

O LÚDICO E A SOCIABILIDADE INFANTIL*

*Fátima Cabral***

“Um poeta contemporâneo
disse que para cada homem existe uma imagem
que faz o mundo inteiro desaparecer;
para quantas pessoas essa imagem
não surge de uma velha caixa de brinquedos?”
Walter Benjamin

RESUMO

Estudo da sociabilidade infantil, tendo por base relatos orais que focalizam o período 1930-1980 e mostram os brinquedos como uma descoberta do mundo da criança. Compara com os brinquedos industrializados atuais, especialmente os videogames, que conduzem a novas formas de sociabilidade e relacionamento mais distante.

INTRODUÇÃO

Neste texto temos como objetivo refletir sobre o lúdico infantil em uma perspectiva sociológica.

Originalmente, esse tema foi abordado em nossa Dissertação de Mestrado, intitulada “O Lúdico no interior paulista: processos de mutação e seus significados”, defendida em Araraquara, no ano de 1992. Procuramos, na oportunidade, chamar a atenção para o papel e a importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras infantis no processo de socialização da criança, e para isso trabalhamos com três fontes distintas de dados empíricos: relatos orais (30 depoimentos), entrevista com adultos (212 questionários) nas portas de lojas de brinquedos, e entrevista com crianças (111 questionários) que brincam com videogame.

Todavia, neste ensaio, a reflexão se dá a partir dos relatos orais, cuja riqueza de detalhes ainda nos permite novas explorações. Atentamos, aqui, que esses rela-

* Texto apresentado na Mesa Redonda “Temas e Perspectivas do Pensamento Social Contemporâneo”, durante o 22º Encontro Nacional de Estudos Rurais e Urbanos - CERU - 1995.

** Professora Assistente no Departamento de Sociologia e Antropologia da Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP-Campus de Marília.

tos, além de apontar para os padrões de comportamento, de criação e de educação infantil, podem também representar o último testemunho sobre o lúdico enquanto atividade exercida em espaços livres (como ruas, terrenos baldios), marcando a experiência cotidiana de pessoas e lugares que hoje, desprovincianizados, se preparam (?) para um novo modelo de sociabilidade.

Ao registrar a história lúdica das pessoas através de relatos orais, desejávamos identificar que tipo de sociabilidade os brinquedos e as brincadeiras do período em foco (1930-1980) favorecia. Tal registro nos permitiu recuperar alguns jogos e brincadeiras que, hoje, existem muito mais na lembrança de algumas pessoas do que propriamente nas ruas ou nos quintais devido, naturalmente, às transformações sociais, urbanas e de valores pelas quais passamos.

Não pretendíamos, a exemplo do que fizeram alguns folcloristas, apenas registrar as variações lúdicas ao longo do período em questão. Nossa intenção foi - e continua sendo - a de valer-se do lúdico para analisar a construção da sociabilidade infantil. E esses relatos, se não servem como documento fiel e suficientemente representativo dos períodos analisados - inclusive porque valer-se da memória, do relato oral, é trabalhar mais no nível da **representação** que os depoentes fazem sobre o acontecido -, testemunham o lugar do lúdico na composição do tecido social, bem como a importância dos objetos e das imagens por eles suscitadas, na reconstrução dessas relações através da lembrança laboriosa de cada depoente. Lembrança pessoal, mas não exclusiva, pois, como afirma E.Bosi (1987:331), "Somos, de nossas recordações, apenas uma testemunha...".

E, se como diz Halbwachs (1990:47), quando lembramos "... não somos senão um eco" do que vimos, ouvimos, lemos e experimentamos durante toda nossa vida, também podemos dizer que nossos valores e comportamentos derivam, igualmente, de uma prática coletiva e não estritamente pessoal como à primeira vista pode parecer. Assim, esses relatos, por mais que apareçam como uma construção pessoal de cada depoente, revelam os valores, as visões de mundo e o modo de vida de comunidades ou grupos que partilharam o mesmo caldo cultural.

Mais do que isso. Essas lembranças antigas encontram, hoje ainda, eco em nossa própria alma, por tudo o que ouvimos e vimos de um mundo que já é outro no tempo e no espaço mas que, todavia, tenta conservar na memória coletiva, nos objetos e nas paredes, nos papéis e nos livros, nas ruas e praças, as experiências lúdicas e de trabalho: as histórias idas e a identidade das gentes.

