

BENJAMIN, OS BRINQUEDOS E A INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA

Ana Marta Meira

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO: O presente artigo traz reflexões acerca do brincar e da infância na contemporaneidade, tendo como eixo as contribuições de Walter Benjamin em seus escritos sobre os brinquedos. A posição subjetiva na contemporaneidade, marcada pela autonomização e o individualismo, reflete-se nas vias de transmissão educacional. Considerando-se que o brincar é um processo que produz subjetividades, observa-se que hoje as crianças encontram-se confrontadas com a crescente subtração deste espaço de criação, por excelência. Efeitos desta posição podem ser evidenciados na clínica psicanalítica, na qual as crianças manifestam dificuldades em relação a colocar em jogo a criação, revelando traços dos efeitos de transmissão que o social rege.

PALAVRAS-CHAVE: infância, criança, brincar, brinquedos, subjetividade, contemporaneidade, transmissão, narrativa, sociedade.

BENJAMIN, THE TOYS AND THE CHILDHOOD IN CONTEMPORARY DAYS

ABSTRACT: This article presents reflections about child-play, toys and childhood in the contemporary days. The most important contributions came from Walter Benjamin and his writing about the toys. The subjective contemporary position is marked by the autonomization and the individualism, which reflects in the educational ways. Considering that the play is a subjective process it's observed that the children today are confronted with the growing subtration of this creation space by excellency. The effects of this position are observed even on the psychoanalytical clinic, where the children reveal difficulties when trying to create, revealing consequences of the transmission effects ruled by this society.

KEY-WORDS: childhood, child, play, toys, subjectivity, contemporary, transmission, narrative, society.

Memória dos brinquedos, memória do brincar, são processos que Walter Benjamin analisa no livro *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. Ao mesmo tempo em que realiza uma análise histórica, aponta para a crescente massificação própria da evolução industrial que acaba por inscrever o brinquedo em uma dimensão de homogeneização. O apagamento da singularidade, a “plastificação” dos brinquedos, evoca a era social que Benjamin aponta como própria do capitalismo que avança revelando seus contornos inclusive no campo da infância. Neste sentido, os brinquedos evocam as formações do social, são objetos que revelam em sua configuração os traços da cultura em que se inscreve. A infância contemporânea apresenta traços que nos remetem a pensar acerca do que encontra-se apagado no brincar, hoje.

Das bonecas de porcelana às Barbies, podemos transitar pela história dos brinquedos que na contemporaneidade tende a ser homogênea, globalizada, apagando e gestando esquecimentos (HUYSSSEN, 2000) ali onde se inscreveria a singularidade. A memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo¹. A exaltação do objeto eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões *tecno* do mais avançado, do melhor. Hoje, a dimensão do social confere ao sujeito um lugar onde o singular encontra-se fragmentado na multiplicidade que o rege. Os brinquedos, como bem aponta Benjamin, refletem esta transformação. Acabam por transformar-se em “brinquedos em série”².

1 Encontramos no trabalho de Freud sobre os sonhos uma afirmação que é reveladora dos efeitos dos sobre-estímulos sensoriais: “... Em igual sentido atua ao despertar o total apagamento da atenção pelo mundo sensorial, que com seu poder destrói quase a totalidade das imagens oníricas, que fogem ante as impressões do novo dia, como ante a luz do sol o resplendor das estrelas.” (p.375) Em *A literatura científica sobre os problemas oníricos*, A interpretação dos sonhos, cap. I, Obras completas, Vol. I, Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1973. Sendo o brincar tecido por devaneios, podemos pensar acerca dos efeitos da sobre-estimulação em sua configuração. Observamos que o excesso de estímulos acaba por apagar a possibilidade criativa da criança, na medida em que não possibilita o tempo de suspensão necessário para a criação própria da brincadeira.

