

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

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

ALMIR ZANDONÁ JÚNIOR

GOIÂNIA
OUTUBRO/ 2012

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

ALMIR ZANDONÁ JÚNIOR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mona Bittar

GOIÂNIA

OUTUBRO/ 2012

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP)
GPT/BC/UFG**

Zandoná Júnior, Almir.

Z27v A virtualização do lúdico [manuscrito]: o fechamento do universo formativo do brinquedo / Almir Zandoná Júnior. - 2012. 101 f.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Mona Bittar.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, 2012.

Bibliografia.

1. Jogos eletrônicos – Educação infantil. 2. Formação cultural. 3. Brinquedo. I. Título.

CDU:004.085.437-053.5

ALMIR ZANDONÁ JÚNIOR

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

Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, para a obtenção do grau de Mestre, aprovada em 17 de outubro de 2012, pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof^a Dr^a Mona Bittar - PPGE/FE/UFG
Presidente da Banca

Prof. Dr. Fernando Mascarenhas - FEF/UnB

Prof. Dr. Tadeu João Ribeiro Baptista - FEF/UFG

Prof^a Dr^a Maria do Rosário Silva Resende - PPGE/FE/UFG

Aos meus queridos pais, Almir e Celli, meus grandes exemplos de vida, por toda obstinação e dedicação. À Tamiris, meu amor, por todo companheirismo e compreensão. E, em especial, ao grande amigo Flávio Ramos Rosa, que não pode desfrutar dos seus gigantescos esforços na ciência, com certeza um dano irreparável. Mas, não se esquecendo das palavras de Adorno: “toda burrice parcial de uma pessoa designa um lugar em que o jogo dos músculos foi, em vez de favorecido, inibido no momento de despertar”. Este trabalho se deve a todos vocês.

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação é a materialização de um curto e, ao mesmo tempo, longo caminho; curto para quem está envolvido diretamente no estudo, na pesquisa e na orientação, e, principalmente, para quem escreve; longo para os envolvidos, não de forma direta no trabalho, mas porque geralmente são as pessoas que fazem parte de nossa vida, que têm maior importância e presença. Gostaria de começar meus agradecimentos a estas pessoas.

Em primeiro lugar, quero agradecer mais uma vez, e tantas quantas forem necessárias, àqueles a quem devo tudo que aprendi, tudo que conquistei, tudo que sou, ou seja, agradecer pela vida que me foi dada. Estes são os meus pais, Almir e Celli, que eu amo tanto.

Não posso deixar de agradecer igualmente a todos meus irmãos (Carlos, Wanessa e Dany), por todo apoio e ajuda, de forma direta ou indireta. Aos meus sobrinhos (Giovanna, Kevin e Kaic) e minha afilhada (Yasmin), que me trazem muitas alegrias.

Agradecer, com todo carinho, à Tamiris. Pessoa amável, companheira, paciente, e que me fez acreditar que sou uma pessoa de muita sorte. Esteve sempre ao meu lado nos momentos difíceis dessa trajetória; espero ter condições de retribuir o que fez e faz por mim.

A todos os meus amigos que sempre me apoiaram em momentos de decisão e me descontraíram em momentos de estresses. Aos amigos de profissão, que estão juntos comigo na jornada de trabalho e na luta constante pelo nosso real reconhecimento.

Mas também devo agradecer a todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFG, sem os quais nada disso seria possível. Em especial, à professora, orientadora e “mãe epistemológica” Mona Bittar, que conduziu meus estudos e minhas reflexões.

Agradecer aos membros da Banca Examinadora: professores Tadeu Baptista, Fernando Mascarenhas, Maria do Rosário Rezende e Virgínia Gebrim (na fase de qualificação), por terem aceitado o convite de fazer parte desse processo e contribuir para o enriquecimento da pesquisa e meu desenvolvimento.

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela concessão de bolsa de estudo, que possibilitou o melhor desenvolvimento do estudo.

Por fim, agradecer a todos aqueles conhecidos e desconhecidos que passam momentaneamente pela nossa vida; no programa de pós-graduação temos muitos exemplos destas pessoas quando dividimos disciplinas, conversamos no lanche, participamos de encontros, congressos, simpósios. Estas pessoas, em muitos momentos, nos trazem grande aprendizado. Enfim, a todos vocês, muito obrigado por tudo!

Em suas atividades gratuitas, a criança põe-se com uma finta do lado do valor de uso contra o valor de troca. Precisamente na medida em que despoja as coisas que manipula de sua utilidade mediatizada, a criança busca salvar, em seu trato com elas, o que as torna benéficas aos homens e não à relação de troca, que deforma igualmente homens e coisas. O caminhãozinho não vai a nenhum lugar, e os minúsculos barris que transporta estão vazios; todavia, permanecem fiéis à sua destinação não a exercendo, não participando do processo de abstração que nivela neles aquela determinação, mas ficam imóveis como alegorias daquilo para que existem especificamente. Dispersos, decerto, mas não absorvidos, aguardam para ver se a sociedade apagará um dia o estigma social que carregam, se o processo vital entre o homem e as coisas, a práxis, deixará de ser prática. A irrealidade dos jogos anuncia que o real ainda não o é. Eles são exercícios inconscientes para a vida justa (THEODOR W. ADORNO).

RESUMO

ZANDONÁ JÚNIOR, Almir. **A virtualização do lúdico: o fechamento do universo formativo do brinquedo**. 2012. 101 f. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

Este estudo pretende compreender a virtualização do lúdico e suas implicações na formação cultural da criança. Para tanto, recorreu-se à pesquisa bibliográfica, priorizando os estudos de Eric Hobsbawn, Pierre Levy, Karl Marx, Sigmund Freud, Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Phillip Ariès, Niels Postman, Walter Benjamin, Gilles Brougère, Johan Huizinga e Lev Vigotski. Na sociedade contemporânea, o avanço tecnológico é evidente. Daí surge a crença de condições melhores da sobrevivência humana, reduzindo seu sofrimento no trabalho, ampliando seu tempo de lazer e possibilitando as satisfações de suas necessidades. Fato esse que possibilita os instrumentos tecnológicos adentrarem a cada dia de forma mais contundente em nosso cotidiano. Todavia, ao que tudo indica, se trata de uma promessa que não se cumpre. Apesar de todo progresso tecnológico, a humanidade não se livrou do trabalho penoso, não ampliou seu tempo livre e não consegue satisfazer, em muitos casos, nem ao menos suas necessidades mais básicas. Doravante, o lúdico virtual é a expressão mais moderna que ronda a infância, em especial o jogo eletrônico, constituído por elementos da eletrônica e da informática que possibilitam a virtualização do lúdico. Diante disso, percebemos a lógica da tecnologia avançando sobre as práticas lúdicas. Para isso, torna-se necessário compreender tanto as mudanças provocadas nas práticas lúdicas pela tecnologia como os motivos que delas se estabelecem, além de compreender o fascínio que é despertado na criança através do jogo virtual. Surge, então, o brinquedo de vida própria que se apresenta para a criança, preterindo, em muitos momentos, o próprio ato de brincar, haja vista que a ação no lúdico virtual já surge delimitada, as possibilidades já são definidas e, a experiência, delimitada. Tendo em vista que o lúdico é um meio essencial para a formação da criança, ao se limitar às possibilidades do lúdico, também se limita à sua formação cultural. Assim, ao invés de o lúdico possibilitar a entrada na cultura por meio do processo de autorreflexão e a apropriação histórica, e, ainda, gerar o sentimento de produtor da sua cultura, o lúdico virtual age de forma contrária. Portanto, a virtualização do lúdico enclausura a experiência formativa da criança e a projeta no mundo da semiformação, no qual se reduz a formação em uma mera adaptação à cultura do consumo.

Palavras-chave: Brinquedo. Formação Cultural. Jogos Eletrônicos. Semiformação.

ABSTRACT

ZANDONÁ JÚNIOR, Almir. **Virtualization of ludic: the closing of the toy's formative universe.** 2012. 101 pgs. Thesis (MA – Graduate Program in Education) – Faculty of Education, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

This study aims to understand virtualization of ludic and its implications for the children's cultural background. For this, it has appealed to bibliographical research prioritizing the studies of Eric Hobsbawn, Pierre Levy, Karl Marx, Sigmund Freud, Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Phillip Ariès, Niel Postman, Walter Benjamin, Gilles Brougère, Johan Huizinga e Lev Vigotski. In contemporary society the technological advancement is evident. Hence it arises the belief in better conditions of human survival, reducing their suffering at work, expanding their leisure time and allowing satisfaction of their needs. This fact enables technological tools to step into our lives more forceful each day. However, by all indications, it is a promise that is not fulfilled. Despite all technological progress, mankind did not get rid of the burdensome task, did not expand free time and can not satisfy herself in many cases, not even her most basic needs. Henceforth, virtual ludic is the most modern expression that surrounds childhood, especially the electronic gaming, consisting of elements from electronics and computers that enable the ludic virtualization. Thus, we perceive the logic of technology which advance in the ludic practices. For this, it is necessary to understand both the changes caused by technology in ludic practices as the reasons for its establishment, and also to understand the fascination that is aroused in children by the virtual game. Then it emerges the self-living toy, which is presented to the child neglecting, in many instances, the very act of playing, considering that the action in the virtual ludic already emerges delimited, possibilities are already defined and its experience is bounded. Given that the ludic is an essential mean for the formation of children, by limiting the possibilities of ludic, their cultural formation is also limited. So, instead of ludic enabling entry into the culture through the process of self-reflection and the historical appropriation, and also generating a sense of producer of their culture, virtual ludic acts on the contrary. Therefore, virtualization of ludic encloses the formative experience of children and projects them into the world of semi-formation, which reduces formation to mere adaptation to consumer culture.

Keywords: Toy. Cultural formation. Electronic games. Semi-formation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO 1	
A SOCIEDADE INDUSTRIAL E A CULTURA TECNOLÓGICA	14
1.1 - A GÊNESE DO CAPITALISMO: TÉCNICA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA	14
1.2 - TRABALHO ALIENADO E FETICHE DA MERCADORIA	21
1.3 - FETICHE DA TECNOLOGIA	26
1.4 - O UNIVERSO VIRTUAL	33
1.5 - A CONQUISTA CULTURAL DA TECNOLOGIA	35
CAPÍTULO 2	
DA RACIONALIDADE INSTRUMENTAL À CULTURA ADMINISTRADA	41
2.1 - A RAZÃO INSTRUMENTAL	41
2.2 - A CULTURA AFIRMATIVA	45
2.3 - O TEMPO LIVRE ADMINISTRADO E A FELICIDADE EPISÓDICA	47
2.4 - A INDÚSTRIA CULTURAL E A PRODUÇÃO DA CONSCIÊNCIA FELIZ	52
CAPÍTULO 3	
BRINQUEDO E CULTURA INFANTIL	59
3.1 - A ORIGEM DA INFÂNCIA	59
3.2 - A IMPORTÂNCIA SOCIAL DA INFÂNCIA	65
3.3 - O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	69
3.4 - CULTURA INFANTIL E O LÚDICO	71
3.5 - O FETICHE DO BRINQUEDO	75
3.6 - OS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO LÚDICO	84
À GUIA DE CONCLUSÃO	
O LÚDICO VIRTUAL E A FORMAÇÃO CULTURAL NA INFÂNCIA	90
REFERÊNCIAS	99

INTRODUÇÃO

A tecnologia é a característica primordial da modernidade; seu avanço sempre esteve pautado na racionalidade e ampliação dos recursos técnicos e seu objetivo seria a garantia de dias e condições de vidas melhores para a humanidade. Desde os primórdios da modernidade, os instrumentos tecnológicos adentraram no cotidiano e, a cada dia, de forma mais contundente, de modo que sua presença na contemporaneidade, nas mais variadas atividades humanas, é vista como algo normal e natural. Todavia, percebe-se que o avanço tecnológico está atrelado ao desenvolvimento econômico e, ainda mais, o histórico do avanço tecnológico demonstra que seus produtos somente são disponibilizados para o uso social *a posteriori*, sendo assim, uma forte ferramenta no uso do poder político, o qual corroborou para o estabelecimento de diferenças e problemas sociais ainda maiores.

Não obstante, essa lógica tem avançando para todos os níveis sociais e todas as faixas etárias, assim, pode ser vista também na infância, em especial, nas práticas lúdicas das crianças. Nesse contexto, percebe-se toda lógica da tecnologia avançando sobre as práticas lúdicas. O desenvolvimento de brinquedos cada vez mais atrativos se dá, indubitavelmente, com base nos produtos que a tecnologia apresenta à sociedade. Foi assim com o surgimento do plástico, depois das baterias energéticas até chegarmos recentemente aos incrementos da eletrônica. Dessa forma, atualmente temos a digitalização do lúdico por meio de recursos da informática, que remete a ação para o plano virtual.

Contudo, o que chama a atenção são os determinantes e condicionamentos presentes no jogo virtual, não que seja exclusivo, até porque todo brinquedo possui determinações externas e condicionamentos sociais. Todavia, no que tange aos jogos virtuais, há elementos diferenciadores. A representação fidedigna da realidade, o declínio da fantasia, o enclausuramento social, o encerramento da criação, a definição e limitação de ações são elementos que conduzem o jogo virtual para o fechamento das possibilidades formativas do lúdico. Da mesma forma, o brinquedo eletrônico age na sensação imediata de impressionar; ao mesmo tempo em que “aprisiona” os sentidos, afasta a necessidade do contato e convívio social e, principalmente, influencia na delimitação tempo-espço, tão necessários para a reflexão histórica e conceitual que faz

daquele que brinca o sujeito da brincadeira. Trata-se da consagração da indústria cultural, que conduz à reificação da cultura infantil e à mercadorização do brinquedo, de forma que a criança enaltece o brinquedo em detrimento do brincar.

Submetida à forma de organização social e regida pelos princípios da indústria cultural, a administração do lúdico redimensiona as determinações e os significados do brincar e do brinquedo, assim como das relações estabelecidas pela criança. A partir de então, são orientados pela instrumentalização e esvaziados de conteúdos significativos e formativos voltados para a autonomia e emancipação.

Essa dimensão tecnológica que reorienta o lúdico na contemporaneidade se distancia das concepções que concebem o lúdico como fenômeno histórico e humano, ferramenta importante para o desenvolvimento infantil. Nesse campo, uma contribuição importante é a de Huizinga (2007), que define o lúdico como uma atividade livre, conscientemente não séria, com espaços, tempos e regras bem delimitados, sendo exterior à vida habitual, sem interesse material, na qual não se poderia obter lucro. Esse lúdico, por ser ricamente simbólico, abre caminho para as representações da vida humana, como também para a modificação destas. Brougère (2010) compartilha desse postulado e afirma que, justamente por assim ser, possibilita a compreensão da cultura, pois no brincar se incorpora os valores e significados da sociedade. Conforme o autor, o lúdico é um importante instrumento no processo formativo, ao possibilitar “a entrada na cultura, numa cultura particular, tal com ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico” (p. 82). Por sua vez, Benjamin (2002) também desenvolve suas reflexões em torno da criança produtora de sua cultura, mesmo sob a determinação adulta. Todavia, agora o lúdico tem se convertido em mera adaptação a uma realidade administrativamente posta.

Como se sabe, o lúdico é um importante instrumento no processo formativo da criança. Entretanto, temos em voga o lúdico virtual, sendo que, até então, suas reais consequências no processo de formação na infância ainda não estão bem esclarecidas. Sendo assim, o estudo pretende compreender a virtualização do lúdico, suas possíveis implicações na constituição da criança e, de alguma forma, pretende contribuir para o desenvolvimento da temática. Busca-se então, de forma mais abrangente, perceber os determinantes na formação cultural da criança a partir de suas experiências com o

lúdico virtual. De forma mais sucinta, almeja-se responder a pergunta: “quais as implicações do lúdico virtual na formação cultural das crianças”?

Tendo em vista as mutações do lúdico, parte-se da hipótese de que o jogo eletrônico, devido à sua própria constituição, conduz o brinquedo ao funcionamento próprio e delimitado. Dessa maneira, restringe o brincar e reduz a capacidade simbólica, imaginativa e social do brinquedo, além de não possibilitar uma verdadeira experiência formativa para a criança, visto que os aportes para a experiência, a saber, o tempo e o espaço, estão instantaneamente modificados. Trata-se de um espaço virtual, mas, ao mesmo tempo, de íntima ligação com o real, e em vários momentos age como o prolongamento da realidade. Por outro lado, o tempo que urge é sempre instantâneo e imediato. Da mesma forma, ocorrem alterações no plano conceitual, ao se romper e impossibilitar a compreensão histórica e social do brinquedo, e também em relação às sensações vivenciadas.

É bem verdade que, ao longo da história, as formas do lúdico foram se modificando. Benjamin (2002) afirma que, nas concepções de brinquedo, estão implicadas as representações de cada época. Brougère (2010) também destaca a infância como um momento oportuno de aquisição de imagens, representações e significados da cultura que a envolve. Assim, Vigotski (1998), que aponta o brinquedo como produto desta cultura e, por assim ser, traz consigo todo o sistema social que se projeta do real para o imaginário infantil, contribui, dessa forma, para o desenvolvimento da criança.

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

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

O lúdico é um objeto que necessita de liberdade, sem condicionamentos normativos ou utilitaristas, pois, ao limitar as possibilidades da experiência, também se limita à formação cultural. Assim, o lúdico deve possibilitar a formação cultural por meio do processo de reflexão a partir de suas experiências, da apreensão histórica do objeto, gerando sentimento de produtor da sua cultura, devolvendo todos os elementos formativos para a criança e levando a noção de autonomia e emancipação. Já o lúdico virtual, no sentido oposto, insere a criança de forma imediatista na cultura do consumo, enclausura a experiência formativa e a projeta na semiformação.

