

## AS CRIANÇAS DE HOJE E SEUS JOGOS ARTIFICIAIS\*

Ana Marta Meira\*\*

Walter Benjamin, no trabalho *Experiência e pobreza*, apresenta reflexões que se revelam extremamente atuais, ao escrever acerca da sociedade após a primeira guerra, evocando a “cultura de vidro” que passa a marcar a época, apagando traços pessoais e culturais. Aponta para a subtração da experiência que se opera pela via da ruptura da transmissão cultural, escrevendo: “[...] não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências. Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência [...]. A natureza e a técnica, o primitivismo e o conforto se unificam completamente e aos olhos das pessoas, fatigadas com as complicações infinitas da vida diária e que vêem o objetivo da vida apenas como o mais remoto ponto de fuga numa interminável perspectiva de meios, surge uma existência que se basta a si mesma [...]” (Benjamin, 1986, p.118-119).

Giorgio Agamben, na obra *Infância e história*, retoma as análises de Benjamin e escreve sobre a perda da experiência, revelando a indiferenciação que passa a se estabelecer entre esta e o conhecimento: “a experiência é com efeito

\* Este trabalho é parte da dissertação de mestrado *A infância, o brincar e os ideais sociais contemporâneos*, realizada no curso de Pós Graduação em Psicologia Social e Institucional da UFRGS, com orientação de Edson Sousa.

\*\* Psicanalista; Membro da Associação Psicanalítica de Porto Alegre; Mestranda no Curso de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional da UFRGS, com a pesquisa *A infância, o brincar e os ideais sociais contemporâneos*; Integrante da equipe do *Jornal Boca de Rua*, onde trabalha junto a crianças de rua; Organizadora do livro *Novos sintomas*, Ed. Ágalma, 2003, onde publicou o trabalho *Pequenos brinquedos, jogos sem fim*. ammeira@portoweb.com.br

incompatível com a certeza; uma experiência que se torna calculável e certa perde sua autoridade. É impossível formular uma máxima e recontar uma história sob o império de uma lei científica” (Agamben, 2002, p.32-33).<sup>1</sup>

A partir da pesquisa realizada sobre *A infância o brincar e os ideais sociais contemporâneos*, desenvolvida em espaços da cidade destinados à infância – parques, escolas, shoppings, teatro, circo – registro passagens que revelam singularmente a dimensão de experiência a que Benjamin e Agamben aludem, ali onde o trânsito das crianças é marcado, ou não, pelo lúdico.

Podemos pensar no circo e em seus espaços dirigidos a crianças como sendo uma das vias em que é permitido a elas movimentar seu corpo para além dos limites automatizados de seus movimentos cotidianos. Espaço de reinvenção, como afirmam os integrantes do *Cirque du Soleil*, onde, revisitando o imaginário da infância, é possível reaprender a movimentar o corpo.<sup>2</sup> Fica marcado o terreno próprio de sonhos, devaneios, arte e música, que tece o campo do circo, levando as crianças a ensaiar o vôo a que são convocadas para além de seu corpo, ali onde o colocam em jogo.

A pergunta que mais se escutou das crianças em uma oficina coordenada por artistas circenses foi: “Mas a gente não cai?” “Eu não vou cair?” Falando do quanto seu corpo encontra-se amarrado a posturas repetitivas, onde a queda é sempre anunciada como perigo. As crianças ensaiam passos elevando-se do chão, alcançando um terreno onde podem se ver sendo vistas pelo outro em um espaço lúdico. Pular no ar, desafiar o tempo, reinventando imagens.

As crianças que participam da atividade ficam constantemente buscando o olhar de seus familiares. “Medo diante de algo diferente”, diz a artista. Ou será a busca de um olhar que as veja ultrapassando os limites de seu cotidiano, podendo aventurar-se a mover seu corpo para além do esperado. Um menino de dez anos, jogador inveterado de *games*, fica angustiado por não conseguir dar todos os saltos e cambalhotas, se dizendo “destreinado”. “Também, eu só fico jogando *videogame!*” Ao mesmo tempo em que fala isto, tenta de inúmeras formas movimentar seu corpo e acaba chorando por não o conseguir.