2 Benjamin, comentando a obra de Karl Gröber sobre a história do brinquedo aponta para o mérito deste em “ter mostrado de maneira concludente que o brinquedo é

Spielberg, no filme *Inteligência Artificial*, revela desdobramentos do processo de tecnificação e da dimensão virtual que os brinquedos apresentam na contemporaneidade. Este filme nos fala da memória pré-fabricada e manipulada, metaforizada no funcionamento do “menino-robô”, programado a partir de algumas palavras-chave, dimensão do “humano robotizado”, onde, para “funcionar-existir”, bastam algumas senhas. O culto às imagens e ao artificial povoa o filme, gestando, passo a passo, o esquecimento e a anestesia social. Não há lugar para as palavras, o corpo, as relações, as histórias. Universo programado e artificializado, busca na mimesis a superação do humano, da falta, pela via da tecnologização avassaladora. As paisagens das janelas são mimetismos da natureza, imagens que apagam à memória o que está fora (MEIRA, 2001).

Encontramos na televisão outras vias que operam a artificialização da existência, inclusive nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim. Este excesso de estímulos acaba por gerar uma fragilização que revela-se no próprio tecido do brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas, rápidas, velozes, nas quais as crianças ensaiam metáforas incipientes³. A fragilização da narrativa revela-se nas novas configurações do brincar, marcadas pela exigência da novidade incessante e pelas constantes rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo.

As crianças, ao brincar, situam-se na dimensão do sonho, do devaneio, como Freud apontava (FREUD, 1973). Hoje, este sonho

condicionado pela cultura econômica e, muito em especial, pela cultura técnica das coletividades.” (p.100), em *Brinquedos e Jogos, Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*, SP, Ed. 34, 2002.

3 Benjamin, em *O narrador*, escreve sobre as transformações que se operam na dimensão da narrativa que com o avanço das formações capitalistas passa a ser breve: “Assistimos em nossos dias ao nascimento da *short story*, que se emancipou da tradição oral e não mais permite essa lenta superposição de camadas finas e translúcidas, que representa a melhor imagem do processo pelo qual a narrativa perfeita vem à luz do dia, como coroamento das várias camadas constituídas pelas narrações sucessivas.” (p.206) É interessante observar que esta fragilização também se revela na narrativa que sustenta o brincar. Em Benjamin, Walter - *O narrador - Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, Obras escolhidas I, *Magia e técnica, arte e política*, SP, Ed. Brasiliense, 1986.

encontra-se marcado pelas imagens e palavras que conformam sua vida na promessa da felicidade em um biscoito, do prestígio em uma *Barbie*, da feminilidade em um salto da Carla Perez, da masculinidade em um *Dragon Ball*, fazendo com que traços que seriam singularizados pela história familiar e cultural passem a sê-lo pela via das marcas do objeto, artificial e fragmentado⁴. As crianças encontram-se submetidas à vigência hegemônica de uma formação social que anestesias na raiz a possibilidade de diferenciação e distanciamento crítico.

Convém ressaltar que este processo social não é homogêneo, já que há nos laços sociais modalidades que se diferenciam em função de particularidades culturais, históricas e familiares. Mas observa-se que prevalece a direção em que os laços sociais hoje se fundam, que é marcada pelo repúdio a uma posição crítica e pela busca incessante de referências narcísicas, marcas de ser, no ter.

Suspender o tempo e brincar é hoje um ato de extremo desafio que as crianças tem de enfrentar frente à avassaladora rede de aparelhos virtuais que invadem sua vida, anestesiando seus movimentos corporais e seu pensamento. Os adultos costumam se sentir absolutamente incapazes de assistir do início ao fim os desenhos animados da moda. Plenos de cenas rápidas e de disputas violentas, exigem que se consiga, a cada segundo, apreender o sentido das seqüências que se processam de forma extremamente veloz. Estes

