

A VIRTUALIZAÇÃO DO LÚDICO: O FECHAMENTO DO UNIVERSO FORMATIVO DO BRINQUEDO

Almir ZANDONÁ JÚNIOR; Mona BITTAR (orient.)
PPGE / FE – UFG
jrzandona@hotmail.com

Órgão financiador: bolsa CAPES

Palavras-chave:

Lúdico; formação cultural; tecnologia; semiformação.

Introdução:

A tecnologia é a característica primordial da modernidade, sempre a ela foi depositado a crença de dias e condições de vidas melhores. Fato esse que possibilita os instrumentos tecnológicos adentrarem a cada dia de forma mais contundente em nosso cotidiano. Permeado neste escopo, perceberemos a lógica da tecnologia avançando sobre as práticas lúdicas. Se num primeiro momento tivemos o domínio dos jogos eletrônicos como mostra desta investida, hoje a tamanha dinamicidade da evolução tecnológica já nos remete a um novo estágio da modernidade, e assim, temos em voga a virtualização crescente do lúdico.

Contudo, o que nos chama atenção são os determinantes e condicionamentos presentes no jogo virtual. A representação fidedigna da realidade, o enclausuramento social, o encerramento da criação, a definição e limitação de ações conduzem o jogo virtual para o fechamento das possibilidades formativas do lúdico. O brinquedo virtual age na sensação imediata de impressionar ao mesmo tempo em que se “aprisiona” os sentidos, afasta a necessidade do contato e convívio social, e principalmente, influencia na delimitação tempo-espaco, tão necessários para a reflexão histórica e conceitual que faz daquele que brinca o sujeito da brincadeira. Trata-se da consagração da indústria cultural, que conduz à reificação da cultura e ao fetiche do brinquedo, de forma que se enaltece o brinquedo em detrimento do brincar.

Assim sendo, o lúdico segundo Huizinga (2001), até outrora, considerado como uma atividade livre, conscientemente não séria, com espaços, tempos e regras bem delimitados, sendo exterior à vida habitual, sem interesse material, na qual não se poderia obter lucro. Esse lúdico rico em simbolismo que trazia as representações da vida humana, e de acordo com Brougère (2010), justamente por

assim ser, possibilita a compreensão da cultura, pois no brincar se incorpora os valores e significados da sociedade. Agora o lúdico parece se converter em mera adaptação de uma realidade administrativamente posta. O lúdico virtual contribui com aquilo que Adorno (2010) já chamava atenção: *“a formação cultural agora se converte em uma semiformação socializada, na onipresença do espírito alienado, que segundo sua gênese e seu sentido, não antecede à formação cultural, mas a sucede”*(p. 9).

Como se sabe, o lúdico é um importante instrumento no processo formativo, ao possibilitar, conforme Brougère (2010. p. 82), *“a entrada na cultura, numa cultura particular, tal com ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico”*. Entretanto, temos em voga o lúdico virtual, sendo que suas reais conseqüências no processo de formação ainda estão lançadas ao estudo.

Metodologia

O estudo pretende compreender a virtualização do lúdico e suas possíveis implicações na constituição subjetiva da criança. De forma mais abrangente, perceber os determinantes na formação humana a partir das experiências com o lúdico virtual. Tendo em vista as mutações do lúdico percebemos que o jogo virtual possui funcionamento próprio e delimitado, assim restringe desde o início a experiência vivida. Dando eco às palavras de Brunhs (1993, p. 100),

O funcionamento da máquina submete à sua lógica qualquer criatividade. A linguagem desenvolvida no jogo é da máquina e não do jogador. Ela monopoliza a ação. O jogador, além da concordância com uma situação dada, deve adaptar seus movimentos em função de exigência do programa, resumindo-se em apertar botões e manipulá-los, bem como deve adaptar-se com a pressão exigida para coordenar o que aparece no vídeo.

Além do mais, os aportes para a experiência, a saber, tempo e espaço, estão instantaneamente modificados. Estamos falando de um espaço virtual, irreal, mas ao mesmo tempo com íntima ligação, agindo até como o prolongamento, com a realidade. Por outro lado o tempo que urge é sempre instantâneo e imediato. Este é o contexto em que se inscrevem as novas configurações do lúdico. E se concordamos com a idéia de que é pelo lúdico que se dá a entrada da criança na cultura, e também dá início ao processo formativo, temos assim um longo caminho a ser percorrido em busca do entendimento sobre as conseqüências do lúdico virtual na formação humana.

Para isso torna-se necessário compreender tanto as mudanças provocadas nas práticas lúdicas pela tecnologia, e em nome de quem ou do que elas se estabelecem. Como também compreender o fascínio que é despertado pelo o jogo virtual.

Tais compreensões serão efetivadas via pesquisa bibliográfica – apesar da ainda pouca produção literária sobre a temática – adotando autores que contribuam para a apreensão e discussão fundamental no referencial dialético entre os quais podemos destacar sobre o lúdico Gilles Brougère, Johan Huizinga, Walter Benjamin aliando-se aos estudos sociais de Karl Marx, Friederick Engels, Herbert Marcuse e Sigmund Freud. Para tanto privilegiamos a pesquisa qualitativa alicerçada na Teoria Crítica frankfurtiana de Theodor Adorno e Max Horkheimer, visando analisar todas as questões apontadas.

