

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia

Brincando e consumindo: a infância na sociedade contemporânea

Elaine Ribeiro Fortunato Freire

São Paulo – SP
2012

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia

Brincando e consumindo: a infância na sociedade contemporânea

Elaine Ribeiro Fortunato Freire

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como exigência parcial para Graduação no
curso de Psicologia, sob orientação do
Prof. Sérgio Wajman

São Paulo – SP
2012

AGRADECIMENTOS

Ao professor **Sérgio Wajman**, pela orientação ao longo do trabalho; e à professora **Elizabeth Costa Pinto Brandão**, pela leitura – de muita sensibilidade – do texto como parecerista.

Aos **demais professores que fizeram parte desses cinco anos** e que tanto me ensinam sobre Psicologia e muito mais; em especial à professora **Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro**, por toda atenção, conhecimento e oportunidades: marcantes para a minha formação.

Ao **Antônio Vaszken S. F. B. Dichtchekenian** e à **A. Claudete A. L. Prado**, pela contribuição terapêutica e profissional.

Aos amigos que conheci na PUC, **Danielle Valadão Pacheco**, **David Melo da Luz**, **Janaína Gomes da Silva**, **Jéssica Moraes dos Santos**, **Laura Guim Guaracho Shimizu**, **Luara Assis Brasil Almeida** e **Mayra Luisi Reis Gonçalves**, pela participação especial de cada um de vocês na minha vida.

Aos meus pais, **Rosângela** e **Júlio**, por realizarem meu grande desejo de estudar Psicologia; a eles, ao meu irmão, **Diego**, e ao meu gatinho, **Cacau**, pela presença constante.

RESUMO

O estudo buscou compreender a relação existente entre infância e consumo na sociedade contemporânea, investigando o impacto e a influência da Publicidade na vida da criança, em especial no brincar. A partir da teoria psicanalítica, foram abordados temas referentes à sociedade de consumo, à família, à infância, à publicidade infantil e ao brincar. Em uma sociedade voltada ao consumo, a forte presença da mídia e da publicidade no cotidiano infantil acarreta em menos tempo para a criança se dedicar à brincadeira, assim como em menor contato dela com o universo do faz-de-conta. O constante estímulo à troca de produtos estabelece a formação de vínculos frágeis e efêmeros entre a criança e os brinquedos, além de que, brincando menos, entre outras consequências, tornam-se escassas as oportunidades de internalização dos conteúdos vividos por ela ao longo do dia.

Palavras-chave: infância, consumo, brincar, publicidade infantil

SUMÁRIO

Introdução.....	5
Método.....	7
Capítulo 1 – A sociedade, a família e a criança.....	8
Capítulo 2 – A infância e o consumo.....	30
Capítulo 3 – O brincar e o brinquedo.....	50
Considerações Finais.....	62
Referências Bibliográficas.....	64

TODA CRIANÇA QUER

(Péricles Cavalcanti, gravação: Palavra Cantada)

Toda criança quer
Toda criança quer crescer
Toda criança quer ser um adulto

E todo adulto quer
E todo adulto quer crescer
Para vencer e ter acesso ao mundo

E todo mundo quer
E todo mundo quer saber
De onde vem
Para onde vai
Como é que entra
Como é que sai
Por que é que sobe
Por que é que cai
Pois todo mundo quer...

INTRODUÇÃO

A infância, na conjuntura capitalista, é atravessada pelo consumo, de modo que as crianças, desde muito cedo, estão inseridas nesse meio, sendo influenciadas direta e indiretamente por ele. Ainda que caiba ao adulto a efetivação da compra, o filho possui grande influência sobre a decisão de escolha na aquisição de bens da família.

O mercado publicitário se utiliza de estratégias de marketing que confundem a percepção infantil, ainda em desenvolvimento, com a finalidade de fabricar o *desejo* de posse e garantir a venda dos mais diversos produtos e serviços. A criança é alçada ao papel de consumidora em detrimento da experiência de crescer e de se constituir como indivíduo em condições favoráveis e pertinentes a isso. O lúdico compartilha espaço com a competição, com o individualismo, com a erotização, com a obesidade, entre outros, acarretando, em muitos casos, em uma infância abreviada, uma vez que se debuta no universo adulto, tornando-se um, precocemente.

Os ramos de alimentação e de vestuário focam na criança campanhas e promoções publicitárias que misturam brinquedos a artigos comercializados (comida, roupa e sapato): para se ter acesso a um “brinde”, deve-se adquirir o produto da marca em questão. Criam-se linhas exclusivas de produtos, como roupas e calçados, para o público infantil, visando à fidelidade à marca já nos primeiros anos de vida. Os itens do material escolar, por sua vez, quando atrelados à imagem de personagens populares da televisão, garantem ao aluno *status* entre os colegas, fazendo parte da vida educacional da criança desde o seu início.

O brincar, nos dias de hoje, está permeado pelo consumo, com uma gama de brinquedos cuja imagem está relacionada a personagens de desenhos animados, assim como a artistas e esportistas famosos, utilizados pela publicidade como meio de atração para a venda de produtos. O excesso de brinquedos, muitas vezes, gera desinteresse e apatia na criança, que descarta o presente rapidamente, não estabelecendo uma relação afetiva com ele. A presença de valores consumistas no cotidiano infantil desloca o sentido do brincar para a lógica capitalista, enfraquecendo-o.

O ritmo acelerado do dia-a-dia em centros urbanos restringe a brincadeira a lugares fechados, com pouco espaço físico, privilegiando o brincar com jogos eletrônicos no vídeo-game e no computador em detrimento de jogos coletivos e tradicionais da cultura popular; bem como o convívio infantil com a natureza, em muitos casos, se dá apenas por meio de imagens e não presencialmente. Devido às

muitas atividades extra-escolares a que a criança, com frequência, está submetida, sobra menos tempo para ela se dedicar à brincadeira. A rotina com excesso de compromissos e de responsabilidades se assemelha a de adultos, além de preparar o indivíduo, desde a infância, para fazer parte da sociedade de consumo.

O contato constante da criança com a televisão a expõe a programas e a propagandas que propõem uma idéia de felicidade aliada à posse, ignorando a condição particular de cada um enquanto indivíduo, e ainda o contexto sócio-econômico e cultural em que se está inserido. A tentativa de um caminho paralelo à sociedade de consumo, diante da padronização e da massificação regentes, pode conduzir, especialmente no caso das crianças, a um lugar de não pertencimento ao grupo: a posse do produto serve como forma de integração social. Desse modo, a posição de consumidor engloba as relações a serem instituídas no âmbito social, influenciando a formação da base emocional e da auto-estima do indivíduo desde a primeira infância.

Ao se olhar para a infância na atualidade, observa-se o impacto da mídia e da publicidade no desenvolvimento infantil e nas relações interpessoais da criança. O estímulo ao consumo atua na construção da história pessoal de cada um, gerando conseqüências que podem vir a trazer prejuízos para a constituição do indivíduo.

O brincar promove a experiência de interação social, atuando também na simbolização psíquica e no desenvolvimento cognitivo e motor infantil. Assim, uma vez que a atividade se encontra submetida ao consumo e que está direcionada a outras finalidades que não ao prazer em si, traz conseqüências que podem vir a afetar a vida da criança. Ao se brincar pouco, tem-se menos oportunidades de elaboração dos conteúdos vividos no dia a dia, assim como menos possibilidades de criar e de se estar envolvido em contextos de faz-de-conta. O prazer voltado para o consumo não é equivalente ao prazer encontrado no brincar, além de a parte social e motora se mostrar dispensável em muitas brincadeiras atuais, como, por exemplo, em alguns jogos eletrônicos.

A presente pesquisa investiga o impacto e a influência da dinâmica consumista na infância - em especial no brincar -, buscando compreender o lugar que o consumo infantil ocupa na sociedade contemporânea. A partir da relação entre a criança e o consumo, pode-se realizar uma reflexão sobre o tema da infância na atualidade, tanto quanto as características que lhe dizem respeito.

MÉTODO

O trabalho consiste em um estudo teórico sob o referencial da Psicanálise, apresentando a obra de autores como Sigmund Freud, Zygmunt Bauman, Guy Debord, Elisabeth Roudinesco, Philippe Ariès, Donald Winnicott e Gilles Brougère, entre outros.

Os temas abordados - sociedade de consumo; família; desenvolvimento infantil; infância; publicidade infantil; importância do brincar na constituição do indivíduo; e papel social do brincar na cultura – articulam-se entre si, buscando compreender a relação existente entre o brincar e o consumo infantil na contemporaneidade, bem como o efeito que o fenômeno exerce na vida da criança.

Capítulo 1 – A SOCIEDADE, A FAMÍLIA E A CRIANÇA

O homem, regido pelo funcionamento mental do princípio de prazer¹, deseja alcançar e permanecer em estado de felicidade plena, o que, apesar de ser empreendida por ele como uma possibilidade real e alcançável, jamais se realiza. Busca-se uma vida sem dissabores, com momentos intensos de prazer; porém, a felicidade somente é possível como uma manifestação episódica, sendo pouco o contentamento alcançado quando ela se prolonga. A constituição do indivíduo, visando à economia de libido, restringe suas possibilidades de satisfação e felicidade (Freud, [1930/1929] 2006).

É uma questão de quanta satisfação real ele pode esperar obter do mundo externo, de até onde é levado para tornar-se independente dele e, finalmente, de quanta força sente à sua disposição para alterar o mundo, a fim de adaptá-lo a seus desejos. Nisso, sua constituição psíquica desempenhará papel decisivo, independentemente das circunstâncias externas. (Freud, [1930/1929] 2006, p.91)

A infelicidade, por sua vez, se apresenta como ameaça constante a partir de três fontes: a fragilidade do próprio corpo, o poder superior da natureza encontrado no mundo externo e a falta de adaptação às regras que regem os relacionamentos sociais (família, Estado, etc.) e interpessoais. Diante de tanto sofrimento, torna-se comum o indivíduo se julgar satisfeito apenas por ter superado as vicissitudes de sua vida, criando métodos de fuga da sensação do desprazer. O sofrimento ocorre à medida que é sentido como tal, uma consequência do regulamento do organismo. A vida psíquica saudável é feita de oscilações entre as gradações de obtenção de prazer e de desprazer, ainda que se promovam tentativas de se esquivar do segundo.

Ao longo do tempo, o homem conseguiu o controle sobre a natureza, além de deter poderes sobre o espaço e o tempo, aproximando-se da capacidade de onipotência e de onisciência dos deuses (em certos casos foi atribuído ao homem o lugar referente ao de deus). Para Freud ([1930/1929] 2006), a civilização se consolidou sobre os aspectos da beleza, da higiene (limpeza) e da ordem, mas os valores que basearam as realizações artísticas, intelectuais e científicas basearam-se nas idéias humanas acerca de uma

¹ “Um dos dois princípios que, segundo Freud, regem o funcionamento mental: a atividade psíquica no seu conjunto tem por objetivo evitar o desprazer e proporcionar o prazer.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.364)

hipotética perfeição da humanidade e das exigências provenientes de tais idealizações, assim como da filosofia e dos sistemas religiosos.

Nos relacionamentos sociais, a força bruta exercida em forma de poder individual foi substituída pelo poder da comunidade, baseada nas leis e na justiça. A liberdade individual, apresentada como um valor da atualidade, é limitada, uma vez que esbarra nas restrições impostas pelo coletivo e se apresenta como soberana ao interesse do grupo. Segundo Freud ([1930/1929] 2006), “A substituição do poder do indivíduo pelo poder de uma comunidade constitui o passo decisivo para a civilização” (p.101). Ela se forma de modo semelhante ao desenvolvimento libidinal do indivíduo, por meio da renúncia ao instinto pessoal, que encontrará outro caminho (substitutivo) de satisfação, como, por exemplo, a sublimação², ou ainda, quando não for economicamente compensada, desencadeará distúrbios provenientes da privação do desejo.

A vida em comunidade, para o autor, se fundamentou na compulsão pelo trabalho (convivência com os pares no mesmo ambiente) e pela experiência amorosa (o amor “genital” foi relacionado ao sentimento de felicidade, tornando-o dependente de um objeto externo, suscetível de perda). O sentimento de amor foi responsável pela reunião de pessoas na comunidade e pela criação da família, sendo possível ainda estar presente sob a forma de amor universal pela humanidade e pelo mundo. O amor “genital”, ao solicitar exclusividade por parte do outro, coloca-se em oposição ao social - a própria cultura restringe a sua existência, difundindo, por exemplo, o valor da monogamia (como é o caso de diversas culturas).

O desenvolvimento da civilização tem como preço a perda da felicidade, caracterizada pela presença do sentimento de culpa, o qual se apresenta como “consciência de culpa”. A relação entre esse sentimento e a instância da consciência é perceptível no remorso, porém, exceto nas neuroses obsessivas, em que o sentimento de culpa atormenta a consciência do indivíduo, dominando sua vida, nos demais quadros de neurose esse sentimento é inconsciente, o que leva as pessoas a duvidarem da existência dele, descrevendo-o como uma ansiedade momentânea. Para Freud ([1930/1929] 2006), o sentimento de culpa é uma variedade topográfica da ansiedade,

² Sublimação da pulsão sexual aparentemente sem relação com a sexualidade, em atividades humanas socialmente valorizadas, como a arte e a investigação intelectual (Laplanche & Pontalis, 2008, p.495)

que, por sua vez, acompanha o sintoma em todo momento, tornando-se visível às vezes, porém, oculta (inconsciente) em outras.

As frustrações sofridas durante a vida podem vir a resultar na elevação do sentimento de culpa, uma vez que ele já é presente inconscientemente na neurose. Os sintomas neuróticos, cuja natureza são as satisfações substitutivas para desejos sexuais não realizados, são fortalecidos por esse sentimento, fazendo uso dele como punição. Assim “quando uma tendência instintiva experimenta a repressão, seus elementos libidinais são transformados em sintomas e seus componentes agressivos em sentimentos de culpa.” (Freud, [1930/1929] 2006, p.141)

A agressividade humana coloca em risco a civilização, ameaçando-a de desintegração. Para driblar essa possibilidade, o grupo social fez uso de diversos métodos paliativos, os quais permitem o convívio e mantêm a ordem coletiva. O processo de civilização, assim como o desenvolvimento do indivíduo, compreende o Princípio de Prazer e o Princípio de Realidade, instintos objetivos para o ego³, complementares e mutuamente opostos, representados pela relação dialética entre Eros⁴ (pulsão de vida) e Thanatos⁵ (pulsão de morte). Direcionado por Eros, no Princípio de Prazer se preserva a unidade e se movimenta adiante - agregando indivíduos isolados em famílias que se combinam em raças, povos, nações, etc. - e compondo o mosaico da humanidade. Por outro lado, há o instinto de morte buscando dissolver essas unidades e destruí-las, opondo-se a elas e, assim, impedir a condução da civilização.

Agora, penso eu, o significado da evolução não mais nos é obscuro. Ele deve representar a luta entre Eros e a Morte, entre o instinto de vida e o instinto de destruição, tal como ela se elabora na espécie humana. (Freud, [1930/1929] 2006, p.126)

No desenvolvimento individual, o objetivo maior é encontrar a felicidade, sendo a integração ou adaptação de cada indivíduo na comunidade uma condição importante para se obtê-la. Aparecem aspectos particulares, que não são reproduzidos na dimensão civilizatória, onde a felicidade já não é primordial, mas sim, a tentativa de criação de uma unidade comum a partir de si. Ambos os lados – indivíduo e cultura – se digladiam internamente, saindo beneficiado o primeiro.

³ Instância psíquica (Segunda Tópica) mediadora entre o *id* e o superego.

⁴ deus grego do amor

⁵ Na Mitologia grega, a personificação da morte.

Na sociedade, o sentimento de culpa também se apresenta de modo inconsciente ou é percebido na forma de *mal estar*, uma insatisfação para a qual as pessoas buscam outras motivações. Para Freud ([1930]1929] 2006), ela desenvolve seu superego⁶, formado tanto pelo glorioso legado de personagens importantes para o contexto - como a história dos grandes líderes - quanto pelas exigências sociais a serem alcançadas, sob o controle exercido pelo “medo da consciência” e sua possível punição. O superego do indivíduo mantém seus conteúdos desconhecidos, mostrando-se para a consciência apenas no momento em que a agressividade e a censura estão à frente. No entanto, se esses conteúdos fossem de conhecimento da consciência, seriam coincidentes ao superego cultural predominante, apontando interligação entre ambos.

Diante de seu autoritarismo, o superego considera pouco a felicidade do ego (âmbito do indivíduo), assim como a organização mental dos seres humanos (âmbito cultural): ao emitir uma ordem, presume que o homem é capaz de realizar tudo o que lhe é exigido e que dispõe de domínio total sobre seu *id*⁷ – possibilidade não verídica. Ao se requerer do indivíduo mais do que ele pode oferecer, se produzirá revolta, neurose, ou, ao menos, infelicidade. Para conter a inclinação de agressividade mútua do ser humano, coube ao superego cultural estabelecer a norma de amar ao outro como a si mesmo, gerando tanta infelicidade quanto a agressividade poderia causar.