RECONSTRUINDO O PASSADO

Lembrar, como nos afirma E.Bosi (1987:17), "... não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e idéias de hoje, as experiências do passado. A memória não é sonho, é trabalho." E no nosso caso, mais especificamente, no caso dos nossos depoentes, é trabalho lúdico. Recordar as brincadeiras e os brinquedos

de outrora, ainda que remeta a um tempo difícil, de carência mais do que de abundância, de poucos e raros brinquedos (especialmente se compararmos com o mercado atual) nos pareceu, sempre, um trabalho lúdico a que se viram submetidos os depoentes. As dificuldades de outrora, o desejo daquele brinquedo inacessível, as dores e as renúncias da infância se tornaram nada frente às dificuldades e aos sofrimentos, às renúncias na vida adulta. O esvaziamento do próprio sofrimento na infância, sublimado agora pelo “mito da infância feliz” (expressão de Fanny Abramovich), contribui, talvez, para que o adulto continue tratando os acontecimentos da infância como algo menor, algo que “vai passar”, sem se dar conta, porém, das marcas que a memória registrará de maneira indelével.

Assim, ao registrar lembranças, registramos a vida material e de trabalho, de sonhos e de esperanças das pessoas. As barreiras e as soluções, encontradas ou impostas, surgem como que a mostrar que, mesmo em um mundo pronto, ainda sobra espaço para modificar o caminho. E isso muitos aprenderam cedo, ao ter que fazer surgir um cavalinho de um cabo de vassoura, um carro veloz de umas tampas de latas, uma bola de um amarrado de meias e panos velhos ou, ainda, a construir um caleidoscópio, a desmanchar o vermelhão que era utilizado para pintar o chão ou o anil que a mãe usava na roupa, para colorir um pouco o mundo que parecia, para alguns, tão sem cor. E quantos de nós não vivenciamos isso? E as surpresas desses momentos eram, muitas vezes, mais estimulantes do que o produto final!

Alguns adultos sublinharam o fato de terem aprendido, quando criança, a tirar “leite de pedra”. São lições que atravessam a vida, mas que somente no momento dessa (re)construção do passado, adquirem o estatuto de aprendizado, de experiência enriquecedora que lhe vale no presente. Essa experiência aparece como fruto de um relacionamento mais profundo com a natureza, o que fica muito evidenciado nos relatos até mais ou menos a década de 1960.

Na descrição desses depoentes, revela-se uma aguçada percepção sensorial do mundo: vê-se, experimenta-se, toca-se, cheira-se o mundo que está à volta. E essa comunicação a pouca distância parecia adiar o processo de massificação cultural e de consumismo, até porque, a variedade de produtos oferecidos, na época, era restrita.

Pudemos também observar, através desses relatos, que especialmente nas classes mais pobres, a obrigação e o lazer das crianças aparecem misturadas em um mesmo processo. Os deveres continham um elemento lúdico e socializador, podendo significar uma nova aventura a cada dia quando, geralmente em bandos, as crianças saíam para procurar lenha no mato para alimentar o fogão. Ou ainda quando saíam para buscar leite ou ovos na vizinhança e, não raro, precisavam correr dos animais enfezados pelas suas provocações e pedras. Ajudar a preparar a terra, cuidar da horta, varrer o quintal eram outras tarefas desempenhadas pelas crianças, fosse na área rural ou bairros que, nesse período, pouco urbanizados, em quase nada se diferenciavam da zona rural. Assim misturada aos adultos e desempenhan-

do uma atividade-meio no processo de trabalho e de sustento da família, a criança aprendia sempre um pouco mais sobre o mundo que a rodeava. Os segredos da terra e das sementes, o ciclo de vida dos animais e das plantas, a transformação da natureza para a satisfação das necessidades da casa. As tarefas desempenhadas pelas crianças eram, pois, significativas no dia-a-dia da família, especialmente porque normalmente se tratava de família numerosa, com muitos irmãos e onde, geralmente, se comia “da mão para a boca”.

Nessas relações ocorria o que alguns sociólogos chamam “socialização em duas vias”, ou seja, um processo recíproco onde socializante e socializado trocam continuamente de papéis, influenciando-se uns aos outros. Observa-se, pois, nesse período, um estilo de vida mais monótono, homogêneo, onde o tempo não significa ainda dinheiro e onde o trabalho não é o único valor dominante.