Para tanto, lançou-se mão de uma pesquisa bibliográfica, a fim de referenciar histórica e conceitualmente o conhecimento sobre o objeto de estudo, buscando as contribuições de autores como: Eric Hobsbawn, Pierre Levy, Karl Marx, Sigmund Freud, Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Phillip Ariès, Niel Postman, Walter Benjamin, Gilles Brougère, Johan Huizinga e Lev Vigotski. A partir dos estudos de tais autores buscou-se analisar suas teses sobre: tecnologia, relações sociais, infância, lúdico e formação cultural. Assim, confrontando-as dialeticamente, apontamos a resposta para a problemática lançada, a saber, se diante do lúdico virtual, a criança se insere na dinâmica da semiformação cultural.

A apresentação do estudo está dividida em três capítulos, sendo que, no primeiro capítulo, intitulado “A sociedade industrial e a cultura tecnológica”, há os apontamentos da constituição da sociedade pautada pela tecnologia, de modo que a organização social se dá por meio de elementos tecnológicos. Isso porque, desde os primórdios da modernidade, por meio da racionalidade, a evolução do capital lança mão do desenvolvimento técnico-científico no qual será consagrada a tecnologia. Assim, há hoje a presença da tecnologia em todos os segmentos da vida humana, do trabalho industrial e da prestação de serviço, até os mínimos instrumentos que fazem parte de nosso cotidiano e tempo livre. Porém, como novidade, tem-se a projeção da sociedade para o plano virtual.

O segundo capítulo, “Da racionalidade instrumental à cultura administrada”, trata a constituição do modelo de razão que fornece a base para o progresso da modernidade, se configurando em um instrumento do capital. Da mesma forma, a cultura se rende a mecanismos totalitários e projeta a satisfação dos desejos e necessidades humanas à produtos culturais. Assim, a cultura sob os mesmos mecanismos industriais, nos quais

se apresenta a mesma plataforma de produção, administra a sociedade para o consumo a partir da cultura.

Já o terceiro capítulo, “Brinquedo e cultura infantil”, discute a constituição da infância como período de formação, assim, o lúdico, enquanto principal elemento da infância, ganha importância no processo formativo. Tem-se no lúdico um canal em que a criança interage com seu mundo, atua simbolicamente, adquire os valores e sentidos culturais e, ainda, promove seu desenvolvimento cognitivo e social. Dessa forma, o brinquedo assume um papel fundamental na formação da criança, ao passo que fornece a materialidade da cultura e, ao mesmo tempo, possibilita a brincadeira, na qual a criança atua livremente, expõe seus anseios e realiza experiências que dão forma à sua formação, se constituindo a cultura infantil. Porém, por outro lado, ao se confrontar com o jogo eletrônico e a consequente virtualização do lúdico, a criança tem sua cultura alterada, que agora chega para a criança de forma amplamente planejada, e o brinquedo eletrônico intensifica ainda mais a determinação do brinquedo sobre o brincar.

Por fim, concluindo, retomam-se algumas categorias que norteiam os jogos eletrônicos. A partir daí, projeta-se a reflexão sobre a formação cultural da criança, responde-se à questão geradora do estudo, apontam-se as implicações dos processos formativos via o lúdico virtual e a experiência formativa no brinquedo constituído sob os mais atuais recursos tecnológicos.

CAPÍTULO 1

A SOCIEDADE INDUSTRIAL E A CULTURA TECNOLÓGICA

1.1 - A GÊNESE DO CAPITALISMO: TÉCNICA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Ao analisar o contexto sócio-histórico-cultural que caracteriza a sociedade industrial, Hobsbawn (2010a) observa que o surgimento das indústrias, no século XVIII, impulsionou a expansão ilimitada da produção de mercadorias e serviços, assim como possibilitou verificar o crescente desenvolvimento e a produção de ferramentas técnicas, instrumentos importantes para operacionalizar as novas demandas econômicas. Assim, no contexto da Revolução Industrial, ocorreram transformações que definiram novas formas de regulação e planejamento econômico, ancorado, cada vez mais, pela capacidade de produção em larga escala e pelo desenvolvimento das técnicas, a partir das bases que conformam a emergência do capitalismo.

Sob qualquer aspecto, este foi provavelmente o mais importante acontecimento na história do mundo, pelo menos desde a invenção da agricultura e das cidades. E foi iniciado pela Grã-Bretanha. É evidente que isto não foi acidental. Se tivesse que haver uma disputa pelo pioneirismo da Revolução Industrial no século XVIII, só haveria de fato um concorrente a dar a largada: o grande avanço comercial e industrial de Portugal à Rússia, fomentado pelos inteligentes e nem um pouco ingênuos ministros e servidores civis de todas as monarquias iluminadas da Europa, todos eles tão preocupados com o crescimento econômico quanto os administradores de hoje em dia (HOBSBAWN, 2010a, p. 60).

Assim, a Revolução Industrial mina o “Antigo Regime¹” e se caracteriza pela expansão e pelo aumento significativo da produção, sob as bases determinantes do modo de produção capitalista. Tais condições evidenciam tanto a aceitação social do lucro privado e o desenvolvimento econômico como norma política quanto à abertura de mercados, principalmente para os produtos agrícolas. A agricultura, direcionada para o mercado, assume as especificações da industrialização, a saber: aumento de produção;

¹Diz-se do período final do feudalismo, no qual Hobsbawn (2010a, p. 37) apontava suas características, apesar de sua extenuação, o que faz o autor usar o termo “quase feudal”: “o proprietário típico era o dono de uma propriedade enorme, quase feudal (hacienda, finca, estância), ou de uma plantação com escravos. A economia característica da propriedade quase feudal era primitiva e voltada para si mesma ou de qualquer forma ajustada para necessidades puramente regionais”.

fornecimento de mão de obra em potencial e acúmulo de capital com possibilidade de sua utilização na modernização da economia. “O problema agrário era, portanto, fundamental no ano de 1789, e é fácil compreender por que a primeira escola sistematizada de economistas [...] tomara como verdade o fato de que a terra [...] era a única fonte de renda líquida” (HOBSBAWN, 2010a, p. 45). Nesse contexto, a sociedade europeia se industrializa e segue seu percurso histórico, regida e governada pelo capital.

Se por um lado, conforme Hobsbawn (2010a), a transformação social teve a Revolução Industrial britânica como peça fundamental no que tange à referência e ao modelo para a formação das estruturas econômicas, por outro lado a Revolução Francesa também teve papel preponderante em tal feito, ao passo que forneceu à sociedade seus emblemas políticos e ideológicos².

A França deu o primeiro grande exemplo, conceito e o vocabulário do nacionalismo. A França forneceu os códigos legais, o modelo de organização técnica e científica e o sistema métrico de medidas para a maioria dos países. A ideologia do mundo moderno atingiu as antigas civilizações que tinham até então resistido às ideias europeias inicialmente através da influência francesa. Esta foi a obra da Revolução Francesa (HOBSBAWN, 2010a, p. 98).

A Revolução Francesa foi fruto de um consenso alcançado por um grupo social com pensamentos sólidos, coesos e coerentes: a burguesia. O ideário constituído a partir de então era o liberalismo, conforme Hobsbawn (2010a), desenvolvido principalmente pelos grupos maçônicos e associações informais. “A grande revolução foi o triunfo não da ‘indústria’ como tal, mas da indústria capitalista; não da liberdade e da igualdade em geral, mas da classe média ou da sociedade ‘burguesa’ liberal” (p.40). Assim,

[...] as exigências do burguês foram delineadas na famosa Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão, de 1789. Este documento é um manifesto contra a sociedade hierárquica de privilégios nobres, mas não um manifesto a favor de uma sociedade democrática e igualitária. ‘Os homens nascem e vivem livres e iguais perante as leis’, dizia seu primeiro artigo; mas ela também prevê a existência de distinções sociais, ainda que ‘somente no terreno da utilidade comum’. A propriedade privada era um direito natural, sagrado, alienável e inviolável. Os homens eram iguais perante a lei e as

²“Mas não seria exagerado considerarmos essa dupla revolução – a francesa, bem mais política, e a industrial (inglesa) [...] como a cratera gêmea de um vulcão regional bem maior. O fato de que essas erupções simultâneas ocorrerão na França e na Inglaterra, e de que suas características difiram tão pouco, não é nem acidental, nem sem importância” (HOBSBAWN, 2010a, p.99).

profissões estavam igualmente abertas ao talento; mas, se a corrida começasse sem *handicaps*, era igualmente entendido como fato consumado que os corredores não terminassem juntos (HOBBSAWN, 2010a, p. 106).

Dessa forma, lançou-se o projeto político-econômico, que se expandiu no “velho mundo”, e que Hobsbawn (2010a) resume em política com base no acúmulo de capital, nas imposições liberais e nas relações sociais pautadas pelo individualismo competitivo. Não obstante, esse projeto seguia os rumos expansionistas através da conquista de mercados consumidores por todo globo, enquanto a Europa garantia produção em massa e investimento científico tecnológico.

É significativo que os dois principais centros dessa ideologia fossem também, [...], a França e a Inglaterra; embora de fato as ideias iluministas ganhasse uma voz corrente internacional mais ampla em suas formulações francesas [...]. Um individualismo secular, racionalista e progressista dominava o pensamento ‘esclarecido’. Libertar o indivíduo das algemas que o agridavam era o principal objetivo [...] (HOBBSAWM, 2010a, p.50).

Morais (1988), ao discutir o mundo tecnologizado, destaca que não podemos perder de vista duas categorias essenciais na civilização moderna: técnica e ciência, porque o atrelamento das duas se configura no que se acredita ser tecnologia. A técnica, ora vista como meio de ação da natureza, e a ciência, como forma de domínio desta, se configuram como base primordial na edificação da tecnologia. Entretanto, ao se colocarem a serviço do capital, os objetivos da tecnologia extrapolam os limites da natureza. “O avanço tecnológico não modifica apenas o ambiente exterior do homem. Sobretudo, produz profundas transformações no seu ambiente interior” (MORAIS, 1988, p. 100).

Já no início da modernidade, surgiu o Iluminismo, período em que o ideal da racionalidade e do conhecimento constante em busca do controle sobre a natureza, no qual se evidenciava a crença no progresso, ganhou força.

Pois, de fato, o ‘iluminismo’, a convicção no progresso do conhecimento humano, na racionalidade, na riqueza e no controle sobre a natureza – de que estava profundamente imbuído o século XVIII – derivou sua força primordialmente do evidente progresso da produção, do comércio e da

racionalidade econômica e científica que se acreditava estar associada a ambos (HOBBSAWN, 2010a, p.37).

Ainda conforme este autor, ideias que derivaram das implicações sociais desenvolvidas à sua época, tais como progresso da produção, do comércio e da racionalidade econômico-científica para os grandes iluminados e progressistas sociais, eram aquelas capazes de reger o capital. O Iluminismo, enquanto movimento filosófico, sucumbiu aos ditames do capital ao dar caráter instrumental para as ciências, a fim de garantir o progresso social. Assim, compreendem-se as palavras de Horkheimer (2000):

A ciência hoje, sua diferença de outras forças e atividades sociais, sua divisão em áreas específicas, seus procedimentos, conteúdos e organização, só podem ser entendidos em relação com a sociedade para a qual ela funciona. A filosofia positivista, que considera o instrumento “ciência” como o campeão automático do progresso, é tão falaciosa quanto outras glorificações da tecnologia. A tecnocracia econômica espera tudo da emancipação dos meios materiais de produção (p. 66).

Horkheimer (2000) chama atenção para o fato de a filosofia e as ciências se adaptarem às determinações objetivas da sociedade, de modo que o sentido destas se inverteu. Ao invés de a prática social ser determinada e orientada pelo pensamento científico e filosófico, ocorreu exatamente o contrário, reduzindo-a a um instrumento da sociedade regida pela produção e reprodução do capital.

A sociedade até então, na sua quase totalidade, era composta por pequenas cidades, grande população rural e ainda organizada nas formas feudais que, de acordo com Hobsbawn (2010a), enfrentou uma crise econômica sem volta, assim como a aristocracia, que perdia a passos largos seu *status* social. Assim, as últimas décadas do século XVIII foram bastante conturbadas social e economicamente. O aumento demográfico nos principais centros urbanos, aliado ao ideal político-econômico baseado na acumulação, resultou em problemas sociais de toda ordem; entre tantos, destacam-se: o aumento da pobreza e a escassez de alimentos oriundos da má distribuição de renda e das desigualdades sociais. Já no final do século, a produção científico-filosófica se direcionava para a resolução dos problemas sociais e os desdobramentos das dificuldades da ordem produtiva.

Ela [produção] era rigorosamente racionalista e secular, isto é, convencida da capacidade dos homens em princípio para compreender tudo e solucionar todos os problemas pelo uso da razão, e convencida também da tendência obscurantista das instituições (entre as quais incluíam o tradicionalismo e todas as religiões outras que o racional) e dos comportamentos irracionais. Filosoficamente, inclinavam-se ao materialismo ou ao empiricismo, que condiziam com uma ideologia que devia suas forças e métodos à ciência, neste caso principalmente à matemática e à física da revolução científica do século XVII (HOBSBAWN, 2010a, p. 371).

Assim, já no século XIX, a sociedade trazia suas marcas consolidadas,

Tratava-se de uma civilização capitalista na economia; liberal na estrutura legal e constitucional; burguesa na imagem de sua classe hegemônica característica; exultante como o avanço da ciência, do conhecimento e da educação e também com o progresso material e moral; e profundamente convencida da centralidade da Europa, berço das revoluções da ciência, das artes, da política e da indústria e cuja economia prevalecera na maior parte do mundo, que seus soldados haviam conquistado e subjugado; uma Europa cujas populações (incluindo-se o vasto crescente fluxo de emigrantes europeus e seus descendentes) haviam crescido até somar um terço da raça humana; e cujos maiores Estados constituíam o sistema da política mundial (HOBSBAWN, 2010d, p. 16).

A Europa passava por um exacerbado crescimento urbano, alavancado pelo êxodo rural e pela imigração de pessoas que buscavam nas sociedades industrializadas uma melhor condição de vida. Aliás, as cidades industrializadas sempre foram atrativas pelas promessas do progresso. Todavia, a Europa pagava um preço por ter um habitante em seu território para cada três existentes no planeta. As promessas se depararam com a realidade, não havia espaço, emprego e dinheiro para todos, e a consequência disso foi: falta e/ou precariedade de habitações; falta de saneamento básico; aparecimento de pestes e doenças provenientes da poluição; miséria e mendicância.

As cidades e as áreas industriais cresciam rapidamente, sem planejamento ou supervisão, e os serviços mais elementares da vida da cidade fracassavam na tentativa de manter o mesmo passo: a limpeza das ruas, o fornecimento de água, os serviços sanitários, para não mencionarmos as condições habitacionais da classe trabalhadora (HOBSBAWN, 2010a, p. 323-4).

Com base nos apontamentos de Hobsbawn (2010c), a promessa progressista de felicidade e autorrealização somente se efetivava para a própria burguesia. O ideário francês de liberdade, igualdade e fraternidade, tão amplamente difundido, se mostrava a cada dia mais contraditório, ao passo que a realidade encontrada era exatamente o oposto. Mesmo assim, a marcha das indústrias no século XIX foi marcada pela promessa do progresso; esta, sem dúvida, foi a marca da modernidade e, por sua vez, sempre teve como estandarte a tecnologia.

Era na tecnologia e em sua consequência mais óbvia, o crescimento da produção material e da comunicação, que o progresso era mais evidente. A maquinaria moderna era predominantemente movida a vapor e feita de ferro e aço. [...] Além de inegável e triunfante, a tecnologia moderna era extremamente visível. Suas máquinas de produção, embora não fossem muito potentes pelos padrões atuais, costumavam ser grandes, ainda feitas principalmente de ferro, como se pode constatar nos museus de tecnologia (HOBSBAWN, 2010c, p. 51).

A burguesia sempre se vangloriou de seu triunfo nas ciências e nas tecnologias, bem como da sua expansão mercantil pautada no colonialismo. Não obstante, sempre restringiu ao máximo sua expansão para todos os membros da sociedade. Assim, a sociedade, que já vivenciava a clara distinção classista entre trabalhadores e burgueses, via também como obra da elite dominante (representante dos burgueses) a defasagem na formação cultural em relação aos trabalhadores e em relação aos outros países menos desenvolvidos. Dessa forma, a tecnologia foi uma das principais causas de descompasso político e econômico entre os dois polos mundiais. Era evidente que os países em condições inferiores, demonstradas pela limitação tecnológica, eram facilmente colonizados. Essas diferenças eram vistas de forma mais contundentes no plano cultural.

A diferença mais nítida entre os dois setores do mundo era cultural, no sentido mais amplo da palavra. Por volta de 1880, predominavam no mundo “desenvolvido” países ou regiões em que a maioria da população masculina e, cada vez mais, feminina era alfabetizada; onde a vida política, econômica e intelectual, de maneira geral, havia se emancipado da tutela das religiões antigas, baluartes do tradicionalismo e da superstição; e que praticamente monopolizavam o tipo de ciência que era cada vez mais essencial à tecnologia moderna. No final dos anos de 1870, qualquer país ou região da Europa que contasse com uma maioria de analfabetos quase certamente podia ser classificada como não desenvolvida ou atrasada, [...] como em grande parte era então o Terceiro Mundo (HOBSBAWN, 2010c, p. 48).

A expansão do capitalismo, já consolidada para além dos limites europeus, ocorreu em vários países no mesmo período. Obviamente, cada país se desenvolveu à sua maneira e no seu ritmo. Da mesma forma aconteceu a expansão das indústrias, que se multiplicou até mais que a população mundial, sob a lógica de incrementos inovadores fornecidos pelo desenvolvimento tecnológico. É o que podemos compreender a partir de Hobsbawn: “[...] assim, as novas indústrias agindo como ‘setores líderes’ do crescimento econômico tornam-se, por assim dizer, os motores que arrancam a economia mundial do marasmo em que estava temporariamente imersa” (2010c, p. 83).

Porém, conseqüente à expansão industrial, surgiu um movimento político que se materializou na garantia, ou melhor, no protecionismo das economias superiores. Por sua vez, de acordo com Hobsbawn (2010c), o protecionismo é decorrente de um novo estilo político empresarial, a saber, a administração científica, e seu objetivo é unicamente garantir a margem de lucro diante das dificuldades encontradas pelo capitalismo pelo mundo afora.