Na constituição psíquica, segundo o autor, o conflito entre ego e superego se dá pela internalização, por parte do segundo, da agressividade dirigida ao primeiro, acarretando em sentimento de culpa e necessidade de punição. O superego atua como o agente do mundo externo que freia o impulso agressivo do indivíduo, de modo que, com a recorrência desse fenômeno, torna-se cada vez mais forte e severo.

O sentimento de culpa se apresenta como medo da perda de amor da autoridade externa da qual o indivíduo é dependente, como o pai. Ao perder o amor, fica-se exposto tanto aos perigos do mundo externo dos quais tal autoridade lhe oferece proteção quanto ao controle exercido pela própria autoridade, que pode exercê-lo em forma de punição. Diante disso, no primeiro momento, o sentimento de culpa surge como a renúncia ao desejo, devido ao medo de agressão por parte da autoridade externa. Depois ocorre a organização interna – formação do superego – com as características da

⁶ Instância psíquica (Segunda Tópica) “assimilável ao de um juiz ou de um censor relativamente ao ego.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.497)

⁷ Instância psíquica (Segunda tópica) inconsciente, referente às pulsões sexuais

autoridade externa e que será temida pela consciência, exigindo, mais do que a recusa dos impulsos, a punição. A “ameaça da infelicidade externa – perda de amor e castigo por parte da autoridade externa – foi permutada por uma permanente infelicidade interna, pela tensão do sentimento de culpa”. (Freud, [1930]1929] 2006, p.131)

Na formação do superego e no surgimento da consciência, os fatores constitucionais inatos atuam relacionados às influências do ambiente de criação do indivíduo. A severidade do superego que a criança desenvolve não é determinada pela circunstância enfrentada, ou seja, o poder conferido pelo superego à consciência não é necessariamente o mesmo encontrado no objeto externo. A consciência se origina como ansiedade ‘social’ diante da negação do instinto, incorporando a autoridade externa para si - o superego - que, a partir de então reforça o rigor e intolerância a cada nova atitude de privação. O poder de controle aplicado pelo ego, quando de maneira freqüente, intensifica as tentações a serem satisfeitas, já a frustração ocasional a reduz por algum tempo.

Enquanto tudo ocorre bem com um homem, a sua consciência é lenitiva e permite que o ego faça todo tipo de coisas; entretanto, quando o infortúnio lhe sobrevém, ele busca sua alma, reconhece sua pecaminosidade, eleva as exigências de sua consciência, impõe-se abstinência e se castiga com penitências. (Freud, [1930/1929] 2006, p.130)

O homem primitivo, ao se deparar com o revés do destino, atribui a culpa a seu fetiche - por não ter cumprido seu dever - e não a si mesmo. Desse modo, dirige sua agressividade ao totem, isentando-se. O sentimento de culpa tem origem no Complexo de Édipo e foi adquirido na ocasião do assassinato do pai pelos filhos, conforme o mito fundador da civilização⁸, ainda que essa história seja um caso de *remorso*, pois a consciência já existia antes do homicídio.

Ao mesmo tempo em que os filhos odiavam o pai, também o amavam, e, após o ódio ser contido por meio da agressividade, o amor se tornou visível e apareceu o sentimento de remorso. A identificação com o pai morto criou o superego, oferecendo-

⁸ Mito Totem e Tabu: “Em uma época primitiva, (...) os homens viveram no seio de pequenas hordas, todas submissas ao poder despótico de um macho que se apropriava das fêmeas. Certo dia, os filhos da tribo, numa rebelião contra o pai, puseram fim ao reinado da horda selvagem. Num ato de violência coletiva, mataram o pai e comeram seu cadáver. Entretanto, depois do assassinato, sentiram-se arrependidos, renegaram seu crime e inventaram uma nova ordem social ao instaurarem simultaneamente a exogamia, o interdito do incesto e o totemismo.” (Roudinesco, 2003, p.81-2)

lhe o poder paterno, como forma de castigo pelo ato de agressão cometido, além de impor restrições para que o mesmo acontecimento não se repetisse. No entanto, no decorrer das gerações, o sentimento de culpa persistiu e se fortaleceu pela agressividade reprimida, tornando-se um senhor severo e punitivo.

Todos estão fadados a sentir culpa, porque o sentimento de culpa é expressão tanto do conflito devido à ambivalência, quanto da eterna luta entre Eros e o instinto de destruição ou morte. (Freud, [1930/1929] 2006, p.135)

Debord (1997) e Bauman (2008) denominam a sociedade contemporânea, respectivamente, de “sociedade do espetáculo” e de “sociedade líquida”.

Para Debord (1997), a sociedade atual se caracteriza pela representação da vida em uma “acumulação de *espetáculos*”. Nesse contexto, as relações sociais são mediadas por imagens, as quais se fundem em um fluxo comum, não mais podendo ser recuperadas, enquanto a realidade ocorre como um pseudomundo à parte, a ser contemplado.

O espetáculo é a sociedade em si, ao mesmo tempo em que se mostra como parte dela e como *instrumento de unificação*; está contido no atual modo de produção, orientado pelo modelo econômico-social vigente, e se apresenta como resultado do sistema - ainda que, por conta da cisão entre realidade e imagem, pareça ser o seu objetivo.

Diante da inversão estabelecida, o espetáculo se baseia em fenômenos aparentes, ou seja, as aparências, reconhecidas como verdades, permeiam a sociedade, expressando a negação da vida que se tornou visível. Em tal sociedade, o “desenrolar” sobrepuja a finalidade, uma vez que “o espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo”. (Debord, 1997, p.17) Assim, o espetáculo se afirma pela aparência, enquanto a verdade se constitui como falsa.

O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. A atitude que por princípio ele exige é a

da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência. (Debord, 1997, p.17)

Para Bauman (2008), na sociedade "líquida" o consumismo está no lugar anteriormente ocupado pelo trabalho. Com a "revolução consumista", o consumo passa a ocupar o centro da vida dos indivíduos e da economia mundial, transformando o desejo humano e se fundamentando como atributo dessa sociedade. Ainda segundo o autor, o sentimento de felicidade, nesse contexto, associa-se a um volume e a uma intensidade de desejos sempre crescentes, indo além da mera satisfação de necessidades. Não há um pensamento crítico a respeito do que tanto se quer e que se deseja, apenas o consumo instantâneo e a criação de novas mercadorias, as quais, por sua vez, criarão outras necessidades. Assim, o bem, mesmo o mais caro e valioso, perde rapidamente a atratividade, deixando de ser desejado, ou seja, se torna mais um objeto a ser jogado na lata de lixo.

A felicidade, segundo o autor, é uma característica obrigatória da "sociedade de consumidores" e deve ser vivida no *aqui e agora*, a todo momento, eternamente. A infelicidade, por outro lado, não é aceita e deve ser evitada a todo custo, merecendo punição por tal “desvio pecaminoso que desqualifica seu portador como membro autêntico da sociedade” (Bauman, 2008, p.61). Na sociedade contemporânea, verifica-se ainda a forte – e crescente - presença de fenômenos como estresse, depressão, insegurança, fobias, entre outros.

A pressa, para Bauman (2008), move o tempo, o qual se traduz por sucessivos "agoras" pontuais, como dois pontos da Geometria Euclidiana - sem largura, comprimento ou profundidade, existem *antes* do espaço e do tempo. Na profusão de rupturas e descontinuidades, cada ponto (instante) contém um potencial infinito de potencialidades a serem aproveitadas. Cada momento é único e definitivo, e, quando desperdiçado, não poderá ser revisto, ou seja, não há “segunda chance”. A vida corresponde a uma sucessão ininterrupta de presentes: instantes que se acumulam para serem experimentados em diferentes graus de intensidades.

O tempo pontilhista⁹ é fragmentado, ou mesmo pulverizado, numa multiplicidade de 'instantes eternos' - eventos, incidentes, acidentes, aventuras, episódios -, mônadas contidas em si mesmas, parcelas

⁹ Metáfora de Michel Maffesoli

distintas, cada qual reduzida a um ponto cada vez mais próximo de seu ideal geométrico de não-dimensionalidade. (Bauman, 2008, p.46)

A “ditadura das necessidades”, para o mesmo autor, mantém a Economia em curso criando novidades atrás de novidades em todos os âmbitos, da alimentação à tecnologia. Os produtos são criados primeiro para depois ganharem utilidades, já se sabendo que serão descartados em breve, sem, muitas vezes, ao menos serem consumidos. As capacidades de *adquirir* e *juntar* combinadas com as de *descartar* e *substituir* traduzem o excesso e o desperdício que se acumulam nos depósitos de lixo. A troca de objetos é imperativa, o consumidor deve adquirir modelos aperfeiçoados do produto, realizando a remoção do anterior - conservá-lo seria um estigma de vergonha social.

Segundo Debord (1997), na “sociedade do espetáculo”, o mundo é moldado para o trabalho, não havendo liberdade fora dele. O trabalhador não tem acesso à sua produção enquanto unidade, assim como a sua própria existência corresponde a um produto do qual ele se encontra cada vez mais separado. O espetáculo se dá pela alienação concreta, de modo que o trabalho é conduzido ao desenvolvimento do sistema econômico, direcionando-se à inatividade – a qual, por sua vez, é um produto da racionalidade da produção que depende e está submetida às necessidades e aos resultados do que é produzido.

O trabalhador não se produz a si mesmo, produz uma força independente. O sucesso dessa produção, sua abundância, volta para o produtor como abundância da despossessão. Com a acumulação de seus produtos alienados, o tempo e o espaço de seu mundo se tornam estranhos para ele. (Debord, 1997, p.24)

Autonomia e autodomínio, segundo Bauman (2008), são conquistas da sociedade atual, culminando no direito individual à livre-escolha. Dessa forma, cabe ao indivíduo (*Homo elicens*) a tarefa de escolher um produto entre inúmeras opções - responsabilidade permeada pela angústia de abrir mão de todas as possibilidades que não a eleita. Ele se sente incapaz de realizar escolhas, uma vez que o produto, nessa circunstância, não se limita à finalidade utilitária, mas também deve contemplar à demanda de satisfação pessoal: a insatisfação é primordial para a manutenção da cultura consumista.

O desejo de satisfação, para continuar sedutor, não deve ser efetivado, ainda que as constantes tentativas de realização sejam baseadas na esperança de encontrar satisfação ilimitada. Para gerar o sentimento de insatisfação e desprezo pelo bem, após o seu lançamento ocorre a desvalorização pública de suas qualidades; ou os próprios produtos, no cumprimento de seu papel promotor de satisfação, têm como finalidade dar origem a novas necessidades e desejos. A não-satisfação dos desejos, ao mesmo tempo em que motiva o indivíduo, permitindo que ele busque novas experiências para sua vida, também movimenta a Economia, visando à obtenção de lucros.

Profundamente diferente da sociedade de produtores/soldados, a sociedade de consumidores concentra seu treinamento, assim como as pressões coercitivas exercidas sobre seus membros desde a infância e ao longo de suas vidas, na administração do espírito – deixando a administração dos corpos ao trabalho individual do tipo faça-você-mesmo, supervisionado e coordenado de forma individual por indivíduos espiritualmente coagidos. Tal mudança de foco se torna indispensável para que os membros se ajustem para morar e agir em seu novo hábitat natural, estruturado em torno dos shoppings centers em que as mercadorias são procuradas, encontradas e obtidas ao público para dotar seus portadores de valor de mercado. (Bauman, 2008, p.72-3)

Ainda de acordo com Bauman (2008), o excesso de informação presente na “sociedade de consumidores” reduz a distância entre a mensagem e o ruído. Toda e qualquer brecha entre os momentos de consumo é preenchida por informação, muito além do que o indivíduo pode absorver. A sociedade se alimenta de promessas abortadas e da reciclagem, de forma automática, de seus pontos discordantes, reformulando-os, construindo e reconstruindo a auto-identidade de cada um. Há uma oferta abundante de novos começos e ressurreições, de modo que a cada descarte renasce outro, ilimitadamente. A valorização das emoções consumistas deixa de lado a razão, assim como o desejo e as expectativas que, após serem estimulados, tornam-se lixo. Na ânsia de tanta intensidade, descartam-se valores referentes à subjetividade humana, permanecendo apenas solidão e tristeza, competitividade e individualização.

A sociedade orientada pela prática consumista prepara o indivíduo, desde o seu nascimento, a adotar suas especificidades, comandadas pelo desejo de consumo. Ela “promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia

existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas.” (Bauman, 2008, p.71) Aquele que não adere a tais interpelações, seja por opção ou não, é sumariamente excluído, considerado inadequado, fracassado. São “consumidores falhos” e, para eles, não cabe assistência, uma vez que, nesse contexto, todos são aceitos como consumidores desde que possuam o dinheiro para a compra do produto. A “sociedade de consumidores” acolhe todos que tenham se afiliado, sem distinções de idade, gênero ou classe social. Todos se tornam consumidores e, assim como os produtos, mercadorias vendáveis. O indivíduo se torna a própria mercadoria a ser consumida e é a *qualidade* de ser uma “mercadoria de consumo” (e estar apto para ser “vendável”) que o legitima como membro que faz parte da sociedade e, mesmo que de modo inconsciente, se torna uma preocupação.

Os membros da sociedade de consumidores são eles próprios mercadorias de consumo, e é a *qualidade de ser uma mercadoria de consumo que os torna membros autênticos dessa sociedade. Tornar-se e continuar sendo uma mercadoria vendável é o mais poderoso motivo de preocupação do consumidor, mesmo que em geral latente e quase nunca consciente.* (Bauman, 2008, p.76)

Diante do momento de crise que a família burguesa (nuclear) vive na sociedade capitalista, Poster (1979) propõe uma teoria crítica da família, analisando, na ordem sincrônica¹⁰ e com base na psicanálise freudiana, a estrutura familiar da burguesia sob o aspecto do padrão emocional (psicológico).

Freud desenvolveu a psicanálise em íntima ligação com o contexto de modernização. Conquanto Freud não teorizasse explicitamente a estrutura psíquica em relação com a estrutura da família, sua obra tem raízes nas questões de uma forma emergente de família moderna. (Poster, 1979, p.162-3)

A família burguesa – origem da família moderna - constituiu um novo padrão de estrutura emocional, na medida em que as relações que se estabeleceram entre seus membros, com novas formas de exercer o amor e a autoridade, assim como os costumes e características, são diferentes dos demais modelos de família existentes na história.

¹⁰“O objeto é determinado estruturalmente por um conjunto de categorias que descreve como os objetos operam num determinado tempo” (Poster, 1979, p.158)

Era formada , segundo o autor, pelo casal de pais e (poucos) filhos - progrediu, ao longo do tempo, a um padrão de baixa fertilidade e de baixa mortalidade -, e se organizava em ambientes urbanos da Europa do século XVIII. O casamento, ao mesmo tempo em que era um meio de preservação de capital acumulado e de interesses pessoais, começava a valorizar a escolha individual, a qual era orientada, cada vez mais, pelo amor romântico, mantendo a união pelo respeito até a morte de um dos parceiros.

A sexualidade, no entanto, era contida, de modo que a burguesia se mostrava somente pela aparência da moralidade, não permitindo o descontrole e o comportamento lascivo. O casamento tinha espaço para o amor, mas não para o sexo (ambivalência): a esposa era considerada assexuada, ou seja, era conduzida a reprimir os instintos, enquanto o homem se satisfazia fora de casa, com prostitutas.

Segundo Poster (1979), havia rígida divisão de papéis sexuais, garantindo ao marido o lugar de autoridade e de sustento da casa a partir do salário recebido no trabalho; a mulher, por sua vez, era considerada menos racional e menos capaz, dependente do esposo, responsabilizando-se pelos cuidados domésticos e pela dedicação aos filhos. Estabeleceu-se um grau de intensidade e de proximidade emocional inédito na relação entre mãe e filho, inaugurando uma nova forma de amor maternal, naturalizando-o. Cabia à mulher o papel de cuidado pela sobrevivência da criança e pela sua condução a um lugar de respeito na sociedade; no entanto, o excesso de pressão social sobre a postura materna na criação do filho gerava ansiedade em tal relação.

O lar burguês passou a representar a segurança e a privacidade da família nos momentos de lazer (fora do horário de trabalho do marido), permeado pelo afeto vivido nas relações íntimas entre os membros. O homem deveria tratar de negócios em outro ambiente, separado da família, movido pela racionalidade e pelo lucro a ser obtido na crescente economia capitalista. A família nuclear concentrou a autoridade na relação paterna, ou seja, renunciou ao poder externo exercido pela comunidade. De acordo com Poster (1979), “o aparecimento de livros e revistas dedicados à definição das relações familiares foi um indicador do colapso das normas tradicionais.” (p. 189)

A partir da nova relação materna, a criança não mais sofria punições físicas, e era envolvida, desde o nascimento, em relações de carinho, atenção e cuidados, assim como de excesso de higiene, de modo a desenvolver um sentimento de apreensão sobre os próprios dejetos. A criança foi compelida a renunciar ao prazer corporal para lograr do amor parental, devendo ter domínio sobre o corpo (antes mesmo de ter controle dos

esfíncteres), considerando-o um reprodutor de imundícies a ser higienizado (ambivalência).