As atividades estão planejadas de maneira que no primeiro momento a pesquisa bibliográfica irá referenciar e ampliar o conhecimento para além do objeto de estudo, posteriormente por meio de leituras e fichamentos conceitualizar as categorias necessárias à temática, assim abordará temas como formação cultural, lúdico e relações sociais. Já no segundo momento eleger as categorias centrais e pertinentes ao estudo proposto, aprofundando a compreensão e apreensão dessa realidade. A partir disto estruturar o plano de trabalho e direcionar a elaboração da dissertação, apontando dialeticamente as implicações do lúdico virtual na formação cultural a partir da infância.

Resultados e discussão

Ao longo da história, as formas do lúdico foram se modificando. O que nos faz concordar com Brougère quando este afirma que as concepções de brincar estão implicadas às representações de cada época. O mesmo autor destaca a infância como um momento oportuno de aquisição de imagens, representações e significados da cultura que a envolve. Assim o brinquedo é produto desta cultura, e por assim ser, traz consigo todo o sistema social que se projeta do real para o imaginário infantil.

Todavia, a importância do brinquedo se subordina ao lugar que a criança ocupa no seio da sociedade. Ao direcionarmos o olhar para a infância, presenciamos a denuncia de alguns autores como Ariès, Postman, Roussel um momento de redução deste período da vida. *“As crianças, para a felicidade ou desgraça delas*

mesmas, não eram mais, como nós lembrávamos que tínhamos sido. Isso só poderia obedecer ao fato de a infância estar em vias de extinção” (LAJONQUIÈRE, 2010. p. 18).

Entretanto, o que se sucumbe ao desenvolvimento da sociedade industrial atrelado à infância é o ato de brincar, em seu lugar se instaura – fruto da potencialidade da indústria cultura – o brinquedo, esse com forte apego tecnológico. O brinquedo de vida própria. O lúdico virtual é a expressão mais moderna do véu mercadológico que ronda a infância, à criança o brinquedo surge em detrimento do brincar. A ação já surge delimitada, as possibilidades definidas, a experiência aprisionada. Reflexo da sociedade industrial, quanto mais a tecnologia avança sobre o brinquedo, mais estranho ele se torna para a criança.

Parece sim, haver um enorme prejuízo na elaboração e reelaboração das representações e significados da cultura que são posto no lúdico virtual. Da mesma forma acontece com a experiência formativa, resultando na “poliomielite” da formação cultural. As mutações do lúdico perdem mais que seus sentidos e valores na formação cultural. Ao definir e pré-estabelecer as atividades, o lúdico perde sua essência.

Dessa forma, o estudo pretende analisar as implicações das experiências lúdicas virtuais na formação cultural, bem como explicitar as determinações da racionalidade tecnológica no lúdico contemporâneo, e a partir disso, examinar a hipótese lançada de que o lúdico virtual se converte em semiformação cultural.

Conclusões

O lúdico virtual atua no ideário infantil fechando possibilidades, limitando ações e administrando as sensações e atribui ao pensamento todo o utilitarismo peculiar da tecnologia. O pensamento é reduzido à operacionalização de conceitos em relação a uma realidade imediata. Ou melhor, a operacionalização de conceitos passa a ser a forma de compreender a realidade.

O lúdico é um objeto que necessita de liberdade, sem condicionamentos normativos ou utilitaristas, ao se limitar as possibilidades da experiência também se limita a formação cultural. Assim, ao invés do lúdico possibilitar a entrada na cultura por meio do processo de auto-reflexão, possibilitar a apropriação histórica, e ainda, gerar o sentimento de produtor da sua cultura, o lúdico virtual parece agir no extremo contrário. A virtualização do lúdico insere a criança de forma imediatista na

cultura do consumo, enclausura a experiência formativa e se projeta na semiformação.

O semiculto dedica-se à conservação de si mesmo sem si mesmo. Não pode permitir, então, aquilo em que se constituía a subjetividade: a experiência e o conceito. Assim procura subjetivamente a possibilidade da formação cultural, ao mesmo tempo em que, objetivamente se coloca tudo contra ela (ADORNO, 2010. p. 33).

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor. **Capitalismo tardio ou sociedade industrial**. In: COHN, Gabriel (org). Adorno. São Paulo: Ática, 1994.

_____. **Educação e emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1995.

_____. **Teoria da semicultura**. In: PUCCI; ZUIN; LASTÓRIA (orgs.). Teoria Crítica e inconformismo: novas perspectivas de pesquisa. Campinas – SP: Autores Associados, 2010.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER,Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

BRUHNS, Heloísa. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas – SP: Papyrus, 1993.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LAJONQUIÈRE, Leandro de. **Figuras do Infantil: a psicanálise na vida cotidiana com as crianças**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2010.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial: o homem unidimensional**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.