Os movimentos corporais das crianças – notadamente as de classe média e alta – encontram-se domesticados e anestesiados pela constante

<sup>1</sup> É interessante a alusão que Giorgio Agamben faz a respeito da transmissão referindo-se a um ritual indígena a respeito de cujo conteúdo afirma: “o segredo transmitido, é que não há nada a transmitir, senão a transmissão mesma, a função significante em si.” (Agamben, 2002, p. 155) Nesta transmissão os adultos não revelam aos jovens índios nenhuma doutrina ou sistema de verdade.

<sup>2</sup> Estas duas expressões encontram-se em referências no site deste grupo, nos espetáculos *Nouba e Dralion*. [www.cirquedusoleil.com.br](http://www.cirquedusoleil.com.br)

presença dos meios eletrônicos. Quando vão à escola, movimentam seu corpo “em dobro”, pelo que são rotuladas de hipercinéticas. Justamente ali onde deveriam ter espaço para movimentá-lo são amarradas a uma camisa de força que as mantém paralisadas.

Hoje é freqüente o diagnóstico de hipercinesia na infância. Há, nestes casos, determinações psíquicas singulares,<sup>3</sup> mas também muitos diagnósticos equivocados. A maioria das crianças passa grande parte de seu tempo livre na frente da televisão, do *videogame* ou do computador, em espaços restritos, com seus corpos apagados e as telas acesas.

Movimentando seu corpo em brincadeiras que inventa, a criança tece a imagem simbólica de si. Poder buscar as alturas, virar cambalhotas no ar, plantar bananeira, pular estrelinha são formas de deixar o corpo ser tomado pelo lúdico, adquirindo domínio sobre seu corpo, perdendo-o. Mas, hoje, a criança que se dedique a estas acrobacias com afincos é logo diagnosticada como hiperativa.

Em uma escola infantil, meninas de quatro anos brincam no recreio. Perguntam o que faço ali, digo que estou estudando os brinquedos. “Brinquedos! Nós adoramos brinquedos! Teatro! Bonecos! Adoramos brinquedos!” “Mas a gente está com um problema que só outra pessoa, um adulto, pode resolver. Precisamos que um adulto nos ajude.” “Nós queremos brincar de duas coisas ao mesmo tempo” “E não sabemos como fazer.” “Não dá para escolher?”, pergunto. Respondem que não, que Carla quer brincar de ser cavalo e que Cíntia é sua dona. Rita e Luana querem brincar de *Meninas Superpoderosas*.<sup>4</sup> Este é o problema que me lançam e que revela a subtração que

<sup>3</sup> Estas determinações singulares são da ordem do sintoma clínico, referidas a posições psíquicas das crianças que o apresentam. Pode estar relacionado a quadros de psicoses, autismos ou outros quadros psicopatológicos da ordem das neuroses. Jean Bergès, em *A atualidade das teorias sexuais infantis*, analisa a posição da criança hipercinética relacionando-a a dificuldades em constituir um saber a respeito da sexualidade.

<sup>4</sup> A seguinte cena é ilustrativa desta posição: em meio a correrias, Gil dá a Maira “a espada do amor!” Maira pega, orgulhosa. Joana chega com o “bolo do mal”. Gil a convida para brincar dizendo que “Maira é Power rosa”, perguntando que cor ela quer ser. Ela responde que quer ser amarela, mas que “não tem Power rosa”. Maira faz beijo, cruza os braços e diz: “Não tem! Então se não tem Power Rosa eu não posso brincar”. Ao que Gil diz: “Eu vi uns episódios dos Power, tinha a Power branca. Tu vai ser a Power branca, tem a branca.” Pergunto a eles porque não inventam uma Power rosa, ao que respondem que “não dá para inventar, se não tem.” Pergunto se tem a espada do amor nos Power, Gabriel diz “não, a espada do amor eu inventei. Mas Power Rosa não pode, não tem, então ela vai ser branca. Branca pode.” Maira volta a brincar, com o novo designio: “Gil decidiu, eu vou ser”. Continuam brincando. Vemos que nas trocas amorosas entre as crianças a invenção ainda é possível.

inaugura a brincadeira. Há que escolher, deixar cair coisas para brincar, deixando o tempo passar.