A masturbação infantil não era tolerada pelos pais, que encontravam respaldo “científico” da classe médica para tal conduta. Assim, a criança burguesa passava por um processo de dessexualização, com a configuração emocional sendo orientada pela escolha entre o seu corpo ou o amor dos pais – nesse caso, a opção a ser praticada deveria ser a segunda, visto que enquanto a autoridade parental era ilimitada, o amor dedicado era profundo. Segundo Poster (1979), “se a criança insistisse em seus prazeres corporais, seria atormentada continuamente com ameaças de castração.” (p.192). A negação do prazer genital a levou a desenvolver impulsos agressivos, porém, uma vez que não podia expor sua irritação em ato, já que estaria dirigindo ódio a pessoas que amava (os pais), reprimia, sentindo-se culpada - sentimentos coléricos que eram internalizados (superego).

O segredo da estrutura da família burguesa foi que, sem intenção consciente de parte dos pais, jogou com os sentimentos intensos de amor e de ódio que a criança experimentava por seu corpo e por seus pais, de tal modo que as regras parentais foram internalizadas e cimentadas no inconsciente, com base em ambos os sentimentos, amor e ódio, cada um trabalhando para sustentar e reforçar o outro. O amor (como ideal do ego) e o ódio (como superego) atuaram ambos para promover atitudes de respeitabilidade burguesa. Assim, a família gerou um burguês “autônomo”, um cidadão moderno que não necessitava de sanções ou apoios externos, mas estava automotivado para enfrentar um mundo competitivo, tomar decisões independentes e bater-se pela aquisição de capital. (Poster, 1979, p.193)

A individualização se apresenta como produto da estrutura psíquica que a família burguesa implanta na sociedade. As fontes de identificação (modelos) disponíveis para as crianças eram restritas aos pais, especialmente ao adulto do mesmo sexo, a quem o filho adotava como ideal do ego¹¹, culminando na resolução do complexo de Édipo¹² - a postura de isolamento da família aumentava a dependência da

¹¹ “Instância da personalidade resultante da convergência do narcisismo (idealização do ego) e das identificações com os pais, com os seus substitutos e com os ideais coletivos. Enquanto instância diferenciada, o ideal do ego constitui um modelo a que o sujeito procura conformar-se.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.222)

¹² O Complexo de Édipo, auge da sexualidade infantil, é vivido na fase fálica, e consiste no conjunto organizado de desejos amorosos e hostis que a criança sente por seus pais. Ele é universal, caracterizado pela estruturação da personalidade e orientador do desejo.

criança em relação à figura adulta. Aprendia-se se era menino ou menina por meio da imagem do pênis (falo), à qual era atribuída poder, pois a autoridade máxima, o pai, possuía um; enquanto, por outro lado, os órgãos genitais e reprodutores femininos eram sinônimo de vergonha e não deveriam ser mencionados.

Segundo Poster (1979), a família burguesa é marcada por um padrão emocional particular, com combinação de elementos sociais e psíquicos que promoveram os interesses da nova classe dominante.

A estrutura da família burguesa é eminentemente adequada para gerar pessoas com estruturas do ego que alimentam a ilusão de que elas são seres autônomos. Tendo internalizado os padrões de amor e autoridade num grau sem precedente ao fixar num superego as energias corporais deslocadas, o burguês vê-se como sua própria autocriação, o senhor de sua alma, quando efetivamente é o resultado de complexos processos psicossociais. Pode-se avaliar a importância política e social desse fenômeno quando se percebe que o proletariado acabou adotando essa mesma estrutura de família. (Poster, 1979, p.196)

A família se define, de acordo com Roudinesco (2003), citando Lévi-Strauss, por uma “união mais ou menos duradoura e socialmente aprovada de um homem, de uma mulher e de seus filhos, é um fenômeno universal, presente em todos os tipos de sociedades.” (Roudinesco, 2003, p.13) Formada supostamente pela aliança (casamento) e filiação (filhos), tem origem no estilhaçamento de duas famílias ascendentes, as quais se rompem em benefício de uma nova união. As famílias correspondem a alianças caracterizadas por laços não consanguíneos que mantêm a proibição do incesto no contexto social, associando a ordem biológica (diferença sexual) e o simbólico (proibição do incesto e outros interditos).

Na família “tradicional”, segundo a autora, os casamentos eram acordados pelos pais - autoridade patriarcal - e não se levava em conta a vida afetiva e sexual dos cônjuges (em geral, de pouca idade), preservando o patrimônio e a estratificação social. Em uma fase posterior que se impõe entre o final do século XVIII e meados do século XX, a família “moderna” se estabelece pela lógica afetiva e pela reciprocidade de carinho e de amor romântico, onde o casamento satisfaz aos sentimentos e desejos carniais, com divisão de trabalho entre o casal. Por fim, a partir da década de 1960, a

família “contemporânea” ou “pós-moderna” tem o casamento como união de dois indivíduos em busca de relações íntimas ou de realização sexual, aumentando, nessa época, o número de divórcios, separações e recomposições conjugais.

Na época moderna, a partir do olhar das novas ciências humanas - sociologia, antropologia e psicologia -, a família deixou de ser considerada um paradigma com caráter divino ou do Estado, sendo substituída por uma estrutura de sistema de parentesco, em que a autoridade não mais estava centralizada no pai. Para a autora, “À família autoritária de outrora, triunfal ou melancólica, sucedeu a família mutilada de hoje, feita de feridas íntimas, de violências silenciosas, de lembranças recalçadas.” (Roudinesco, 2003, p.21)

O Complexo de Édipo se instaura como tradução, em âmbito universal, de dois desejos recalçados (desejo de incesto e desejo de matar o pai) na sociedade. Na teoria desse Complexo, Freud articula, simbolicamente, os elementos para a manutenção de um modelo de família que atribui ao inconsciente o lugar perdido pelo pai. Com a fragmentação originada pelo enfraquecimento da imagem do pai dominador, surge a representação de uma nova figura de paternidade.

A teoria de poder de Totem e Tabu está centrada nos imperativos da necessidade de um ato fundador (o crime), da necessidade da lei (punição) e da necessidade da renúncia ao despotismo da tirania patriarcal representada pelo pai selvagem, correspondendo, para Freud, segundo Roudinesco (2003), a três estágios da evolução psíquica do sujeito. No período animista, o homem confere a si onipotência equivalente ao narcisismo infantil; enquanto na fase religiosa, ele delega seu poder aos deuses, assim como o faz a seus pais no complexo de Édipo; ao passo que, na época científica ou espiritual, incide sobre o *logos*, dissociando a razão dos demais objetos fetiche.

A base da família e da sociedade ocidental foi, na teoria freudiana, instituída pela culpa e pela lei moral, de modo que, em paralelo à queda da função paterna, obteve-se também a emancipação da subjetividade do indivíduo. A estrutura psíquica do parentesco criada por Freud, inscreve o desejo sexual (libido) no centro da dupla lei da aliança e da filiação, concedendo à família uma necessidade da civilização marcada tanto pela “obrigação do trabalho” quanto pela potência do amor.

A concepção freudiana de família, como paradigma do advento da família afetiva, apoia-se em uma organização das leis da aliança e da filiação que, embora instituindo o princípio do interdito do incesto e

da perturbação das gerações, leva todo homem a descobrir que tem um inconsciente e portanto que é diferente do que acreditava ser, o que o obriga a se desvincular de toda forma de enraizamento. Nem o sangue, nem a raça, nem a hereditariedade podem doravante impedi-lo de alcançar a singularidade de seu destino. Culpado de desejar sua mãe e de querer assassinar seu pai, ele se define, para além e aquém do complexo, como o ator de um descentramento da subjetividade. (Roudinesco, 2003, p.89)

As Revoluções europeias durante o século XIX acarretaram na redução da natalidade, modificando a estrutura familiar que se caracterizou pela relação de afetividade entre pais e filhos. Assim, de acordo com a autora, a família passa a ser centralizada na figura da criança, que se torna um sujeito integral, desejado, com identidade diferente da dos pais, além de herdeiro do patrimônio familiar.

Para a Psicanálise, a pulsão sexual do indivíduo direciona a expressão de sua neurose¹³ - histeria, neurose obsessiva ou paranóia - e influencia a constituição de seu sintoma. Este é formado, segundo Freud ([1905] 2006), por pulsões sexuais (id) que se desviam pela consciência e se apresentam por meio de fantasias e de ações, manifestando-se como variações da vida sexual normal, mas também na forma patológica. No neurótico, o sintoma se concentra, de modo inconsciente, nas mucosas e órgãos genitais, caracterizando-se, com frequência, pela presença de pares de pulsões opostas que se constituem como pulsões parciais, ativas e passivas. Assim, “quem é exibicionista no inconsciente, é também, ao mesmo tempo, voyeur” (Freud, [1905] 2006, p.158).

Contrariando o pensamento popular, a pulsão sexual não é despertada na puberdade, mas já está presente na infância - ainda que, a maioria das crianças seja acometida por uma amnésia até os seis ou oito anos de idade que a impede de guardar tais lembranças. Apesar de se localizarem no inconsciente, recalçadas¹⁴, esse conteúdo

¹³ “Afecção psicogênica em que os sintomas são a expressão simbólica de um conflito psíquico que tem raízes na história infantil do sujeito e constitui compromissos entre o desejo e a defesa” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.296)

¹⁴ “O recalque produz-se nos casos em que a satisfação de uma pulsão – suscetível de proporcionar prazer a si mesma – ameaçaria provocar desprazer relativamente a outras exigências.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.430)

será determinante para a vivência posterior do indivíduo, de modo que a sexualidade no psiconeurótico mantém preservado o estado infantil ou é reconduzido a ele:

De fato, somos informados de que, durante esses anos, dos quais só preservamos na memória algumas lembranças incompreensíveis e fragmentadas, reagíamos com vivacidade frente às impressões, sabíamos expressar dor e alegria de maneira humana, mostrávamos amor, ciúme e outras paixões que então nos agitavam violentamente, e até formulávamos frases que eram registradas pelos adultos como uma boa prova de discernimento e de uma capacidade incipiente de julgamento. E de tudo isso, quando adultos, nada sabemos por nós mesmos. Por que terá nossa memória ficado tão para trás em relação a nossas outras atividades anímicas? Ora, temos razões para crer que em nenhuma outra época da vida a capacidade de recepção e reprodução é maior do que justamente nos anos da infância. (Freud, [1905] 2006, p.111).

Ao longo do crescimento da criança, a prática da masturbação infantil ocorre em três períodos: de forma breve ainda na lactância (primeiro período), retornando por volta dos quatro anos de idade da criança (segundo período) – experiência que marca inconscientemente o desenvolvimento do caráter do indivíduo, mesmo que ele não se recorde no futuro -, e na puberdade (terceiro período), fase genital¹⁵, com o direcionamento das pulsões sexuais para a reprodução. O reaparecimento da atividade sexual ocorre mediante causas internas (orgânicas) ou externas (por exemplo, a criança que passa pela experiência de ser estimulada sexualmente – disposição perversa polimorfa¹⁶ - por um adulto sedutor), porém, entre o segundo e terceiro momento, em alguns casos, a masturbação não é detida, prosseguindo ininterruptamente.

Para Freud ([1905] 2006), é provável que o recém-nascido já traga consigo germes de moções sexuais que se desenvolverão até serem suprimidas progressivamente, seja por conta do avanço regular do próprio desenvolvimento sexual, que assim ocorre, ou ainda pela peculiaridade individual daquela criança. A vida sexual começa a se expressar de forma acessível por volta dos três ou quatro anos de idade, porém, durante o período de latência¹⁷, total ou parcial, entraves para o caminho da

¹⁵ Engloba a fase fálica (organização genital infantil) e a fase genital propriamente dita, em que o prazer se concentra nas zonas genitais, separadas pelo período de latência.

¹⁶ A criança, em uma situação em que está como objeto sexual sob a influência de um adulto sedutor, pode ser induzida a transgressões de caráter sexual e obter prazer.

¹⁷ “Período que vai do declínio da sexualidade infantil (aos cinco ou seis anos) até o início da puberdade, e que marca uma pausa na evolução da sexualidade.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.263)

pulsão sexual são formados pelas forças anímicas, estreitando a passagem dela em forma de diques – o asco, o sentimento de vergonha, as exigências dos ideais estéticos e morais –, desenvolvidos pelo condicionamento orgânico que serão fixados pela hereditariedade de cada indivíduo. A educação recebida pela criança conduzirá a manifestação dos diques no momento oportuno, expressando-os com mais ou menos polidez, entretanto, não é a educação recebida a responsável pela criação deles.

No período de latência, segundo o autor, a energia pulsional, na totalidade ou em maior parte, é sublimada, ou seja, desviada para outros fins, o que não gera danos ao desenvolvimento da criança, pois, nesse momento, tanto as funções reprodutoras do indivíduo estão diferidas, quanto a perversidade inerente às moções sexuais em questão provocariam sensações desprazerosas, acionando forças anímicas contrárias para interromper o desprazer por meio dos diques psíquicos produzidos. No entanto, alguma manifestação sexual pode se manifestar nesse período, assim como em alguns casos não há “inativação” da sexualidade da criança nessa fase.

Uma manifestação da sexualidade infantil presente no bebê e que pode vir a persistir até à maturidade é o chuchar (sugar com leite), caracterizado pela repetição rítmica do contato de sucção com a boca, sem finalidade nutritiva. Um ponto do próprio lábio, a língua ou outra parte do corpo que esteja ao alcance da criança (os dedos do pé, por exemplo) se tornam objetos de sucção e de prazer imediato. O chuchar é uma manifestação sexual com traços importantes a respeito da atividade sexual infantil, cujo direcionamento da pulsão é o próprio indivíduo (auto-erotismo). Consiste na busca do contentamento experimentado anteriormente, iniciado pela sensação de prazer no contato ao mamar no seio materno, e revivido no momento atual. O chuchar se refere a um resquício da fase oral do desenvolvimento libidinal¹⁸ do indivíduo (pré-genital), correspondendo a atividade sexual a uma função somática vital (alimentação), com a finalidade de um objeto - no caso do chuchar, a atividade sexual não está relacionada à alimentação e o objeto é uma zona erógena¹⁹ situada no próprio corpo da criança.

¹⁸ Libido: “substrato das transformações da pulsão sexual quanto ao objeto (deslocamento dos investimentos), quanto à meta (sublimação, por exemplo) e quanto à fonte da excitação sexual (diversidade das zonas erógenas)” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.265-6) Em caso de fixação da libido, o indivíduo conserva as características da fase pré-genital na vida adulta, uma vez que “o modo de inscrição de certos conteúdos representativos (experiências, imagens, fantasias) que persistem no inconsciente de forma inalterada e aos quais a pulsão permanece ligada.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.190)

¹⁹ Parte da pele ou da mucosa, particular para cada indivíduo, onde a repetição de estímulo provoca grande quantidade de prazer. Apesar de certas partes serem específicas, como, por exemplo, a boca

Para Freud ([1905] 2006), a fase pré-genital seguinte, denominada sádico anal, tem o prazer concentrado na região do ânus e é vivida entre aproximadamente dois e quatro anos de idade. Ela se expressa já pela divisão infantil em *ativo* e *passivo*, porém, ainda não em *masculino* e *feminino*. As crianças que sentem prazer na zona anal, estimulam-na, retendo as fezes para que as contrações musculares, ocorridas na passagem pelo ânus, provoquem excitação intensa na mucosa e causem sensações de prazer, vinculada, no caso, à dor. As fezes, para a criança pequena, são compreendidas como parte de seu corpo, de modo que, desfazer-se delas é gratificar a mãe com um “pedaço” seu, um presente. Por outro lado, pode retê-las, manifestando o sentimento de agressividade contido em si (valor simbólico das fezes).

Quanto à região genital, o estímulo - por exemplo pelas secreções ligadas à micção (glândula e clitóris) - gera excitação sexual, conduzindo a criança à prática da masturbação infantil. O prazer advindo dessa região aparece já no momento de amamentação, na sucção do seio da mãe, iniciando a futura vida sexual adulta do indivíduo.

Com frequência e regularmente, já na infância se efetua uma escolha objetual como a que mostramos ser característica da fase de desenvolvimento da puberdade, ou seja, o conjunto das aspirações sexuais orienta-se para uma única pessoa, na qual elas pretendem alcançar seus objetivos. Na infância, portanto, essa é a maior aproximação possível da forma definitiva assumida pela vida sexual depois da puberdade. A diferença desta última reside apenas em que a concentração das pulsões parciais e sua subordinação ao primado da genitália não são conseguidas na infância, ou só o são de maneira muito incompleta. Assim, o estabelecimento desse primado a serviço da reprodução é a última fase por que passa a organização sexual. (Freud, [1905] 2006, p. 188)

Ao longo do tempo, a criança desenvolve o sentimento de vergonha, porém, nos primeiros anos, as pulsões do prazer de olhar e de exhibir, não encontram obstáculos, o que promove manifestações sexuais espontâneas por parte das crianças, a princípio não relacionadas à atividade sexual erógena – por exemplo, uma “satisfação inequívoca no desnudamento do corpo, com ênfase especial nas partes sexuais.” (Freud, [1905] 2006, p. 181)

(chuchar), qualquer parte do corpo pode servir a essa função, tornando-se esse o alvo sexual da pulsão infantil.