4 A este respeito, uma cena ocorrida em uma sessão de análise de uma menina de 6 anos é ilustrativa: "Ela pega uma tabuleiro de jogo, um dado, dois bonecos e diz: "Joga o dado!" Pergunto a ela: "Como vai ser o jogo?" Ela repete, de forma imperativa: "Joga o dado!" Ao que, jogo, Cai o número 4. Ela diz: "Anda quatro casas!" Eu ando. Ela fala: "Agora diz: roubaram a mãe!" Ela faz a mesma seqüência e ao final diz: "Roubaram a mãe!" Lembro-me de uma propaganda que passa na TV onde há crianças jogando e a cada passagem dizem uma frase alusiva à drogadição: "Perdeu a namorada!", "Overdose", "Roubou a mãe!", etc.. Chama a atenção que esta mensagem acaba por produzir o efeito de fazer falar isto que pretende prevenir. Quando questiono com a menina se ela havia visto isto na TV, ela confirma. Mas não fala mais no assunto, depois que lhe disse que já havia visto isto na TV, e que era uma propaganda. "Mas, e roubaram a mãe, como é isto que é dito?" lhe pergunto. Ela sacode negativamente a cabeça, como se então parasse para pensar no que automaticamente repetira. Diz: "Não, não! Vamos brincar de outra coisa." Certamente aí também encontram-se em jogo suas fantasias que se enlaçaram à mensagem da TV. Mas isto não subtrai seus efeitos de ser uma das fontes que marcam a cultura na atualidade e de inscrever marcas inconscientes, muitas vezes de forma subliminar.

desenhos são o roteiro de muitas brincadeiras que as crianças inventam, onde os personagens e suas façanhas são a referência.

Os *games*, jogos virtuais, não tem a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos ou bonecas. Prescindem da presença do outro, e da materialidade dos brinquedos⁵. Obviamente, são formas que as crianças encontram de falar deste universo que as cerca, de apropriar-se dele ao navegar nas vias eletrônicas, mas a automatização que rege os jogos virtuais apresenta efeitos de apagamento do tecido social que se construiria *em presença*.

A dimensão com que os adultos são encontrados frente ao desfile de objetos de consumo no social é marcante e opera de forma avassaladora o apagamento da história, onde gestões de memória e esquecimento se enlaçam.⁶ É comum os pais assistirem como espectadores ao espetáculo cotidiano que as crianças revelam em sua infância. Não julgam, não interferem, não proíbem, apenas se dedicam a oferecer às crianças os objetos que lhes são mostrados virtualmente, em uma dimensão de excesso. Questionar esta atitude é tomado como algo retrógrado e ultrapassado. Talvez porque traga luz à memória de que o apagado, ali, é a dimensão de brincar com o que falta, onde o objeto encontra-se subtraído.

A referência ao que falta, ou a um passado que confronte o sujeito com a dimensão da falta se apaga, hoje. O “moderno” é não ter a história como referência, prescindir do outro, ser autônomo, artificializado em meio a um emaranhado sem fim de objetos sem nenhuma utilidade a não ser a de sustentar a ilusão de uma completude impossível. Benjamin, a este respeito,

5 O questionamento a respeito da posição da criança nos jogos ditos interativos é desenvolvido no trabalho *Du jouet mécanique au jouet électronique Ou 150 ans de jouets animés*, de Karine Vandroux, Jouet MAG! N°14, décembre 2001.

6 Andreas Huyssen, em *Seduzidos pela memória*, realiza uma análise dos processos de gestão de memória e esquecimento que se operam na sociedade contemporânea: “A crescente aceleração das inovações científicas, tecnológicas e culturais numa sociedade orientada para o consumo e o lucro cria quantidades cada vez maiores de objetos, estilos de vida e atitudes fadados à rápida obsolescência, e assim faz encolher efetivamente a duração temporal daquilo que pode ser considerado o presente, num sentido concreto. O aspecto temporal dessa obsolescência planejada é, evidentemente, a amnésia. (...) Seja um paradoxo ou uma dialética, a disseminação da amnésia na nossa cultura se faz acompanhar de um incoercível fascínio pela memória e pelo passado.” (p.75-76) Op. cit.

escreve: “A cega vontade de salvar o prestígio da existência pessoal, de preferência a destacá-la, pelo menos, através da soberana avaliação de sua impotência e de seu embaraço, do pano de fundo do engeguecimento geral, impõe-se quase por toda parte.” (BENJAMIN, 1993, p.24)

Em *Infância e Pensamento*, Jeanne Marie Gagnebin escreve sobre as crianças e a posição diferenciada que assumem diante dos adultos, onde elas vêem “aquilo que o adulto não vê mais, os pobres que moram nos porões cujas janelas beiram as calçadas, ou as figuras menores nas bases das estátuas erigidas para os vencedores.” (p. 182) É desde esta dimensão que as crianças olham o mundo, marcando com suas perguntas as bordas, as falhas, o invisível, o inaudito. Transformam objetos minúsculos em fantasias, em brincadeiras que se estenderiam horas a fio, não fossem interrompidas incessantemente pelas exigências excessivas de desempenho a que hoje são confrontadas.