“Não há tempo a perder” é uma frase que se escuta correntemente em nossa vida cotidiana. Paul Virilio, Jean Chesneaux, François Lyotard evocam, em suas obras, “os novos ares do tempo”<sup>5</sup>, que marcam a sociedade pós-moderna.

As crianças de hoje, de várias classes sociais, encontram-se marcadas pelos novos ritmos da sociedade contemporânea, em um processo que não é homogêneo, evidenciando-se nos laços sociais configurações que se diferenciam em função de particularidades culturais, históricas e familiares.

A palavra *encantamento* marca a relação da maioria das crianças, adolescentes e adultos com o mundo das telas. Para além do fascínio pelas imagens, cabe refletirmos acerca das repetições e marcas que esta dimensão imprime na subjetividade contemporânea.

Encontramos nos escritos de Lacan referências à cultura de sua época, aos sintomas sociais, à família, à máquina, à fertilização *in vitro*, ao totalitarismo, à violência, entre outros. O conceito de pulsão, fundamental como referência da subjetivação, supõe o lugar do Outro, do simbólico. Seu berço é a cultura, o discurso dos pais e o discurso social, do qual são representantes. É nestas bordas que a subjetivação se constitui.

Sabemos que a construção da imagem corporal da criança encontra-se marcada pelo discurso do Outro e pelos traços que deste venha a se apropriar. É a matriz simbólica<sup>6</sup> que sustenta esta construção. Nela encontramos a linguagem e a cultura, na qual se inscrevem o brincar e os brinquedos.

No momento em que a criança encontra-se formando a imagem corporal, ao mesmo tempo inventa formas de brincar. O apagamento do corpo a que os brinquedos tecnológicos convocam, nos quais, para jogar, é necessário apenas movimentar os dedos e os olhos, pode ser empobrecedor da experiência, da troca em presença; nesta, a criança é levada a confrontar-se com a diferença, com a falta, com o descompasso.

<sup>5</sup> Expressão utilizada por Jean-François Lyotard, referindo-se ao pós-modernismo: “Estamos num período de permissividade, e é do *ar do tempo* que eu falo. De toda a parte nos pressionam para acabarmos com a experimentação, nas artes e fora delas.” (p. 13) Em *O pós-moderno explicado às crianças*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987.

<sup>6</sup> Jacques Lacan, no escrito *O estádio do espelho como formador da função do eu*, escreve sobre a formação da imagem corporal fragmentada na criança, e a determinação da matriz simbólica neste processo, “na qual se precipita o eu”.

Precocemente lançadas no caleidoscópio de imagens que rege o social, as crianças pequenas passam a confrontar-se com a economia das imagens que construiriam diante do vazio, que convoca a sonhar. Criar imagens é posição que se funda em uma dimensão onde a falta se instala, onde a dissonância é marca e as palavras são convocações.

Lacan, referindo-se ao “fort da”, brincadeira com o carretel analisada por Freud, aponta o lugar que ocupa este brinquedo para a criança: “Esse carretel não é a mãe reduzida a uma bolinha por não sei que jogo digno dos Jivaros – é alguma coisinha do sujeito que se destaca embora ainda sendo bem dele, que ele ainda segura. É o caso de dizer, imitando Aristóteles, que o homem pensa com seu objeto. É com seu objeto que a criança salta as fronteiras de seu domínio transformado em poço e que começa a encantação” (Lacan, 1979, p.63).<sup>7</sup>

Como contraponto à posição que restringe os interesses das crianças de hoje ao universo tecnológico, relegando as brincadeiras tradicionais ao campo do passado, podemos nos remeter às imagens do circo, referido anteriormente. Nas acrobacias, nos malabarismos, nos trapezistas, nas brincadeiras dos palhaços, o corpo é marcado pela cultura, pela dimensão simbólica. A alegria que aí se produz, estampada nas risadas das crianças e nos movimentos que passam a realizar especularmente, testemunha o júbilo com que realizam esta experimentação corporal que convoca ao lúdico e à imaginarização.