A investigação sexual desses primeiros anos da infância é sempre feita na solidão: significa um primeiro passo para a orientação autônoma no mundo e estabelece um intenso alheamento da criança frente às pessoas de seu meio que antes gozavam de sua total confiança. (Freud, [1905] 2006, p.186)

O Complexo de Édipo, auge da sexualidade infantil, consiste no conjunto organizado de desejos amorosos e hostis que a criança sente por seus pais. É vivido na fase fálica²⁰, entre os três e os cinco anos, originando o período de latência; retorna na puberdade, onde desencadeará o modo de funcionamento do aparelho psíquico adulto - neurose, psicose ou perversão - e orientará o desejo. (Laplanche e Pontalis, 2008)

No menino, de acordo com Nasio (2005), o Édipo se dá pela concentração de prazer sobre o pênis (órgão objeto imaginário e emblema simbólico), movendo-se por uma força emergente que se dirige ao corpo do Outro (a mãe), desejando possuí-la e obter prazer: não o prazer físico, mas o gozo. O Édipo é “uma tentativa infantil de realizar um desejo incestuoso irrealizável” (Nasio, 2005, p.25), ou seja, é um desejo virtual o qual não será saciado e que manifesta o desejo de retorno à vida intrauterina.

Os desejos incestuosos não são exclusivamente eróticos, mas antes um condensado de tendências eróticas e agressivas. Assim, há três desejos fundamentais presentes em um menino e em todo ser humano em posição masculina, seja qual for sua idade: o desejo de possuir sexualmente o corpo do Outro, em particular o da mãe; o desejo de ser possuído pelo corpo do Outro, em particular o do pai; e o desejo de suprimir o corpo do Outro, em particular o do pai. Desejo de possuir, desejo de ser possuído e desejo de suprimir, eis os três movimentos fundadores do desejo masculino. (Nasio, 2005, p.27)

Para satisfazer os desejos, criam-se fantasias (cenas imaginárias) cujo gozo proporcionado diminui a tensão do desejo, assim como promove sentimentos de prazer e de angústia (de castração). A cena fantasiada é forjada, inconscientemente, pelo sujeito como meio de satisfazer o desejo, manifestando-se, com frequência, por meio de

²⁰ “Fase de organização infantil da libido que vem depois das fases oral e anal e se caracteriza por uma unificação das pulsões parciais sob o primado dos órgãos genitais ; mas, o que já não será o caso na organização genital pubertária, a criança, de sexo masculino ou feminino, só conhece nesta fase um único órgão genital, o órgão masculino, e a oposição dos sexos é equivalente à oposição fálico-castrado. A fase fálica corresponde ao momento culminante e ao declínio do Complexo de Édipo; o complexo de castração é aqui predominante” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.178)

um comportamento, de um sentimento ou de uma fala: “em suma, as sensações despertam o desejo, o desejo suscita a fantasia e a fantasia se atualiza através de um sentimento, um comportamento ou uma fala.” (Nasio, 2005, p. 29)

A cada desejo incestuoso há uma fantasia de prazer particular. No primeiro momento do Édipo, quando se deseja possuir o corpo da mãe, ela se apresenta em papel ativo e impõe sua presença pela “fantasia de posseção”- brincadeiras de médico, “de mamãe e papai”, palavões reproduzidos pela criança, contato (toque, beijo) com os pais e irmãos – e, eminentemente, pelo desejo de possuir o corpo da mãe e tê-lo para si.

A segunda fantasia, ser possuído pelo pai, é satisfeita pelo prazer do menino em seduzir um adulto para se tornar seu objeto de prazer (atitude sexual passiva). Para o autor, “Se a criança imagina-se seduzida, não apenas ela é vítima passiva de um pai perverso, malvado ou tarado, como também uma sedutora ativa que espera ser seduzida; a criança seduz para ser seduzida.” (Nasio, 2005, p.31) Já a fantasia de suprimir o pai, corresponde a matar o pai rival, como, por exemplo, a criança que, na ausência paterna, brinca de “chefe da família” e deseja dormir junto da mãe (atitude sexual ativa).

Essas fantasias, no entanto, assim como geram prazer, também fazem a criança sentir a angústia de castração, uma fantasia inconsciente em que o menino teme a mutilação de seu pênis (símbolo de sua potência, orgulho e prazer). Ela se fundamenta pela angústia de desejar e ser punido, atuando intimamente relacionada ao desejo masculino, além de fornecer a base para a neurose. O menino, ainda tomado pela ilusão infantil de que todo indivíduo possui um Falo, depara-se com o corpo de uma mulher, verificando as diferenças nas genitais: inconscientemente constata que a outra pessoa perdeu o Falo e que ele também poderá perder o seu.

Não interessa se o menino sofre ou não uma ameaça real e se angústia, o que interessa sabe é que, de toda forma, ele é habitado pela angústia inconsciente de castração; enquanto desejar e obtiver prazer, ainda que mínimo, ficará angustiado. A angústia é o avesso do prazer. Angústia e prazer são tão indissociáveis que os imagino como gêmeos paridos pelo desejo. (Nasio, 2005, p.33)

As três fantasias da angústia de castração são, portanto, o “avesso” das fantasias de prazer. Segundo o autor, a primeira se caracteriza pela ameaça de corte do pênis por parte do *pai repressor*, que intervém na relação dual mãe-filho e expõe o interdito do incesto, proibindo que a criança venha a possuir o corpo de sua mãe, ao mesmo tempo

que impede que a esposa, por sua vez, reintegre o menino a si; na seqüência, o filho passa a desejar o pai (*pai sedutor*), porém teme que ele o abuse sexualmente e que o torne menos viril; por fim, na terceira fantasia, o *pai odiado* se volta contra o filho para deter os impulsos agressivos de matá-lo.

A angústia de castração leva ao fim a crise edipiana, uma vez que o menino, dividido entre as fantasias de prazer e de angústia, é tomado pela segunda e abre mão do objeto desejado. A criança se submete à lei do interdito do incesto e renuncia aos pais para proteger o próprio corpo (pênis-Falo), de modo que “ao renunciar à mãe, dessexualiza globalmente os dois pais e recalca²¹ desejos, fantasias e angústias.” (Nasio, 2005, p.37) Assim, abre-se para a possibilidade de desejar novos objetos, como, por exemplo, parceiras (reais) fora do círculo familiar.

O Édipo, segundo Nasio (2005), marca ainda a estruturação da personalidade do menino, formando o superego (os pais abandonam a representação como objetos sexuais, e passam a ser objetos de identificação – o filho promete, de forma inconsciente, ser como eles são e agir de acordo com a moral deles) e confirmam a identidade sexual nascida aos dois anos de idade e que será consolidada na puberdade (o ambiente, as relações interpessoais e a experiência durante a fase edipiana vão instalando as bases da identidade sexual que serão estabelecidas e fortalecidas no futuro).

Na menina, de acordo com Nasio (2005), o Complexo de Édipo é precedido por uma fase em que ocorre a sexualização da mãe por parte da filha. Esta também pensa possuir um Falo e ser detentora de força e poder, desempenhando papel sexualmente ativo sobre o corpo da mãe (desejo de incesto). No entanto, ao constatar a diferença entre os sexos feminino e masculino, decepçiona-se com a descoberta, transferindo o seu sentimento de onipotência para o homem – uma vez que nele está o poder do Falo (na forma de pênis).

A menina vive a desilusão da “fantasia da *dor* de privação”, na qual culpabiliza a mãe por tê-la enganado e lhe feito acreditar na posse de um Falo que jamais existiu. Desse modo, com o narcisismo ferido e se sentindo humilhada e sozinha, a menina se

²¹ Recalque: “operação pela qual o sujeito procura repelir ou manter no inconsciente representações (pensamentos, imagens, recordações) ligadas a uma pulsão. O recalque produz-se nos casos em que a satisfação de uma pulsão – suscetível de proporcionar prazer por si mesma – ameaçaria provocar desprazer relativamente a outras exigências.” (Laplanche & Pontalis, 2008, p.430)

afasta da mãe, “antes onipotente e que agora se revela impotente para lhe dar um Falo que ela própria não tem nem nunca teve. Sim, sua mãe também é tão desprovida quanto ela, merecendo apenas desprezo e recriminações.” (Nasio, 2005, p.52) Para a menina, o Falo era a própria imagem de si, pois, enquanto para o menino o Falo era uma parte do corpo, para ela, era o seu amor-próprio.

A menina, então, buscando consolo, dirige-se ao pai, portador do Falo, e quem pode lhe oferecer aquilo que ela tanto deseja: poder e potência. Reivindica por isso, mas o pai lhe responde negativamente, já que seu Falo pertence à esposa, mãe da menina. Mais uma vez frustrada, ela, de acordo com o autor, lança-se sobre o pai com o intuito de ser o Falo, e não mais de apenas possuí-lo: adota para si uma posição desejante, feminina, e procura se tornar a favorita do pai, a “namoradinha do papai”, ou seja, quer possuí-lo (desejo de incesto) – e, com a sexualização paterna, tem início o Édipo da menina.

Essa entrada no Édipo é também o momento em que a mãe, após ter sido afastada, volta à cena e fascina a filha por sua graça e feminilidade. Com efeito, a mãe, antes tão desacreditada, é agora admirada como mulher amada e modelo de feminilidade. Espontaneamente a menina então aproxima-se da mãe e identifica-se com ela, mais exatamente com o desejo da mãe de agradar seu companheiro e ser amado por ele. O comportamento edipiano da menina inspira-se plenamente no ideal feminino encarnado pela mãe; a criança é toda olhos e ouvidos na observação da mãe e no aprendizado da arte de seduzir um homem. É a idade em que as filhas adoram observar a mãe se maquiando ou se embelezando – ainda que a admiração pela mãe seja duplicada por uma forte rivalidade: toda mãe é então, para a filha, tanto um ideal quanto uma temível rival. Assim, realiza-se o primeiro movimento de identificação da filha com o desejo da mãe, o de ser a mulher do homem amado e dar-lhe um filho. (Nasio, 2005, p.56)

Segundo Nasio (2005), nesse momento, o pai, pela segunda vez, responde de maneira negativa à menina, levando-a a se identificar-se com ele: “ela mata seu pai fantasiado, mas o ressuscita como modelo de identificação. Em outras palavras, a menina deixa de considerar o pai desejável em suas fantasias edipianas e incorpora sua pessoa no eu.” (Nasio, 2005, p.57) - nesse momento, abre-se para outros parceiros sexuais. Além disso, a menina incorpora traços femininos e masculinos, e descobre o útero, onde, no futuro, poderá vir a carregar um filho do companheiro.

Capítulo 2 – A INFÂNCIA E O CONSUMO

A concepção de infância, para Ariès (1981) e Postman (2011), foi construída ao longo da história, passando a representar uma fase de desenvolvimento humano, assim como a consolidação, no espaço social, de experiências e particularidades próprias dessa faixa etária. No passado, diante da alta taxa de óbitos infantis, as relações entre adultos e crianças se caracterizavam por um distanciamento estabelecido pelo adulto, já que o envolvimento emocional poderia culminar em um vínculo com grandes chances de rompimento por conta da alta frequência de morte infantil.

As crianças sobreviventes, por sua vez, frequentavam, desde pequenas, o mesmo ambiente que os adultos, tornando-se um deles aos sete anos de idade, e já considerados aptos para o trabalho. Para os autores, em uma sociedade onde crianças e adultos são percebidos como iguais, compartilhando dos mesmos hábitos e vestuários (Ariès, 1981), e sem espaço para segredos nem para a vergonha pertencentes a esse momento (Postman, 2011), não há infância.

Ariès (1981) mostra a construção da infância por meio da história da arte, apontando o lugar que ela ocupava na sociedade pela forma em que a criança era pintada pelos artistas da época. Já Postman (2011), além de apresentar a origem do conceito de infância como consequência da criação da prensa tipográfica, realiza ainda uma leitura a respeito do desaparecimento dele, a partir do surgimento da televisão e de outros meios eletrônicos.

A infância, para Ariès (1981), começa a ser representada na arte por volta do século XII, caracterizando, primeiramente, o tema sob o aspecto religioso. No entanto, a imagem da criança representada era a mesma de um adulto em escala menor, ou seja, tratava-se de homens em tamanho reduzido, sem identificação a expressões infantis no traço do desenho da criança. Para os medievais, a infância se dava apenas como um período de transição, cuja lembrança era logo perdida, pois não ocupava nenhum lugar social.

Por volta do século XIII, a imagem da criança se apresenta variada e mais próxima da representação moderna, não mais marcada pela imagem do adulto em miniatura. Surge o modelo do anjo, um rapaz jovem, saído da infância, com traços

redondos, graciosos e efeminados. O menino Jesus começa a ser registrado em um modelo infantilizado, assim como a imagem de Nossa Senhora na época de menina, a qual foi associada ao mistério da maternidade, inspirando retratos de cenas familiares, e ao culto de Maria. Sob a alegoria da morte e da alma, representava-se a criança despida, primeiras imagens de nudez infantil na história da arte.

Nos séculos XV e XVI, ainda segundo o autor, a criança ganha destaque na iconografia, que já não se volta mais à religiosidade nem se caracteriza pela representação estática de personagens simbólicas, mas é indicada por cenas de gênero e pelas pinturas anedóticas. A criança é retratada com a família, com os companheiros de jogos (muitas vezes adultos), no colo da mãe na presença de outras pessoas, no momento da brincadeira, etc. Para o autor, as cenas pintadas representavam cenas do cotidiano – e não a infância especificamente –, onde a criança aparecia como protagonista principal ou secundária, uma vez que não existia a delimitação da infância como um conceito e a vida de adultos e de crianças eram misturadas.

No século XV, a criança passa a ter a imagem registrada no retrato e na figura do *putto*. O primeiro aparece nas efígies funerárias dos professores e, posteriormente, no século seguinte, na sepultura do próprio indivíduo. Segundo o autor, a infância era reconhecida como uma fase sem importância e da qual não se tinha interesse em conservar as lembranças, por isso não se preservavam retratos de momentos vividos nessa fase.

O gosto novo pelo retrato indicava que as crianças começavam a sair do anonimato em que sua pouca possibilidade de sobreviver as mantinha. É notável, de fato, que nessa época de desperdício demográfico se tenha sentido o desejo de fixar os traços de uma criança que continuaria a viver ou de uma criança morta, a fim de conservar sua lembrança. (Ariès, 1981, p. 58)

O *putto*, criança nua, surgiu no fim do século XVI e permaneceu como tema por um longo período, em paralelo à consolidação do retrato infantil, no entanto, enquanto este mostrava uma criança real, histórica, em cueiros²² ou trajes próprios, os *putti* simbolizavam a criança sagrada, angelical, a revivescência do Eros helenístico. No século XVII, em casos raros, ambos os tipos de representação se juntaram, originando o retrato da criança nua (nudez decorativa do *putto*). Nesse mesmo século, o retrato de

²² Faixa de tecido enrolada no corpo da criança

família, já habitual, começou a se organizar em torno da criança, ou seja, ela se tornou o centro da composição.

A partir do fim do século XVI e início do XVII, os adultos passaram a dirigir seu interesse aos hábitos e jargões das crianças, registrando-os e empregando-os em seu vocabulário. A referência a elas também se multiplicou, como, por exemplo, o advento das palavras *bambins* e *fanfans*, entre outras, aproximando-se de um modo delicado e carinhoso de tratamento.

Segundo Ariès (1981), ao abandonar os cueiros, a criança era vestida com roupa de adulto. Aos poucos, o traje da criança foi fazendo uso de resquícios das antigas roupas dos mais velhos, como, por exemplo, no caso do vestido aberto, leve, semelhante a uma saia (no século XVIII) e das capas e túnicas com mangas (século XVI). Os meninos, influenciados pelo estilo usado pelos adultos nos subúrbios (fim do século XVIII), adotou a calça comprida como traje, deixando de usar vestido comprido e calças justas até o joelho, passando, posteriormente por outras modificações em suas roupas, as quais foram se especificando como trajes masculinos.

O modo especializado das crianças se vestirem foi introduzido a partir do século XIV, favorecendo “primeiro os meninos, enquanto as meninas persistiram mais tempo no modo de vida tradicional que as confundia com os adultos.” (Ariès, 1981, p.81) Ao reservar para as crianças, inicialmente nas classes altas – as crianças das classes populares se vestiram como adultos e conservaram demais hábitos, que mantinham a igualdade entre ambos, por mais tempo -, uma roupa não mais utilizada (ainda que a tradição a tenha conservado em certas classes sociais), diferencia-se a criança do adulto por meio do traje, aumentando, a partir do fim do século XVI, o sentimento de infância que já vinha sendo construído na sociedade.

A pintura dos *putti* proporcionou o reconhecimento dos brinquedos infantis, pois era comum o artista representar a imagem da criança com o cavalo de pau, com o catavento, com o pássaro preso a um cordão ou, menos freqüentemente, com a boneca, no momento da brincadeira. Alguns brinquedos nasceram da imitação das atitudes dos adultos, como, por exemplo, o cavalo de pau (nessa época, o cavalo era o principal meio de transporte e de tração); outros, como o pássaro amarrado e o balanço, tiveram origem em festas sazonais

Existia uma relação estreita entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira que compunha seu rito essencial. Com o tempo, a brincadeira se libertou de seu simbolismo religioso e perdeu seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual. Nesse processo, ela foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas. (Ariès, 1981, p.89)

No caso das bonecas - as quais eram destinadas tanto para as meninas quanto para os meninos - e de outros brinquedos em miniatura, era difícil de separar o que era brinquedo do que eram outras imagens e estatuetas. A boneca servia também como instrumento de feitiçaria e, entre os séculos XVI e início do século XIX, foi manequim de moda. Os bibelôs (miniaturas), ainda que tenham se tornado, no século XIX, artigo de salão, continuou como enfeite doméstico, convertendo-se, com o tempo, em objetos próprios da infância. O fantoche e a marionete surgiram como manifestações em miniatura da arte popular, ganhando prestígio entre as crianças.