Obrigações, trabalho, lazer. Houve um momento na história - relativamente recente -, em que objetos, gestos, linguagem impunham um significado às experiências, tornando-as plenas, completas e onde o prazer não era apenas um **produto final** das atividades. Quantas pessoas hoje, mesmo crianças, podem afirmar que seu trabalho é desempenhado de maneira lúdica, prazerosa? “A ética do trabalho transformou-se em ética do consumo, esfera onde a chance de realização do homem pelo trabalho é mínima; o centro de realização foi deslocado para fora do processo produtivo, na esfera do lazer.” (Friedmann, apud Cabral, 1992:65).

Hoje, como ontem, “a racionalidade dos objetos luta contra a irracionalidade das necessidades” (Baudrillard, 1973:14), mas agora tudo vem pronto. É possível encontrar, no mercado, objetos e coisas que imporão, de certa forma, significado às experiências, sem que se precise conhecer ou participar de todo o seu processo de criação. Nesse sentido, o desenraizamento do indivíduo pode acontecer já na infância, quando a criança, servida por uma variedade significativa de objetos-brinquedos, vê-se desestimulada a criar, ela mesma, seus instrumentos de diversão, abandonando-se à previsibilidade daqueles.

A análise dos relatos, mais uma vez, testemunha esse processo, irreversível, na sociedade moderna. Na fala de alguns depoentes (particularmente referente às décadas 1950-1960), todas as coisas requerem intervenção, mediação gestual, destreza, habilidade; todo o corpo é mobilizado na realização dos espaços e das brincadeiras. É nessa espécie de jogo que o corpo encontra uma real possibilidade de se expressar plenamente. Na praxis moderna, entretanto, o corpo está livre e os gestos se resumem, muitas vezes, a apertar botões: “Os objetos são cada vez mais diferenciados, nossos gestos o são cada vez menos.” (Baudrillard, 1973:62) Índícios da era iconográfica?

É ainda na leitura dos relatos que vamos (re)descobrir como e com o que as crianças brincavam: sabugo de milho, latas vazias, chuchu, buchas ou mangas que se tornavam “boizinhos”, “cavalinhos”, etc; meias velhas, pião, bolas de gude, papagaios (ou pipa), carrinhos de rolemã, bonecas (geralmente de papelão), espingardinhas de madeira e outros tantos, com o predomínio dos brinquedos rús-

ticos, manufaturados, sobre os industrializados. Brincadeiras como passar-anel, lenço-atrás, piques, soldado-ladrão, roda, bater figurinha, recitar, encenar, teatrinho...

Essas brincadeiras implicavam ação, movimento, espaço e um número razoável de participantes. Havia, como hoje, divisão entre meninos e meninas de acordo com cada brincadeira - algumas eram "mais femininas" (roda, recitar, passar-anel, bonecas) enquanto outras eram "mais masculinas" (carrinho de rolemã, gude, papagaio, espingarda, estilingue) o que não significa que não havia, vez por outra, interação entre os sexos nessas mesmas brincadeiras, bem como nas brincadeiras de piques, lenço-atrás, queimada, soldado-ladrão.

O grupo de brincadeiras era geralmente composto por vizinhos e por primos - as famílias eram mais numerosas nesse tempo (1930-50) - que se juntavam especialmente nos finais de semana.

Não raro, em determinadas brincadeiras - roda, "minha direita está vaga" (brincadeira com cadeiras), empinar papagaio, rodar pião, contar histórias (especialmente as fantásticas, "de medo") - é fácil detectar a presença de adultos misturados às crianças e jovens adolescentes.

A presença de adultos - mães, de maneira especial - também é detectada particularmente entre as meninas. É comum nesse período as mães confeccionarem bonecas ou roupas para estas. Até 1960 poucas mães (dos nossos depoentes nenhuma), trabalhavam fora; daí as meninas estarem - sempre mais do que os meninos - sob a vigilância das mesmas. Esse cotidiano sugere que pode ter sido a mulher a maior transmissora dos costumes e valores nesse tempo; de um lado, pela sua presença mais constante em casa, o que facilitava uma proximidade e liberdade maior com a criança; de outro, porque o relacionamento do pai com os filhos no período - e os relatos ilustram isso -, geralmente sugerem mais rigidez, autoridade. Poucas palavras e pouca liberdade. Durante uma visita, uma conversa entre adultos, um olhar direto do pai e a criança já sabia que devia sair da sala.