Duas meninas, filhas de artistas do circo<sup>8</sup>, ao falarem sobre suas brincadeiras, contam que quando pequenas gostavam de brincar de bonecas e de circo: “A gente pegava uma meia, cortava e fazia a rede do trapézio. E punha palito de dente para fazer a cadeirinha e um palito de sorvete para fazer os trapezistas vindo.” Apesar de já não brincarem tanto, pois já têm dez anos, ainda brincam de trapézio, o que fala do trabalho de elaboração das bordas e riscos que marcam a vida e a morte no circo.

Em um espetáculo, uma menina de dois anos estava fascinada com os artistas e seus movimentos, ensaiando gestos com seus braços especularmente, enquanto a mãe a alertava incessantemente sobre o perigo de fazer o mesmo que eles. “Tu não vais fazer isto em casa porque é muito perigoso! Isto só eles fazem!” Interrompeu, sem o saber, a possibilidade de que a menina viesse a brincar o que experienciava, pois esta começou a assustar-se

<sup>7</sup> A seguir, Lacan refere-se ao carretel como sendo o que designa o sujeito: objeto a.

<sup>8</sup> As entrevistas e observações foram realizadas no Circo Popular do Brasil, em Porto Alegre, maio de 2003, em função da pesquisa de mestrado *A infância, o brincar e os ideais sociais contemporâneos*.

com o que antes produzia prazer, paralisando seus movimentos de júbilo. Neste momento em que se inscrevem marcas primordiais, revela-se na posição materna a fragilização com que aponta à criança o Outro. Sabemos que é a mãe que introduz o bebê no universo simbólico, que lhe revela o mundo a descobrir.

Podemos refletir acerca de alguns momentos, que são primordiais na subjetivação, a qual se inaugura no momento pré-especular, como aponta Jean Bergès: “Os cuidados, as atenções da mãe para com seu filho, referem-se ao corpo, suas funções e seu funcionamento; os discursos que ela lhe formula a respeito dele inscrevem em uma rede simbólica de significantes a imagem do próprio corpo, que essa mesma criança é levada progressivamente a constituir, para finalmente assumi-lo globalmente, diante do espelho propriamente dito” (Bergès, 1997, p.179).<sup>9</sup>

Este é o momento em que a mãe empresta seu imaginário para o bebê, o veste com palavras, gestos e imagens, traçando o que Lacan refere como sendo a cartografia do corpo. Ao mesmo tempo, podemos nos reportar a Freud, quando escreve, no trabalho *Projeto de uma psicologia para neurólogos*, sobre a formação do imaginário, que se produz a partir da dissonância entre a imagem fundada pelas primeiras experiências de satisfação e o objeto percebido, imaginado.

A posição de *reconhecimento*, como aponta Freud, que inscreve o sujeito nos primórdios de sua constituição em relação às imagens que passa a tecer, se opera a partir da descontinuidade, da dessemelhança. Que não haja correspondência entre as imagens psíquicas construídas e o objeto percebido é o que convoca ao pensamento, ao juízo, à imaginarização. Freud escreve: “... Este processo de analisar um complexo perceptivo se chama (re)conhecê-lo; implica um juízo e chega a seu fim uma vez que este seja alcançado. Como se adverte, o juízo não é uma função primária, mas pressupõe a catexia da parte díspar [não-coincidente] do complexo a partir do eu” (Freud, 1973, p. 240).<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Em *A criança e a psicanálise*, Bergès, Jean e Gabriel Balbo, Porto Alegre, Ed. Artes Médicas, 1997. Vertambém *La mère preespeculaire*, no site da AFI, [www.freud-lacan.com](http://www.freud-lacan.com) e *Jogos de posições entre a mãe e a criança – ensaios sobre o transativismo*. Porto Alegre: CMC Editora, 2000.