Aos poucos, segundo o autor, consolidou-se a especialização da brincadeira na primeira infância, porém, a partir dos quatro anos a criança já fazia parte do universo dos adultos, compartilhando dos mesmos jogos e participando das mesmas brincadeiras que eles. Era permitido às crianças jogarem jogos de azar, por exemplo, o que nos dias de hoje é reservado somente aos adultos, enquanto, por outro lado, estes tinham contato com jogos e brincadeiras atualmente relativos à infância, como, por exemplo, cabra-cega. Apesar de admitidos pela sociedade, a relação das crianças com alguns jogos, como os jogos de azar, era condenada por uma minoria moralista a qual formava a elite educadora e, entre os séculos XVII e XVIII, também contribuiu para a formação do sentimento moderno de infância, uma vez que demonstrava interesse em preservar a moralidade e a contribuir para a educação infantil, proibindo as atividades então classificadas como negativas e recomendando aquelas reconhecidas socialmente como de boa qualidade.

A partir do século XVII, diante das críticas à prática de jogos de azar, alegando que iam contra os princípios da moralidade, houve uma tendência a modificá-los, de modo à sua valorização ser direcionada mais pelo uso do cálculo e do esforço intelectual do jogador do que pelo aspecto passional e viciante da atividade. A dança, comum no cotidiano de adultos e crianças, foi afetada, também, pela reprovação moralizante de

uma camada social conservadora, no entanto, o impacto social foi menos intenso que o causado pelos jogos.

Ainda segundo Ariès (1981), enquanto a dança era costume entre religiosos, o jogo foi reprovado pela Igreja até o século XVII, quando os humanistas do Renascimento, em reação antiescolástica, e principalmente os jesuítas começaram a pensar o jogo como atividade de caráter educativo, assim como a valorizar a dança, ensinando-a nos colégios. Os jogos antigos gradualmente foram incorporados pelas crianças e pelas camadas populares, permitindo a sobrevivência do sentimento de infância, além de agregar a fantasia e o disfarce às atividades de divertimento da sociedade.

A criança, de acordo com o autor, compartilhava do mesmo ambiente que os mais velhos e não era poupada de brincadeiras de teor sexual, como, por exemplo, a estimulação das genitais infantis por parte dos adultos. Esse hábito não era mal visto na sociedade como o é atualmente, já que se acreditava, naquele momento histórico, que a criança pequena era alheia e indiferente à sexualidade, além de ainda não existir o sentimento de que o tema da sexualidade macularia o que se nomearia de inocência infantil. No entanto, certas correntes, no século XV, tentaram disciplinar as relações da criança referentes aos assuntos sexuais, interferindo, por exemplo, na educação presente nas escolas.

No fim do século XVI, a atitude de alguns educadores de não permitir o acesso das crianças a livros com conteúdos tidos como duvidosos levou as crianças a lerem edições expurgadas de clássicos, fortalecendo o conceito de infância. Durante o século XVII houve uma grande mudança nos costumes da sociedade, caracterizando a criança como inocente e a infância como uma fase de fragilidade e debilidade:

Não se tratava mais de alguns moralistas isolados como Gerson, e sim de um grande movimento cujos sinais se percebiam em toda a parte, tanto numa farta literatura moral e pedagógica como em práticas de devoção e numa nova iconografia religiosa. (Ariès, 1981, p.136)

A educação das crianças passou a ser uma obrigação dos adultos, e abarcava tanto as lições de boas maneiras quanto o caráter moralizante, transformando-as em dependentes dos adultos, que, por sua vez, as conduziam a bel-prazer, seguindo uma literatura que ditava princípios pedagógicos - por exemplo, a conduta da vigilância e de

punições físicas. Assim, aumenta-se cada vez mais o domínio do adulto sobre a criança, recrudescendo o sentimento de infância como uma fase própria, separada do mundo adulto.

A infância, para Postman (2011), se constitui como um artefato social, superando a definição de infância como necessidade biológica. A invenção da prensa tipográfica, no século dezesseis, produziu e disseminou o livro na população, circunstância que transformou a então realidade da Idade Média, dominada pela palavra propagada pela Igreja Católica, e gerou mudanças no universo simbólico da sociedade. A infância, com o surgimento da cultura letrada, se forma como estrutura social, caracterizando-se pela ocupação de um lugar único e diferenciado do mundo adulto.

Na Grécia Antiga, o olhar para a criança era ambíguo e confuso, quase inexistente; as escolas não eram necessariamente frequentadas por crianças (muitos meninos só aprendiam a ler quando adolescentes) e, embora os gregos valorizassem a criação de escolas e a educação, não havia restrição moral ou legal ao infanticídio. A idéia de infância foi aprimorada pelos romanos, que já a inseriam em sua arte - além de atribuírem a ela, ainda de modo incipiente, a noção de vergonha, ponto resgatado mais tarde pela época Moderna.

Com o fim do Império Romano, de acordo com Postman (2011), desaparece a compreensão de infância que vinha se desenvolvendo, pois a Idade Média se fundamenta pela igualdade entre crianças (consideradas mini adultas) e adultos, além de enfraquecer o valor das instituições, relegando as escolas existentes a um papel inexpressivo, não relacionado à educação formal. As escolas misturavam homens de todas as idades e se baseavam pela oralidade e repetição de lições, já que o fluxo de entrada e saída de alunos era grande e os conteúdos eram retomados com frequência.

A infância voltaria a existir apenas com o surgimento da imprensa: a criação da prensa tipográfica, por Johannes Gutemberg, por volta de 1439, exigiu uma reorganização da idade adulta, excluindo as crianças desse meio, o que implicou, conseqüentemente, na formação de um novo grupo para reuni-las, desenvolvendo a concepção de infância. A imprensa encontrou na Europa um contexto favorável, com a escrita já estabelecida e o conhecimento da fabricação de papel, apesar de a habilidade de leitura e de escrita estar, naquele momento, restrita aos monges copistas. Nessa época, nascia o comércio e a busca e exploração de novas terras, o que tornava

necessário a divulgação de notícias, assim como a produção de contratos duráveis, de escrituras e de mapas padronizados e confiáveis.

A prensa permitiu a rápida expansão do livro e a ampliação do repertório intelectual e tecnológico, originando nomes no circuito literário que influenciaram as transformações vividas na época. O conhecimento se tornou a tônica dos novos tempos e os livros lançados eram sobre os mais diversos assuntos - metalurgia, botânica, pediatria, linguística, entre outros -, fracionados em capítulos e seções, proporcionando um conteúdo com clareza e lógica para o número cada vez maior de leitores. Nesse momento aparece o conceito de escritor como autor de uma obra póstuma:

Depois da prensa tipográfica, a pergunta sobre quem escreveu o quê tornou-se importante, como a pergunta sobre quem fez o quê. A posterioridade tornou-se uma idéia viva, e que nomes podiam legitimamente viver nela era uma questão pela qual valia a pena lutar. (Postman, p.36, 2011)

A infância foi integrada como prática de modo particular em cada lugar e, por mais que fosse negligenciada ou degradada em algumas localidades, não desapareceu. Os governos dedicaram atenção às crianças, garantindo-lhes o bem-estar: ela se estabeleceu rapidamente onde havia escolas, agora separadas por grupos etários e com função de alfabetizar e transformar o jovem em um adulto instruído, rompendo com a caracterização da criança como mini adulto. Os países protestantes, por adotarem o livro como instrumento da religião, foram pioneiros na transformação que ocorria, consolidando a educação e o novo modelo familiar. Nesse contexto, a ascensão econômica deu origem à burguesia, a qual foi influenciada por diversos livros em sua conduta, como os que delegavam aos pais a responsabilidade social de proporcionar a educação formal e religiosa aos filhos.

A relação familiar, segundo o autor, passou a ser marcada pela afetividade e ternura entre os membros, aproximando pais e filhos. O domínio da fala encerrava o primeiro estágio da infância, dando início à leitura, tarefa que exige concentração e autocontrole, ou seja, a educação era um fenômeno “antinatural” que gerava adultos disciplinados, com capacidade de controlar a própria natureza, inclusive de ordem sexual. Sexualidade e vergonha voltaram a estar relacionadas, ficando limitadas ao ambiente dos adultos, bem como informações relativas ao dinheiro, à violência, à

doença, à morte e às relações sociais, de modo que tais assuntos se tornaram segredos a serem revelados conforme a criança crescia.

De acordo com Postman (2011), no campo teórico a infância foi abordada por autores como Locke (“ao nascer, o homem é semelhante a uma folha em branco, uma tábula rasa”) e Rousseau (“na infância, o homem está próximo de seu ‘estado de natureza’”). Para a visão lockiana ou protestante – dominante nos Estados Unidos –, a alfabetização, junto da educação da razão, do autocontrole e da vergonha, formavam o homem civilizado; enquanto para a visão roisseauniana ou romântica, por sua vez, tais condições citadas agiam como amortecedores de habilidades inatas, por exemplo, a curiosidade e a sinceridade infantis, sendo amorfo o adulto, e não a criança. Para Locke, no decorrer dos anos, ocorre o desenvolvimento simbólico (seqüencial, segmentado e lingüístico) do indivíduo por meio da educação livresca, em um processo de adição. Para Rousseau, no entanto, o crescimento é orgânico e natural, no meio de uma civilização deformada, pouco podendo ser melhorada pelas competências lingüísticas e sociais, caracterizando-se, então, como um processo de subtração.

No fim do século dezenove, duas obras, *A Interpretação dos Sonhos*, de Sigmund Freud, e *A Escola e a Sociedade*, de John Dewey, ratificaram o paradigma básico da infância criado a partir da prensa tipográfica: o ego e a individualidade da criança deveriam ser preservados por cuidados especiais, de forma que a aptidão para o autocontrole, satisfação adiada e pensamento lógico devem ser estimulados pelos adultos, pois eles detêm o conhecimento a respeito da vida. As crianças são detentoras de suas próprias regras de desenvolvimento e de suas características pessoais, como a curiosidade e a exuberância, as quais devem ser incentivadas, promovendo o amadurecimento alcançado na idade adulta.

Freud aborda a sexualidade infantil e apresenta uma estrutura psíquica na criança, cuja maturidade será alcançada por meio dos recursos da repressão e da sublimação. Dewey olha para a infância enquanto tal, buscando atender a demanda da criança em seu presente, preparando-a para o futuro e sua presença no âmbito social. Esse paradigma se mostrou fundamental para a pesquisa posterior, influenciando autores como Jean Piaget e Harry Stack Sullivan, entre outros.

De qualquer modo, como a infância e a idade adulta se tornaram cada vez mais diferenciadas, cada esfera aperfeiçoou seu próprio mundo simbólico e, finalmente, passou-se a aceitar que a criança não

podia compartilhar e não compartilhava a linguagem, o aprendizado, os gostos, os apetites, a vida social, de um adulto. Na verdade, a tarefa do adulto era preparar a criança para a administração do mundo simbólico do adulto. Na década de 1850 os séculos da infância tinham feito seu trabalho e em toda parte no mundo ocidental a infância era tanto um princípio social quanto um fato social. A ironia, claro, é que ninguém notou que, quase ao mesmo tempo, estavam sendo plantadas as sementes do fim da infância. (Postman, p.65, 2011)

No início do século XX, a infância já estava instituída na sociedade como um direito inato de cada indivíduo, independentemente da classe social e econômica; foi definida como categoria biológica, desprezando o fator cultural que a envolve. Criou-se o estereótipo da família moderna, no qual os pais, em uma relação permeada por empatia e carinho, são responsáveis pelos descendentes.

A partir das revoluções eletrônica (invenção do telégrafo, prensa rotativa, telefone, televisão, entre outros) e gráfica (advento de um mundo simbólico de estampas, desenhos, cartazes e anúncios produzidos em massa), a informação ganhou nova sequência, qualidade e quantidade. De discursiva, tornou-se não-discursiva, de proposital passou a ser apresentacional, e de racionalista mudou para emotiva, propagando-se em alta velocidade de transmissão, o que a impede de ser controlada. As palavras são, em primeiro lugar, uma invenção, uma idéia da imaginação. Já as imagens não mostram conceitos, mas sim, coisas, e, ao contrário das palavras, são irrefutáveis.

A televisão, união da palavra e da imagem, rapidamente se popularizou, ocupando, a partir da década de 50 do século passado, lugar de destaque nos lares, assim como influenciando a subjetividade dos membros das famílias. Para o autor, a acessibilidade irrestrita do aparelho pôs fim à separação existente entre os universos adulto e infantil, com a descoberta precoce pela criança dos segredos e mistérios da idade madura. Diluiu-se o conceito de vergonha, que mantém o processo civilizatório, controlando os impulsos de agressividade e de satisfação imediata, e entrou em declínio a ordem social hierárquica estabelecida pelas boas maneiras. A televisão trouxe como consequência o desaparecimento da idéia de infância criada pela prensa tipográfica.

Na televisão o conteúdo está exposto em imagens concretas e auto-explicativas, não sendo necessário conhecimento prévio nem treinamento para decodificá-las. Além disso, não há exclusividade de conhecimento nem segregação de público, ou seja, a criança absorve a mensagem tanto quanto seus pais e avós, o que a coloca em contato

com o repertório anteriormente limitado à idade adulta, que seria conquistado por ela ao longo do tempo. A programação televisiva está inserida – e banalizada – na rotina das crianças não apenas nos programas dirigidos a elas: “No que concerne à forma simbólica, *Laverne & Shirley* é tão simples de entender quanto *Vila Sésamo*; um comercial do McDonald’s é tão simples de entender quanto um comercial da Xerox. Por isso é que, na verdade, não existe na TV programação infantil. Tudo é para todos.” (p.93)

Segundo Postman (2011), a autoridade do adulto não tem espaço em um mundo onde os mais velhos são equivalentes às crianças e, portanto, nessa sociedade todos os indivíduos são iguais. A criança não mais precisa buscar respostas para suas questões, pois a mídia já responde e esclarece o que até então era informação privada ao universo adulto, como, por exemplo, a sexualidade e a violência. Assim, a curiosidade da criança é transformada em cinismo e arrogância, uma vez que a época da infância não mais conserva o idealismo social que a identifica. As crianças já não têm como referências a família ou a escola, mas sim, confiam em notícias que não vem de parte nenhuma, as quais trazem respostas para perguntas jamais pensadas. As crianças da atualidade sabem demais e amadurecem rapidamente: para se tornarem adultas são expulsas do jardim da infância.

Graças ao milagre dos símbolos e da eletricidade, nossas crianças sabem tudo que qualquer outra pessoa sabe – de bom e de mau. Nada é misterioso, nada é atemorizante, nada é escondido das vistas do público. Na verdade, é uma observação bastante comum, preferida sobretudo pelos executivos da televisão quando são atacados, que apesar de qualquer outra coisa que se possa dizer do impacto da televisão sobre os jovens, as crianças de hoje são mais bem informadas do que qualquer outro grupo de jovens era antes. (Postman, 2011, p.111)

A idade adulta, por sua vez, passa a englobar a categoria da infância e surge o adulto-criança, o qual não teve as potencialidades pessoais, no caso, semelhantes as das crianças, realizadas. Nas propagandas de televisão, adulto e criança são representados do mesmo modo, em imagens visuais e linguagem emotiva, sem caráter racional e persuasivo. A propaganda de televisão não exige habilidades mínimas para ser compreendida, mostrando-se acessível ao telespectador infantil, ainda que ele não apresente condições de realizar julgamento sobre os produtos anunciados nem a ele

caiba o poder de decisão de compra. O adulto, por outro lado, se volta à necessidade infantil de satisfação imediata e de indiferença pelas consequências.

A transmissão de valores e de estilos de crianças e adultos, segundo o autor, está igualando as duas fases, comportando-se ambos do mesmo modo e vestindo as mesmas roupas (atualmente a roupa infantil é pouco comum). Na tela da televisão, a dimensão do presente é ampliada, não há passado nem futuro, apenas o “agora”, com a difusão de imagens – narradas – sobrepondo às palavras e às possibilidades de argumentação ou de sequências de idéias.

A revolução das comunicações coincide com mudanças importantes no aspecto social, como, por exemplo, a precocidade no início da puberdade para as meninas, a diminuição do número de filhos nas famílias e os maus hábitos alimentares. Para Postman (2011), “à medida que o conceito de infância diminui, os indicadores simbólicos da infância diminuem com ele.” (p.142) Observa-se nos jogos infantis a ênfase na competitividade, de forma que cada vez mais cedo as crianças brincam em função de um propósito externo – como renome, dinheiro, condicionamento físico, ascensão social, orgulho nacional, etc. -, sem espontaneidade, e não pelo prazer em si inerente ao brincar.