Sexo, por exemplo, era um dos assuntos tabu:

"quando a gente via a mãe barriguda é porque ela tinha feito aquelas coisas que mãe não deve fazer" nos conta um depoente. Havia, porém, um momento que particularmente juntava as gerações: o momento em que, geralmente sob a luz de lamparinas - nas cidades ou sítios isso era comum - algum adulto se punha a contar "causos" como a estória da "mula sem cabeça", do "corre medão que o medinho te pega", da "casa assombrada", do "papagaio misterioso", etc.

Essas histórias fantásticas sempre aglutinavam adultos e crianças, homens e mulheres que atentamente ouviam os relatos dos mais velhos. A relação cotidiana entre as gerações, marcada às vezes mais pela rigidez e pelo silêncio, é então disputada com a cumplicidade da prosa. Atesta-se também, aqui, o valor da narrativa na transmissão da tradição e da cultura.

Outro momento de interação das gerações no período é o das festas religiosas, e especialmente as festas juninas:

“A mais festejada naquele tempo era São João ... Havia toda uma preparação porque a gente fazia fogueira e para fazer fogueira... o ritual era a gente sair pelos pastos. ... Então saía-se a catar [lenha], às vezes saía longe como aqueles que iam, acho que eu já falei daquele ritual que junta serviço com lazer que é aquilo de buscar lenha no Falcão...” (Sr.T.)

Juntar lenha para a fogueira, preparar o pão para ser bento no dia 13 de junho na festa de Santo Antonio; o quentão, o pé de moleque, a pipoca. Essas descrições retratam momentos onde se identificam elementos sociais, econômicos e religiosos, podendo também essas festas serem analisadas (como fez Marcel Mauss, ao retomar as considerações de Malinowski sobre o Kula), como “fato social total”. Construir o balão que subia levando pedidos aos santos, soltar bombinha, busca-pé

“... É, o pau de sebo era também uma coisa muito interessante. Os balões não eram proibidos e a gente ficava a noite deitado ou na varanda da casa, já desde o escurecer; ficava olhando o céu, contando os balões que passavam. Passava um, passava outro... desde o começo de junho era uma espera. Também me lembro que a gente ficava a ouvir, desde o começo de junho, as bombas que estouravam. Eu me lembro disso com muita evocação, uma saudade do estouro longínquo das bombinhas até o escurecer.” (Sr.T.)

Nos sítios não era diferente:

“...convidava toda a vizinhança: primeiro rezava o terço, depois pegava a bandeira e levava no rio - tinha um corguinho perto de casa - a gente ia lá com a bandeira, lavava o pé do santo depois trazia, aí punha no mastro e erguia a bandeira.” (Srª.R.C.)

O ciclo de festas juninas - de 13 a 29 de junho - marca o início da estação agrícola; é a “festa da produção”. Daí a tradição de banhar o santo: “é para abençoar tudo o que se relaciona com a água e até mesmo com o controle das chuvas.” (Araújo, apud Cabral, 1992:45). Durante a Idade Média, também no período agrícola, a fogueira (fogo que fecunda o solo) e o barulho serviam para “afugentar o demônio nessa fase perigosa de transição entre duas estações.” (idem,46)

Festas juninas, festa de Reis e mesmo a Procissão do Senhor Morto, durante a Semana Santa eram, na fala desses depoentes, períodos muito esperados e festejados. Eram meios de diversão na época, período que marcavam o tempo e as

estações. Não ainda o tempo-mercadoria, mas o tempo monótono, de experiências cambiantes, qualitativas, heterogêneas, comunitárias, onde os limites entre o público e o privado eram menos demarcados, tênues.

Observa-se - pela literatura e pelos relatos - que esse foi também um período com certo predomínio da oralidade. Nele se destaca, por exemplo, o papel desempenhado pelo rádio no cotidiano das pessoas:

“Como a gente se distrai... É o rádio, uma das formas que tá dentro de casa. Apesar do grupo de vizinhança ser bastante grande, eu acho que a gente acorda ouvindo o rádio, o grande Jornal Falado Tupi, do tempo da guerra e os programas mais variados.” (Sr.T.)