BENJAMIN E OS BRINQUEDOS

Walter Benjamin realizou vários escritos sobre os brinquedos e os livros infantis onde registra sua história e configurações ao longo do desenvolvimento industrial e pós-industrial. Remete-nos a museus de brinquedos onde encontram-se entre outros brinquedos clássicos, como as bonecas de porcelana, os soldadinhos de chumbo, já na época em processo de “esquecimento”, conforme observa.

É interessante notar que nas fronteiras dos brinquedos vão surgindo no séc. XIX os primeiros instrumentos de diversão que possuem traços da virtualidade referidos por Benjamin: “Ainda mais profundamente do que por teatro de marionetes, somos introduzidos nos mistérios do mundo lúdico pelas câmaras ópticas, pelos dioramas, mirioramas e panoramas,⁷ cujas imagens eram confeccionadas em sua

⁷ Em *Infância em Berlim*, Benjamin escreve sobre o *Kaiserpanorama*, descrevendo de forma singular estes antigos aparelhos visuais coletivos: “No ano de 1822, Daguerre inaugurara seu Diorama em Paris. Desde então essas caixas claras, cintilantes, aquários do distante e do passado, aclimataram-se em todas as avenidas e bulevares da moda. Aí, como nas passagens e quiosques, ocuparam esnobes e artistas antes de se transfor-

maioria na cidade de Ausburgo. "Já não se tem mais isto", ouve-se com freqüência o adulto dizer ao avistar brinquedos antigos. Na maior parte das vezes isso é mera impressão dele, já que se tornou indiferente a essas mesmas coisas que por todo canto chamam a atenção da criança." (BENJAMIN, 2002, p.84), comenta o autor. Benjamin realiza um interessante enlace entre a imagem e o lúdico, prenúncio da evolução posterior do brinquedo e do avanço das transformações que se processariam neste campo na direção do virtual.

Na Europa, inicialmente elaborados em pequenas oficinas,⁸ os brinquedos de madeira, estanho e outros materiais eram confeccionados a partir de especialidades que se diferenciavam a partir das formas e materiais utilizados. "Quando, no decorrer do século XVIII, afloraram os impulsos iniciais de uma fabricação especializada, as oficinas chocaram-se por toda parte contra as restrições corporativas. Estas proibiam o marceneiro de pintar ele mesmo as suas bonequinhas; para a produção de brinquedos de diferentes materiais obrigavam várias manufaturas a dividir entre si os trabalhos mais simples" (BENJAMIN, 2002, p.90). Nesta época fica marcada a fragmentação que passa a operar também no campo da fabricação dos brinquedos.

A partir da segunda metade do século XIX, Benjamin aponta para a mudança que se revela na forma dos brinquedos, que deixam de ser miniaturas. Refere que estes brinquedos, próprios para o quarto de criança que na época encontrava-se em formação, prescindem dos cuidados maternos. Escreve: "... em seus pequenos formatos, os voluminhos mais antigos exigiam a presença da mãe de maneira muito mais íntima; os volumes *in quarto* mais recentes, em sua insípida e dilatada ternura, estão antes determinados a fazer vista grossa à ausência materna. Uma emancipação do brinquedo põe-se a caminho; quanto mais a industrialização avança, tanto mais decidida-

marem nas câmaras, onde, no interior, as crianças estreitavam amizade com o globo terrestre, de cujos círculos o mais agradável – o meridiano mais belo e mais rico em imagens – atravessava o Kaiserpanorama." Em *Rua de mão única*, op. cit., p. 76.