Os principais problemas que ameaçavam o lucro era a expansão do mercado, livre concorrência e depressão econômica. A saída encontrada pelos poderosos empresários foi a associação e a organização das empresas, mecanismos bastante conhecidos como cartéis, monopólios e oligarquias. Segundo Hobsbawn (2010c), “Daí a necessidade de uma forma mais racional ou científica de controlar, monitorar e programar empresas grandes e que visavam à maximização do lucro. A tarefa em que o ‘taylorismo’ concentrou imediatamente seus esforços”(p. 79).

Hobsbawn (2010c) destaca que o taylorismo representou o início da “administração científica”. Seu grande precursor foi F. W. Taylor (1856-1915), que começou a desenvolver seus estudos ainda durante a depressão da economia mundial, a partir do momento em que se verificou que os métodos, até então tradicionais, não eram mais adequados diante de toda pressão por lucro e de tamanha complexidade que tomava conta da organização industrial. Daí surgiu a proposta de controlar a produção de forma racional-científica.

A tarefa em que o ‘taylorismo’ concentrou imediatamente seus esforços era como conseguir que os operários trabalhassem mais. Esse objetivo foi

perseguido por meio de três métodos principais: (1) isolando cada operário de seu grupo de trabalho e transferindo o controle do processo de trabalho do operário ou do grupo a agentes da administração; (2) uma divisão sistemática de cada processo em unidades componentes cronometradas (estudo de tempo e do movimento); e, (3) vários sistemas de pagamento dos salários, o que incentivaria o operário a produzir mais (HOBSBAWM, 2010c, p. 79).

O mundo então se via dividido em: países desenvolvidos ou avançados, capazes de impor condições econômicas, e subdesenvolvidos ou atrasados, submetidos às pressões políticas e econômicas. A formação de grandes potências político-econômicas dava respaldo às conquistas territoriais em um fenômeno denominado por Hobsbawm (2010c) como imperialismo. Todavia, a disputa territorial pelas potências capitalistas desencadeou uma sequência de fatos que culminou na Primeira Guerra Mundial.

Antes disso, vale mencionar os estudos produzidos a partir de Karl Marx³ (1818 – 1883), que ficaram conhecidos como “marxismo”, no embate ao que vinha sendo construído político e economicamente na sociedade capitalista, apresentando suas críticas e alternativas para os problemas sociais na construção de uma nova ordem social em oposição ao capitalismo, a saber, o socialismo.

Tais estudos, devido à sua profundidade e consistência científica, dão sentido e fazem compreender a dinâmica da sociedade capitalista e, por assim serem, tornam-se essenciais para este estudo. Dessa forma, busca-se em Karl Marx a decodificação da lógica do capitalismo, na qual rege a sociedade industrial a partir do ordenamento das mercadorias.

1.2 - TRABALHO ALIENADO E FETICHE DA MERCADORIA

Assim, conforme Marx (1996), pelo modo de produção capitalista, além da produção em massa de mercadorias – haja vista que a acumulação destas reflete o objetivo do capitalismo: a riqueza – ocorre também, como consequência, a inversão de valores na relação entre os homens e as coisas, assim como na conversão do próprio humano em

³“Contudo, qualquer que fosse o interesse pessoal de Karl Marx no progresso das ciências naturais de meados do século XIX, seu tempo e sua energia intelectual foram inteiramente dedicados às ciências sociais. E neste terreno, bem como na história, o impacto das ideias marxianas foi substancial” (HOBSBAWN, 2010c, 413).

coisa. Para tanto, alguns conceitos se tornam necessários para esta compreensão, segundo o autor:

A mercadoria é, antes de mais nada, um objeto externo, uma coisa que, por suas propriedades, satisfaz necessidades humanas, seja qual for a natureza, a origem delas, provenham do estômago ou da fantasia. Não importa a maneira como a coisa satisfaz a necessidade humana, se diretamente, como meio de subsistência, objeto de consumo, ou indiretamente, como meio de produção (MARX, 1996, p. 41-2).

Todavia, ao passo que o surgimento de uma mercadoria diz respeito à supressão de necessidades humanas, a sua utilidade fornece à mercadoria o seu respectivo valor, podendo ser pela ótica de Marx (1996) interpretado como valor-de-uso e valor-de-troca.

A utilidade de uma coisa faz dela um valor-de-uso. Mas essa utilidade não é algo aéreo determinada pelas propriedades materialmente à mercadoria, só existe através delas. A própria mercadoria, como ferro, trigo, diamante, etc., é por isso, um valor-de-uso, um bem. Esse caráter de mercadoria não depende da quantidade de trabalho empregado para obter suas qualidades úteis. Ao se considerarem valores-de-uso, sempre se pressupõem quantidades definidas, como uma dúzia de relógios, um metro de linho, uma tonelada de ferro, etc. [...]. Os valores-de-uso constituem o conteúdo material da riqueza, qualquer que seja a forma social dela. Na forma de sociedade que vamos estudar, os valores-de-uso são, ao mesmo tempo, os veículos materiais do valor-de-troca (MARX, 1996, p 42-3).

Marx (1996) esclarece que o objeto só se faz mercadoria ao assumir dupla forma; se por um lado ela é valiosa por ser objeto útil, por outro lado ela tem a capacidade de transferir seu valor. O valor-de-uso se refere à sua utilidade frente a satisfação de alguma necessidade humana, já o valor-de-troca é a quantificação do objeto, o que permite a livre troca entre as demais mercadorias.

As mercadorias, recordemos, só encarnam valor na medida em que são expressões de uma mesma substância social, o trabalho humano; seu valor é, portanto, uma realidade apenas social, só podendo manifestar-se, evidentemente, na relação social em que uma mercadoria se troca por outra (MARX, 1996, p. 55).

Entretanto, o modo de produção capitalista compromete todo o processo de produção de mercadorias na medida em que se ocultam desde o início as relações sociais existentes,

haja vista que as mercadorias são frutos de trabalho humano e este, por sua vez, se estabelece por meios de determinantes sociais. De fato, “o que determina a grandeza do valor, portanto, é a quantidade de trabalho socialmente necessário ou o tempo de trabalho socialmente necessário para a produção de um valor-de-uso” (MARX, 1996, p. 46). Contudo, Marx denuncia que o modo de produção capitalista privilegia o valor-de-troca em detrimento do valor-de-uso das mercadorias.

O valor-de-troca revela-se, de início, na relação quantitativa entre valores-de-uso de espécies diferentes, na proporção em que se trocam, relação que muda constantemente no tempo e no espaço. Por isso, o valor-de-troca parece algo casual e puramente relativo, e, portanto, uma contradição em termos, em valor-de-troca inerente, imanente à mercadoria (MARX, 1996, p. 43).

Como se vê, o modo de produção das mercadorias diz sobre o trabalho que Marx (1996) reconhece os vários fatores que o influencia, entre os quais se pode apontar o desenvolvimento científico e tecnológico da sociedade, a organização dos processos de produção e dos meios de produção, bem como as condições para realização do trabalho. Considerando que a determinação do valor de um objeto carrega em si o trabalho necessário para se fazer útil, o trabalho é mister na produção da mercadoria, bem como na determinação da própria vida do homem.

O trabalho, como criador de valores-de-uso, como trabalho útil, é indispensável à existência do homem, - quaisquer que sejam as formas de sociedade, - é necessidade natural e eterna de efetivar o intercâmbio material entre o homem e a natureza, e, portanto, de manter a vida humana. Os valores-de-uso, casaco, linho, etc. enfim, as mercadorias, são conjunções de dois fatores, matéria fornecida pela natureza e trabalho (MARX, 1996, p. 50).

A partir desses apontamentos conceituais, duas categorias que são resultantes do modo de produção capitalista emergem como necessárias para a análise deste estudo. A primeira diz respeito ao trabalho alienado, já a outra se refere ao fetiche da mercadoria.

Diante do modo de produção capitalista, aquilo que o trabalho humano produz não pertence ao homem trabalhador; também o trabalho não garante ao trabalhador sua sobrevivência e, mais que isso, o trabalhador não pode ao menos receber o retorno do

seu trabalho como algo formativo para sua vida. Assim, os objetos oriundos do trabalho humano se exibem como algo extrínseco à vida humana e com aparente superioridade em relação ao homem.

O trabalhador põe sua vida no objeto; porém, agora ele não lhe pertence a ele, mas ao objeto. Quanto maior a sua atividade, tanto mais o trabalhador se encontra sem objeto. O que se incorporou no objeto do seu trabalho já não é seu. Assim, quanto maior é o produto, tanto mais ele fica diminuído. A alienação do trabalhador no seu produto significa não só que o trabalho se transforma em objeto, assume uma existência externa, mas que existe independentemente, fora dele e a ele estranho, e se torna um poder autônomo em oposição com ele; que a vida que deu ao objeto se torna uma força hostil e antagônica (MARX, 1993, p. 160).

Porém, a alienação não se dá apenas como resultado da produção capitalista, mas também no próprio processo de produção. O trabalho humano diante do modo de produção capitalista é, conforme Marx (1993), onde o homem se aliena: “Chega-se à conclusão de que o homem (o trabalhador) só se sente livremente ativo nas suas funções animais – comer, beber e procriar, quando muito, na habitação, no adorno, etc. – enquanto animal torna-se humano e o humano animal” (p. 162).

Quando o homem perde sua condição, as mercadorias assumem importância desmedida na sociedade e, de acordo com Marx (1996), de forma misteriosa. Um dos critérios que faz da mercadoria como tal é o fato de serem igualadas às outras como fruto do trabalho social, aliás, a isso se deve a troca entre mercadorias. Contudo, este trabalho permanece oculto e insensível, e o que se apresenta então é a materialização da atividade humana enquanto coisa.

Uma relação social definida, estabelecida entre homens, assume a forma fantasmagórica de uma relação entre coisas. Para encontrar um símile, temos de recorrer à região nebulosa da crença. Aí, os produtos do cérebro humano parecem dotados de vida própria, figuras autônomas que mantêm relações entre si e com os seres humanos. É o que ocorre com os produtos da mão humana, no mundo das mercadorias. Chamo a isto de fetichismo, que está sempre grudado aos produtos do trabalho, quando são gerados como mercadorias. É inseparável da produção de mercadorias (MARX, 1996, p. 81).

O fetiche propicia o reducionismo das mercadorias como fruto material do trabalho humano individualizado, e estas se apresentam como se fossem independentes do próprio homem, adquirindo vida própria. O fetiche decorre da ausência de relações sociais evidenciadas entre aqueles que as produzem desde o ato produtivo. Na verdade, as relações só se manifestam no ato da troca.

Objetos úteis se tornam mercadorias, por serem simplesmente produtos de trabalhos privados, independentes uns dos outros. O conjunto desses trabalhos particulares forma a totalidade do trabalho social. Processando-se os contratos sociais entre os produtores, por intermédio da troca de seus produtos de trabalho, só dentro desse intercâmbio se planteiam as características especificamente sociais de seus trabalhos privados. Em outras palavras, os trabalhos privados atuam como partes componentes do conjunto do trabalho social, apenas através das relações que a troca estabelece entre os produtos do trabalho e, por meio destes, entre os produtores. Por isso, para os últimos, as relações sociais entre coisas, e não como relações sociais diretas entre indivíduos em seus trabalhos (MARX, 1996, p. 81-2).

Portanto, a partir dos estudos de Marx, pode-se compreender a estruturação da sociedade capitalista, o sentido impregnado no avanço tecnológico e científico, na política guiada pelo capital, na economia e as consequências sociais. Sociedade essa em que o poder econômico, os recursos tecnológicos e o conhecimento científico concentram-se nas mãos da burguesia na forma de meios de produção, de modo que toda a produção que determina a sociedade capitalista está à mercê dos anseios desta classe, restando àqueles que não possuem os meios de produção se renderem como força de trabalho assalariada. Disto resultam as desigualdades sociais cunhadas desde a produção capitalista.

Diante do quadro apresentado, o mundo, ao fim do século XIX, via seus territórios divididos em níveis de desenvolvimento econômico e sociedade em classes sociais. Estas divisões levavam a reflexão dos fatos ao extremo em forma de agitações sociais, nas quais ressoavam as ideias marxistas que deram origem a inúmeros partidos e movimentos ligados à classe trabalhadora. Mas, também, houve o embate no plano geográfico mundial, a divisão entre países imperialistas que se apresentavam como dirigentes mundiais e os países coloniais eram vistos como incapazes de se autogerar. O que se viu a partir daí foi o eminente surgimento de movimentos revolucionários, em destaque, a Revolução Russa.

A Rússia czarista exemplifica todas as contradições do planeta na Era dos Impérios. O único elemento que faltava para fazê-las explodir em erupções simultâneas era a guerra mundial, que a Europa cada vez mais esperava e que foi incapaz de evitar (HOBSBAWN, 2010c, p. 461).

Perante os conflitos, a política capitalista se defendia com as reformas no âmbito social, voltadas para o bem-estar. Todavia, no âmbito econômico, seguia em defesa dos interesses econômicos de grupos com grande destaque político. Porém, acirrava-se cada vez mais o embate político entre Estados com os interesses econômicos nacionalistas. A sociedade mundial, diante de tal espectro, se via em um caminho sem volta para uma guerra generalizada, porém, o que nos chama a atenção, diz Hobsbawn (2010d), é o fato de que, diante de todo embate político, os acontecimentos resultaram em um grande crescimento industrial, a se destacar a indústria bélica.

1.3 - FETICHE DA TECNOLOGIA

O século XIX, portanto, foi marcado pela mundialização da economia capitalista por meio de mecanismos cada vez mais complexos que somente com o aporte científico seria capaz de garantir a devida organização. Diante da evolução e expansão da economia, o capitalismo necessitava de novas formas tecnológicas para garantir a oferta de suas matérias-primas e o aumento da produção, visto que o surgimento de grandes centros urbanos gerava também grandes demandas de consumo, principalmente alimentício.

Hobsbawn (2010d) também chama a atenção para o atrelamento da tecnologia ao desenvolvimento econômico e avanço industrial. Isso se evidenciou bastante no início do século XX, nos instantes que marcaram a Primeira Guerra Mundial. Esta foi uma guerra de poderio tecnológico, na qual os mais avançados economicamente levaram vantagem. Posteriormente, após terem suas potencialidades esgotadas nas guerras, os avanços tecnológicos logo foram disponibilizados para a sociedade civil na forma de utensílios.

[...] a guerra ou a preparação para a guerra foi um grande mecanismo para acelerar o progresso técnico, 'carregando' os custos de desenvolvimento de inovações tecnológicas que quase com certeza não teriam sido empreendidos por ninguém que fizesse cálculos de custo-benefício em tempo de paz, ou teriam sido feitos de forma mais lenta e hesitante (p. 54).

Ainda de acordo com o autor, no quesito inovação tecnológica, a Segunda Guerra Mundial foi inigualável. Esta corroborou na difusão da especialidade técnica, o que logo foi implementado nas organizações industriais e nas formas de produção massificadas. Não obstante, outro ponto marcado pelo avanço tecnológico da Segunda Guerra Mundial foi a diminuição drástica da sensação e da emoção humana durante o conflito. A tecnologia possibilitava o extermínio e a mutilação sem o mínimo contato pessoal.

A tecnologia tornava suas vítimas invisíveis, como não podiam fazer as pessoas evisceradas por baionetas ou vistas pelas miras de armas de fogo. Diante de canhões permanentemente fixos da Frente Ocidental estavam não homens, mas estatísticas – nem mesmo estatísticas reais, mas hipotéticas, como mostraram as 'contagens de corpos' de baixas inimigas durante a guerra americana no Vietnã. Lá embaixo dos bombardeiros aéreos estavam não as pessoas que iam ser queimadas e evisceradas, mas somente alvos. Rapazes delicados, que certamente não teriam desejado enfiar uma baioneta na barriga de uma jovem aldeã grávida, podiam com muito mais facilidade jogar altos explosivos sobre Londres ou Berlin, ou bombas nucleares em Nagasaki. Diligentes burocratas alemães, que certamente teriam achado repugnante tanger eles próprios judeus mortos de fome para abatedouros, podiam organizar os horários de trem para o abastecimento regular de comboios da morte para os campos de extermínio poloneses, com menos senso de envolvimento pessoal. As maiores crueldades de nosso século foram as crueldades impessoais decididas a distância, de sistema e rotina, sobretudo quando podiam ser justificadas como lamentáveis necessidades operacionais (HOBSBAWN, 2010d, p. 57).

Assim, diante de todo avanço tecnológico, a civilização vivenciou, a partir da Segunda Guerra Mundial, um momento histórico de extrema barbárie expressada por torturas, exílios e matanças. Ao mesmo tempo, economicamente foi um período de grandes avanços, no qual, para a grande parte dos problemas sociais, principalmente no ocidente, havia-se encontrado soluções momentâneas. Investiu-se também na democratização política e na melhoria da vida material. A partir daí, os problemas, conflitos e revoluções tenderam a se concentrarem nos países subdesenvolvidos ou no desenvolvimento industrial e tecnológico.

Esse período de grandes guerras mundiais foi marcado também por investidas nos meios de comunicações. Conforme os apontamentos de Hobsbawn (2010d), a sociedade se via mergulhada em imensos contingentes urbanos, e a alteração da organização social, saindo de uma economia com base na agricultura e passando para uma organização industrial, fez com que se alterassem as formas e os valores culturais. Aliasse a esse fato a grande marcha de imigrantes de vários lugares do mundo que carregavam marcas históricas e culturais. Dessa forma, iniciava-se uma preocupação com o reordenamento cultural, em especial no tempo livre, surgindo com grande importância os aparelhos de comunicação, em especial, os de comunicação de massa.

Isto se deu apesar de os anos 30 terem sido uma década de considerável inovação tecnológica na indústria, como por exemplo, no desenvolvimento dos plásticos. Na verdade, em um campo – a diversão e o que mais tarde veio a se chamar-se de ‘meios de comunicação’ – os anos entreguerras viram uma reviravolta, pelo menos anglo-saxônico, com o triunfo do rádio de massa e da indústria de cinema de Hollywood, para não falar da moderna imprensa ilustrada de rotogravura (HOBSBAWN, 2010d, p. 106).