Num universo diluído, pouco urbanizado, de longas distâncias (especialmente para quem vivia no meio rural), as notícias que antes só chegavam pela boca dos passantes ganham, com o rádio, outra velocidade. Não perdem, contudo, a teatralidade, a capacidade de mexer com a imaginação das pessoas. As informações vindas de longe a fomentavam, sugerindo em cada ouvinte uma imagem diferenciada sobre o acontecido. Informes sobre a Segunda Grande Guerra, sobre, mais tarde, a copa de 50... tudo tinha um contorno particular; as jogadas adquiriam, muitas vezes, lances ainda mais espetaculares na imaginação dos torcedores. Da guerra, a crueldade e a estupidez - inimagináveis em sua dimensão bruta - só se faziam perceber quando eventualmente retornava para casa algum conhecido mutilado: *“era uma coisa distante...”* nos relata um depoente. Mais próximas e reais eram as emoções provocadas pelas radionovelas.

O advento da televisão (que no interior se dá aproximadamente no início da década de 1960), inaugura o confronto entre duas linguagens: a oral e a visual.

Milanesi (1985) registrou as transformações ocorridas em uma pequena cidade no interior paulista - Ibitinga - a partir do momento em que a televisão adentrou no seu cotidiano, modificando por completo a relação tempo/espço. Alteraram-se os hábitos de visitas, de lazer, os valores, o comportamento e as necessidades das pessoas que foram se integrando à sociedade industrial e à cultura por ela gerada. *“Essa transformação foi marcada, com destaque, pela alteração do trabalho e lazer. Se antes, na sociedade caipira tradicional, não havia divisão marcante, passaram a ser considerados pólos opostos e jamais confundidos.” (Milanesi, 1985:122)*

Depois da televisão, computadores, fax, videocassetes, videodiscos ajudam a caracterizar cada vez mais o período visual e tátil das experiências. Estimulando a individualização do consumo, esses objetos são cada vez mais valorizados, personificados, enquanto que o homem o é cada vez menos. A singularidade dos sujeitos dá lugar à individualidade, ao personalismo exacerbado, a auto-suficiência. Mas essas características afloram em um novo tempo...

A REORGANIZAÇÃO SOCIAL DOS ESPAÇOS

As considerações feitas nos dão uma visão preliminar das experiências lúdicas vividas nas décadas de 1930, 1940 e 1950, período onde se ressalta uma percepção mais sensível do mundo. Ou seja, nessas décadas, as pessoas parecem utilizar mais os sentidos nas suas relações. E isso parece ser possível, tendo em vista a condição de subcomunicação a que estão sujeitos esses depoentes.

Todavia, com as transformações havidas nas sociedades a partir da década de 1960, sob a emergência dos protestos humanistas, dos movimentos feministas e, de maneira especial, sob a influência da televisão, essa maneira de perceber o mundo parece ter-se enfraquecido. Também as regras cotidianas na família, especialmente no que diz respeito à criação dos filhos, parecem ter-se alterado.

O cuidado com a prole, que antes estava a cargo da família, passa a ter um caráter mais coletivo, em creches ou escolas maternas, por exemplo, já que a mulher, estimulada pelo mercado e/ou premiada pelas dificuldades financeiras, passa a maior parte do tempo em trabalho fora do ambiente doméstico.

Uma outra dinâmica familiar se impõe à história das famílias: nova concepção sobre maternidade/paternidade, sobre a divisão de papéis, sobre a repressão, sobre a educação dos filhos. Há uma valorização do novo em todos os setores, da mudança, da busca do equilíbrio entre corpo e mente, da cultura e, particularmente, do trabalho da mulher enquanto atividade produtiva. Redefinem-se, pois, os papéis familiares. Ganham espaço a psicologia e as instituições pedagógicas - estas influenciando cada vez mais cedo na vida das crianças, especialmente as de classe média.

Com o trabalho fora, as mães retiram os olhos vigilantes de sobre os filhos. As ruas e os quintais, antes lugares privilegiados para as aventuras infantis, tornam-se lugares perigosos e sujos, lugares a serem evitados, ainda mais pelas crianças de famílias economicamente mais abastadas. Evidentemente, as cidades estão mais urbanizadas, as ruas mais movimentadas e perigosas, e terrenos disponíveis às estripulias só mesmo nas periferias. Assim, mesmo no interior, apenas nos bairros mais afastados é que o aparecimento das crianças, suas brincadeiras, gritos e gestos imprimem movimentos e conteúdos diferentes às ruas.