⁸ Convém ressaltar que os primeiros brinquedos, na Antigüidade, eram relacionados a objetos religiosos. "É certo que as crianças jogavam durante a pré-história. Vários brinquedos estavam ligados, primeiramente, a objetos sagrados ou religiosos, nas civilizações do Oriente." Em *Os primeiros jogos e os jogos da Antigüidade*, M. Marc Wellens, Revue Musée du Jouet, França, 2001, em www.musee-du-jouet.com

mente o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais.”(BENJAMIN, 2002, p. 91-92).

É interessante a observação de Benjamin sobre a transformação do brinquedo como efeito da industrialização, marcando o distanciamento entre as crianças e seus pais que, antes, produziam-nos juntos. O autor aponta para os objetos prediletos da criança no brincar: “Madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, e todos eles já eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo era ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos. Mais tarde vieram os metais, vidro, papel e até mesmo o alabastro.” (Idem, p. 92) Mais adiante, afirma: “Conhecemos muito bem alguns instrumentos de brincar arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária (possivelmente ligados na época a rituais): bola, arco, roda de penas, pipa – autênticos brinquedos, “tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto”. Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva.” (Idem, p. 93)

Estes objetos que propiciam à criança o contato, a construção e a desconstrução, encontrados nos mais insólitos lugares, produzem mais prazer à criança do que os brinquedos plastificados, até hoje. É comum a observação de que quando uma criança pequena recebe de presente um brinquedo, muitas vezes interessa-se mais pela caixa do que por este. Observamos também que a preocupação extrema com a segurança e a saúde, marcas ideais da sociedade de consumo, acaba por revelar-se na dimensão dos brinquedos, que na maioria são plastificados, esterilizados, inquebráveis.⁹

No escrito *Brinquedos e jogos*, Benjamin analisa a repetição intrínseca ao brincar: “Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o “mais uma vez”. ... Para ela, porém, não bastam duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e

⁹ A superproteção de muitos brinquedos modernos revela o excesso de preocupação com a segurança e a saúde, que acaba por anestesiar o próprio processo de criação do brincar. Nos próprios detalhes de sua descrição evidencia-se este excesso.

milhares de vezes.” Nesta passagem, ele evoca o duplo sentido da palavra jogos – *spiele* -, na língua alemã¹⁰: “... talvez aqui resida a mais profunda raiz para o duplo sentido nos “jogos” alemães: repetir o mesmo seria o elemento verdadeiramente comum. A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito.” Entre o brincar e o jogar, o 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 (BENJAMIM, 2002, P. 03).

A polissemia própria da palavra brincar, referida por Benjamin, também ocorre na língua inglesa: *play* pode ter o sentido de jogar ou brincar. Cabe analisarmos esta dupla dimensão que é própria da intersecção entre o jogo e o brincar (Idem, p. 102-103). Os jogos de *video-game* revelam esta dupla face: são considerados brinquedos, mas *game* significa jogo. Perguntei a um menino que é apaixonado por estes jogos, se “afinal, *video-game* é brinquedo, ou é jogo?” Ele respondeu prontamente: “É um brinquedo-jogo. Brinquedo porque tem manhas, e jogo porque tem que passar de fase.” Os brinquedos interativos da atualidade apresentam esta duplicidade. Pergunto ao mesmo menino, a seguir: “Mas então, não tem faz de conta em *video game*?” Ao que ele responde: “Eu faço de conta que sou o personagem do jogo, escolho um, e passo a ser ele. Aí tem faz de conta”. Ao final deste diálogo ele faz um discurso apologético dos games, dizendo que todas as crianças gostam destes jogos e que “*video game* é quase uma religião” e que eu “deveria me acostumar com esta idéia, e aprender mais sobre estes jogos que todas as crianças gostam”.

Podemos colocar a questão referente ao duplo sentido que opera em relação a este jogo virtual a partir da investigação acerca do próprio estatuto do brincar. No caso dos games evidencia-se que a dimensão virtual revela a subtração da relação da criança com o processo de criação e ensaio próprios do brincar, já que os processos

10 O tradutor do livro, nesta passagem, 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, o 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.” (p.102), op.cit.

dos games estão previamente determinados. Por outro lado, podemos também pensar que estes jogos virtuais representam tentativas das crianças de “brincar com as imagens” que são hegemônicas na sociedade de consumo (MEIRA, 1997).