Em paralelo a isso, o noticiário apresenta, com frequência, a criança envolvida em crimes, seja como ré ou como vítima. A não diferenciação da criança em relação ao adulto traz de volta a imagem dela como mini adulto, incidindo na violência sexual cometida contra ela. O adulto e a criança compartilham de um mesmo universo, no qual roupas, alimentos, jogos, entretenimentos e linguagem, entre outros, são homogêneos e caracterizam tanto o declínio da infância quanto o enfraquecimento da vida adulta.

O documentário *Criança, a alma do negócio* (Renner e Nisti, 2008) faz um panorama da infância - atravessada pelo consumo – na atualidade. Logo no início vem a informação de que bastam trinta segundos para alguma marca influenciar uma criança, seguida adiante da afirmação de que a criança brasileira é a que mais assiste à televisão no mundo (quase 5h diárias). Ao longo do vídeo, problematizam-se questões acerca da proximidade da criança com as práticas consumistas e as consequências que essa relação traz para a vida dela.

Segundo a fala de Pedrinho Guareschi (Renner e Nisti, 2008), nos dias de hoje a mídia é o primeiro fator de construção da subjetividade do indivíduo, papel que, no passado, era da família e da escola; ele também comenta a recepção emocional da propaganda por parte da criança de até seis ou sete anos, já que até essa idade não é possível, para ela, realizar um julgamento com base na razão a respeito do conteúdo apresentado. De acordo com estudos apresentados por Karsaklian (2011), a capacidade de identificação da propaganda pode ser notada a partir do desenvolvimento da estrutura cognitiva operatória concreta²³, por volta de sete anos, apesar de, em vários casos, tal capacidade ocorrer a partir dos quatro anos. Outros estudos relatados pela mesma autora apontam que a percepção infantil sobre o caráter persuasivo da mensagem publicitária aumenta de acordo com a idade e com o desenvolvimento cognitivo da criança associado ainda à maturidade emocional e à personalidade – em relação à intensidade de contato com comerciais no cotidiano, enquanto algumas pesquisas afirmam que quanto mais exposta a propagandas a criança desenvolve o senso crítico sobre o conteúdo apresentado, outras defendem que, ao contrário, ela se torna menos apta para discerni-los.

Em outros estudos abordados por Karsaklian (2011), verifica-se que a criança se apropria primeiramente do elemento informativo da propaganda, compreendendo, com o tempo, a especificidade do seu discurso. Aos oito anos, ela é capaz de compreender e analisar os comerciais, avaliando-os, inclusive, negativamente, o que se acentua aos dez anos. Até os oito anos, interessa a ela a diversão proporcionada pelas imagens, não parecendo importante se o significado a ser transmitido foi assimilado. Após tomar conhecimento das técnicas e objetivos mercadológicos que permeiam o anúncio, no entanto, ela perde o interesse em assisti-lo, pois já não mais encontra distração e fantasia de antes.

De acordo com demais estudos citados pela autora, a criança considera a propaganda mais engraçada e mais curta que os programas de televisão, no entanto, não tem clareza a respeito do objetivo da primeira nem consegue expor as diferenças existentes entre ambas. A criança se envolve com a história que a propaganda conta, deixando-se conduzir a um mundo encantado de sonhos, onde se concentra mais no cenário e na música tocada do que no produto exibido. O público infantil institui uma relação emocional com a propaganda, encontrando segurança no mundo de soluções

²³ Teoria da Epistemologia Genética

fáceis e sem problemas que o comercial promove, onde os objetos são bons por definição, e os personagens são estereotipados. A estrutura de discurso publicitário baseia-se em uma linguagem simples e em sequências rápidas, comum aos programas infantis, além de a repetição de vezes que é transmitida dar à criança a sensação de perenidade e de estabilidade, aproximando-se do ambiente familiar.

No documentário (Renner e Nisti, 2008), Solange Jobin e Souza analisa o forte desejo de consumo da criança como, simbolicamente, a presença de um vazio que não é preenchido pelos inúmeros presentes que ela ganha e que a leva, portanto, a pedir cada vez mais produtos como forma de compensar a carência afetiva. Adiante, ao serem perguntadas sobre a última vez em que receberam um presente, as crianças relatam que isso ocorreu “ontem” (no dia anterior), evidenciando a grande frequência com que são presenteadas. Em uma cena, um menino exibe os diversos brinquedos que têm em seu quarto – jogos, diferentes coleções de carrinhos, bonecos, etc. -, finalizando a apresentação com um brinquedo muito pequeno e simples, eleito como o seu favorito: o brinquedo sequer aparece no meio de tantos outros, contrastando com todo o resto.

Eduardo Romão, no mesmo documentário (Renner e Nisti, 2008), comenta o conflito que se apresenta pela postura familiar de não realizar os pedidos infantis de novos produtos, quando julgam que não devem fazê-lo: os pais são colocados como vilões que contrariam a criança, ou seja, a figura do adulto é desmoralizada perante o filho. Já Ana Olmos (Renner e Nisti, 2008), por sua vez, ao abordar a postura dos pais perante as dificuldades em colocar limites dizendo “Não!” para as crianças, explica que faz parte do desenvolvimento psíquico e social do indivíduo a frustração no contato com o mundo.

Linn (2006) expõe o impacto do consumo na vida familiar, apontando a dificuldade dos pais em negar um pedido das crianças, desagradando-as, em um meio em que tanto eles quanto seus filhos estão em contato, a todo momento, com estímulos que provocam (ou visam a provocar) atitudes consumistas.

Hoje, a cidade que educa nossos filhos foi transformada pela mídia eletrônica, uma força onipresente movida pelo comercialismo em toda a nossa vida. Isso significa que as crianças são bombardeadas de manhã à noite com mensagens produzidas não com o objetivo de tornar suas vidas melhores, mas de vender alguma coisa. (Linn, 2006, p.56)

A autora menciona um estudo norte-americano, elaborado pela Western Media International (atual Initiative Media Worldwide) e pela Lieberman Research Worldwide, que, com o objetivo de aumentar as vendas do comércio, mediu o “fator amolação” (*The Nag Factor*) – ou poder de importunar – o qual as crianças submetem os pais, pedindo sistematicamente produtos que viram em alguma divulgação na mídia ou o qual algum colega tem. O estudo obteve, como resultado, que a insistência das crianças é estimada como responsável por 46% das vendas em negócios-chave direcionados ao público infantil, e que a amolação aumenta em intensidade à medida que se cresce.

A pesquisa, segundo Linn (2006), classificou os pais em diferentes categorias, de acordo com a maneira que agem diante do “fator amolação” realizado pelo filho. Os pais “indulgentes” e os pais “conflitantes” cedem rapidamente ao pedido, porém, enquanto os primeiros o fazem para proporcionar a satisfação a um capricho do filho, os segundos estão buscando compensar a culpa de não serem tão presentes como gostariam na rotina da criança, uma vez que são pais sozinhos ou divorciados. Já os pais considerados “companheiros” procuram diversão junto às crianças, também não resistindo ao apelo dos pedidos infantis; por fim, os pais “necessidades básicas” são aqueles que conseguem tomar a própria decisão de compra sem grande influência de terceiros, correspondendo, no entanto, aos adultos com vida menos estressante ou com maior poder aquisitivo, ou ainda aos pais menos propensos a terem bebês e crianças pequenas em casa.

Os pais reconhecem, no documentário (Renner e Nisti, 2008), a forte influência da mídia na educação das crianças. Eles indicam dificuldades em se posicionar do lado contrário da indústria do Marketing, que move a sociedade de consumo. Eles manifestam interesse em contemplar a vontade (de consumo) dos filhos, mas lamentam pelas circunstâncias em que deram presentes caros que eram muito desejados pelos filhos, mas que logo foram descartados: uma mãe conta que passou o Natal sem dinheiro, mas deu o presente que a filha queria, no entanto, após três ou quatro dias, a menina já não se importava mais com o brinquedo; outra mãe se recorda de quando trouxe de viagem e deu como presente de Dia das Crianças um robô o qual os filhos queriam muito, e que ela julgou que eles adorariam, todavia, o boneco jamais foi “ligado”.

Inês Sílvia Sampaio, no documentário de Renner e Nisti (2008), afirma que, enquanto os pais conversam com as crianças “de vem em quando”, a publicidade o faz todos os dias. Além disso, aponta que o excesso de estímulo ao consumo se fundamenta sobre atributos não saudáveis para o desenvolvimento do indivíduo, assim como, muitas vezes, também não são compatíveis com as condições financeiras da família da criança. De acordo com a mesma autora (2000), em paralelo ao mercado das grandes marcas, não acessível a toda a população, criam-se grifes falsas, com produtos de aparências similares, porém de qualidade e preços inferiores, os quais abastecem o consumo de classes sociais cuja renda não possibilitaria a compra de tais artigos. Nesse caso, embora o consumidor esteja sendo, muitas vezes, enganado em relação à mercadoria adquirida, ele se sente satisfeito por ter acesso à cópia de um produto desejado, que ele não teria possibilidade de comprar o “original”.

Para Clóvis de Barros Filho (Renner, 2008), a publicidade promete, mais do que a alegria da posse, a inscrição e a existência do indivíduo na sociedade: “Consumindo você será aceito como consumidor; se for aceito como consumidor, será inscrito entre os consumidores daquele produto - será afastado dos não consumidores daquele produto, - e, portanto, terá uma existência social que vai te alegrar.” Em sua análise, a forma de inserção da criança no grupo, que já foi, no passado, alguma habilidade pessoal - por exemplo, no jogo de queimada, ou o talento para contar piada – atualmente se dá pela ostentação do consumo, garantida pela posse de objetos considerados de *status* social. Ele avalia, ainda, que se fosse proposto o fim da publicidade para pessoas com mais de cinquenta anos, não haveria oposição do mercado publicitário, pois esse consumidor já possui o comportamento de compra consolidado; porém, em relação ao público infantil, com os hábitos ainda em formação, o interesse mercadológico sobrepõe a ética que envolve a propaganda dirigida para as crianças.

Em fala no documentário (Renner e Nisti, 2008), Ana Lucia Villela traz o dado de que oitenta por cento do poder de compra da casa vem da influência exercida pelos filhos, o que justificaria o foco do mercado publicitário no público infantil. Ela ressalta que o desejo que a criança tem ao entrar em contato com a propaganda, entretanto, não é um desejo legítimo, e sim, algo que foi “implantado” como recurso pela publicidade.

Em relação ao desejo, este é, para Freud, segundo Laplanche e Pontalis (2008), inconsciente e visa à satisfação, obtida ao se restabelecer os sinais ligados às primeiras vivências do indivíduo. Ele se caracteriza por “traços mnésicos” que se realizam “na

reprodução alucinatória das percepções que se tornaram sinais dessa satisfação” (Laplanche e Pontalis, 2008, p.114). A necessidade, por outro lado, nasce de uma tensão interna a qual se satisfaz com uma ação específica na obtenção do objeto adequado, como, por exemplo, o alimento na situação de fome.

Segundo Karsaklian (2011), na Psicanálise, a motivação do comportamento se dá pelo resultado, inconsciente, da interação, conflituosa ou não - visto que as exigências de cada parte são distintas -, entre o *id*, o *ego* e o *superego*. Para ela, a propaganda parte de uma necessidade existente, latente ou ativa, e estimula o desejo e a preferência por alguma marca anunciada no mercado, levando o consumidor a tomar a decisão de compra por ela. Assim, segundo a autora, o marketing não cria necessidades no indivíduo, mas apenas, uma vez que essas necessidades podem corresponder a diferentes formas de satisfação, busca transformá-las em desejos a serem satisfeitos por seus produtos.

Pesquisas compiladas pela mesma autora indicam que para se gerar o desejo pela compra do produto anunciado, a propaganda deve ser repetida em torno de três vezes, entre outros comerciais (não seguidamente): a criança deseja o produto e o adquire, ponderando, posteriormente, a partir da própria utilização dele e de comentários de terceiros, sobre suas características. Em outras pesquisas trazidas pela autora, observa-se que a propaganda, para serem apreciadas pelas crianças, devem ser divertidas e engraçadas, com música atraente, fazendo, ainda, uso de jingles e frases consideradas fortes (“de atitude”). Devem, ainda, ressaltar, como atitude positiva, a presença - em um contexto de ação - de personagens de desenhos animados, de animais ou de animais personificados, reforçando valores como a amizade e a inteligência.

A partir da década de 80, do século passado, segundo Sampaio (2000), a criança ganhou destaque na mídia, conquistando um lugar no espaço público. Foram lançados apresentadores e grupos de cantores mirins, além de intensa presença delas nas novelas e nas propagandas.

Depois das mulheres, as crianças lentamente rompem as fronteiras da esfera privada e ingressam no cenário público. Com as mídias eletrônicas, especialmente a televisão, elas não são, apenas, representadas em seus interesses por outras pessoas, no caso os

adultos, mas se fazem ouvir de modo mais ou menos direto. (Sampaio, 2000, p.203)

A programação infantil passou a ocupar espaço na televisão brasileira, abrindo um novo filão de mercado: os produtos dirigidos às crianças como público-alvo. Segundo Sampaio (2000), “A criança e o adolescente deixam de ser uma questão de interesse particular de pais e educadores, tornando-se alvo do interesse da propaganda, particularmente da publicidade, e do *marketing*.” (p.147) Desenhos animados e apresentadoras de programas infantis começaram a vincular os nomes a diversos produtos – bonecos(as), sandálias, sapatos, jogos, etc. - tornando-se ícones de audiência na televisão e de vendas de mercado.

A partir dos anos 90, por sua vez, o mercado publicitário, já consolidado no segmento infantil, começou a investir nos bebês. Apesar de o público-alvo, a princípio, não falar e o marketing ser direcionado aos pais, mostrou-se muito lucrativa a associação precoce entre marcas e personagens de desenhos animados voltados à atenção das crianças pequenas. Segundo Linn (2006), desse modo, desde o berço elas passam a desenvolver sentimentos positivos em relação às imagens, construindo uma identificação com a marca apresentada.

Se o bebê que se aconchega nos lençóis da Vila Sésamo e bebe em copos do Pernalonga também for regularmente colocado em frente à televisão para assistir a programas com os mesmos personagens que vê no berço, nas roupas, no móvel e nos brinquedos, a sua familiaridade com esses personagens significará (talvez mesmo antes que aprenda a falar plenamente) que viagens ao supermercado serão acompanhadas de gritos de alegria toda vez que os vir nas caixas de cereal e de desapontamento se o cereal não for parar no carrinho de compras. (Linn, 2006, p.70)

Foram criados programas orientados para bebês - como é o caso dos *Teletubbies*, produzido nos Estados Unidos entre 1997 e 2001 -, considerando, como justificativa, atender aos pais que não têm muita disponibilidade de horário para se dedicar à criança ao longo do dia. Porém, ainda que vendida como uma programação educativa, tais programas, assim como os vídeos e programas de computador divulgados como auxiliares do desenvolvimento infantil (apresentando música clássica ou conteúdos pedagógicos, como os números e as cores, sempre na presença de personagens lúdicos,

muitas vezes já conhecidos da televisão), são meios de já transformar o bebê em consumidor.

Para a autora, os adultos são pressionados a obter esses produtos como condição de serem bons pais, uma vez que “A mensagem que os pais recebem é que o que normalmente poderiam fazer com seus bebês – dar carinho, brincar, cantar, falar e ler para eles - não é suficiente.” (Linn, 2006, p.81), devendo buscar recursos complementares. Cria-se, por meio de técnicas manipuladoras, a percepção de que o indivíduo tem um defeito que será “corrigido” por meio da compra de um produto.

Ainda no documentário (Renner e Nisti, 2008), pergunta-se às crianças, “Você gosta mais de brincar de boneca ou de assistir à televisão?”, obtendo como resposta unânime “assistir à televisão”. As crianças assistem à televisão - especialmente a telenovelas e a desenhos animados – praticamente todos os dias, muitas horas por dia. Segundo uma menina (Renner e Nisti, 2008), “Não dá para parar de assistir TV. Eu fico até quando eu cansar”. A criança, nos dias de hoje, possui autonomia sobre a quantidade de tempo que passa diante da televisão, de modo a escolher a que programas assistirá (não apenas programação infantil) e a fazê-lo longe da figura do adulto - como muitos pais trabalham e passam o dia todo fora de casa, não é possível ter acesso ao conteúdo a que a criança está assistindo.

A televisão, de acordo com Sampaio (2000), oferece à criança e ao adolescente o acesso à informação e ao entretenimento, expandindo o conhecimento e as referências obtidas na comunidade, nos limites da família, da escola e do grupo de amigos. A relação com os conteúdos apresentados pelo aparelho pode aprimorar a conduta pessoal do indivíduo, por exemplo, desenvolvendo a tolerância e a compreensão de certos temas abordados nos programas, mas também pode propiciar insegurança e desorientação, uma vez que a pessoa pode ainda se encontrar imatura para assimilar o que está sendo mostrado.