<sup>10</sup> Freud refere que “o juízo é um processo psíquico que só se torna possível mercê à inibição exercida pelo eu, que é provocado pela dessemelhança entre a catexia desiderativa de uma recordação e uma catexia perceptiva que lhe seja similar. Disto se depreende que a coincidência destas duas catexias se converterá em um sinal biológico para dar fim à atividade do pensamento [ao ato cogitativo] e iniciar a descarga. Ao não coincidirem as duas catexias surge o impulso à atividade do pensamento, que voltará a interromper-se quando coincidam.” (Freud, 1973, p.237-238)

Em relação a estes momentos primordiais, podemos antever, na passagem sobre a menina pequena que assistia ao espetáculo de circo e ao mesmo tempo escutava as constantes repreensões de sua mãe, que o mundo que lhe é apresentado, ali onde se encontra tecendo a rede imaginária e simbólica, é marcado por traços ameaçadores, onde o outro – semelhante – é apresentado pelo discurso do Outro como sendo persecutório. As possibilidades que uma criança venha a ter de lançar-se à construção destes registros, dando *asas ao desejo* ou sendo sufocada pela intensa exigência a que é submetida em seu cotidiano, pode vir a deixar marcas subjetivas, empobrecendo sua experiência e imaginarização.

Há crianças pequenas que apresentam traços de fragilidade psíquica sendo submetidas aos automatismos cotidianos sem encontrar, neste universo, palavras que as sustentem em sua trajetória. Se escutarmos aquelas crianças que se encontram confrontadas somente às telas, reclusas em suas casas, podemos observar a fragilidade que as marca. As crianças que apresentam quadros de psicoses, ao permanecerem neste lugar, manifestam em sua fala a repetição incessante de slogans televisivos.

É importante pensarmos acerca das determinações psíquicas próprias do processo de subjetivação em seus primórdios, desde as contribuições da psicanálise, e, ao mesmo tempo, inscrevermos nesta travessia as marcas que o discurso social hoje apresenta como referência em relação à infância, à família, a suas novas recomposições, à cultura e aos sintomas sociais.

Verifica-se hoje, no discurso parental e social, uma prevalência da preocupação com a segurança, a limpeza e a saúde, que leva a subtrair das crianças a possibilidade de brincarem sem que para isto tenham que atender a uma série de regras de controle. Entre estas, não se sujar, não cair, não quebrar os brinquedos. É permitido a elas, então, ficarem imersas no supostamente controlado campo virtual, jogando, onde seu corpo fica fora de cena. As crianças deixam de brincar e passam a jogar ali onde o discurso do Outro lhes aponta este caminho.

Benjamin evoca o duplo sentido da palavra *spiele* na língua alemã, que representa ao mesmo tempo brincadeira e jogo.<sup>11</sup> Entre o brincar e o jogar, o

<sup>11</sup> O tradutor do livro comenta que “spiele”, no original, pode ser traduzido tanto por “jogos” como por “brincadeiras”; além disso, o verbo “spielen”, relacionado a esse substantivo, tem, entre outros significados, os de “brincar”, “jogar”, assim como o de “representar” (no teatro, por exemplo)”. Benjamin parece aludir à polissemia desta palavra quando fala do “duplo sentido nos “jogos” alemães.” Em *Brinquedos e jogos*, p. 102.

autor aponta as vias de confluência que os instalam em uma direção própria da repetição, em que o “*de novo*” é o prenúncio de uma trajetória que não cessa (Benjamin, 1986, p.101-102).

Há crianças que se dizem viciadas em *games*. Jogam compulsivamente horas a fio. “Tu vais ter que entender que estes jogos são como uma religião”, me dizia Lucas em sua análise. Em outro momento diz: “os *games* viciam mais que as drogas”. Quando pergunto o porquê, ele responde: “Porque as mães não proíbem os *games*. Elas adoram.” Em outra sessão dissera que, ao nascer, “sua mãe tatuara *game* em seu braço”.

Lucas passava sua vida em volta das telas. Não conseguia dormir, jogava até a madrugada. Ao buscar ajuda, com oito anos, falava que não conseguia parar. Não tinha amigos, vivia isolado e revelava uma profunda marca ligada à busca exacerbada de objetos. Quando inicia o processo analítico passa a falar, a descolar o olhar das telas a partir de intervenções em que lhe perguntava acerca dos personagens dos jogos, levando-o a enlaçar palavras em um percurso que era pleno de automatizações sígnicas.<sup>12</sup> Nestes jogos, que passei a acompanhar porque ele não suportava ficar sem o *gameboy*, revela-se a fragmentação da narrativa e o imperativo de pensar com rapidez acerca do que está sendo feito, em função da velocidade das imagens. Velo-