Hobsbawn (2010d) deduz que, se houve um país beneficiado com as guerras mundiais foram os Estados Unidos da América. Este país conseguiu grandes avanços tecnológicos, aumento significativo da economia e, no âmbito político, estabeleceu como ninguém a modernização como marca registrada, garantindo a expansão de seu modelo para todo o globo terrestre. O modelo de produção industrial a partir de Henry Ford [1863-1947] foi absorvido com facilidade para toda e qualquer forma social de produção, fabricação de carros, habitações, alimentos e prestação de serviços. A produção em massa barateava a produção e muitos dos bens materiais produzidos chegavam a outras camadas sociais, ou seja, a classe média tinha a possibilidade de ter e experimentar muitas coisas restritas apenas à parcela rica da sociedade. E mais uma vez, atrelado a esse crescimento econômico, talvez até à frente, estava o grande avanço tecnológico.

Alguns produtos revolucionários, como os materiais sintéticos conhecidos como “plásticos”, haviam sido desenvolvidos no período entre guerras, ou até começado a entrar em produção comercial, como o náilon, poliestireno e polietileno. Outros, como a televisão e a gravação em fita magnética, mal se achavam no estágio experimental. A guerra, com suas demandas de alta tecnologia, preparou vários processos revolucionários para posterior uso

civil, embora um pouco mais do lado britânico (depois assumido pelos EUA) que entre os alemães com seu espírito científico: radar, motor a jato, e várias ideias e técnicas que preparam o terreno para a eletrônica e a tecnologia de informação do pós-guerra. Sem elas o transistor e os primeiros computadores digitais civis teriam aparecido consideravelmente mais tarde (HOBSBAWN, 2010d, p. 260).

As novas descobertas tecnológicas, conforme Hobsbawn (2010d), mais de que em outros tempos, se basearam na pesquisa científica; a diferença, neste momento, era a facilidade de se por em prática em um curtíssimo período de tempo. A produção no século XX alcançava sua marca histórica e superava definitivamente a tecnologia do século anterior. A nova tecnologia do século XX conseguiu garantir a inovação imediata e, mais que isso, inculcou na sociedade a ideia de que um produto inovador é acima de tudo revolucionário. Ao se imbricar com a economia, desenvolveu o mercado baseado na pesquisa e no desenvolvimento e, talvez, a marca mais forte que a tecnologia tenha cravado foi a substituição da mão de obra, isto é, o alto investimento em tecnologia era inversamente proporcional à necessidade de mão de obra no sistema produtivo, fosse ele agrário, industrial ou de serviço.

Entretanto, ainda de acordo com Hobsbawn (2010d), o impacto social da substituição da mão de obra ainda não era tão perceptível, porque a força e rapidez do crescimento econômico proporcionado no período pós-guerra possibilitaram a manutenção dos trabalhadores empregados. Em alguns casos, até se aumentou a quantidade de trabalhadores, mesmo diante do aparato tecnológico. Todavia, desde aquele momento, um ideal já havia sido lançado, que marcaria a política e economia na modernidade no século XX.

Apesar disso, o ideal a que aspirava a Era do Ouro, embora só se realizasse aos poucos, era a produção, ou mesmo o serviço, sem seres humanos, robôs automatizados montando carros, espaços silenciosos cheios de bancos de computadores controlando a produção de energia, trens sem maquinistas. Os seres humanos só eram essenciais para tal economia num aspecto: compradores de bens e serviços (HOBSBAWN, 2010d, p. 262).

O autor elenca ainda outros fatores evidentes ao avanço tecnológico do século XX, como as tecnologias da informação e genética, a partir dos anos de 1960. As inovações palpitavam por todos os cantos do mundo, em especial alguns setores que se

estabeleciam com grande potencial de desenvolvimento, a saber, os setores químicos e farmacêuticos. Além do mais, as inovações tecnológicas trazidas no seio da sociedade – por exemplo, os antibióticos – garantiram o combate a várias doenças, reduzindo substancialmente os problemas sociais em relação à saúde. Proporcionou, ainda, a diminuição de mortes e, como consequência, o aumento populacional, principalmente em países subdesenvolvidos. Houve também uma grande repercussão na cultura, pois a prevenção de doenças venéreas e o surgimento de meios contraceptivos contribuíram com sua parcela nas discussões sobre alguns tabus e valores culturais, tais como questões sobre relações sexuais e participação da mulher na sociedade.

A partir do surgimento dos recursos eletrônicos, a tecnologia se desenvolveu em uma gigantesca proporção, também se baseando na construção teórica e nas pesquisas científicas. Nas palavras de Hobsbawn (2010d, p. 507), “[...] via-se agora que as mais exóticas e revolucionárias descobertas da ciência tinham potencial tecnológico imediato, da telegrafia sem fio ao uso médico dos raios X”. Além do mais, a tecnologia surgia como ponto fundamental sobre quase todos os momentos e percalços da sociedade. Atribuía-se à tecnologia cada vez mais poderes e esta, por sua vez, construía no imaginário social a ideia de sua constante atualização era sinônimo de algo melhor.

Pois a revolução tecnológica entrou na consciência do consumidor em tal medida que a novidade se tornou principal recurso de venda para tudo, desde os detergentes sintéticos até os computadores laptop. A crença era que “novo” equivalia não só a melhor, mas a absolutamente revolucionário (HOBSBAWN, 2010d, p. 261).

Assim, o que se viu no mundo, a partir da Segunda Guerra Mundial, foi o surgimento de inúmeros apetrechos tecnológicos, como televisão, rádio, aparelhos de som, relógios, eletrodomésticos, instrumentos de fotografia e filmagem, telefonia e, até mesmo, brinquedos, que passaram por seguidos estágios tecnológicos que garantiam cada vez mais suas implicações na vida cotidiana das pessoas, marcando significativamente o novo momento histórico da sociedade industrial.

Não obstante, a tecnologia garantia sua presença marcante em praticamente todas as ocasiões da vida social por meio do recurso da miniaturização, que favoreceu a portabilidade e mobilidade dos instrumentos eletrônicos, aliado às formas de produção

em massa. Por hora, diminuía-se os custos da produção e redução de preços, e tornou não só acessível à grande parte da sociedade, como também utilizável em diversos locais e nas mais variadas situações cotidianas. (HOBSBAWN, 2010d)

A partir desse momento, o avanço tecnológico chegou ao nível que vivenciamos atualmente, no qual percebemos o atrelamento dos recursos eletrônicos ao desenvolvimento da informática. Assim, a evolução da microeletrônica garante a portabilidade e mobilidade de todos os recursos técnicos. A sua constituição se faz em forma de circuitos ou sistemas, que podem ser do tipo analógico, caracterizado principalmente por medições quantitativas, as quais podem verificar nas palavras de Floyd (2007, p. 20), “[...] uma grandeza analógica é aquela que apresenta valores contínuos. [...] A maioria daquilo que se pode medir quantitativamente na natureza se encontra na forma analógica”. O outro tipo de circuito é o digital, que sem sombra de dúvidas ganha cada vez mais espaço como modelo de tecnologia, fato que não significa a eliminação dos circuitos analógicos, mas sim demonstra as vantagens de um sobre outro para determinadas funções. Assim,

A representação digital tem certas vantagens sobre a representação analógica em aplicações eletrônicas. Para citar uma, dados digitais podem ser processados e transmitidos de forma mais eficiente e confiável que dados analógicos. Além disso, dados digitais possuem grande vantagem quando é necessário armazenamento (memorização) (FLOYD, 2007, p. 20).

O sistema digital se faz por meio de organização de códigos denominados dígitos binários, representados pelos algarismos 0 e 1. Dessa forma, cada dígito binário é denominado *bit* [*binary digit*]. Os códigos supracitados são, ainda de acordo com Floyd (2007, p. 31), “[...] um conjunto de bits organizado em um padrão único e usado para representar uma informação específica”. O fato é que, diante do escopo tecnológico na sociedade, o sistema digital ganha notoriedade e tende à predominância, bastando perceber, nos meios sociais, a corrente favorável à digitalização das informações e dos recursos técnicos. Desse modo,

O termo digital é derivado da forma com que os computadores realizam operações, contando dígitos. Durante muitos anos, as aplicações da eletrônica digital ficaram confinadas aos sistemas computacionais. Hoje em dia, a tecnologia digital é aplicada em diversas áreas além da área computacional.

Aplicações como televisão, sistemas de comunicação, radar, sistemas de navegação e direcionamento, sistemas militares, instrumentação médica, controle de processos industriais e equipamentos eletrônicos de consumo usam técnicas digitais. Ao longo dos anos a tecnologia digital tem progredido desde os circuitos com válvulas, passando pelos circuitos com transistores discretos, até os circuitos integrados complexos, alguns dos quais contêm milhões de transistores (FLOYD, 2007, p. 19).

Diante dessas características tecnológicas, se apresenta talvez a mais importante capacidade da eletrônica, a saber, a programação. Todo o aparato eletrônico é passível de programação, fato esse que ocorre sob a lógica de execução de funções específicas de um segmento ou produto. Segundo Floyd (2007), a lógica da programação de um sistema eletrônico necessitará de *hardware* (circuito e componentes físicos de um sistema de computador) e de *software* (programas que instruem um computador a o que fazer para executar um determinado conjunto de tarefas), para deixar claro, a sistematização das instruções ordenadas a serem seguidas pela máquina para executar as tarefas e alcançar os objetivos planejados. A programação possibilita o planejamento de ações, seja em outro momento, em uma ou mais máquinas ao mesmo tempo e em outros possíveis locais. Não obstante, torna-se possível a interpretação feita por Morais (1988) sobre um processo chamado de automação que, segundo este autor:

Ora, a automação é o direto resultado de máquinas eletrônicas, que trabalham a uma velocidade instantânea. Mas, para que os homens chegassem aos prodígios da automação, foi necessário um trabalho abstrativo através do qual, cientistas imaginariam as possibilidades dos mecanismos calculadores e raciocinadores (p. 129).

O autor apontado também introduz ao estudo mais uma temática: a cibernética. A cibernética é o estudo tanto das ações por essas máquinas quanto do comportamento resultante. No entanto, a cibernética concebe este estudo mesmo que este ainda não exista no plano real. Morais (1988) desenvolve sua reflexão no sentido de o computador multiplicar e ampliar significativamente a inteligência humana e, mais que isso, conduz a uma certa analogia ao funcionamento orgânico do homem.

Na verdade o computador é um meio artificial de pensamento, criado que foi para ser o apêndice mais veloz da mente humana. Ele não está limitado a apenas calcular, mas raciocina também. [...] sua construção partiu de

conhecimentos que foram sendo obtidos sobre o cérebro humano e suas extensões nervosas. [...] Contando com a velocidade eletrônica dos circuitos integrados, o computador realiza em pouco tempo cálculos e raciocínios que especialistas humanos deveriam levar centenas de anos para efetuar (MORAIS, 1988, p. 143).

1.4 - O UNIVERSO VIRTUAL

Em face disso – sistema eletrônico digital, automação e cibernética – abrem-se na sociedade contemporânea os caminhos para outro universo político-tecnológico: o universo virtual. Tendo no computador a figura central da organização deste novo universo, Lévy (2005, p. 47) afirma que: “[...] suas funções pulverizadas impregnam cada elemento do tecnocosmo. No limite, só há hoje um único computador, um único suporte para texto, mas tornou-se impossível traçar seus limites, fixar seu contorno”. O universo virtual extrapola a eletrônica, a informática e a comunicação, age nos processos políticos, econômicos e culturais e, além disso, alcança e ultrapassa os limites do corpo e seus sentidos.

A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do ‘nós’: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual.[...] Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhem um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização (LÉVY, 2005, p. 11).

Ao relatar as mudanças sociais ao longo da história, percebe-se que, provavelmente, nenhuma delas se deu de forma tão intensa e veloz. Certamente, também não há no decurso da história da civilização uma mudança técnica que provocasse tanta desestabilidade social. A virtualização está em curso e no cerne das mudanças estruturais na contemporaneidade. Entretanto, o conceito se apresenta ainda de forma enganosa em vários estágios da nossa sociedade. Muitos se enganam ao dar como sinônimo de virtual a ausência de existência ou algo irreal. Assim, nas palavras de Lévy (2005),

O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (p. 16).

O autor prossegue sua análise discorrendo sobre a dinâmica entre o real e o virtual. Segundo ele, esse processo é uma solução criada a partir de uma série de configurações de forças e finalidades encontradas na realidade. Por sua vez, a virtualização não significa abandono da realidade, mas uma mudança de identidade de modo a redefinir outra realidade. Contudo, o termo virtual não se opõe à existência, mas à presença.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam 'não-presentes', se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhe fez tornar a tangente. [...] A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas, novamente, nem por isso o virtual é imaginário (LÉVY, 2005, p. 21).

De certo, a economia contemporânea pode ser considerada virtualizada. As novas formas de reprodução do capital, tais como investimentos e aplicações financeiras, fazem girar a roda da fortuna. Da mesma forma se aplica ao comércio, aos meios de comunicação, à educação e à diversão. O “capital *online*” de fato cria um mercado novo, não conhece limites geográficos, mas tem sob seu controle o consumo e a demanda, captados de maneira minuciosa e configurados sob a ideologia da independência.

O que se notou foi a constituição de um sistema no qual a técnica se configura como elemento racionalizado a serviço da manutenção e reprodução do capital. Esse sistema técnico-racionalizado dá sentido contemporâneo à sociedade industrial que se vem desenhando nos últimos séculos. Contudo, sem sombra de dúvida, desde a dupla revolução no século XVIII há o atrelamento da tecnologia com a política e, em especial, com a economia. Porém, mais que recursos nas relações de produção do capitalismo, a tecnologia assume, principalmente após a Segunda Guerra Mundial, preponderância política ideológica.

1.5 - A CONQUISTA CULTURAL DA TECNOLOGIA

A partir de meados do século XX, surgiu, então, a “Sociedade Tecnológica” como estágio atual do processo de industrialização social, no qual a promessa do progresso da

humanidade, que sempre foi a tônica da civilização moderna, foi alimentado pelo avanço tecnológico. Ao progresso depositaram-se esperança de condições de vida melhores, diminuição da labuta para a sobrevivência e maior tempo livre para desfrutar dos bens culturais. Como não poderia ser diferente, grande parte dessa esperança foi projetada para ou pela tecnologia. Todavia, a sociedade altamente desenvolvida tecnicamente e as relações humanas cada vez mais complexas exigiram novas formas de organização, capazes de manter sob o controle a hegemonia político-econômica da burguesia. Assim, conforme Marcuse (1982),

‘Progresso’ não é um termo neutro; encaminha-se para fins específicos, e esses fins são definidos pelas possibilidades de melhorar a condição humana. A sociedade industrial desenvolvida se aproxima da fase em que o progresso contínuo exigiria a subversão radical da direção e organização do progresso predominantes. Essa fase seria atingida quando a produção material (incluindo os serviços necessários) se tornasse automatizada a ponto de todas as necessidades vitais poderem ser atendidas enquanto o tempo de trabalho necessário fosse reduzido a um tempo marginal. Daí por diante, o progresso técnico transcenderia ao reino da necessidade no qual servira de instrumento de dominação e exploração, que desse modo limitava sua racionalidade; a tecnologia ficaria sujeita à livre atuação das faculdades na luta pela pacificação da natureza e da sociedade (p. 35).

Entretanto, o preço pago pela sociedade industrial é a perda da condição humana em detrimento da supervalorização da tecnologia. Em meio aos recursos tecnológicos, o homem sucumbe à tecnologia que se converte em agente dominador. É assim que Marcuse (1982, p. 19) descreve: “[...] a tecnologia não pode, como tal, ser isolada do uso que lhe é dado; a sociedade tecnológica é um sistema de dominação que já opera no conceito e na elaboração das técnicas”.

O atrelamento da tecnologia ao desenvolvimento econômico projeta-a como instrumento na produção e organização e, assim, age de forma determinante no controle social. A tecnologia que *a priori* surge com os objetivos de aumentar a produtividade técnica, reduzir o tempo de produção, facilitar a realização do trabalho, diminuir os impactos dos esforços físicos no corpo, além de aumentar significativamente o lucro, ao passar do tempo se transformou nas próprias “rédeas” da organização da sociedade industrial. Obviamente, a tecnologia não funciona por si. Para controlá-la há poucas pessoas que detêm o conhecimento científico especializado e que são responsáveis pela formação de sistemas, organização das relações de trabalho e pelo gerenciamento de

tarefas. Por meio dos mecanismos tecnológicos, a sociedade industrial se organiza e se impõe com todo totalitarismo pertinente em prol do capital.

O aparato [tecnológico] impõe suas exigências econômicas e políticas para a defesa e a expansão ao tempo do trabalho e ao tempo livre, à cultura material e intelectual. Em virtude do modo pelo qual organizou a sua base tecnológica, a sociedade industrial contemporânea tende a tornar-se totalitária. Pois 'totalitária' não é apenas uma coordenação política terrorista da sociedade, mas também uma coordenação técnico-econômica não-terrorista que opera através da manipulação das necessidades por interesses adquiridos (MARCUSE, 1982, p. 24-5).

Todo o processo organizacional, contraditoriamente diante de todo aparato racional, faz de forma irracional qualquer tipo de realização humana. A tecnologia se converte em aparelho ideológico da sociedade industrial e sua função se esvai para além da produção material. E, ainda, age subjetivamente na criação de necessidade humana configurada como consumo, seja o consumo de bens materiais ou culturais. Assim, tem-se o domínio tanto sobre as necessidades quanto sobre suas eventuais satisfações.

Defrontamos novamente com um dos aspectos mais perturbadores da civilização industrial desenvolvida: o caráter racional de sua irracionalidade. Sua produtividade e eficiência, sua capacidade para aumentar e disseminar comodidades, para transformar o resíduo em necessidade e a destruição em construção, o grau com que essa civilização transforma o mundo objetivo numa extensão da mente e do corpo humanos tornam questionável a própria noção de alienação. As criaturas se reconhecem em suas mercadorias; encontram sua alma em seu automóvel, *hi-fi*, casa em patamares, utensílios de cozinha. O próprio mecanismo que ata o indivíduo à sua sociedade mudou, e o controle social está ancorado nas novas necessidades que ela produziu (MARCUSE, 1982, p. 29-30).