As casas também são montadas para atender às famílias - agora pouco numerosas em relação ao número de filhos - que têm pouco tempo para os afazeres domésticos. Mais ou menos providas com as "máquinas desejanças" (DELEUZE e GUATTARI, 1976), os eletrodomésticos "faz-de-tudo", valoriza-se em primeiro lugar a funcionalidade do espaço doméstico. Especialmente nas casas de classe média ou alta, o universo livre para a criança se reduz ao "quarto da bagunça" que está sujeito, ele também, aos limites impostos pelo padrão de ordem, de tolerância ao barulho e à higiene de cada família.¹ Os brinquedos são aqueles que não representam sujeira - laváveis, descartáveis - e, de preferência, os "pedagógicos".

Ao escapar da vigilância da mãe, a criança é mais facilmente seduzida pelo vigilante olhar eletrônico da TV que, não raro, a mantém dentro de casa muito mais completa e complacientemente que o olhar severo daquela. Sem dúvida, em muitas

famílias, a TV é a aliada perfeita para a mãe que não pode se ocupar tão inteira e intensamente da educação e do cuidado dos filhos: uma estratégia de sobrevivência. Não obstante, raramente se percebe que o universo social da criança está se elegendo, está se constituindo como um universo de relacionamentos e de contatos à distância, pelo olhar. Na nova organização social dos espaços, a mobilidade do corpo, os gestos, dão lugar à mobilização do olhar. Dos cinco sentidos, o olhar, na sociedade atual, é certamente o mais solicitado.

E se foi a TV quem primeiro inaugurou a possibilidade de relação global do indivíduo com o real (favorecendo assim a geração de uma identidade coletiva, a desprovincianização, mas também a massificação), o desenvolvimento da técnica e da microeletrônica, em particular, têm redefinido essa relação com o mundo global cada vez mais não só pela visibilidade, mas também pela "tactilidade universal", provocando o que Sodré chama "a exacerbação tecnológica dos sentidos." (Sodré, 1990:66)

Esse processo, que se inicia desde cedo na vida das crianças, seja pela sua longa exposição frente à TV, seja pela manipulação de brinquedos e objetos cada vez mais automáticos, eletrônicos, sobre os quais ela desconhece os intrincados mecanismos de construção, reafirma-lhe a cada dia o imaginário de uma sociedade homogênea, "passível de um controle tecnocrático e de redução ao universo individual." (Sodré, 1990:66).

Observa-se, portanto, nesse processo, não só o deslocamento do espaço das brincadeiras, como também, e conseqüentemente, o desaparecimento dos jogos de rua tipo amarelinha, pega-pega, cabra-cega, piques, etc. Essas brincadeiras necessitam, além de espaço, de um número razoável de pessoas para lhes conferir emoção, encantamento, dramaticidade.

Essas mudanças, contudo, são decorrências naturais dos processos de transformação e de adaptação por que passam as pessoas e a sociedade. Não obstante, além desse processo natural e temporal de substituição do velho pelo novo, há um outro processo de destruição, estimulado pela "razão instrumental que busca tão somente a eficácia e a produtividade e transforma o indivíduo em instrumento de si próprio." (Matos, s.d., 45)

Tal processo pode ser notado, por exemplo, quando começamos a observar melhor os espaços que as cidades têm reservado (ou negado) às crianças e jovens adolescentes. Vejam-se, por exemplo, as praças públicas. Mesmo em Araraquara - lugar da nossa pesquisa e onde é possível encontrar-se até mais de uma praça em cada bairro - elas oferecem pouca oportunidade às crianças. Geralmente um tanque de areia, balanço e gangorra - quando não estão quebrados - são as únicas motivações, os únicos convites que a cidade reserva à comunidade infantil (exceto, é claro,

1 Nas casas mais populares, porém, geralmente nas periferias, o espaço doméstico é tão pequeno que não resta à criança outra alternativa senão brincar fora da casa, na rua ou no "campinho".

Ainda assim, as praças são espaços completos, muito bem planejados e delimitados pelos adultos, com a mesma precisão e visão funcional com que se planeja um estacionamento público, um calçadão (que são criados para favorecer o comerciante) ou um shopping-center. Não passam de uns poucos metros artificialmente disponíveis.