As imagens na contemporaneidade são marcadas por um culto totêmico e a resistência a analisar seus efeitos é reveladora desta dimensão. Há, hoje, uma grande resistência à realização de análises críticas sobre os vídeo-games, como se estes fossem objetos de adoração religiosos. Concede-se a estes jogos uma autonomia ilusória com a crença de que não produzem efeitos, como se fossem objetos “assépticos” em sua significação. Atualmente, nos EUA, já é constatado o efeito dos games sobre a atenção. A partir de pesquisas na área, foi criado um aparelho chamado *Attention Trainer*¹¹ com vistas a melhorar a concentração das crianças. Este aparelho tem como pressuposto a adaptação comportamental da criança à realidade virtual sem que haja qualquer questão a respeito das implicações subjetivas que aí estão em jogo. Realiza um controle da atividade cerebral da criança adaptando o jogo a seus ritmos, visando condicionar e aprimorar sua atenção, que é alterada em função do uso repetido dos games. Curiosamente, no Brasil há a crença inversa enunciada no discurso corrente, a de que os games aprimoram a atenção. Podemos também apontar para a hipótese de que os sintomas de hipercinesia recorrentes na infância contemporânea tem relação com o uso excessivo destes brinquedos artificiais, que apresentam a velocidade como prerrogativa de seu funcionamento. Para a criança que joga vídeo games, ser veloz é um ideal a seguir e ao mesmo tempo seu corpo não é convocado ao movimento.

Benjamin refere-se às fantasias que a criança revela no brincar, nas lutas, na destruição dos brinquedos. A diferença em relação aos games é que nestes o roteiro da fantasia é pré-programado, assim como sua travessia é virtual. As lutas nos vídeos são narcísicas e miméticas por excelência. Escrevendo sobre a mimesis, Benjamin

11 Dean, Katie. *Attention, Kids: play this game*, em www.wired.com. “O jogo age como um espelho para sua mente e seu corpo” diz Jeff Segal, diretor de tecnologia da *East3*, fabricante do produto.

afirma que “Os jogos infantis são impregnados de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à imitação de pessoas. A criança não brinca apenas de ser comerciante ou professor, mas também moínho de vento e trem. A questão importante, contudo, é saber qual a utilidade para a criança desse adestramento da atitude mimética.” (BENJAMIN, 1986, p.108)

A mimesis que se revela no brincar de “faz de conta” tem uma dimensão diferente quando é realizada virtualmente. O trabalho psíquico de inventar o personagem¹² e de vesti-los imaginariamente com traços, palavras, gestos, encontram-se subtraídos no jogo virtual. A única escolha possível se dá entre as opções que o jogo oferece, cujo roteiro tem fases pré-determinadas, revelando uma mimesis do processo de produção, onde a escolha de objetos determina as possibilidades de trajeto.

Poderíamos considerar os vídeo-games como sendo vias de passagem do brincar ao jogo. Um adolescente que joga com games, escolhe entre estas histórias e personagens que tenham relação com seus desejos e fantasias. Um menino que, quando pequeno, brincava com bonecos de guerra - *Comandos em Ação* - em sua adolescência passa a jogar games onde estes personagens encontram-se em uma dimensão virtual. Hoje, muitas crianças não realizam esta travessia ou a abreviam, instalando-se em uma posição onde os jogos virtuais prevalecem sobre o brincar com objetos ou brinquedos. Cabe nos perguntarmos acerca dos efeitos desta nova posição da criança, que encontra-se enlaçada ao tecido social contemporâneo, onde a tecnologia é hegemônica e prevalece no brincar.

As contribuições de Benjamin a respeito da história do brinquedo e suas configurações sociais determinadas pela tecnologização crescente são marcantes. Nestes pequenos objetos cotidianos da infância o social se revela nas dimensões que se estendem da cultura ao inconsciente.

12 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*, Moustapha Safouan, Ed. Papirus, SP, 1988.