A tecnologia proporciona novas formas aos mecanismos sistêmicos na organização da divisão do trabalho na modernidade. Contudo, o diferencial na contemporaneidade é a personificação da razão no controle tecnológico. A ideia de progresso subverte a capacidade da razão aos ditames da vida social, de forma que o indivíduo se encontra na objetividade e se molda a partir dela. Dessa forma, perde sua capacidade reflexiva de criar e transformar tal objetividade.

Acabo de sugerir que o conceito de alienação parece tornar-se questionável quando os indivíduos se identificam com a existência que lhes é imposta e tem nela seu próprio desenvolvimento e satisfação. Essa identificação não é uma ilusão, mas uma realidade. Contudo, a realidade constitui uma etapa mais progressiva de alienação. Esta se tornou inteiramente objetiva. O sujeito que é alienado é engolfado por sua existência alienada. Há apenas uma dimensão, que está em toda parte e tem todas as formas. As conquistas do progresso desafiam tanto a condenação como a justificação ideológica; permite o tribunal dessas conquistas, a 'falsa consciência' de sua racionalidade se torna a verdadeira consciência (MARCUSE, 1982, p. 31).

A ideologia se materializa em forma de cultura na vida social, os produtos e as mercadorias trazem em si, desde a sua produção, o arcabouço do sistema social. Assim, entre os processos decorrentes deste fenômeno, destaca-se a manipulação da consciência quanto aos valores de determinada classe social, que são disseminados como ideários de todos, independentemente das diferenças classistas.

É um bom estilo de vida – muito melhor do que antes – e, como um bom estilo de vida, milita contra a transformação qualitativa. Surge assim um padrão de pensamento e comportamento unidimensionais no qual as ideias, as aspirações e os objetivos que por seu conteúdo transcendem o universo estabelecido da palavra e da ação são repelidos ou reduzidos a termos desse universo. São redefinidos pela racionalidade do sistema dado e de sua extensão quantitativa (MARCUSE, 1982, p. 32).

Por sua vez, Postman (1994) desenvolve seus estudos sobre a temática e, apesar de outro olhar, contribuiu para a discussão sobre a cultura tecnológica. Aliás, o autor aponta para a submissão da cultura através da tecnologia. A tecnologia domina o conhecimento, altera hábitos e afeta a noção de verdade sobre o que é real. A soberania da técnica e da tecnologia sobre as formas da vida cultural é definida por esse autor como tecnopólio.

Tecnopólio é um estado de cultura. Também é um estado de mente. Consiste na deificação da tecnologia, o que significa que ele procura sua autorização na tecnologia, encontra sua satisfação na tecnologia e recebe ordens da tecnologia. Isso requer o desenvolvimento de um novo tipo de ordem social e, por necessidade, leva à dissolução de muito do que está associado com as crenças tradicionais. Aqueles que se sentem mais confortáveis no tecnopólio são as pessoas que estão convencidas de que o progresso técnico é a realização suprema da humanidade e o instrumento com o qual podem ser solucionados nossos dilemas mais profundos. Também pensam que a informação é uma benção pura, que com sua produção contínua e não

controlada e sua disseminação oferece mais liberdade, criatividade e espírito (POSTMAN, 1994, p. 79).

Nesse sentido, a informação ganha importância no seu atrelamento à tecnologia. Pode-se afirmar, conforme Postman (1994), que o tecnopólio ocorre quando a sociedade perde a condição de contrapor ao excesso de informação. “É o que ocorre quando uma cultura, dominada pela informação gerada pela tecnologia, tenta empregar a própria tecnologia como um meio para obter uma direção clara e propósito humano” (p. 80). Nas palavras do autor, pode-se dizer que a informação atua como mecanismo de controle na sociedade, sendo que, por sua vez, a tecnologia aumenta o sustento dessa informação.

Desse modo, é insidioso e perigoso, bem diferente do processo em que novas tecnologias introduzem novos termos na linguagem. Em nosso tempo, temos acrescentado, de forma consciente, à nossa linguagem, milhares de palavras e frases novas que têm a ver com tecnologias novas – VCR, dígito binário, software, tração nas rodas dianteiras, janela de oportunidade, etc. Não somos tomados de surpresa por isso. Coisas novas requerem palavras novas. Mas as coisas novas também modificam palavras velhas, palavras que tem significados com profundas raízes. O telégrafo e o jornal diário mudaram o que antes chamávamos de ‘informação’. A televisão muda o que antes chamávamos de ‘debate político’, ‘notícia’ e ‘opinião pública’. O computador muda a “informação” mais uma vez. A escrita mudou o que antes chamávamos de ‘verdade’ e ‘lei’; a imprensa mudou-as mais uma vez e agora a televisão e o computador tornam a mudá-las. Essas mudanças ocorrem com rapidez, sem dúvida, e em certo sentido em silêncio (POSTMAN, 1994, p. 17-18).

O tecnopólio, de acordo com Postman (1994), é totalitário e tem como objetivo o reducionismo da vida humana na técnica e na maquinaria. Não obstante, ainda conforme o autor, a rendição da cultura se dá nos moldes tayloristas, em especial quando Taylor dá formas científicas ao trabalho industrial, resultando em aumento de lucros através de estudos do tempo e do movimento. Desse modo, ao trabalhador só restaria a execução, pois o pensamento e o planejamento eram de responsabilidade do sistema; eis, portanto, o princípio básico do tecnopólio.

Aponta-se, portanto, para o desenvolvimento e o avanço tecnológico relacionado, e até mesmo dependente, do desenvolvimento do capital. Por conseguinte, as resultantes das investidas do capital sobre a vida cultural têm a tecnologia como mediadora. Os processos de produção e consumo, bem como a criação das necessidades e de suas

respectivas satisfações, são peças fundamentais na edificação do conhecimento sobre a sociedade tecnológica, não perdendo de vista as vias de dominação e da adaptação irrefletida dessa ordem social.

Apesar do reconhecimento da relevância do estudo de Postman, aquilo que o autor indica como a rendição da cultura frente à tecnologia não contempla a amplitude necessária dos fatos que fazem da cultura algo totalitário. De fato, o avanço técnico e a especialização exacerbada, ambos desenvolvidos por uma racionalidade instrumentalista, trouxeram à tona o caos cultural. Este é o pensamento trazido por Adorno e Horkheimer (2006) e, ainda, segundo estes autores, a cultura não só se rende ao funcionamento nos moldes industriais, como se constitui na própria indústria.

Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a delinear. Os dirigentes não estão mais sequer muito interessados em encobri-lo, seu poder se fortalece quanto mais brutalmente ele se confessa de público. O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem. Eles se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores gerais suprimem toda dúvida quanto à necessidade social de seus produtos (ADORNO E HORKHEIMER, 2006, p. 100).

Os autores caracterizam esse processo com o conceito de indústria cultural, a qual é marcada pela massificação de seus produtos e pelo funcionamento da lógica da reprodução do capital no tempo livre e no lazer. Assim, a indústria cultural é a própria ideologia da sociedade industrializada, que estabelece a cultura como mercadoria e tem no fetiche da mercadoria e no valor de troca as suas melhores expressões de relação social. Essa indústria cultural age pela razão instrumental; o indivíduo tem sua capacidade de resistência pela crítica diminuída, de tal forma que a cultura se apresenta de forma afirmativa e ao indivíduo não lhe resta outra situação senão se adaptar.

O denominador comum 'cultura' já contém virtualmente o levantamento estatístico, a catalogação, a classificação que introduz a cultura no domínio da administração. Só a subsunção industrializada e conseqüente é inteiramente adequada a esse conceito de cultura. Ao subordinar da mesma maneira todos os setores da fábrica, à noitinha, até a chegada ao relógio do ponto, na manhã seguinte, com o selo da tarefa de que devem se ocupar durante o dia – essa subsunção realiza ironicamente o conceito da cultura

unitária que os filósofos da personalidade opunham a massificação (ADORNO E HORKHEIMER, 2006, p. 108).

Dessa forma, é afirmativa a rendição da cultura, ao passo que, pela lógica alienante do capital para sua expressão no tempo livre, reordena e administra a sociedade por meio de produção e consumo de produtos culturais sob a égide do fetiche da mercadoria com a utilização de todo o arsenal tecnológico.

O que não se diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade. A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação. Ela é o caráter compulsivo da sociedade alienada de si mesma. [...] Por enquanto, a técnica da Indústria Cultural levou apenas à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e o sistema social. Isso, porém, não deve ser atribuído a uma lei evolutiva da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia atual (ADORNO E HORKHEIMER, 2006, p. 100).

A administração da sociedade através de sua cultura é um dos frutos mais perversos da racionalidade técnica, que se estabelece a cada dia de forma mais intensa na contemporaneidade. Além de não cumprir com sua promessa de emancipação do indivíduo, ainda o enclausura na teia ideológica do capital.

CAPÍTULO 2

DA RACIONALIDADE INSTRUMENTAL À CULTURA ADMINISTRADA

2.1 - A RAZÃO INSTRUMENTAL

O desenvolvimento da sociedade moderna teve seu sustento, conforme observado, no aparato científico e tecnológico, de forma que, a partir do conhecimento de novas técnicas mais eficazes, o homem potenciaria seu poder frente à natureza. Todavia, a potencialização do conhecimento propiciou profundas modificações na civilização na medida em que o avanço da tecnologia perdia seu alvo no caminho do progresso. Diante do espectro da sociedade tecnológica, torna-se necessária a compreensão de seus determinantes, em particular os subjetivos, haja vista que muito das determinações objetivas foram expostas no momento anterior. Assim, tem-se como marco inicial o estabelecimento da razão, apontada como elemento essencial para o desenvolvimento da sociedade no combate direto à obscuridade da Idade Média. Dessa maneira, uma estrutura racional também marca a modernidade.

De acordo com Horkheimer (2000), a razão se estabelece em nossa civilização de duas formas, a saber: a razão subjetiva e a razão objetiva. Assim, o autor assim as define: “[...] a razão subjetiva se revela como a capacidade de calcular probabilidades e desse modo coordenar os meios corretos com um fim determinado” (HORKHEIMER, 2000, p. 15). Já a razão objetiva deriva-se da filosofia clássica grega, na qual:

O grau de racionalidade de uma vida humana podia ser determinado segundo a sua harmonização com essa totalidade. A sua estrutura objetiva, e não apenas o homem e os seus propósitos, era o que determinava a avaliação dos pensamentos e das ações individuais. Esse conceito de razão jamais exclui a razão subjetiva, mas simplesmente considerou-a como a expressão parcial e limitada de uma racionalidade universal, da qual se derivavam os critérios de medida de todos os seres e coisas. A ênfase era colocada mais nos fins do que nos meios. [...] a teoria da razão objetiva não enfoca a coordenação do comportamento e objetivos, mas os conceitos – por mais mitológicos que estes pareçam hoje – tais como a ideia do bem supremo, o problema do destino humano e o modo de realização dos fins últimos (HORKHEIMER, 2000, p. 14-5).

A importância de compreender a racionalidade frente a sociedade tecnológica se dá a partir do momento que esta surge como opositora aos conhecimentos mitológicos que se estabeleciam como determinações divinas na relação do homem com a natureza, de modo que os mitos se instauravam como razão. Todavia, o desenvolvimento do conhecimento moderno desembocou para um caminho no qual a razão objetiva fora preterida. Dessa forma, a luta da razão contra o mito implicou no fortalecimento da razão subjetiva, sob o argumento de que tanto o mito como a razão objetiva se apresentavam como questões abstratas e distintas de objetividade corriqueiras na sociedade.

Na maior parte dos casos, ser racional significa não ser refratário, o que por sua vez conduz ao conformismo com a realidade tal como ela é. O princípio de ajustamento à realidade é dado como certo. Quando se concebeu a ideia de razão, o que se pretendia alcançar era mais que a simples regulação da relação entre meios e fins: pensava-se nela como o instrumento para compreender os fins, para determiná-los (HORKHEIMER, 2000, p. 19).

O que se foi configurando a partir do detrimento da razão objetiva foi o estabelecimento de mecanismos racionalizados instrumentais para se obter determinados fins, conforme demonstra Adorno e Horkheimer (2006, p. 18): “no trajeto para a ciência moderna, os homens renunciaram ao sentido e substituíram o conceito pela fórmula, a causa pela regra e pela probabilidade”. É o que se pode constatar, por exemplo, na economia, na política, no comércio, na educação, nas artes, nos meios de comunicação.

Assim sendo, os homens que depositaram suas esperanças e suas energias no saber como forma de se livrar dos mitos e das falácias divinas recaíram naquilo que Adorno e Horkheimer (2006) denunciaram: o conhecimento estritamente dirigido para as determinações de fins de produção e reprodução do capital. Como já fora dito anteriormente, a razão reduzida a formulações, regras e cálculos encontrou na técnica sua legitimidade.

A técnica é a essência desse saber, que não visa conceitos e imagens, nem o prazer do discernimento, mas o método, a utilização do trabalho dos outros, o capital. [...] O que os homens querem aprender da natureza é como empregá-la para dominar completamente a ela e aos homens. Nada mais importa. Sem a menor consideração consigo mesmo, o esclarecimento eliminou com seu

cautério o último resto de sua autoconsciência (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 18).

A limitação da razão na modernidade, então, passou a considerar o método como o articulador fiel entre ciência e técnica, sendo este método o positivismo. Nas palavras de Adorno e Horkheimer (2006, p. 19), “o que não se submete ao critério da calculabilidade e da utilidade torna-se suspeito para o esclarecimento.” Os autores ainda afirmam enfaticamente que, por assim ser, desde então, “o esclarecimento é totalitário” (*Ibidem*).

O resultado disso, segundo Horkheimer (2000), é que princípios políticos que se derivaram do outro estágio da razão, a saber, justiça, igualdade, felicidade, democracia e propriedade perderam grande parte de seu conteúdo racional filosófico, se reduzindo apenas a um princípio: o particular, que se sobrepõe ao universal. “Este ‘tour de force’ no domínio intelectual preparou o terreno par o uso da força no domínio político” (HORKHEIMER, 2000, p. 19). Dessa forma, a razão subjetiva se instaurou como a única razão e, assim, recaiu naquilo que condena: o próprio mito. E, mais que isso, ela se faz de instrumento indiscutível no estabelecimento de uma organização social e de um determinado modo de produção.

Tendo cedido em sua autonomia, a razão tornou-se um instrumento. No aspecto formalista da razão subjetiva, sublinhado pelo positivismo, enfatiza-se a sua não-referência a um conteúdo objetivo; em seu aspecto instrumental, sublinhado pelo pragmatismo, enfatiza-se a sua submissão a conteúdos heterônimos. A razão tornou-se algo inteiramente aproveitado no processo social. Seu valor operacional, seu papel no domínio dos homens e da natureza tornou-se o único critério para avaliá-la. Os conceitos se reduziram a síntese das características que vários espécimes têm em comum. Pela denotação da semelhança, os conceitos eliminaram o incômodo de enumerar qualidades e servem melhor assim para organizar o material de conhecimento. São pensados como simples abreviações dos itens a que se referem. Qualquer uso dos conceitos que transcenda a sumarização técnica e auxiliar dos dados factuais foi eliminado como um último vestígio de superstição. Os conceitos foram ‘aerodinamizados’, racionalizados, tornaram-se instrumentos de economia de mão-de-obra. É como se o próprio pensamento tivesse se reduzido ao nível do processo industrial, submetido a um programa estrito, em suma, tivesse se tornado uma parte e uma parcela da produção (HORKHEIMER, 2000, p. 29-30).

É bem verdade que esse processo de racionalidade instrumental é concomitante com o surgimento da sociedade industrial, e, não por coincidência, mas por necessidade objetiva dessa sociedade, o modo de produção operado pelas máquinas industriais requeria tal forma de pensamento. De fato, o que se vê é o processo de mecanização e instrumentalização extrapolando os limites fabris para todo o escopo social.

Tal mecanização é na verdade essencial à expansão da indústria; mas se isso se torna a marca característica das mentalidades, se a própria razão é instrumentalizada, tudo isso conduz a uma espécie de materialidade e cegueira, torna-se um fetiche, uma entidade mágica que é aceita ao invés de ser intelectualmente aprendida (HORKHEIMER, 2000, p. 31).

Todavia, não se pode esquecer que o projeto da modernidade tem como mola propulsora o ideal de felicidade, liberdade, justiça e igualdade. Contraditoriamente, esses conceitos – que outrora, conforme Horkheimer (2000), eram determinações de uma razão pautada em uma estrutura inerente à realidade, mas que também fosse capaz de refletir sobre tal realidade – perderam sua força racional, ao passo que os conceberam ao crivo da ciência da classificação, do cálculo e da probabilidade.

Doravante, a promessa burguesa de livrar os homens de sua submissão diante das forças mitológicas e em seu lugar instaurar a sociedade pautada na conquista do homem por seu próprio espaço na sociedade como fruto de seu trabalho e de sua capacidade, alterando assim, a ordem de seu destino – esse não mais preso a divindades ou à natureza – se viu solapada desde o início pelo próprio estabelecimento da sua razão enquanto mero instrumento.

Cada vez menos algo é feito por si mesmo, independentemente de outras razões. Uma inclinação que tire um homem da cidade e o leve para as margens de um rio ou para o topo de uma montanha seria irracional ou idiota, se julgada pelos padrões utilitaristas: ele estaria se dedicando a um passatempo tolo ou destrutivo. Segundo o ponto de vista da razão formalizada, uma atividade só é racional quando serve a outro propósito, como, por exemplo, a saúde ou ao descanso, que ajude a recuperação da energia produtiva. Em outras palavras: a atividade é simplesmente um instrumento, pois retira o seu significado apenas através de sua ligação com outros fins (HORKHEIMER, 2000, p. 44).