Mesmo nas praças com *playground*, o convite é para uma passagem rápida porque elas não possuem infra-estrutura adequada - quando muito possuem um banheiro mal cheiroso! Não se reservam espaços incompletos para que a criança os preencha, lugares onde se pode dizer que o brincar é uma conquista, um espaço livre para a criação, para a evasão, para a aventura.

Atualmente, a criança que até pouco tempo disputava a rua e os espaços públicos com os adultos, vê seu espaço ser cada vez mais reduzido. E esses espaços, ainda que não imponham limites à imaginação, também não oferecem alternativas ao controle e à disciplina a que as crianças já são submetidas no parquinho das escolas ou das creches que freqüentam. Não são lugares alternativos, qualitativos, mas uma monótona repetição de espaços já vivenciados.

As ruas e os terrenos baldios, por sua vez, vão se transmutando da rudeza para a limpeza, de espaços qualitativos, cheios de significados, para espaços abstratos, produtivistas, com valor de troca. Os campinhos dão lugar, de repente, a edifícios, oficinas, bares; destroem-se os símbolos, materiais ou rituais, suportes da memória coletiva. Conseqüência do progresso das cidades.

Uma pesquisadora arquiteta, ao estudar os lugares reservados às crianças nas cidades, observa, contudo, que “A organização e a distribuição dos espaços, a limitação dos movimentos, a nebulosidade das informações visuais e até mesmo a falta de conforto ambiental estavam e estão voltados para a produção de adultos domesticados, obedientes e disciplinados - se possível limpos -, destituídos de vontade própria e temerosos de indagações.” (Mayumi, 1989:10)

O espaço urbano parece, pois, se constituir - cada vez mais - pela expulsão, pela destruição de espaços livres, teatrais, rituais. A rua não é mais o “lugar de espetáculos”. Nela os movimentos são direcionados, ritmados de maneira a se evitar gestos imprevistos, a cultura autônoma. A cidade é agora o lugar da disciplina social: há pouco espaço para o império do faz-de-conta.²

Não é de se estranhar, pois, o fato de crianças, jovens e mesmo adultos estarem seduzidos pelos videogames. De um lado, jogar videogame é um fator de diferenciação social e de prestígio entre a garotada. Todavia, por outro lado, talvez o fator mais preponderante seja porque as crianças e os jovens, no geral, gostam da velocidade, do movimento, têm certa volúpia pelo desafio e pelo perigo. Isso pode ser notado, por exemplo, entre os adolescentes que praticam *motocross*, os que praticam *paintball* (hoje já um pouco fora de moda), ou, especialmente, os que

2 A resistência aparece apenas com os jovens funkeiros, grunges e outras tribos que, nos grandes centros, tentam mostrar que a cidade não é só feita de pedras.

desafiam a morte em busca de aventura, tirando “rachas” nas ruas, em plena madrugada, com carros ou motos.

A exacerbação do individualismo em nossa sociedade, a exaltação do ego (heróico, destemido), tem levado muitos jovens à prática desses “jogos de azar” pelo mesmo impulso de auto-absorção que destruiu Narciso. Este, “ao se ver espelhado na superfície da água, esquece que a água é uma outra coisa, que está fora dele próprio, e desse modo se torna cego a seus perigos.” (Sennett, 1989:395). Diante desse quadro, é realmente “surpreendente que os analistas não se perguntem se, uma vez que agora são capazes de detectar o narcisismo, a sociedade em que se move esse eu não estaria encorajando o aparecimento desses sintomas.” (idem, 397)

Os videojogos de um modo geral e os jogos específicos para computador, de modo especial, oferecem àqueles que os manipulam, a possibilidade de inserir-se em uma “realidade” mais rica em emoção do que a que poderá encontrar, certamente, em sua própria experiência, particularmente quando esta não corresponde às suas potencialidades criativas. Enquanto a realidade muitas vezes é tomada como ilegítima, no jogo, tudo o que importa é “a fantasia que se tem a respeito do que estão sentindo” quando jogam. (idem, 396)

Todavia, esses jogos estão, de forma inequívoca, marcando o fim de um tempo em que se podia detectar, em cidades grandes e médias, uma cultura regional, um estilo de vida local, especialmente no que tange à troca de experiências, aos gestos significativos, ao contato dos corpos nos momentos épicos da infância: “as experiências estão deixando de ser comunicáveis” e “o valor de certas afinidades singulares entre a alma, o olho e a mão” já não transparece nas relações. O saber contido na tradição se devanesse: não há o que ser cambiado, ensinado. (Benjamin, 1985). O sistema de informação (computadorizado, tecnificado), eixo central no processo de “mundialização da cultura” parece, pois, exacerbar o que já previra Benjamin: estamos cada vez “mais pobres em histórias surpreendentes”, pois “tudo está a serviço da informação” e “em evitar explicações”.