Por um lado, a televisão oferece à criança e ao adolescente a oportunidade de confirmação de suas experiências cotidianas nas comunicações que reforçam as crenças, valores e padrões de comportamento com os quais ela está familiarizada e que regem a sua conduta no âmbito da família, da escola, do trabalho, do relacionamento com os amigos, etc. Por outro lado, ela oferece também à criança e ao adolescente a possibilidade de contato com o estranho, o diferente, o inesperado, numa fase que é para eles ainda de formação para a vida adulta. (Sampaio, 2000, p188)

Enquanto João Lopes Guimarães, no documentário (Renner e Nisti, 2008), registra o caráter manipulador do discurso publicitário, o qual, uma vez que, por lei, a criança, a princípio, não realiza nenhuma compra, qualquer mensagem com intenção de persuadi-la está se valendo de sua inocência como meio de atração; Flávio Paiva (Renner e Nisti, 2008) relata que a televisão, ao oferecer um conteúdo pré-digerido ao telespectador, inibe a imaginação infantil. Ele ressalta ainda que, diante do apelo do marketing, “o desejo de comprar passa a ser a *coisa em si* e não o que você vai comprar. (...) Quando você compra e, na verdade, você mostra um fastio por aquele brinquedo, é que, na verdade, aquele brinquedo em si não está dentro da sua necessidade de exercitar o brincar”.

Na atualidade, apesar da grande quantidade de brinquedos que as crianças possuem, o brincar é preterido do universo infantil: nesse vídeo (Renner e Nisti, 2008), ao se perguntar para um grupo de cinco crianças se elas preferem “brincar” ou “comprar”, a primeira opção foi escolhida somente por uma delas, que, por sinal, selecionou ambas as palavras. O brincar, na sociedade contemporânea, concorre com o tempo gasto em frente à televisão, com as demais atividades que a criança realiza (aulas de idiomas, esportes, etc), com cuidados de beleza, etc., de modo que a criança brinca pouco e até mesmo evita o momento da brincadeira. Em outra cena (Renner e Nisti, 2008), um menino (de aparentemente seis anos), enumera as funções de seu celular, “Tira foto, tem MP3...”, concluindo que o aparelho, “É bem básico”; na sequência, a entrevistadora questiona se aquele era o primeiro celular dele, que responde, com ênfase, que “não”, e que esse é o seu terceiro celular, completando, “Brinquedo eu não sou muito chegado”. A entrevistadora então questiona, “Não?”, e a resposta é confirmada, “Não”.

O brincar, nos dias de hoje, não oferece muito espaço para a criatividade e o faz-de-conta, reproduzindo, muitas vezes, a experiência da criança na lógica consumista – por exemplo, no documentário (Renner e Nisti, 2008), ao se perguntar a uma menina o que, na brincadeira, a Barbie dela faz, a resposta é “ir ao shopping”, “se maquiar”, ou seja, verifica-se a transposição da realidade (atividades ligadas ao universo adulto, que, por sua vez, hoje fazem parte do cotidiano infantil), e não conteúdos voltados à fantasia e ao lúdico. Yves de La Talle (Renner e Nisti, 2008), aponta que, enquanto no passado ocorria a projeção materna da menina sobre a boneca, - sua “filha”-, as Barbies, bonecas

da atualidade, são apresentadas como estereótipos do padrão de beleza da mulher contemporânea, estabelecendo outra relação com a criança que não a maternagem.

As propagandas exortam as crianças a serem “populares” e a se voltarem à estética, colocando o brincar em segundo plano: em um comercial de sapato que o documentário (Renner e Nisti, 2008) mostra, quatro meninas vestidas como “descoladas”, em um cenário rosa, com uma música agitada, em inglês, ao fundo, definem, uma de cada vez, o que é “ser *fashion*”, movimentando-se em seguida, com *closes* da câmera na sandália anunciada: após as três primeiras afirmações - “Fashion é se produzir!”, “Fashion é ter muitos amigos para conversar!” e “Fashion é ouvir aquele som que você gosta!” - a próxima criança diz, “Fashion é brincar!” Nesse instante, as três outras meninas se espantam e a interrogam, “O quê???” A menina que cita o brincar então se explica, “Puxa vida! Ninguém é de ferro!”, levando as outras três à gargalhada.

Capítulo 3 – O BRINCAR E O BRINQUEDO

Ao observar a brincadeira de um de seus netos, Freud ([1920] 2006) se ateve ao motivo *econômico* do brincar, considerando a produção de prazer envolvida na situação. A criança, segundo o autor, desenvolvia-se de acordo com o esperado para a idade, um ano e meio, e, apesar de bastante ligado à mãe, não chorava quando estava longe dela por algumas horas.

Certo dia, o avô observou o menino brincando de arremessar um carretel de madeira, amarrado a um pedaço de cordão, por entre a cortina, até que o objeto desaparecesse. Nesse instante, emitia o som “o-o-ó”²⁴, puxando o carretel para si novamente, saudando-o, alegremente, com a palavra “da” (“ali”). Às vezes ocorria apenas o primeiro ato, apesar da preferência da criança pelo segundo. A brincadeira era desaparecimento e retorno, de modo que o autor compreendeu que fazer “ir embora” os brinquedos era a maneira de brincar do neto, o que consistia em um jogo.

A interpretação do jogo tornou-se então óbvia. Ele se relacionava à grande realização cultural da criança, a renúncia institucional (isto é, a renúncia à satisfação institucional) que efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. (Freud, [1920] 2006, p.26)

O jogo faz a repetição da experiência de estar distante da mãe - sensação desagradável e angustiante - ser condição necessária para o momento do retorno, o reencontro com o objeto estimado. No decorrer da atividade, o menino se apropria da experiência, passando a exercer papel ativo sobre o objeto. Segundo o autor, “Esses esforços podem ser atribuídos a um instinto de dominação que atuava independentemente de a lembrança em si mesma ser agradável ou não.” (Freud, [1920] 2006, p.27) Ele aponta ainda que, jogando o objeto, o menino estaria se vingando da mãe por ela estar longe, assim como seria uma tentativa de compensar o sofrimento produzido pela distância.

No ano posterior a esse acontecimento, a mesma criança, quando estava descontente com um brinquedo, jogava-o no chão, dizendo, “vá para a frente”. Nessa

²⁴ A interpretação tanto de Freud quanto da mãe do menino foi de que “o-o-ó” não era uma simples interjeição, mas sim a palavra alemã “fort”, referente ao advérbio ir ‘embora’ em português.

época, quem estava distante era o pai, porém, aparentemente a criança não demonstrava desconforto com a situação; ao contrário, parecia contente com a exclusividade no contato com a mãe.

É claro que em suas brincadeiras as crianças repetem tudo que lhes causou uma grande impressão na vida real, e assim procedendo, ab-ream a intensidade da impressão, tornando-se, por assim dizer, senhoras da situação. Por outro lado, porém, é óbvio que todas as suas brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. (Freud, [1920] 2006, p.27)

Para o autor, a brincadeira pode ser uma forma de elaborar situações de natureza desagradável que ocorrem no cotidiano da criança, já que, dessa forma, ela pode transferir a passividade da experiência real para um colega, opondo-se à circunstância negativa. Além disso, a fonte do prazer gerado pelo brincar age independentemente do Princípio do Prazer.²⁵

Segundo Winnicott (1975), a criança, desde o nascimento busca prazer em zonas erógenas de seu corpo, como, por exemplo, levar o polegar à boca. Ao crescer, obtém prazer por meio dos objetos externos (boneca, carrinho, bola, ursinho de pelúcia), relacionando-se com eles no momento da brincadeira, projetando no brinquedo o seu conteúdo interno. A fase de experimentação e de reconhecimento da realidade, intermediária entre ambos os fenômenos, é marcada pela presença do “objeto transicional”.

A criança cultiva uma relação próxima com o brinquedo, cujo nome dado possui um significado especial, e não se separa dele nem na hora de dormir ou quando sai de casa com a família. Ele age como uma defesa para a sua ansiedade e pode persistir ao longo da infância em alguns casos, ou ainda, mesmo com a ampliação de novos interesses e o abandono do objeto naquele momento, pode vir a ressurgir no futuro em circunstâncias em que o indivíduo se sinta solitário, ameaçado, inseguro, e recorra a um objeto específico ou a um padrão de comportamento do passado. Para algumas crianças não há objeto transicional e a mãe ocupa esse lugar.

²⁵ O estudo desse caso contribuiu para a formulação do conceito de Pulsão de Morte.

Essa primeira possessão é usada em conjunção com técnicas especiais, derivadas da infância muito primitiva, as quais podem incluir as atividades auto-eróticas mais diretas, ou existir isoladamente delas. (Winnicott, 1975, p.17)

O bebê começa a separar fantasia de realidade, passa a ter noção do interno e do externo a si, aceita a diferença e a similaridade. Para suportar o trajeto do estado puramente subjetivo para a objetividade, recorre ao objeto transicional, símbolo de um objeto parcial, como o seio da mãe. O simbolismo que o objeto transicional representa para a criança deve ser analisado individualmente no decorrer do crescimento dela, pois será único e referente àquela história de desenvolvimento psíquico.

Para Winnicott (1975), o brincar é natural e próprio da saúde. Ele é universal e conduz aos relacionamentos grupais; possui um lugar e um tempo, encontrando-se na fronteira entre o mundo interno e externo ao indivíduo. Na psicoterapia, ele é uma forma de comunicação, sendo a psicanálise uma “forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.” (Winnicott, 1975, p.63) A criança e o adulto potencializam sua liberdade de criação por meio do brincar. É nesse momento que o indivíduo é criativo e utiliza sua personalidade integral, descobrindo o eu (*self*).

O autor postula um *espaço potencial* entre o bebê e a mãe, o qual varia de acordo com as experiências que o bebê viveu nessa relação, e se dá em contraste aos mundos interno e externo. O bebê encontra-se fundido ao objeto, com visão subjetiva dele; a mãe se orienta no sentido de tornar concreto o que o filho está pronto a encontrar. Ele aceita o objeto, mas depois o repudia, aceitando-o novamente, até que passa a aceitá-lo concretamente (o processo está atrelado à disponibilidade materna em participar e devolver o objeto abandonado).

A mãe, ou parte dela, oscila entre ser o que o filho irá encontrar e, em outros momentos, ser ela própria, aguardando ser encontrada. Com o tempo, tal postura por parte da mãe garante ao filho a experiência de sentir-se onipotente. Desse modo, a criança se move entre a onipotência dos processos intrapsíquicos e o controle da realidade externa, ou seja, “a importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais”. (Winnicott, 1975, p.71) A magia é garantida pela relação com a mãe, que oferece

confiança e é motivada pelo amor materno, ou pelo amor-ódio, ou ainda pela sua relação de objeto – e não por formações reativas.

A criança começa a brincar em um ambiente longe da mãe, baseada na suposição de que sua cuidadora, que lhe dá confiança e segurança, estará disponível e permanecerá assim quando for lembrada, após ter sido esquecida. A mãe é, então, sentida como se refletisse de volta a excitação que ocorre no brincar. No estágio posterior, o brincar ocorre em uma superposição de duas áreas de brincadeira: em primeiro lugar, a mãe brinca com a criança, ajustando-se às suas atividades lúdicas, até que introduz seu modo particular de brincar e, assim, o filho tem contato com idéias originadas em outrem, preparando-se para o brincar conjunto em um relacionamento.

O brincar do bebê – rolar e engatinhar no chão, tirar e pôr objetos um dentro do outro, ritmicamente, em movimentos opostos alternados, como abaixar e levantar, puxar e empurrar, abrir e fechar, esconder e achar, etc. -, embora ainda marcado por atividades reflexas e pulsionais, atua na construção da inteligência e no equilíbrio emocional do indivíduo, inserindo-o, aos poucos, no mundo simbólico. Para Oliveira (2000), a criança deve ser compreendida como sujeito ativo, a quem caberá, ao longo da vida, fazer as próprias escolhas, questionando-se sobre elas. O brincar - ao ensinar a escolher, a delegar e a esperar a sua vez de participar, entre outros - promove momentos de exploração do mundo, de elaboração de sentimentos e de expressão da criatividade, desenvolvendo a autonomia pessoal.

A aprendizagem por meio do brincar relaciona-se ao vínculo afetivo estabelecido no convívio social, inicialmente com a mãe (ou com quem ocupe esse lugar), e, posteriormente, com os pares. O prazer da atividade possibilita à criança que suporte a tensão das situações de frustração e de desconforto, compensando a angústia vivida no momento. A agressividade, natural ao psiquismo, é canalizada pelo brincar, que “ao possibilitar a projeção de conteúdos ameaçadores e dinâmicas negativas, internas, torna-os visíveis e passíveis, portanto, de serem identificados e controlados.” (Oliveira, 2000, p.19)

A atividade lúdica (características ondulatórias e funcionais), com o tempo, se torna faz-de-conta e a brincadeira passa a se organizar como uma cena sequencial, narrada, dramática, realizada em um tempo histórico não reversível, instrumentalizada

pelo simbólico e pela linguagem. A socialização impõe limites ao desejo e também o compartilhamento de regras de convivência em grupo, rompendo a rigidez auto-referente (narcísica) inicial da criança, além de desenvolver habilidades construídas no espaço coletivo, ou seja, em equipe. No brincar, a criança entra em contato com as lembranças passadas, trazendo-as à tona no momento da brincadeira, assim como tem as funções cognitivas constantemente ativadas, formando, por exemplo, repertório para se sair bem em uma situação de jogo.

A partir dos dois anos, a criança imerge no mundo simbólico (semiótico), utilizando-se da linguagem e da imagem mental. Combinam-se entre si os planos da realidade e do faz-de-conta: “As representações simbólicas ajudam a criança a aprender a expressar a forma como vê sua realidade, e também como imagina que ela é ou poderia ser” (Oliveira, 2000, p.106). A passagem de uma inteligência voltada para o concreto para o mundo da fantasia permite a contínua integração do universo dos sonhos à realidade, mantendo, entre eles, uma separação saudável e que favorece tanto o lúdico quanto a criatividade.

Segundo a autora, até aproximadamente os dezoito meses, a criança se organiza pela realidade concreta, física e imediata, passando, gradualmente, à representação lúdica e imagética. No início, as representações são a partir das experiências do dia-a-dia criança, passando, aos poucos, ao universo da fantasia, em que, por exemplo, é possível inverter papéis, na brincadeira, deixando de ser a filha (cuidada por alguém) para ser a mãe (cuidar do outro).

Dos 18 aos 36 meses, aproximadamente, a criança percorre tanto pela fantasia quanto pela realidade, no entanto, ainda se perde entre elas: constrói, por meio do pensamento *mágico* e *anímico*, a realidade à sua volta, modificando-a a partir de sua brincadeira. O apoio encontrado no ambiente em que está inserida permite à criança a passagem das brincadeiras de exercício para as simbólicas, passando a representar pequenas situações de faz-de-conta e a projetar nos brinquedos aquilo que viveu em seu cotidiano, internalizando esse conteúdo.

Conforme se desenvolve, manifesta, na brincadeira, suas lembranças e desejos, verbalizando-os: o brincar, até então caracterizado pela gestualidade e pela parte motora, torna-se verbal. Por meio da brincadeira, a criança adquire flexibilidade mental e abandona a posição autocentrada, começando a se socializar e a ter condições para se colocar no lugar do outro. Para a autora, “A brincadeira simbólica, portanto, possibilita

a progressiva ampliação e dinamização de seu meio, em suas duas vertentes complementares: a interna e a externa.” (Oliveira, 2000, p.110)

A partir do desenvolvimento, as brincadeiras simbólicas vão se organizando e se estruturando em forma de cenas curtas, onde a criança dá vida a diferentes personagens em diferentes espaços e tempos, adquirindo, por volta dos quatro anos, o recurso da dramatização. Segundo Oliveira (2000), “Ao observar de perto uma criança de três anos e pouco, brincando, é mesmo difícil acreditar no que se vê, tal sua riqueza, complexidade e afetividade” (p.115).

Os rituais contidos nas brincadeiras infantis, segundo Oliveira (2000) agem tanto como facilitadores quanto como integradores do contato entre os indivíduos do grupo, uma vez que oferecem condições de existência de vínculos de afeto entre os membros, suprimindo divergências internas. No rito, ao repetir o passado no presente, revive-se na atualidade a tradição, introduzindo a criança no social, o que lhe assegura a condição de pertencimento a ele. Para a autora:

O brincar da criança combina corpo e símbolo numa inserção gradual e progressiva no universo histórico-cultural, que contém regras sociais e morais que ajudam a manter-se no eixo maior do respeito a si, ao outro e à liberdade. (Oliveira, 2000, p.26)

Nos dias de hoje, o brincar e o desenvolvimento infantil são influenciados pelo avanço da tecnologia, já que a criança desde muito cedo tem acesso a instrumentos eletrônicos, como o computador. Ao observar e imitar as ações dos pais no manejo do aparelho, ela descobre como mexe e rapidamente se torna apta para se conectar no mundo virtual sem a ajuda dos adultos. Segundo a autora, a inteligência se constrói “no” e “pelo” social, partindo do homem o valor a ser atribuído ao objeto: portanto, o computador pode ser prejudicial ou não, dependendo de *como* e de *com* que *objetivo* ele será utilizado.

A cultura lúdica, para Brougère (2010), se caracteriza por uma estrutura complexa e hierarquizada, formada pelas brincadeiras - individuais, tradicionais e geracionais (próprias de uma geração) - compartilhadas socialmente. Ela engloba tanto os costumes lúdicos e os elementos externos que influenciam a brincadeira (atitudes, capacidades, cultura e meio social) quanto as representações e os conteúdos simbólicos.