2.2 - A CULTURA AFIRMATIVA

Enquanto meio, norma e método, a racionalidade age, desde os primórdios da modernidade, sobre os preceitos culturais, de forma que sejam cultivados os valores e os significados de uma sociedade. A cultura é pensada para determinados fins sociais e, mais uma vez, nas palavras de Horkheimer (2000, p. 45), “a sociedade do século XX não se perturbou com tais inconsistências. Para ela, o significado só pode ser alcançado por uma única via: servir a um determinado propósito”. Dessa forma, aquilo que fora renegado pela razão moderna: mitos, superstições, religião, metafísica e a própria razão objetiva, foi sendo substituído paulatinamente pela lógica da economia capitalista, na qual se converte tudo em mercadoria.

As atividades são classificadas como sem sentido ou supérfluas, como luxos, a menos que tenham alguma utilidade ou, como durante a guerra, contribuam para manter e salvaguardar as condições gerais sob as quais a indústria pode florescer. O trabalho produtivo, manual ou intelectual, tornou-se respeitável, e na verdade são chamados produtivos o único modo aceito de se gastar a vida, e qualquer ocupação, a busca de qualquer objetivo que resulte posteriormente rentável (HORKHEIMER, 2000, p. 48).

A determinação dos valores de uma sociedade, sejam eles morais, intelectuais ou estéticos, faz parte de uma complexa rede social, na qual tem como meta as questões referentes ao trabalho humano, desde a organização, divisão social e o objetivo desse trabalho. Sobre todo esse enredo, Marcuse (1998) faz suas considerações sobre cultura e, ainda, segundo o autor:

Em outras palavras, cultura é mais que ideologia. Em vista dos objetivos que a civilização ocidental e da pretensão de realizá-los, definiríamos cultura como o processo de humanização (*Humanisierung*) caracterizado pelo esforço coletivo para conservar a vida humana, para pacificar a luta pela existência ou mantê-la dentro de limites controláveis, para consolidar uma organização produtiva da sociedade, para desenvolver as capacidades intelectuais dos homens e para diminuir e sublimar a agressão, a violência e a miséria (MARCUSE, 1998, p. 154).

No capítulo anterior, percebe-se, de forma restrita, a tensão entre cultura e civilização, e essa oposição se dá pela distinção entre os objetivos culturais de uma sociedade e os

seus meios factuais, conforme Marcuse (1998). Dessa forma, considerando a submissão do homem aos ditames do mundo externo, enquanto “[...] a cultura se relaciona com a autonomia e a realização humana, a civilização indica o reino da necessidade, do trabalho e do comportamento socialmente necessários” (p. 155).

Não obstante, Marcuse (1998) afirma que o progresso técnico-científico aplica-se apenas no desenvolvimento civilizatório e, de fato, o progresso não findou a tensão entre cultura e civilização. Ao contrário, diante de toda possibilidade criada pelo progresso, a realização de atividades autônomas no âmbito da cultura foi diminuindo. Todavia, relata o autor, “ao mesmo tempo, no entanto, essa mesma tensão é incorporada sistemática e organizadamente na vida cotidiana e no trabalho” (p. 156).

A civilização tecnológica tende a eliminar os objetivos transcendentais da cultura (transcendentes em referência aos objetivos socialmente estabelecidos) e elimina ou reduz com isso aqueles fatores e elementos da cultura que, frente às formas dadas da civilização, eram antagônicos e alheios (MARCUSE, 1998, p. 157).

A racionalidade instrumental dirigida para o progresso restrito à produção desenvolveu, também, os conteúdos culturais para o mesmo sentido. Assim, o caminho possível para a negação ou o tensionamento das possibilidades humanas frente a civilização se fechou. A eliminação do conteúdo antagônico da cultura, tal como afirma Marcuse (1998), diante do progresso tecnológico, se estabeleceu cada vez mais para impedir a autonomia dos homens e, sem a condição de oposição, o caminho fechado para o tensionamento se abriu para o totalitarismo. “Os elementos oposicionais da cultura são assim enfraquecidos: a civilização assume, organiza, compra e vende a cultura” (MARCUSE, 1998, p. 160). Esses fatos levaram o autor a definir essa configuração da cultura como uma cultura afirmativa.

Cultura afirmativa é aquela cultura pertencente à época burguesa que no curso de seu próprio desenvolvimento levaria a distinguir e elevar o mundo espiritual-anímico, nos termos de uma esfera de valores autônoma, em relação à civilização. Seu traço decisivo é a afirmação de um mundo mais valioso, universalmente obrigatório, incondicionalmente confirmado, eternamente melhor, que é essencialmente diferente do mundo de fato da luta diária pela existência, mas que qualquer indivíduo pode realizar para si “a partir do interior”, sem transformar aquela realidade de fato. Somente nessa

cultura as atividades e os objetos culturais adquirem sua solenidade elevada tato acima do cotidiano: sua recepção se converte em ato de celebração e exaltação (MARCUSE, 1997, p. 95-6).

Partindo desse princípio, a cultura se converteu em um mero mecanismo de adaptação, na qual seus conteúdos, apesar de permanecem os mesmos, sua expressão e seu sentido perderam a sua essência. A organização administrativa dada à cultura, mediante a civilização industrial que elege o progresso tecnológico como seu guia, resultou na submissão tanto da natureza quanto dos homens, de forma que a cultura também se instalou como controle para manter o poder da classe dominante.

Nos âmbitos mais desenvolvidos da civilização industrial, que, no período atual, fornecem o modelo de cultura, a imponente produtividade do sistema estabelecido aumenta e satisfaz às necessidades da massa popular mediante uma administração total, que cuida para isso que as necessidades do indivíduo sejam aquelas que perpetuam e consolidam o sistema. O fundamento racional para sua mudança qualitativa evapora-se, e com ele o fundamento racional para a alienação da cultura frente à civilização (MARCUSE, 1998, p. 162).

A cultura acompanha a sociedade tecnológica e, como tal, se organiza de forma administrativa. Isso ocorre, da mesma forma, em relação ao trabalho, ao modo de produção, à política e ao pensamento social. Submetida à aceitação e à adaptação, a cultura age sobre os princípios da democracia moderna: justiça, igualdade, liberdade e felicidade, desde que não afetem ou interfiram na ordem estabelecida.

Portanto, os homens subordinam sua existência a um fim em seu exterior. Que um fim exterior por si só já atrofie e escravize os homens, implica o pressuposto de uma ordem perversa das condições materiais de vida, cuja reprodução é regulada pela anarquia de interesses sociais opostos entre si, uma ordem em que a manutenção da existência geral não coincide com a felicidade e a liberdade dos indivíduos (MARCUSE, 1997, p. 90).

2.3 - O TEMPO LIVRE ADMINISTRADO E A FELICIDADE EPISÓDICA

Na medida em que a sociedade moderna se baseia na produção de mercadorias, a vida social também se dá pela reprodução mercadorizada. Marcuse (1997) traz a discussão

de temas referentes à filosofia. Assim, valores (não os de troca) – que desde a Grécia antiga com Aristóteles se viam em campos distintos, a saber, o que era necessário e útil de um lado e o que era belo de outro – experimentaram modificações, e a verdade buscada pela teoria antiga é substituída pela validade cultural.

Na medida em que o desprovido de finalidade e o belo são interiorizados e convertidos, com as qualidades da universalidade e da beleza sublime, nos valores culturais da burguesia, erige-se na cultura um reino de aparente unidade e aparente liberdade, onde as relações existenciais antagônicas devem ser enquadradas e apaziguadas. A cultura reafirma e oculta as novas condições sociais de vida (MARCUSE, 1997, p. 96).

O projeto social pautado na racionalidade instrumental e que resultou no divórcio entre o útil e o belo não retirou da sociedade a busca pela felicidade. Assim, a exigência por essa felicidade sofreu alterações desde o início da modernidade com o projeto burguês de sociedade. As questões superiores da cultura foram suplantadas e, assim, “[...] cada indivíduo deve agora tomar em sua própria, cada indivíduo deve agora tomar em suas mãos o provimento de sua existência, a satisfação de suas exigências, situando-se de modo imediato em relação à sua destinação” (*Ibidem*).

A satisfação de desejos, de anseios e da própria necessidade encaminharia a vida social para os propósitos da justiça (igualdade, liberdade) e assim, talvez pudesse até falar da realização burguesa de felicidade. Todavia, Freud (1996, p. 84), sobre a felicidade, afirma: “[...] no sentido mais restrito provém da satisfação (de preferência, repentina) de necessidades represadas em alto grau, sendo, por sua natureza, possível apenas como uma manifestação episódica”. O mesmo autor vai além quando reconhece que o progresso científico e sua aplicabilidade técnica efetuados no controle e na dominação da natureza não resultaram no aumento de satisfação prazerosa e, conseqüentemente, nem em felicidade.

O programa de tornar-se feliz, que o princípio do prazer nos impõe, não pode ser realizado; contudo, não devemos – na verdade, não podemos – abandonar nossos esforços de aproximá-lo de consecução, de uma maneira ou de outra. Caminhos muito diferentes podem ser tomados nessa direção, e podemos conceber prioridades que ao aspecto positivo do objeto, obter prazer, quer ao negativo, evitar o desprazer. Nenhum desses caminhos nos leva a tudo o que desejamos. A felicidade, no reduzido sentido em que a reconhecemos como possível, constitui um problema da economia da libido do indivíduo. Não

existe uma regra de ouro que se aplique a todos: todo homem tem de descobrir por si mesmo de que modo específico ele pode ser salvo. Todos os tipos de diferentes fatores operarão a fim de dirigir sua escolha. É uma questão de quanta satisfação real ele pode esperar obter do mundo externo, de até onde é levado para torna-se independente dele, e, finalmente, de quanta força sente à sua disposição para alterar o mundo, a fim de adaptá-lo a seus desejos (FREUD, 1996, p. 90-1).

Freud (1996) nos mostra que o esforço burguês pelo pleno desenvolvimento da razão para o domínio e controle da natureza “não constitui a única pré-condição da felicidade humana, assim como não é o único objetivo do esforço cultural” (p. 94-5). Dessa forma, o desenvolvimento da civilização moderna deveria facilitar ao máximo a exploração da natureza pelos homens, bem como protegê-los contra a força da própria natureza. Assim, ainda de acordo com Freud (1996), a civilização atingiria seu alto nível de desenvolvimento quando conseguisse por tudo que é útil aos homens a disposição ao alcance de todos.

Entretanto, a sociedade moderna transfere para o indivíduo a responsabilidade pela sua condição social e, ao mesmo tempo, não possibilita a real satisfação de suas necessidades. Assim, este indivíduo é posto em constante situação de medo, cobrança e insegurança e, sob a égide do sofrimento e da renúncia, o capitalismo impõe seus ditames culturais.

A humanidade, cujas habilidades e conhecimentos se diferenciam com a divisão do trabalho, é ao mesmo tempo forçada a regredir a estágios antropológicamente mais primitivos, pois a persistência da dominação determina, com a facilitação técnica da existência, a fixação do instinto através de uma repressão mais forte. A Fantasia atrofia-se. A desgraça não está em que os indivíduos tenham se atrasado relativamente à sociedade ou à sua produção material. Quando o desenvolvimento da máquina já se converteu em desenvolvimento da maquinaria da dominação – de tal sorte que as tendências técnica e social, entrelaçadas desde sempre, convergem no apoderamento total dos homens – os atrasados não representam meramente a inverdade. Por outro lado, a adaptação ao poder do progresso envolve o progresso do poder, levando sempre de novo àquelas formações recessivas que mostram que não é o malogro do progresso, mas exatamente o progresso bem-sucedido que é culpado de seu próprio oposto. A maldição do progresso irrefreável é a irrefreável regressão (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 40-1).

Diante disso, o indivíduo construído sob os auspícios dos burgueses é representante de si próprio, de modo que suas ações é que o conduzem para o proveito da sociedade.

Portanto, justiça, liberdade, igualdade e, principalmente, felicidade dependem do próprio indivíduo. Evidentemente, assim se consolida o domínio do indivíduo no âmbito da cultura previamente administrada. “A sociedade burguesa libertou os indivíduos, mas como pessoas que se matem sob controle” (MARCUSE, 1997, p. 114).

A sociedade burguesa, que tem no lucro, através de trocas de mercadorias, o seu sustento e sua marca histórica de felicidade, conduziu, ao seu modo, a civilização e a cultura como mecanismos de controle e dominação para a implementação de seu poder. No que se refere à cultura afirmativa, cria-se a satisfação pela aparência e, assim, de acordo com Marcuse (1997, p. 119), “[...] a aparência gera um efeito real: acontece uma satisfação. Contudo seu sentido sofre uma transformação decisiva: se coloca a serviço do existente. A ideia rebelde se converte em alavanca da justificação”.

Este é o milagre propriamente dito da cultura afirmativa. Os homens podem se sentir felizes inclusive quando efetivamente não o são. O efeito da aparência torna incorreta até mesmo a afirmação da felicidade própria. O indivíduo, remetido a si mesmo, aprende a suportar e de certo modo até a amar seu isolamento. A solidão de fato é alçada a solidão metafísica e como tal adquire toda a benção e a ventura da plenitude interior na presença da pobreza exterior. A cultura afirmativa reproduz e glorifica em sua idéia da personalidade o isolamento e empobrecimento social dos indivíduos (MARCUSE, 1997, p. 120-1).

O indivíduo desenvolve sua personalidade segundo a cultura, e a felicidade será alcançada sob a garantia de que a ordem não será alterada, mas se efetivará com maior facilidade na reprodutibilidade da cultura. Mesmo diante de toda adversidade social para se manter vivo e viver bem, o indivíduo recorre a si mesmo antes de qualquer coisa, por isso a justificativa para a infelicidade ou felicidade encontra-se no seu interior.

A singularização cultural dos indivíduos em personalidades fechadas em si mesmos, portadoras de sua realização em si mesmas, afinal corresponde ainda a um método liberal de disciplina que não exige domínio sobre um determinado plano de vida privada. Ela deixou o indivíduo persistir como pessoa enquanto não perturba o processo de trabalho, deixando as leis imanentes desse processo de trabalho, as forças econômicas, cuidarem da integração social dos homens (MARCUSE, 1997, p. 122).

O que está sendo apontado aqui é a transformação da cultura em um elemento estritamente instrumental, na busca por uma suposta felicidade, ou melhor, nas palavras de Marcuse (1997, p.128), “a felicidade é já de início calculada nos termos de sua utilidade”. A grande tarefa dada ao progresso da sociedade tecnológica no plano da cultura é a ampliação desse sistema a todos os níveis sociais, em outras palavras, a massificação dessa cultura.

No utilitarismo o interesse do indivíduo permanece unificado ao interesse básico da ordem estabelecida. Sua felicidade é inofensiva. Este ser inofensivo se mantém até na organização do tempo livre pelo Estado autoritário. Agora a alegria permitida seria organizada. A paisagem idílica, o sítio da felicidade dominical, se converte em pista de treinamento, o piquenique pequeno-burguês se torna competição ao ar livre. O ser inofensivo gera a sua própria negação (MARCUSE, 1997, p. 128).

Percebe-se que, na sociedade moderna burguesa, a lógica da produção industrial e sua organização extrapolam os muros da indústria. O controle e a administração implantada para dar ritmo à produção de mercadorias são postas também nos momentos fora do sistema produtivo. Os momentos em que os indivíduos gozariam de sua liberdade passam pelo crivo da cultura administrada, assim, o tempo livre se converte em instrumento para o próprio trabalho.

O tempo livre é acorrentado ao seu oposto. Esta oposição, a relação em que ela se apresenta, imprime-lhe traços essenciais. Além do mais, muito mais fundamentalmente, o tempo livre dependerá da situação geral da sociedade. Mas esta, agora como antes, mantém as pessoas sob um fascínio. Nem em seu trabalho, nem em sua consciência dispõem de si mesmas com real liberdade (ADORNO, 1995a, p. 70).

O tempo livre enquanto instrumento adquire funcionalidade diante dessa sociedade. Não obstante, enquanto que o trabalho se realiza arduamente, o trabalhador deseja a todo o momento estar o mais afastado possível de seu trabalho. O tempo livre seria o momento em que o trabalhador conseguiria alcançar tal desejo, no qual se gozaria da liberdade para se afastar do trabalho. Todavia, no tempo livre “prolongam-se as formas de vida social organizada segundo o regime do lucro” (ADORNO, 1995a, p. 73). É atribuída ao

tempo livre a função revigorante para o trabalho, e o afastamento serve apenas para renovar as forças do trabalho.

Aqui nos deparamos com um esquema de conduta do caráter burguês. Por um lado, deve-se estar concentrado no trabalho, não se distrair, não cometer disparates; sobre essa base, repouso outrora o trabalho assalariado, e suas normas foram interiorizadas. Por outro lado, deve o tempo livre, provavelmente para que depois se possa trabalhar melhor, não lembrar em nada o trabalho. Esta é a razão da imbecilidade de muitas ocupações do tempo livre. Por baixo do pano, porém, são introduzidas, de contrabando, formas de comportamento próprias do trabalho, o qual não dá folga às pessoas (ADORNO, 1995a, p. 73).

O esquema organizado torna-se contraditório em si mesmo ao apresentar a liberdade por meio de mecanismos de repressão no tempo livre. “Tal coação não é, de nenhum modo, somente exterior. Ela se liga às necessidades das pessoas sob um sistema funcional” (ADORNO, 1995a, p. 75). A liberdade é reproduzida conforme os ditames da lógica do modo de produção capitalista, porém, no tempo livre, ela é projetada de forma funcionalista para o consumo das necessidades criadas sob um planejamento da cultura administrada. “Por isso, a integração do tempo livre é alcançada sem maiores dificuldades; as pessoas não percebem o quanto não são livres lá onde mais livres se sentem, porque a regra de tal ausência de liberdade foi abstraída delas” (*Ibidem*).

Ao tolher a liberdade do indivíduo, aniquila-se sua fantasia e sua capacidade criativa. Assim, o indivíduo no tempo livre é lançado ao mundo da obediência e da reprodutibilidade, e a cultura administrada logra êxito na manutenção do sistema posto. Como resultante, de acordo com Adorno (1995a, p. 77), “essa superfluidade comunica-se à qualidade inferior da produção, ficando, com isso, estragada a alegria do trabalho”.