<sup>12</sup> Em uma de suas sessões ele começa a jogar com o *game boy* e lhe pergunto se pode me narrar o que está acontecendo no jogo. Ele aceita o desafio e passa a falar enquanto joga: “O jogo é Zelda ... Uma borboleta gigante. O chão é móvel. (...) A borboleta é uma mariposa gigante venenosa que é capaz de destruir uma parte do mundo com seus poderes. É uma mariposa vaca. Estou lutando contra duas múmias. Elas querem acabar comigo mas elas tem que saber quem é que manda por aqui. Meu nome novo é Tutankamon. A garra me levou para o início do templo de volta, quando eu já ia chegar no chefão. Eu perdi uma fada. A garra tentou me pegar de novo mas eu escapei. É uma garra gigante, malvada, tenebrosa, assustadora. Estou sozinho. Me transformaram num coelho. Voltei para a sala do chefão, mas morri, mas voltei a viver. Cheguei de novo no chefão. A mariposa! Chamo ela de senhorita Butterfly. Ela me atingiu por enquanto. Matei! O chefão! Joguei quatro golpes de fogo com a vara de fogo, gastei meu poder mágico. (Agora deixa eu ler o que vai dizer ...) Zelda tell me the way at the level at tree forces. ... Quarto templo ... Ai vou eu! (anota isto) O chefão do quarto templo deve se cuidar senão vou acabar com ele. Ele é demente. O terceiro templo, o chefão é mais difícil por causa dos golpes sônicos. (Eu estou falando que nem um abobado, né?) (Pergunto a ele: “O que é abobado, o jeito de falar ou as coisas que estão sendo faladas?”) Tudo. Legal. De noite. Vou tentar recapturar o fantasma dourado. (Tu vai ser minha escriba. M. disse que eu pensava acabar com o fantasma.) Consegui uma abelha dourada e botei dentro do pote. Quem mata ela ganha muitos rups. (Pergunto o que são rups.) Rups é rubis. Uma jóia. No Zelda jóia é dinheiro. Por que não existe o safira se existe o rups? Morri.”

zes eram também seus movimentos corporais quando interrompia o jogo, geralmente para falar sobre as compras que fazia nas lojas de *cards* e *games*. Os jogos escolhidos por ele eram marcados pelo consentimento materno, assim como pela busca de referência em relação ao grupo de crianças do qual faz parte. Em seu cotidiano, o universo tecnológico é privilegiado, o que as leva a buscar estes instrumentos, prezados pelos pais.

Lucas conta que em sua escola é proibido levar *gameboys*. Pergunto-lhe o que fazem e ele diz que “sobem em árvores”. Conta sobre as brincadeiras e acrobacias que fazem diante dos olhares curiosos das meninas. Estes momentos revelam que as consideradas “brincadeiras do passado” ainda persistem e pulsam na infância. Basta para isto, dar permissão, lugar, espaço e tempo.<sup>13</sup>

Ser “viciado em *games*”, como dizem as crianças, pode representar um imperativo que é dirigido a elas pelas vias do consumo e, paradoxalmente, do pertencimento a um grupo.<sup>14</sup> Para ser aceito pelos semelhantes, há que portar os objetos, as insígnias da moda. Convém escutarmos com cautela suas referências a um suposto vício, porque o jogo está colocado em uma dimensão própria da repetição. Entre os meninos é uma palavra corrente, que enunciam com prazer. “Ser viciado é não conseguir parar”, diz Lucas, revelando o gozo que aí está em jogo.

A experiência própria do brincar de *faz-de-conta*, de representação simbólica, de inventar personagens<sup>15</sup> e vesti-los imaginariamente com traços, palavras e gestos, encontra-se apagada no jogo virtual. Mas convém ressaltar que os roteiros dos *games* não são unilineares, havendo em seu universo uma multiplicidade que oscila do comportamentalismo ao construtivismo. Há

<sup>13</sup> Neste momento esta brincadeira foi também proibida na escola. Não podem mais subir em árvores porque quebraram os galhos de algumas. Agora jogam futebol.

<sup>14</sup> Atualmente muitas crianças, adolescentes e adultos, jogam em grupo nas *Lan Houses* (*Local Área Network House*), território exclusivamente masculino. Meninas não entram. Uma adolescente, em uma carta sobre o jogo da moda, *Counter Strike*, queixa-se da reclusão masculina nestas casas e da proibição da circulação de mulheres, comentando: “toda sociedade tem um pouco de muçulmana”.