É, ainda, compartimentada, estratificada, e ocorre de modo variado nos diferentes lugares, como, por exemplo, em casa e na escola.

Os aspectos singulares que formam a cultura lúdica são adquiridos pelas estruturas de cada sociedade, ainda que ela possua certa autonomia, o que lhe confere ritmo próprio. Ao incorporá-la, a criança passa a estar inserida na cultura geral da sociedade da qual faz parte.

Os brinquedos também pertencem à cultura lúdica, uma vez que compõem o ambiente cultural, servindo como objeto para as brincadeiras e como suporte para as representações e histórias sociais.

É certo que, atualmente, nossa cultura lúdica está muito orientada para a manipulação de objetos; sem dúvida, isso é uma dimensão essencial. Como consequência, ela evolui, em parte, sob o impulso de novos brinquedos. Novas manipulações (inclusive jogos eletrônicos e de vídeo-game), novas estruturas de brincadeiras, ou desenvolvimento de algumas em detrimento de outras, novas representações: o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica. Porém, o brinquedo se insere na brincadeira através de uma apropriação, ou seja, deixa-se envolver pela cultura lúdica disponível, usando práticas de brincadeiras anteriores. (Brougère, 2010, p.54)

A cultura lúdica agrega o repertório de imagens que representam a sociedade e que são incorporadas pela brincadeira, como é o caso, por exemplo, dos programas de televisão, que exercem grande influência sobre as brincadeiras infantis. A criança se apropria dos conteúdos televisivos, integrando-os às estruturas da cultura lúdica, assim como a televisão também alimenta a brincadeira. Para o autor, por meio daquela, ocorre uma unificação de linguagem, assim como o conhecimento de certos referenciais se tornam comuns às crianças de diferentes lugares, com diferentes costumes, de forma que elas compartilham as mesmas experiências - por exemplo, o apreço pelo mesmo super-herói.

A brincadeira não aparece como uma imitação servil daquilo que é visto na televisão, mas sim como um conjunto de imagens que têm a vantagem de ser conhecidas por todas, ou quase todas as crianças, de ser combinadas, utilizadas, transformadas, no âmbito de uma estrutura lúdica. Isso ilustra bem a dupla dimensão da brincadeira: uma estrutura sobre a qual representações variadas vêm se inserir para animá-la, renová-la. Os efeitos de modismos, ou do entusiasmo

passageiro, atingem mais facilmente esse segundo nível. (Brougère, 2010, p.57)

No brinquedo, o valor simbólico sobrepõe a função, que, por sua vez, funde-se ao seu valor simbólico, apresentando sua significação enquanto imagem. O objeto deve traduzir o universo – real ou imaginário – que será a fonte da brincadeira, estimulando-a, uma vez que abre possibilidades de ações coerentes com a representação.

Pelo fato de despertar um bebê, uma boneca-bebê desperta atos de carinho, de troca de roupa, de dar banho e o conjunto de atos ligados à maternagem. Porém, não existe no brinquedo uma função de maternagem; há uma representação que convida a essa atividade num fundo de significação (bebê) dada ao objeto num meio social de referência. E a revolução da boneca, há um século, nos mostra como a representação evoluiu para significar uma criança cada vez menor, até chegar, realmente, ao nenê. É a imagem que caracteriza a especificidade da boneca. (Brougère, 2010, p.16)

Ao se conceber e construir um brinquedo, transforma-se uma representação em objeto. Em alguns casos, a dimensão funcional é o principal e a imagem vale por si mesma: por exemplo, Lego, cujos kits temáticos possibilitam que a brincadeira de construção se transforme em um brinquedo a se construir, ou seja, nesse caso a representação se torna a função principal, sobrepondo a função-construção.

Com o surgimento da televisão e o crescente papel da publicidade, o brinquedo teve cada vez mais a imagem relacionada ao universo imaginário, pois deveria ser promovido com destaque àquilo que ele possui como característica única, que o difere de todos os outros produtos anunciados no comercial. Ele foi influenciado pela indústria de imagem disseminada pela televisão, aderindo aos personagens de filmes e desenhos animados, cujo valor simbólico já está pronto - ou ainda utilizaram a imagem do desenho para vender mais brinquedos, como ocorreu com os Ursinhos Carinhosos, que fez ressurgir o interesse pelos ursos de pelúcia. A concepção do brinquedo é resultado de uma produção de imagens, de modo que o sucesso ou fracasso do produto condiz com a quantidade de conteúdo simbólico que ele possui.

A imagem do brinquedo deve estar inserida na lógica da brincadeira, no entanto, um brinquedo comprado pelos pais, como são os brinquedos para bebês, é diferente de um brinquedo pedido pela própria criança. Quando a compra é orientada pelos adultos,

o objeto busca fazer alusão à infância vivida por ele e à imagem positiva que a sociedade mantém do que é ser criança.

Efetivamente, o brinquedo para bebês, quer se trate de bichos de pelúcia ou de objetos para manipulação, tende a propor uma imagem da criança compatível com a representação positiva que fazemos dela: os brinquedos utilizam, abundantemente, o animismo e o antropomorfismo, transformando os objetos em seres animados e os animais em representações infantis. Códigos que dão conotação da infância, na nossa sociedade são amplamente usados (como cores, por exemplo). O brinquedo para bebês evoca a exaltação da infância que está na base de sua imagem social. Através do brinquedo, os pais marcam a importância que eles dedicam ao filho. (Brougère, 2010, p.20)

O brinquedo dirigido às crianças pequenas representa a família e a segurança obtida na relação familiar. A criança maior, por sua vez, interessa-se por brinquedos que exaltem a beleza, a riqueza e a aventura, explorando seu futuro estado adulto e expondo-os como personagens de interesse - as meninas se aproximam de imagens voltadas ao cotidiano e às relações familiares, como a boneca, enquanto os meninos brincarão com carros de miniatura. A imagem desencadeia a brincadeira, pois ela traduz o desejo (socializado) da criança ideal e o desejo de ser adulto, remetendo à função social que propõe um conteúdo para o desejo. Segundo Brougère (2010), “Conceber brinquedos é produzir imagens que possuam um significado em relação à lógica do desejo como fundamento da brincadeira” (p.21).

O brinquedo se caracteriza por uma imagem em um objeto e volume, possibilitando o lúdico e a fácil manipulação. A imagem corresponde à função do brinquedo e agrega a ele os valores simbólicos que lhe atribuem significação social. Por exemplo, o brinquedo como presente de Natal, que ocupa um papel central na festa, exprime, no momento de abri-lo, a própria lógica da data, com sua representação.

A boneca atua como um espelho da infância ideal. A mudança industrial que ocorreu no século XX gerou a ruptura do sistema de produção, classificado pelo autor como artesanal (ou tradicional), e apresentou como consequência, entre outras, a racionalização da organização de produção, o que atingiu os brinquedos – em especial a boneca.

A publicidade popularizou alguns modelos e marcas de bonecas, criando para elas, posteriormente, acessórios e produtos que ampliaram o repertório existente, porém, esse segmento, ao mesmo tempo em que diversificou o sistema atual de produção, tende a ofuscar bonecas que, por não atenderem aos critérios estabelecidos pelo mercado, permanecem ocultas e jamais serão conhecidas pelas crianças. As bonecas manequins e as bonecas bebê significam uma idealização sofisticada que permeia o universo infantil, representando, respectivamente, a jovem independente e a caracterização da maternidade.

A boneca é uma representação humana que age como um espelho (deformante, no caso) que reflete a sociedade. Ela fixa objetos do ambiente infantil – por exemplo, a maternagem e os cuidados infantis –, valorizando certos modos estereotipados de vida e de classes sociais. Fascina e envolve o indivíduo, já que se mostra como um ser situado no tempo, que reflete o passado e o presente. Para o autor, o mundo representado pela boneca reflete uma imagem social da realidade que supera a realidade social em si, parecendo “tão mais interessante quanto mais for resultado de um trabalho de releitura da realidade” (Brougère, 2010, p.36), independentemente do grau de consciência que cada um tem acerca desse fenômeno.

A criança busca apoio no brinquedo, contemplando-o. Ele é o mediador entre a infância e a futura fase adulta, além de conter a interpretação que o adulto faz do imaginário e das aspirações da criança. Segundo Brougère (2010), a boneca, por ser a “miragem da infância eterna”, pode ser considerada o reflexo da sociedade e de determinado sistema de produção:

A miragem que é essa infância idealizada mistura os outros reflexos, transformando-os, modificando a imagem da sociedade em função da nossa imagem da criança, apagando os traços do sistema industrial para se adaptar à situação da criança. (Brougère, 2010, p.39)

O brinquedo, com suas especificidades, é uma fonte de apropriação do mundo externo, e oferece suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, assim como forma, imagens e símbolos que serão manipulados. Os aspectos funcionais e simbólicos quase sempre estão interligados e são indissociáveis ao brinquedo: “a representação desperta um comportamento e a função se traduz numa representação, como por exemplo: rodar e ter o aspecto de um veículo; pelúcia e função afetiva”. (Brougère,

2010, p.42) Na brincadeira, ele pode ser usado como suporte, mostrando-se como um objeto manufaturado cujo sentido lúdico é dado pela criança apenas no momento em que se brinca; ou como um objeto industrial (ou artesanal) com função intrínseca, reconhecido socialmente como tal, conservando o caráter de objeto por todo o tempo.

Na sociedade em que vivemos, o brinquedo (industrializado) ocupa um lugar de alto valor e a ele cabe introduzir à criança a objetividade própria do meio social, transmitindo seus símbolos, imagens e representações. A criança constrói uma relação de posse e de utilização com o brinquedo, vivendo com ele esquemas - de perda, de abandono e de desestruturação - que reproduzirá com outros objetos ao longo da vida.

Cercar as crianças de objetos, tanto no quadro familiar quanto no quadro das coletividades infantis (creches e pré-escolas), é inscrever o objeto, de um modo essencial, no processo de socialização e é, também, dirigir em grande parte, a socialização para uma relação com o objeto. (Brougère, 2010, p.68)

No contato com o brinquedo, a criança elabora e transforma a realidade, assimilando os códigos sociais e as imagens sociais que atravessam o objeto e promovem o conhecimento de outros campos. Mais do que a socialização, o brinquedo envolve a experiência de posse que a criança exercita, a compra e a implicação dele no mundo do consumo - ou o recebimento como um presente -, a afetividade que a criança pode investir no objeto, etc. O conteúdo simbólico do brinquedo é essencial para dar sentido às dimensões evocadas por ele e estabelecer tais relações, uma vez que a criança está em contato com o objeto, mas também está atravessada pela relação com as imagens e significações dos discursos que a individualizam.

Para Brougère (2010), “o brinquedo recicla, numa forma social, as tendências motrizes e psíquicas individuais.” (p75) Ao se manipular o brinquedo, manipulam-se os códigos culturais e sociais, exprimindo sua relação individual com os códigos estabelecidos por meio do comportamento e dos discursos presentes junto à criança. A prática lúdica onde a criança está situada se compõe de imagens que emanam dos brinquedos e daquelas que se originam nas relações sociais.

A brincadeira, para o autor, não é natural, mas sim “um processo de relações interindividuais, portanto de cultura” (Brougère, 2010, p.104), e necessita de aprendizagem social e compartilhamento de significados sociais. A mãe incita a criança à brincadeira, que supõe comunicação e interpretação, criatividade e inovação, mas que,

por outro lado, pode também ser um lugar de conformismo e adaptação à cultura. No espaço da brincadeira, a criança experimenta novos comportamentos, descobrindo suas habilidades e potencial criativo, sem riscos, ou seja, seus atos terão proporções minimizadas. Assim, a brincadeira:

Aparentemente é um espaço de socialização, de domínio da relação com o outro, de apropriação da cultura, de exercício da decisão e da invenção. Mas tudo isso ocorre segundo o ritmo da criança e possui um aspecto aleatório e incerto. Não se pode fundamentar, na brincadeira, um programa pedagógico preciso. Quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrade. Se a liberdade valoriza as aprendizagens adquiridas na brincadeira, ela produz, também, uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto. (Brougère, 2010, p.110)

A criança brinca com o que lhe é acessível de substâncias materiais e imateriais e com o que tem como conteúdo interno. A criatividade permite que se ultrapassem os limites impostos pelo ambiente e pelas limitações da matéria (brinquedo). No passado, a brincadeira era considerada distração e futilidade, com interesses meramente recreativos. A partir de Rousseau e do Romantismo, pensadores os quais romperam com o racionalismo, valoriza-se a espontaneidade natural, fato que conduz a uma nova orientação sobre a brincadeira e sobre a imagem social atribuída à criança. A educação se torna um aspecto natural e a brincadeira se fundamenta como meio educativo que exerce domínio sobre a criança pequena, esta compreendida agora como portadora da verdade, com potencialidades interiores. A brincadeira passa a ser um comportamento infantil por excelência, ocupando o centro da educação do indivíduo.

A indeterminação que concerne à brincadeira corresponde, ao mesmo tempo, ao seu atrativo e ao seu limite. Ela pode estar aliada ao conformismo social, à aceitação de regras impostas, porém, se o meio oferecer condição, pode agir como espaço de inventividade, de curiosidade e de experiências diversificadas. Para o autor, essa abertura condiz com a indeterminação do futuro a que se está sujeito, característica essencial das sociedades modernas, de modo que “a eventualidade da brincadeira corresponde, intimamente, à imprevisibilidade de um futuro aberto”. (Brougère, 2011, p.113)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho buscou compreender a influência que, na sociedade atual, as constantes práticas consumistas exercem sobre a infância, especialmente no brincar. Na sociedade contemporânea, o estímulo ao consumo está presente no cotidiano das crianças desde a primeira infância. Enquanto o lúdico e o faz-de-conta estão pouco presente na vida delas, o apelo ao consumo permeia suas relações tanto com os objetos quanto com as pessoas.

Atualmente a infância se caracteriza por uma fase breve, com grande influência do universo adulto no comportamento, nos costumes e na aparência infantil, ou seja, a criança age, consome e se veste como os mais velhos. Além disso, elas convivem freqüentemente com valores como competitividade, individualidade e superficialidade, os quais dizem respeito à sociedade de consumo, voltando-se ao prazer momentâneo do *ter* sobre o *ser* criança e às restritas possibilidades associadas a tal condição. Enquanto, por um lado, as crianças ocupam lugar central na família, recebendo grande investimento afetivo e financeiro dos pais, por outro, são o alvo de campanhas publicitárias que a atribuem o papel de consumidoras, buscando persuadi-las com artifícios de *marketing* – ignorando a condição infantil ainda não apta para avaliar, julgar e escolher um produto.

O lugar que o consumo infantil ocupa na sociedade contemporânea está relacionado a um preenchimento afetivo e emocional que as pessoas (adultas) encontram no consumo, valorizando-o excessivamente, além de preservarem relações interpessoais efêmeras e hábitos que buscam meramente o prazer momentâneo. Diante da despersonalização e da condição de invisibilidade na sociedade, obtêm a existência por meio da prática do consumo. Considerando que esse fenômeno vem ocorrendo desde a infância, uma vez que a criança está inserida nesse contexto, nessas condições ela tem seu desenvolvimento tanto cognitivo e psicomotor quanto social comprometidos. Não se constitui subjetivamente, mas, sim, se insere no mundo meramente como “consumidora”, mais uma “consumidora” em uma sociedade massificada, onde até mesmo o brincar deixa de ser prioridade.

Em paralelo a esse cenário e apesar de todo o apelo ao consumo, no entanto, existem modos alternativos de se pensar a infância e se construir vínculos acolhedores e duradouros, como, por exemplo, a conduta de algumas instituições – *Aliança pela Infância, Instituto Alana, Fundação Abrinq*, entre outras – e de pessoas físicas as quais se dedicam à preservação e à reflexão da infância, buscando vias paralelas de atuação, assim como promotoras de bem estar e de defesa da criança, concebendo-a, acima de tudo, como um sujeito desejante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. *Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 8 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FREUD, Sigmund (1905). Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade. In: *Edição Standart Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, vol. VII. 3. ed. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

_____. Além do Princípio de Prazer (1920). In: *Edição Standart Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, vol. XVIII. 3. ed. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

_____. O Mal-Estar na Civilização (1930). In: *Edição Standart Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, vol. XXI. 3. ed. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

KARSAKLIAN, Eliane. *Comportamento do Consumidor*. 2 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2011.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, Jean-Bertrand. *Vocabulário da Psicanálise*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LINN, Susan. *Crianças do consumo, a infância roubada*. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

NASIO, Juan-David. *Édipo – O Complexo do qual nenhuma criança escapa*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

POSTER, Mark. *Teoria Crítica da Família*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

POSTMAN, Neil. *O Desaparecimento da Infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 2011.

RENNER, Estela e NISTI, Marco. *Criança, a alma do negócio*. Vídeo apresentado no 2º Fórum Internacional Criança e Consumo. São Paulo: Maria Farinha Produções, 2008.

ROUDINESCO, Elisabeth. *A família em desordem*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino. *Televisão, Publicidade e Infância*. 1 ed. São Paulo: Annablume, 2000.

WINNICOTT, Donald Woods. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.