2.4 - A INDÚSTRIA CULTURAL E A PRODUÇÃO DA CONSCIÊNCIA FELIZ

Todas essas questões abordadas até agora demonstram o caminho percorrido pela sociedade burguesa para a manutenção de seu poder. Todavia, no que se refere à cultura, esta sociedade a conduziu de forma que se estabelece enquanto engrenagem na maquinaria capitalista, tal como Adorno e Horkheimer (2006) definiriam como indústria cultural.

Permitam-me ainda uma palavra sobre a relação entre o tempo livre e a indústria cultural. Sobre esta, enquanto meio de domínio e de integração, foi escrito tanto desde que Horkheimer e eu introduzimos o seu conceito há mais de vinte anos [em 1969], que me limitarei a destacar um problema específico de que não conseguimos dar-nos conta da ocasião. O crítico da ideologia que se ocupa da indústria cultural haverá de inclinar-se para a opinião de que - uma vez que os 'standards' da indústria cultural são os mesmos dos velhos passatempos e da arte menor, congelados - ela domina e controla, de fato e totalmente, a consciência e inconsciência daqueles aos quais se dirige e de cujo gosto ela procede, desde a era liberal. Além disso, há motivos para admitir que a produção regula o consumo tanto na vida material quanto na espiritual, sobretudo ali onde se aproximou tanto do material como na indústria cultural. Deveríamos, portanto, pensar que a indústria cultural e seus consumidores são adequados um ao outro (ADORNO, 1995a, p. 79-80) (Grifos meus).

Diante de todo o contexto da racionalidade instrumental à cultura afirmativa, percebe-se que as condições materiais para o surgimento do esquema organizado no âmbito da cultura foram introduzidas. A indústria cultural, nos estudos de Adorno e Horkheimer (2006), diz respeito à organização e ao planejamento da cultura como marca culminante da racionalidade instrumental. A cultura, por hora, torna-se administrada conforme o modo de produção. Ela torna seu apêndice, assim como a produção industrial em massa, no âmbito cultural. Nas palavras de Adorno e Horkheimer (2006, p. 99), “a cultura contemporânea confere a tudo um ar de semelhança. O cinema, o rádio e as revistas constituem um sistema. Cada setor é coerente em si mesmo e todos o são em conjunto”.

A produção em massa na cultura age por meio do inculcamento e da criação de necessidades aparentes a serem supostamente supridas em algum produto, assim, articula-se o consumo à produção. Para tanto, a indústria cultural age em direção à padronização dos produtos e dos próprios indivíduos.

Os interessados inclinam-se a dar um explicação tecnológica da indústria cultural. O fato de que milhões de pessoas participam dessa indústria imporia métodos de reprodução que, por sua vez, tornam inevitável a disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais. O contraste técnico entre poucos centros de produção e uma recepção dispersa condicionaria a organização e o planejamento pela direção. Os padrões teriam resultado originalmente das necessidades dos consumidores: eis porque são aceitos sem resistência (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 100).

Todo o desenvolvimento técnico e racional da indústria cultural foi realizado em prol da padronização, massificação, produção e do consumo em série. A racionalidade instrumental garante, para além dos muros da indústria, a lógica da dominação na produção industrial; a indústria cultural é responsável por realizar a mesma lógica no tempo livre dos indivíduos, de forma que “para todos algo está previsto; para que ninguém escape, as distinções são acentuadas e difundidas” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 101).

Em seu lazer, as pessoas devem se orientar por essa unidade que caracteriza a produção. A função que o esquematismo kantiano ainda atribuía ao sujeito, a saber, referir de antemão a multiplicidade sensível aos conceitos fundamentais, é tomada pelo sujeito pela indústria. O esquematismo é o primeiro serviço prestado por ela ao cliente. Na alma devia atuar um mecanismo secreto destinado a preparar os dados imediatos de modo a se ajustarem ao sistema da razão pura. Mas o segredo está hoje decifrado. Muito embora o planejamento do mecanismo pelos organizadores dos dados, isto é, pela indústria cultural, seja imposto a esta pelo peso da sociedade que permanece irracional apesar de toda racionalização, essa tendência fatal é transformada em sua passagem pelas agências. Para o consumidor, não há nada mais a classificar que não tenha sido antecipado no esquematismo da produção (*Ibidem*, p. 103).

O funcionamento da indústria cultural ocorre para integrar o sujeito – como objeto para o consumo – ao sistema econômico vigente. A ideia dissimulada de que o consumo de um produto satisfaz a necessidade humana e, assim, garante ao indivíduo o sentimento de felicidade conduz à identificação cega e totalitária dos produtos da indústria cultural. “Sua ideologia é o negócio. A verdade em tudo isso é que o poder da indústria cultural provém de sua identificação com a necessidade produzida” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 113). A ação da indústria cultural é de elo social entre produção e consumo na sociedade burguesa.

O fornecimento ao público de uma hierarquia de qualidades serve apenas para uma quantificação ainda mais completa. Cada qual deve se comportar, como que espontaneamente, em conformidade com seu *nível*, previamente caracterizado por certos sinais, e escolher a categoria dos produtos de massa fabricada para seu tipo. Reduzidos a um simples material estatístico, os consumidores são distribuídos nos mapas dos institutos de pesquisa (que não se distinguem mais dos de propaganda) em grupos de rendimentos assinalados por zonas vermelhas, verdes e azuis (*Idem*, p. 102).

A indústria cultural é totalitária, sarrupia toda e qualquer forma de criação subjetiva para instaurar a imitação como sua marca essencial e, além disso, “quem não se conforma é punido com uma impotência econômica que se prolonga na impotência espiritual do individualista” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 110). No entanto, todo o controle realizado pela indústria cultural é meticulosamente mediado pela diversão, que se revela como prolongamento do trabalho e como refúgio de quem quer fugir do ritmo avassalador do trabalho mecanizado que se instaura em todos os segmentos da vida social.

O que se poderia chamar de valor de uso na recepção dos bens culturais é substituído pelo valor de troca; ao invés do prazer, o que se busca é assistir e estar informado, o que se quer é conquistar prestígio e não se tornar um conhecedor. O consumidor torna-se a ideologia da indústria da diversão, de cujas instituições não consegue escapar (ADORNO, 2006, p. 131).

Em suma, uma sociedade que se organiza e se desenvolve sedenta pelo lucro obtido por meio do valor de troca de mercadorias só pode converter tudo e a todos ao processo de mercadorização. A cultura administrada passa a assumir o compromisso de criar necessidades mercadológicas, e sua produção também se compromete ao se por a disposição do mercado como produtos com determinados fins. Citando Adorno e Horkheimer (2006), “tudo é percebido do ponto de vista da possibilidade de servir para outra coisa, por mais vaga que seja a percepção dessa coisa. Tudo só tem valor na medida em que se pode trocá-lo, não na medida em que é algo em si mesmo” (p. 131). Os produtos da indústria cultural devem para isso estar o mais familiarizado possível do indivíduo para que evite qualquer reflexão e não requeira qualquer tipo de atenção, para que, então, sejam capazes de serem consumidos automaticamente.

A violência da sociedade industrial instalou-se nos homens de uma vez por todas. Os produtos da indústria cultural podem ter a certeza de que até mesmo os distraídos vão consumi-los alertamente. Cada qual é um modelo da gigantesca maquinaria econômica que, desde o início, não dá folga a ninguém, tanto no trabalho quanto no descanso, que tanto se assemelha ao trabalho. É possível depreender de qualquer filme sonoro, de qualquer emissão de rádio, o impacto que não se poderia atribuir a nenhum deles isoladamente, mas só a todos em conjunto na sociedade. Inevitavelmente, cada manifestação da indústria cultural reproduz as pessoas tais como as modelou a indústria em seu todo (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 105).

Por outro lado, o indivíduo com sua consciência afetada por essa cultura enfrenta a possibilidade de ser feliz, ou melhor, de encontrar momentos de felicidade. Para tanto, deve-se apenas se entregar por inteiro à sociedade que, paradoxalmente, renuncia à felicidade. Nas palavras de Freud (1996), “a felicidade passível de ser conseguida é a felicidade da quietude” (p. 85) e, segundo ele, há dois caminhos para evitar os sofrimentos da vida social, a saber: o afastamento e “o de tornar membro da comunidade humana e, com o auxílio de uma técnica orientada pela ciência, passar para o ataque à natureza e sujeitá-la à vontade humana” (*Ibidem*).

O sofrimento, como já frisado, é marca cultural de toda nossa civilização. Desse modo, cabe ao indivíduo o seu reconhecimento como integrante de uma cultura, ao mesmo tempo em que esta lhe nega. Conforme Crochík (1996), indivíduo e sociedade se veem divergentes no âmbito da cultura, pela qual todo o sacrifício do indivíduo não é recompensado. “O homem civilizado trocou um parcela de suas possibilidades de felicidade por uma parcela de segurança” (FREUD, 1996, p. 119). Já a civilização exige a repressão de instintos individuais; o indivíduo anseia por sua satisfação, o que acarreta na possibilidade de o indivíduo conduzir sua satisfação por outros caminhos, a saber, a sublimação.

A sublimação do instinto constitui um aspecto particularmente evidente do desenvolvimento cultural; é ela que torna possível às atividades psíquicas superiores, científicas, artísticas ou ideológicas, o desempenho de um papel tão importante na vida civilizada. Se nos rendêssemos a uma primeira impressão, diríamos que a sublimação constitui uma vicissitude que foi imposta aos instintos de forma total pela civilização (FREUD, 1996, p. 103).

Porém, a indústria cultural diante de todo o aparato padronizado e massificante da cultura consegue administrar até mesmos os desejos e, com isso, os mecanismos psíquicos já não conseguem sobressair no indivíduo adaptado. Assim, a cultura administrada obtém êxito e o indivíduo é vencido pela coerção. Não obstante, “a indústria cultural não sublima, mas reprime” (ADORNO; HORKHEIMER, 1996, p. 115).

A racionalidade não é em vão no ordenamento cultural. A indústria cultural, em meio ao conformismo imposto, lança a ideologia em substituição da consciência. E, assim, ela se estabelece não na promessa da felicidade, mas sim em defesa daquilo que os poderosos da sociedade burguesa anseiam: o lucro. Aliás, a felicidade é a falácia exibida como justificativa do consumo.

A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer. A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve se contentar com a leitura do cardápio (ADORNO; HORKHEIMER, 1996, p. 115).

Todo o esquematismo da indústria cultural, como se vê, objetiva a orientação dos comportamentos dos indivíduos. Diante da sociedade burguesa em que o poder enfraquece o eu, a indústria cultural tem seu sucesso alcançado justamente no aniquilamento da subjetividade do indivíduo, da capacidade subjetiva da razão. O sujeito não resiste à força da maquinaria, tanto em seu tempo de trabalho quanto no seu tempo livre. Assim, dá-se sentido as palavras de Adorno (1994):

A satisfação compensatória que a indústria cultural oferece às pessoas ao despertar nelas a sensação confortável de que o mundo está em ordem, frustra-as na própria felicidade que ela ilusoriamente lhes propicia. O efeito de conjunto da indústria cultural é o de antidesmistificação, a de um anti-iluminismo [sic] (anti-*Aufklärung*); nela, como Horkheimer e eu dissemos, a desmistificação, a *Aufklärung*, a saber, a dominação técnica progressiva, se transforma em engodo das massas, isto é, em meio de tolher a sua consciência. Ela impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente (p. 99).

Não obstante, cultura e realidade deveriam representar quase sempre um antagonismo, todavia, a cultura, a partir de então, perde sua condição de contradição aos ditames civilizatórios ao incorporar a ordem social irrefletidamente e de forma indiscriminada. A cultura perde, portanto, sua dimensão opositora, valendo-se apenas da reprodução objetiva da sociedade. Assim, se garante a coesão social regida pelo valor de troca e,

assim, a seu favor se cria e desenvolve a plataforma racionalizada de manutenção do *status quo*. A cultura fica comprometida e se restringe à adaptação.

Depara-se, assim, com uma forma de organização de sociedade a qual visa aniquilar a oposição ao modelo estabelecido, tendo como consequência disfunção mental de percepção, criticidade e condição de recriar diante de todo aparato da racionalidade tecnológica. A consciência do indivíduo, dominada pela necessidade criada em forma de mercadoria, se adapta à realidade sem a condição reflexiva ou sem qualquer possibilidade de culpa. Marcuse (1982) descreverá esse fato como “Consciência Feliz”.

Obviamente, não há lugar para o sentimento de culpa no reino da Consciência Feliz, e o cálculo se incumbe da consciência. Quando o todo está em jogo, não há crime algum, a não ser o de rejeitar o todo ou não defendê-lo. Crime, culpa de sentimento de culpa tornam-se questões privadas. Freud revelou na psique do indivíduo os crimes da humanidade, na história pessoal a história do todo. Esse elo fatal é suprimido com êxito. Os que se identificam com o todo, que estão instalados como líderes e defensores do todo podem cometer enganos, mas não podem fazer o mal – não são culpados. Podem novamente tornar-se culpados quando essa identificação não mais se aplicar, quando eles desaparecerem (MARCUSE, 1982. p. 91).

Talvez a melhor forma para exprimir o significado de consciência feliz seja o conformismo incorporado no comportamento social. A essência humana tem sua capacidade de autonomia, descoberta, demonstração, reflexão e crítica diminuída frente ao conformismo. Isso atinge também a linguagem que, por ser privada dessas mediações apontadas, faz com que a interpretação dos fatos perca o significado conceitual, tendendo, assim, à identificação imediata da realidade, agindo como aliada na administração da sociedade.

Assim, de acordo com Marcuse (1982, p. 107), “A linguagem não apenas reflete esses controles, mas torna-se, ela própria, um instrumento de controle até mesmo onde não transmite ordens, mas informação; onde não exige obediência, mas escolha, onde não exige submissão, mas liberdade”. Portanto, o desenvolvimento social impregnado pelo racionalismo instrumental propicia, por meio de mecanismos culturais, a administração dos anseios dos indivíduos pertinentes à sociedade capitalista.

CAPÍTULO 3

BRINQUEDO E CULTURA INFANTIL

3.1 - A ORIGEM DA INFÂNCIA

Muito se tem pesquisado e sistematizado sobre a criança, contudo, com vários enfoques teóricos distintos. Por isso, torna-se preciso compreender a historicidade da criança a partir do reconhecimento de sua inserção na sociedade. Vale ressaltar que os aportes aqui utilizados dizem respeito aos significados pelos quais a sociedade ocidental vem desenvolvendo sobre a infância ao longo do tempo. Lança-se mão dos estudos de vários autores que, na verdade, não fazem parte do mesmo lugar de discussão, isto é, possuem diferenças de compreensão do objeto em análise, mas possibilitam a confrontação conceitual e, assim, contribuem para a discussão da temática.

Assim sendo, percebe-se que, ao mesmo tempo em que as formas de compreender a criança se alteram em consonância com cada momento histórico, o significado atribuído à infância assim também o faz. Nota-se que, apesar de o momento atual da nossa sociedade relacionar intrinsecamente criança e infância, estas duas categorias não permaneceram sempre imbricadas. Talvez por ser fruto das determinações objetivas e subjetivas de uma sociedade, a infância se desenvolve a partir de contextos sociais historicamente desenvolvidos, ao passo que a noção de criança adquiriu um conceito mais voltado para dentro do desenvolvimento biológico do ser humano. O fato é que, após séculos de reconhecimento da infância em contextos sociais distintos, torna-se necessário compreender qual o atual estágio e quais os sentidos e significados estão sendo atribuídos à infância.

A preocupação com a realidade da criança não é de hoje, todavia, também não é de sempre. Houve momentos na história em que o desenvolvimento cultural não destinava para a criança o seu espaço específico no mundo. Isso refletiu a história da nossa sociedade, na qual a criança vivia como um adulto em sua forma reduzida. Entretanto, há também períodos históricos nos quais a criança ganhou importância social e passou a ter a infância como o seu mundo específico.

O sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de viver sem solicitude constante de sua mãe ou de sua ama, ela ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes (ARIÈS, 1981, p. 99).

Invariavelmente, nos dias atuais, a vida humana está dividida em fases bem definidas, a saber: o pré-natal, a infância, a adolescência, a fase adulta e a velhice. Estas fases demonstram quase sempre o nível de maturação orgânica do indivíduo, mas também o inserem em sua respectiva dinâmica social. A definição em períodos, da infância à senilidade, segundo Ariès (1981), se deu ainda na Idade Média e estava bastante arraigada nas noções biológicas da época, denominadas ciências.

As 'idades da vida' ocupam um lugar importante nos tratados pseudocientífico da Idade Média. Seus autores empregam uma terminologia que nos parece puramente verbal: infância e puerilidade, juventude e adolescência, velhice e senilidade – cada uma dessas palavras para designar um período diferente da vida. Desde então, adotamos algumas dessas palavras para designar noções abstratas como puerilidade ou senilidade, mas estes sentidos não estavam contidos nas primeiras acepções. De fato, tratava-se originalmente de uma terminologia erudita, que com o tempo se tornou familiar. As 'idades', 'idades da vida' ou 'idades do homem' correspondiam no espírito de nossos ancestrais a noções positivas, tão conhecidas, tão repetidas e tão usuais, que passaram do domínio da ciência ao da experiência comum (ARIÈS, 1981, p. 4).

Contudo, é evidente que a definição de infância sempre esteve atrelada à diferenciação do adulto. Ao se tratar especificamente da infância, na Idade Média, existiam escritos – por exemplo, o livro VI em *Le Grand Propriétaire de touteschoses*, citado por Ariès (1981) – que descreviam a infância como o período da vida em que o indivíduo, por ainda não ter sua arcada dentária formada, não tinha condições de formar as palavras e falar perfeitamente. Neste momento, a infância era distinta do adulto pela incapacidade biológica de se expressar, logo, esses incapazes não gozavam de prestígios sociais e foram renegados das instâncias sociais.

