é completamente dona da atividade. O incentivo para brincar é fornecido pelo objeto e a motivação e tendência internas da criança resumem-se ao momento em que ela decide ligar o aparelho, a partir daí, o objeto dita ponto a ponto o que a criança deve fazer. Assim, aquela experiência que retira do objeto a força determinante – “este pedaço de pau é o Silver” – deixa de acontecer e, seguindo outra vez Vygotsky, a criança está impedida de viver a oportunidade de agir

Na realidade artificial, “as crianças acreditam que são elas que dominam e comandam”

UMA IDEIA NA CULTURA

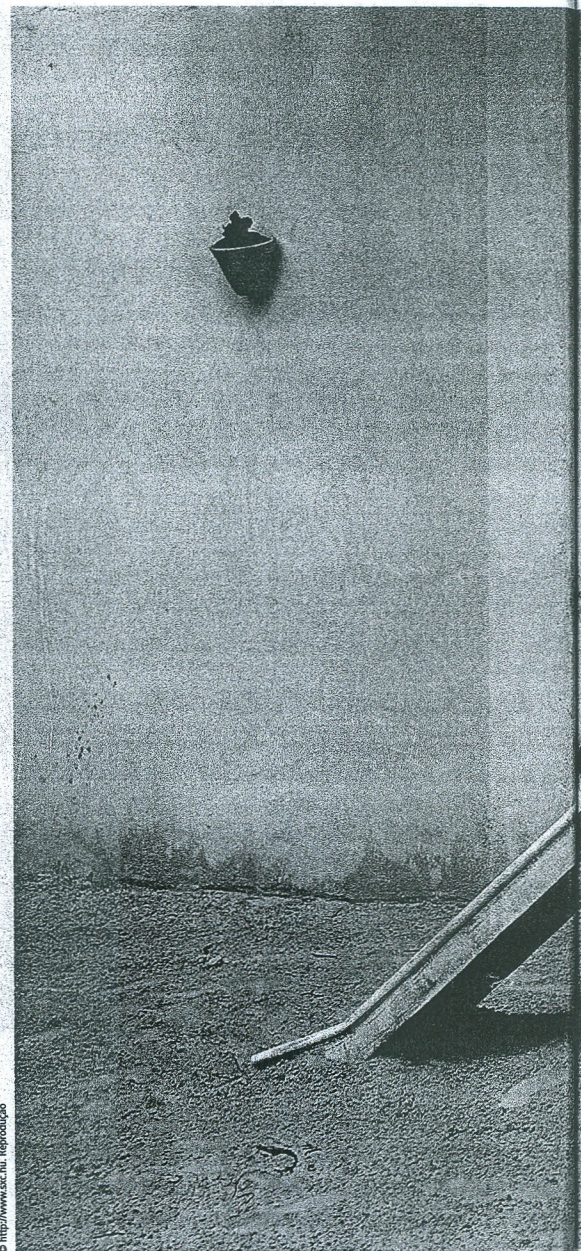
independentemente do que vê. O jogo eletrônico é um brinquedo que não separa o pensamento da ação e, portanto, não favorece a percepção de que a ação surge das ideias e não dos objetos. Assim, a essência do brincar que supõe o deslocamento do significado do objeto de uma posição dominante para uma posição subordinada está prejudicada.

Outro detalhe que torna o brinquedo eletrônico distinto do brinquedo espontâneo convencional é a solidão. Não é que não haja a possibilidade de disputas entre diversos jogadores no ambiente virtual. Entretanto, o já citado Levin comenta que há diferença entre brincar e interagir com um brinquedo com as características descritas acima. Brincar implica liberdade ficcional, sensibilidade e criatividade. Implica reunir outros para brincar e desempenhar papéis também ficcionais, mas complementares. Os envolvidos na

Brincar implica liberdade ficcional, sensibilidade e criatividade. Implica reunir outros para brincar e desempenhar papéis também ficcionais, em que ao mesmo tempo se cria e se é criado

atividade lúdica criam e são criados por essa experiência. E mais: o corpo participa da cena, favorecendo as descobertas da criança. Quer dizer: o brinquedo é a encenação da conquista infantil. Não é possível pensar que uma vivência similar seja proporcionada pela ambientação virtual. Assim, a criança não brinca só por brincar, não brinca só para inventar, para preencher o tempo prazerosamente, para curtir e se divertir, mas também pelo inexplicável, pelo que lhe causa horror, para dominar o que ela não compreende e que a atemoriza. Repito: brincar não é brincadeira. E estamos retirando essa atividade das crianças!?

Em 1989, Jerod Lanier criou o termo "realidade virtual". Entusiasmado, dizia que a realidade virtual era transcendente e por isso reproduziria perfeitamente a realidade. Assim, qualquer coisa poderia vir a ser possível no meio digital. Seria possível desfrutar um universo como se estivesse em um sonho e ainda compar-



tilhar com outras pessoas plugadas ao equipamento, acoplado à cabeça. Para todos os conectados, uma árvore pode repentinamente transformar-se em uma faiscante cachoeira. Esse entusiasmo reflete muito mais a nostalgia da contracultura psicodélica e alucinógena dos anos 1960 do que uma proposição viável para conduzir e definir o crescimento de uma criança. A realidade da infância não pode existir como fato fantástico.

Outro detalhe, que reúne a preocupação de Postman com as questões levantadas por Turkle e Levin, é que a competição entre a linguagem visual e a linguagem escrita resulta usualmente em vitória da primeira. É mais fácil captar a



fluência das imagens que parar para pensar nas letras, sílabas e palavras ou no conteúdo de um relato.

Enfim, desde Freud que se distanciar da imagem é uma tarefa necessária, pois, embora provoque o abandono da vida gerenciada exclusivamente pelo princípio do prazer, é necessária para a construção de um ser que faça de sua vida um projeto. Que faça de si um cidadão. Que possa relacionar-se em uma perspectiva ética com o outro. O que vemos hoje é a imersão em um mundo imagético. Quando tal ação inclui crianças pequenas pode acontecer de essa passagem da imagem para a literalidade lógica da escrita não se dar. Nesse particular, até os neurocientistas

manifestam preocupação similar. Susan Greenfield diz que o mundo e nós mesmos estamos envolvidos em significados. Portanto, apenas um mundo gerido pela conversação, por cuidados parentais, pelo relato de histórias, pelo ensino que obriga a memorização, leitura e escrita introspectivas e a períodos de atividade lúdica no mundo real pode favorecer a experiência de aventuras únicas que proveem uma narrativa pessoal e conexões neuronais personalizadas.

Esse é o objetivo de qualquer educação que mereça esse nome.

Durval Mazzei Nogueira Filho é psicanalista e médico-psiquiatra.

“A criança não brinca só por brincar, não brinca só para inventar, para preencher o tempo, mas também pelo inexplicável, pelo que lhe causa horror, para dominar o que ela não compreende e que a atemoriza”