<sup>15</sup> Mostapha Safouan escreve sobre o processo psíquico em jogo no brincar, onde “ausência e presença se integram um no outro; e essa integração é precisamente o que constitui a essência da representação como tal: por exemplo, a do leão, ao qual seu nome, apenas, basta para dar uma presença feita de sua própria ausência. Não há, em suma, tomada possível no significante sem a posse in absentia do significado, do mesmo modo que não se pode brincar com as ondas sem mergulhar na água.” (p.90) Em *O fracasso do princípio do prazer*. Campinas: Papirus, 1988.

jogos que funcionam com o padrão estímulo-resposta e outros que convocam a criança a operar, a criar.

Ali onde se afirma não haver infância, nas ruas, vilas, becos, casebres, vemos crianças brincando com bolinhas de gude, pião, esconde-esconde, pega-pega, bola, pandorgas, bonecas e tantos outros objetos que convocam à presença do outro.

De uma menina de doze anos, Taís, que faz parte do *Boquinha*, grupo de crianças de rua ligados ao *Jornal Boca de Rua*, escuto uma das passagens mais instigantes acerca dos brinquedos, quando ela diz que prefere “brincadeiras invisíveis”: “Estas que não precisa de nada para brincar, brincadeira de pega-pega, de esconde-esconde.”

Navegar no universo destas brincadeiras leva as crianças a atravessar seu mundo cotidiano em busca de imagens e palavras que lhes são próprias e que colocam seu corpo em jogo, enlaçando-o ao imaginário e ao simbólico.

Volto a Taís, que escreve para o jornal:

“Para mim, nós crianças de rua não precisamos de brinquedos comprados porque nós inventamos brinquedos invisíveis, que são nossas brincadeiras. Como se queremos brincar de cinco-marias, pegamos cinco pedras e jogamos ou então brincamos de flaiçi.”

Cabe apontar que estas duas brincadeiras supõem a presença do outro. Mais que isto, supõem que haja a sincronia de movimentos que levam à troca de olhares, gestos e palavras. Os jogos artificiais envolvem a direção oposta: os olhares e gestos são dirigidos a uma tela de “imagens perfeitas” onde as trocas de palavras são literalmente apagadas<sup>16</sup>.

Sabemos, pela via da psicanálise, que o inconsciente é transubjetivo, marcado pelo discurso social. As afirmações que acabam por atribuir às escolhas das crianças características de uma autonomia em relação ao sintoma social, como se a exposição massiva ao universo virtual não produzisse efeitos, acaba por instalá-las em uma posição de conformidade ao consumo incessante, produzindo sua submissão a uma prática na qual o que se repete é o automatismo do ter.

Os brinquedos apresentados pelas telas da televisão são os mais desejados, mas já se constatou, em várias pesquisas, que as crianças que não

<sup>16</sup> Esta passagem refere-se à fala de um menino que conversava sobre os games em uma sessão analítica. Pergunto a ele por que as crianças gostam tanto de games e ele responde: “Porque as imagens são perfeitas. As imagens são perfeitas.”

se encontram submetidas ao discurso hegemônico do consumo brincam com qualquer objeto, fazendo pulsar brincadeiras tradicionais consideradas “do passado”.

Esta posição é revelada por um menino que, em plena floresta amazônica, convida uma pesquisadora<sup>17</sup> para brincar. Ela o segue no meio da mata e fica perplexa ao ver que ele pega um facão e procura uma árvore que tenha a madeira especial para construir um pião. Tendo-o produzido ali, em meio à floresta, brinca com ele e depois o larga no chão; ao ser perguntado se não levaria o brinquedo que criou, responde que não, que quando quisesse brincar de novo faria outro.

Neste momento se opera a dimensão da experiência no brincar, que certamente é parte de sua cultura, prescinde de artifícios tecnológicos<sup>18</sup> para que se realize e, ao mesmo tempo, se revela nesta dimensão em que o brinquedo se torna obra de seu criador, por isto podendo se perder.