Não obstante, inclinados que somos a rejeitar a idéia de que a tecnologia estimula comportamentos a-sociais ou anti-sociais, entendemos ser um outro tipo de relacionamento e de sociabilidade, mais à distância, o que se avizinha. Agora não mais com os corpos, dentro de um dado limite de espaço e de tempo, mas o rompimento de todas as barreiras e a possibilidade de uma relação horizontal sem limites. Computadores, fax, CD-Rom ajudam a caracterizar cada vez mais esse período visual e tátil das experiências. Tais objetos é que irão descrever o espaço dessas novas relações.

Entretanto, “a indústria não pode ela própria preencher de ‘conteúdos’ essas tecnologias, pô-las a funcionar plenamente e enriquecer com elas o universo da cultura.” (Machado, 1993:28). Cabe, pois, aos educadores, aos artistas, aos filósofos e a nós, militantes nas ciências sociais, intervir de maneira radical para que a

operacionalidade tecnológica sirva também ao refinamento da sensibilidade, dos vínculos sociais e culturais e não apenas para otimizar a racionalidade e as relações *input/output*.

BIBLIOGRAFIA

- BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. Campinas-SP: Papirus, 1992.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança o brinquedo a educação*. São Paulo: Summus, 1984.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BOSI, Ecléa. "Cultura e desenraizamento". In: BOSI, Alfredo (org). *Cultura brasileira, temas e situações*. São Paulo: Ática, 1987a.
- BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade: lembrança de velhos*. 2.ed. São Paulo, T.A. Queiroz, 1987b.
- CABRAL, Fátima A. *O lúdico no interior paulista: processos de mtação e seus significados*. Dissertação de Mestrado, Araraquara, 1992.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vertigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. Apêndice. "Balanço: programa para máquinas desejanter". In: *O anti-édipo*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.
- HELLER, Agnes. *Sociologia de la vida cotidiana*. 3.ed. Barcelona: Ediciones Península, 1991.
- KLINEBERG, Otto. *Race differences*. New York: Harper, 1954. Apud DOBZHANSKY, T. O homem em evolução. São Paulo: Polígono/EDUSP, 1968.
- LIMA, Mayumi Souza. *A cidade e a criança*. São Paulo: Nobel, 1989.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- MATOS, Olgária C.F. "A cidade e o tempo: algumas reflexões sobre a função social das lembranças". Texto apresentado na Reunião Anual da SBPC, 34, no Simpósio "Cidade e Utopia", s.d. (xerox)
- MILANESI, Luiz Augusto. *O paraíso via Embratel*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
- NOVAES, Aduato (org). *Rede imaginária: televisão e democracia*. São Paulo: Cia. das Letras, 1991.
- RICOEUR, D. et alii. *As culturas e o tempo*. Rio de Janeiro: Vozes; São Paulo: EDUSP, 1975.
- SCHAFF, Adam. *A sociedade informática*. São Paulo: Brasiliense/UNESP, 1990.
- SENNET, Richard. *O declínio do homem público: as tiranias da intimidade*. São Paulo: Cia.das Letras, 1989.
- SODRÉ, Muniz. *A máquina de Narciso: televisão, indivíduo e poder no Brasil*. São Paulo: Cortez, 1990.

- SODRÉ, Muniz. O social irradiado: violência urbana, neogrotesco e mídia. São Paulo: Cortez, 1992.
- VYGOTSKY, L.S. "O papel do brinquedo no desenvolvimento". In: A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

ABSTRACT

The research of infantile sociability, based on verbal reports focusing the period between 1930-1980, that shows the toys as the world discovery by the child. It compares to the up-to-day industrial made toys, specially the videogames, which drive to new forms of sociability and more distant relationships.