A memória do brincar, hoje apagada pelo excesso paradoxal do oferecimento de objetos às crianças, pode ser resgatada através de novas vias narrativas¹³ que operem a aproximação da criança a seus pares e à cultura. É através de sua transmissão que o brincar pode manter seu lugar de enlace metafórico entre a criança e seu mundo. Transmissão que opera para além da pedagogização do brincar, referida várias vezes por Benjamin.

Em *O narrador*, Benjamin escreve: “Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios, em torno das mais antigas formas de trabalho manual.” (p.205)¹⁴

O brincar é tecido por histórias e a travessia pelos brinquedos feitos com arte, elaborados com as mãos das crianças e dos adultos que as cercam, representa uma via possível de construir suas bordas. Brinquedos artesanais que se encontram nas primitivas formas de brincar que as crianças buscam e que paradoxalmente hoje lhes são subtraídas: a água, a terra, a areia, as folhas, as pedras, o papel, e tantos outros materiais que se encontram nas inúmeras vias invisíveis por onde elas transitam em seus exercícios de invenção. Materiais que são colados pelas palavras, gestos, histórias, narrativas, que tecem sua forma fundando uma obra ali onde apenas havia objetos.

Podemos refletir sobre a dimensão da memória e do esquecimento a que Benjamin se refere em seus escritos sobre a infância

13 Sobre a narrativa, Benjamin escreve: “Esta não tem a pretensão de transmitir um acontecimento, pura e simplesmente (como a informação o faz); integra-o à vida do narrador, para passá-lo aos ouvintes como experiência. Nela ficam impressas as marcas do narrador como os vestígios das mãos do oleiro no vaso de argila.” (p.107) Em *Obras Escolhidas III, Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo*, SP, Ed. Brasiliense, 1989.

14 Walter Benjamin, *O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, em *Obras escolhidas I, Magia e técnica, arte e política*, SP, Ed. Brasiliense, 1986.

Meira, A. M.

“Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea”

como sendo tecida a partir das trajetórias que fundam uma posição diante do mundo e da cultura. Ali onde a sociedade insiste em apagar sua história, Benjamin registra com preciosidades, com singulares descrições, com reflexões críticas, os pequenos detalhes que fundam o tecido que marca a vida cotidiana estampada no singular e no plural.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*, SP, Ed. 34, 2002.

BENJAMIN, Walter. *Rua de mão única*, Obras escolhidas II, SP, Ed. Brasiliense, 1993.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*, Obras escolhidas I, SP, Ed. Brasiliense, 1986.

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo*, Obras Escolhidas III, SP, Ed. Brasiliense, 1989.

DEAN, Katie. *Attention, Kids: play this game*, em www.wired.com

FREUD, S. *A interpretação dos sonhos*, Obras completas, Vol. I, Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1973.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e narração em Walter Benjamin*, SP, Ed. Perspectiva, 1999

HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória*, RJ, Ed. Aeroplano, 2000.

MEIRA, Ana Marta. Inteligência Artificial, no *Correio da APPOA*, n. 95, POA, 2001.

MEIRA, Ana Marta. Palavras Mágicas: As crianças de hoje, em *Revista da APPOA* n.13, POA, 1997.

PORGE, Erik. *Os nomes do pai em J. Lacan*, Companhia de Freud, RJ, 1998.

SAFOUAN, Moustapha. *O fracasso do princípio do prazer*, Ed. Papyrus, SP, 1988.

WELLENS, M. Marc. *Os primeiros jogos e os jogos da Antigüidade*, Revue Musée du Jouet, França, 2001.

VANDROUX, Karine. *Du jouet mécanique au jouet électronique Ou 150 ans de jouets animés*, de Jouet MAG ! N°14, décembre 2001.

*Ana Marta Meira, é mestranda em Psicologia Social e Institucional,
do Instituto de Psicologia, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.*

O endereço eletrônico da autora é:

ammeira@portoweb.com.br

Ana Marta Meira
Benjamin, os brinquedos e a contemporaneidade
Recebido: 15/5/2003
1ª revisão: 11/08/2003
Aceite final: 12/09/2003