<sup>17</sup> Renata Meirelles, pesquisadora do Projeto BIRA – *Brincadeiras infantis da Região Amazônica*, ilustra com riqueza campos em que a infância hoje pode ser encontrada.

Em reportagem sobre esta pesquisa, Natalia Viana escreve:

“A arte-educadora Renata Meirelles foi à Amazônia estudar como os piões, barquinhos, bonecas e espingardinhas de bambu se mantêm vivos entre as crianças das palafitas.

<sup>18</sup> Cabe ressaltar que os brinquedos tecnológicos podem propiciar às crianças vias de troca, são a marca do social hoje. Mas isto não exclui o fato de que as crianças continuam brincando com os objetos mais simples que encontram diante de si, buscando os traços do outro ali onde a elas são oferecidos: nas palavras, nos gestos, nos olhares, no espaço em que vivem.

Algumas brincadeiras eram minhas conhecidas: cinco-marias, mãe-da-rua, pular elástico, queimada, cama-de-gato, pular corda, brincadeira de mão, tacobol, esconde-esconde, bolinha de gude... “Mas as diferenças...”, lembrava Renata. Os brinquedos tradicionais estão sempre à mão, não existe pirotecnia eletrônica – bastam um facão e a floresta. “O brinquedo é confeccionado de acordo com o interesse do momento, e isso também faz parte da brincadeira”, contava Renata. Ninguém “tem” um brinquedo, porque eles duram pouco e muitos apodrecem. Mais do que isso: porque “ter” não é um conceito forte numa comunidade onde não há paredes ou portas, por pura falta de necessidade. Não existe um espaço específico – um “quartinho de brincar” – ou um tempo definido – “entre o balé e o inglês, é hora de brincar” – como na cidade. Tampouco um grupo seletivo definido por esse espaço. A turma não é a do prédio, a da escola, a do clube, ou a “dos meninos de mesma condição socioeconômica que eu”. É quem está disposto a brincar, de preferência agora.” Ver *Brincadeira de verdade*, Revista Caros Amigos, São Paulo, Ano VI, n. 67, outubro de 2002, p. 45.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *Enfance et histoire*. Paris: Ed. Payot et Rivages, 2002.
- BENJAMIN, Walter. Brinquedos e jogos. In: \_\_\_\_\_. *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. São Paulo: Ed. 34, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Experiência e pobreza*. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política*. Obras Escolhidas. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1986.
- \_\_\_\_\_. *O narrador, considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política*. Obras Escolhidas. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas III, Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1989.
- BERGÈS, Jean; BALBO, Gabriel. *A atualidade das teorias sexuais infantis*. Porto Alegre: CMC Editora, 2000.
- A criança e a psicanálise*. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1997
- La mère preespeculaire*, site da AFI, [www.freud-lacan.com](http://www.freud-lacan.com)
- Jogos de posições entre a mãe e a criança – Ensaios sobre o transativismo*, Porto Alegre: CMC Editora, 2002.
- CHESNEAUX, Jean. *Modernidade-Mundo – Brave Modern World*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- FREUD, S. Projeto de uma psicologia para neurólogos. In: \_\_\_\_\_. *Obras completas*. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva, 1973. v. 1.
- LACAN, Jacques. *O estádio do espelho como formador da função do [eu] tal qual nos é revelada na experiência psicanalítica*. Cadernos Lacan, parte I. Porto Alegre: APPOA, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise, Seminário 11*. – Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1979.
- LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno explicado às crianças*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987.
- \_\_\_\_\_. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 1986.
- MAFFESOLI, Michel. Mediações simbólicas: a imagem como vínculo social. In MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (org.). *Para navegar no século 21; tecnologias do imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Edipucrs e Ed. Sulina, 1999.
- MEIRA, Ana Marta. *Pequenos brinquedos, jogos sem fim*. In: \_\_\_\_\_. (org.) *Novos sintomas*. Salvador: Ed. Ágalma, 2003.
- SAFOUAN, Moustapha – *O fracasso do princípio do prazer*. Campinas: Ed. Papyrus, 1988.
- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Hay que defender la historia*. Entrevista em La Revolucion Digital y sus Dilemas, Revista El Paseante. Madrid: Ed. Siruela, 1999.