Ariès (1981) lançou-se aos estudos da história da criança e da família por meio de representações e obras artísticas, em especial a pintura. Assim, o autor constata que, até

por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a relevância da infância ou não a representava. A hipótese lançada pelo autor diante da análise contextualizada da época seria que a infância até então não tinha seu lugar no mundo. Obviamente, isso não significa ausência de crianças naqueles contextos sociais, mas que elas eram indiferentes para o desenvolvimento social e cultural. Ariès (1981) descreve essa indiferença do mundo adulto para com a infância principalmente a partir de imagens retratadas ou pintadas em relação às suas formas, seus gestos, seus costumes e seus trajes, ou seja, a criança era representada sempre com as mesmas características fidedignas do adulto.

Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo. Uma miniatura otomiana do século XI nos dá uma ideia [sic] impressionante da deformação que o artista impunha então aos corpos das crianças, num sentido que nos parece muito distante de nosso sentimento e de nossa visão. O tema é a cena do Evangelho em que Jesus pede que se deixe vir a ele as criancinhas, sendo o texto latino claro: *parvuli*. Ora, o miniaturista agrupou em torno de Jesus oito verdadeiros homens, sem nenhuma das características da infância: eles foram simplesmente reproduzidos numa escala menor. Apenas seu tamanho os distingue dos adultos (ARIÈS, 1981, p. 17).

Conforme Ariès (1981), as pinturas da época realçavam principalmente os trajes das crianças que, já nos primeiros anos de vida, logo após se livrarem dos cueiros, se vestiam como os adultos, inclusive era pelas vestimentas que se distinguia o sexo das crianças. Além da distinção de gênero, os trajes na Idade Média serviam também para caracterizar os distintos níveis sociais. A criança vivia as mesmas condições culturais que os adultos, seus costumes, sua alimentação, suas atividades e, também, suas brincadeiras. A criança, por um longo tempo, viveu como uma forma diminuída dos adultos; mais claramente, a criança era o adulto em miniatura.

A caracterização da infância como um período particular da criança começou a se esboçar no século XIII quando então as crianças começaram a ter os seus trajes diferenciados dos adultos. É interessante comentar que esta distinção se deu em um primeiro momento apenas pelas questões culturais e forma de organização social. A distinção das crianças a partir de então extrapolou os trajes e adentrou no mundo das artes e da iconografia. Daí surgiram várias obras, principalmente a pintura, diga-se de

passagem, com fortes influências religiosas, que ressaltaram a constituição da infância como o período da vida humana típico das crianças. Tais representações, em especial, faziam menção aos anjos e ao menino Jesus, como se vê nas palavras de Ariès (1981):

Por volta do século XIII, surgiram alguns tipos de crianças um pouco mais próximos do sentimento moderno. Surgiu o anjo, representado sob a aparência de um rapaz muito jovem, de um jovem adolescente [...] era a idade das crianças mais ou menos grandes, que eram educadas para ajudar à missa [...]. O segundo tipo de criança seria o modelo e o ancestral de todas as crianças pequenas da história da arte: o Menino Jesus, ou Nossa Senhora menina, pois a infância aqui se ligava ao mistério da maternidade da Virgem e ao culto de Maria. [...] Um terceiro tipo de criança apareceu na fase gótica: a criança nua. O Menino Jesus quase nunca era representado despido. Na maioria dos casos, aparecia, como as outras crianças de sua idade, castamente enrolado em cueiros ou vestido com uma camisa ou uma camisola (p. 18-9).

A partir daí começou a se desenvolver a infância com características particulares, assumindo o caráter de fase de transição para a vida adulta, mas, mesmo assim, as crianças apareciam sempre atreladas ao adulto. De acordo com Ariès (1981), nos séculos XIII e XIV começaram aparecer imagens de crianças com formas angelicais, em traços arredondados e graciosos, que retratavam os sentidos que se atribuíam à infância.

Ainda conforme Ariès (1981), no século XV, destaca-se a iconografia leiga, marcada pela exposição da criança em forma alegórica, inspirada na concepção antigo-medieval da natureza. Apesar do desenvolvimento da infância, as cenas ainda não expressavam a especificidade da criança, haja vista que muitas das atividades cotidianas continuavam conjuntas.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. Esse fato é confirmado pelo gosto manifestado na mesma época pelos hábitos e pelo *jargão* das crianças pequenas. As crianças receberam então novos nomes: *bambins*, *pitchouns*, *efanfans* (ARIÈS, 1981, p. 28).

Até então a infância, mesmo com o início de seu reconhecimento, era ainda uma fase sem muita importância social, inclusive a problemática da sobrevivência não merecia nenhuma atitude especial. Segundo Ariès (1981), os altos índices de mortalidade infantil

na época não assustavam, até porque, mais alto que o número de crianças mortas era o índice de natalidade. A indiferença para com a morte das crianças era também, em muitos casos, em consequência das questões demográficas da época.

Não se pensava, como normalmente acreditamos hoje, que a criança já contivesse a personalidade de um homem. Elas morriam em grande número. 'As minhas morrem todas pequenas', dizia ainda Montaigne. Essa indiferença era uma consequência direta e inevitável da demografia da época (ARIÈS, 1981, p. 22).

Ariès (1981) chama de “desperdício” o grande número de crianças mortas, e esse desperdício perdurou por muito tempo, até o surgimento do malthusianismo⁴ e de práticas contraceptivas.

Todavia, percebe-se que a constituição da infância extrapola os determinantes biológicos da criança. Essa fase se estabelece como um período formativo a partir da diferenciação da criança com o adulto, sendo este o arquétipo possuidor do respaldo e do conhecimento da sociedade. Dessa forma, a infância se refere àquele que ainda não se estabeleceu enquanto sujeito adulto. Sua definição era sempre atrelada a preceitos sociais comparativos aos adultos, principalmente no que tange ao conhecimento. Assim, um fato apontado por Postman (2011) surge como preponderante para a relação entre o adulto e o infantil, a saber:

[...] em meados do século XV, contudo, tal acontecimento se verificou: a invenção da impressão com caracteres móveis [tipografia], [...] criou um novo mundo simbólico que exigiu, por sua vez, uma nova concepção de adulto. A nova idade adulta, por definição, excluiu as crianças (POSTMAN, 2011, p. 34).

⁴Thomas Malthus (1766 - 1834), economista, estatístico e demógrafo, desenvolveu seus estudos sobre o exacerbado crescimento populacional e sua relação com a insuficiência das formas de subsistência da sociedade. A partir daí, formulou uma teoria, a qual Hobsbawn (2010a) denomina como "luta pela existência". Assim, tenta-se entender pelas palavras de Hobsbawn (2010a, p. 316): "contudo, havia pobres em demasia para seu próprio bem, mas era de se esperar que os efeitos da lei de Malthus matassem de fome um número suficiente deles para que se estabelecesse um máximo viável, a menos que, naturalmente per absurdum, os pobres estabelecessem seus próprios limites racionais no crescimento da população, restando uma complacência excessiva na procriação".

Tal acontecimento já estava inserido no período histórico, conhecido como Renascimento, marcado pela transição entre a Idade Média e a Idade Moderna e por grandes mudanças culturais. Também o Renascimento fora marcado pelo surgimento de uma nova forma de estabelecimento da razão humana, bem como também um período de avanço tecnológico no desenvolvimento de certas maquinarias. Não obstante, tais fatos trouxeram à tona várias modificações nas relações sociais.

Embora muitos estudiosos já tenham salientado a relevância deste fato, a exposição de Myron Gilmore, em *The World of Humanism*, resume tudo do modo mais sucinto: ‘A invenção da impressão com tipos móveis provocou a transformação mais radical nas condições de vida intelectual na história da civilização ocidental [...]. Seus efeitos foram sentidos, mais cedo ou mais tarde, em todos os segmentos da atividade humana’ (POSTMAN, 2011, p. 36-7).

As novas condições sociais do Renascimento fizeram da prensa tipográfica uma necessidade para a sociedade, possibilitando a confecção de livros e a sistematização do conhecimento, bem como a massificação das notícias. Obviamente, vários conhecimentos já existiam, porém a tipografia possibilitou a leitura e escrita, preterindo a oralidade que até então era a forma mais comum de transmissão. Com isso, o indivíduo passou a ter a possibilidade de acesso ao conhecimento sem intermediários, o que não significa democratização do conhecimento. Nas palavras de Postman (2011, p. 42), “podemos então dizer que a prensa tipográfica nos deu nossos eus, como indivíduos únicos, para pensar e falar deles. E este senso exacerbado do eu foi a semente que levou por fim ao florescimento da infância”.

Dessa forma, segundo Postman (2011), por volta do século XVI, a infância conseguiu se constituir como estrutura cultural, social e psicológica, ao ponto de chegar aos dias de hoje em tal nível de desenvolvimento. Ainda segundo o autor, é importante ressaltar que a concepção de infância, por ser resultante das condições sociais historicamente elaboradas, traz consigo as situações de uma época.

No transcorrer do século um ambiente simbólico inteiramente novo tinha sido criado. Esse ambiente encheu o mundo de novas informações e experiências abstratas. Exigia novas habilidades, atitudes e, sobretudo, um novo tipo de consciência. Individualmente, enriquecida capacidade para o pensamento

conceitual, vigor intelectual, crença na autoridade da palavra impressa, paixão por clareza, sequência e razão – tudo isto passou para o primeiro plano, enquanto o oralismo medieval retrocedia. O que aconteceu, simplesmente, foi que o Homem Letrado tinha sido criado. E ao chegar, deixou para trás as crianças. [...] A partir daí a idade adulta tinha de ser conquistada. Tornou-se uma realização simbólica e não biológica. Depois da prensa tipográfica, os jovens teriam de se tornar adultos e, para isso, teriam de aprender a ler, entrar no mundo da tipografia. E para realizar isso precisariam de educação. Portanto a civilização europeia reinventou as escolas. E, ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade (POSTMAN, 2011, p. 50).

3.2 - A IMPORTÂNCIA SOCIAL DA INFÂNCIA

A partir do século XVII, aqueles apontamentos feitos por Ariès (1981) sobre as representações da infância por meio das artes também demonstraram o estabelecimento da infância, ao passo que as crianças passaram a ser representadas sozinhas. Assim, naquela época, se constituiu o costume de retratar as imagens de crianças e, tempos depois, o hábito de representar os filhos frutos de sua família, tanto por meio de pintura como em forma de retratos.

No início do século XVII, esses retratos se tornaram muito numerosos, e sentimos que se havia criado o hábito de conservar através da arte do pintor o aspecto fugaz da infância. Nesses retratos a criança se separava da família como um século antes, no início do século XVI, a família se separa da parte religiosa do quadro do doador. A criança agora era representada sozinha e por ela mesma: esta foi a novidade do século XVII (ARIÈS, 1981, p. 25).

Surgia, então, a preocupação com a criança, pois a sociedade assumiu o conhecimento de que a criança ainda era um ser incompleto e frágil. É bem verdade que, não distante da organização social da época, as crianças representadas eram as que pertenciam à alta classe da sociedade, filhos dos nobres senhores, príncipes e da elite burguesa. Mas, de qualquer forma, a sensibilidade do adulto pela criança resultou em preocupações com a higiene e com as doenças.

Essa nova preocupação com a educação pouco a pouco iria instalar-se no seio da sociedade, e transformá-la de fio a pavio. A família deixou de ser apenas uma instituição do direito privado para a transmissão dos bens e do nome, e assumiu uma função moral e espiritual, passando a formar os corpos e as almas. Entre a geração física e a instituição jurídica existia um hiato, que a educação iria preencher. O cuidado dispensado às crianças passou a inspirar

sentimentos novos, uma afetividade nova que a iconografia do século XVII exprimiu com insistência e gosto: o sentimento moderno da família (ARIÈS, 1981, p. 194).

A partir daí, as mudanças culturais tornaram as diferenças entre adultos e crianças mais visíveis, constituindo o mundo infantil como o período da vida destinado especificamente para as crianças. Vestimentas, alimentação, linguagens, medicina e educação tinham um sentido particular para a criança. A preocupação com a formação da criança só repercutiu no início da modernidade quando “um novo sentimento de infância havia surgido, em que a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se tornava uma fonte de distração e relaxamento para o adulto” (ARIÈS, 1981, p. 100).

No século XVIII, o repertório científico já era bastante abrangente, e a sociedade entrava de forma significativa naquilo que podemos chamar de era do conhecimento. A própria dinâmica social já tinha sua compreensão dificultada diante de sua complexidade. Entretanto, o conhecimento era monopólio do adulto, e as crianças não tinham e nem deveriam ter acesso ao conhecimento. Era exatamente este fator o que diferenciava o mundo adulto e propiciava um caráter de necessidade da infância. Assim, a criança deveria ser poupada dos agravos da vida adulta. Postman (2011), ao comentar os escritos de Norbert Elias, demonstra isso claramente:

Elias diz aqui que quando o conceito de infância se desenvolveu, a sociedade começou a colecionar um rico acervo de segredos a serem ocultados dos jovens: segredos sobre relações sexuais, mas também sobre dinheiro, sobre violência, sobre doença, sobre morte, sobre relações sociais. Surgiram até linguagens secretas – isto é, um repertório de palavras que não podiam ser ditas na presença de crianças (POSTMAN, 2011, p. 63).

A evolução do conceito de criança e de sua respectiva fase de desenvolvimento, bem como a elaboração de livros e de escola, favoreceu a ideia de preparação da criança para o mundo adulto. A infância se caracterizava cada vez mais como o período da vida humana destinado à formação e teria, assim, duas instituições responsáveis diretamente por ela: a família e a escola. Tais instituições recebiam toda influência moralista da época, e a formação da criança, a partir de então, deixou de considerar a graciosidade e distração da criança, assumindo de vez o interesse pela psicologia da criança, bem como

pela sua formação racional e moral cristã. É o que se comprova, por exemplo, nos apontamentos de Ariès (1981, p. 104):

Era preciso antes conhecê-la [a criança] melhor para corrigi-la, e os textos do século XVI e do século XVII estão cheios de observações sobre a psicologia infantil. Tentava-se penetrar na mentalidade das crianças para melhor adaptar a seu nível os métodos de educação. [...] Mas esse interesse impunha que se desenvolvesse nas crianças um razão ainda frágil e que se fizesse delas homens racionais e cristãos.

Contudo, outro invento no século XIX iria transformar as formas de comunicação: o telégrafo elétrico, que por sua vez atingiu a relação entre adulto e criança. O telégrafo elétrico possibilitou a comunicação em alta velocidade de disseminação, além do mais, desenvolveu a informação sem remetente, longínquas e instantâneas.

O telégrafo elétrico foi o primeiro meio de comunicação a permitir que a velocidade da mensagem ultrapassasse a velocidade do corpo humano. Ele rompeu o vínculo histórico entre transporte e comunicação. Antes do telégrafo, todas as mensagens, inclusive as escritas, só podiam ser transmitidas na velocidade alcançada por um ser humano para levá-la. O telégrafo eliminou de uma tacada o tempo e o espaço como dimensões da comunicação humana e, portanto, descartou a informação a um ponto tal que superou de longe a palavra escrita e a imprensa (POSTMAN, 2011, p. 84).

Apesar de atingida, a infância não teve de imediato sua constituição ameaçada pelo telégrafo, até porque, a aceitação social da infância já estava bastante consolidada nas instituições sociais. Porém, no início do século XX, as informações ficaram praticamente incontroláveis com a criação de inúmeros equipamentos tecnológicos, tais como: imprensa rotativa, máquina fotográfica, telefone, rádio e, principalmente, a televisão. A limitação do acesso e a hierarquia da informação foram, aos poucos, rompidas, e as notícias passaram a chegar de forma irrestrita a todos os níveis sociais. Neste contexto, a televisão assumiu uma posição hegemônica entre os meios de comunicação, de acordo com Postman (2011):

A televisão oferece uma alternativa bastante primitiva, mas irresistível à lógica linear e sequencial da palavra impressa e tende a tornar irrelevantes os

rigores de uma educação letrada. Não há a-bê-cê para imagens. Ao aprendermos a interpretar os significados das imagens, não precisamos de aulas de gramática ou ortografia ou de lógica ou vocabulário. Não precisamos de análogo do leitor de McGuffey, nem de preparação, nem de treinamento prévio. [...] Ao contrário dos livros, que variam bastante em sua complexidade léxica e sintática e que podem ser graduados de acordo com o leitor, a imagem de TV está disponível para todos, independentemente da idade (p. 93).

Surgiu, então, a comunicação em massa e atingiu-se aquilo que vinha sendo demarcado desde o século XVI, ao disseminar sem distinção de público o conhecimento fracionado em forma de informações, interferindo na relação entre adulto e criança. Na análise de Postman (2011), as fronteiras estipuladas pela tipografia entre o mundo infantil e o mundo adulto foram postas abaixo. A criança, assim, teve, desde cedo, o contato substancial com o mundo adulto, podendo, a partir daí, perceber a infância em fase de declínio ou de encurtamento na contemporaneidade.

Com a ajuda de outros meios eletrônicos não impressos, a televisão recria as condições de comunicação que existiam nos séculos quatorze e quinze. [...] O novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente, a mesma informação. Dadas as condições que acabo de descrever, a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância (POSTMAN, 2011, p. 94).

A infância não é apenas um período cronológico da vida ou uma forma de compreender a criança pelo seu nível de desenvolvimento motor e de amadurecimento dos mecanismos biológicos, mas também diz respeito à sua formação e inserção na sociedade. Evidentemente, segundo Postman (2011), isso não significa que tais processos acontecem apenas na infância, pois, de fato, o homem jamais pode ser considerado estático e acabado no que tange ao seu desenvolvimento. Por toda sua vida, o homem se constrói e reconstrói, na medida em que atua na natureza e mantém suas relações sociais. Todavia, quando se investiga a infância, percebe-se que nossa sociedade a compreende como uma fase na qual a criança deve ser preparada para o mundo adulto e se integrar na sociedade da qual faz parte; a criança é, portanto, entendida como um ser dependente e imaturo pelo seu próprio nível de desenvolvimento biológico.

A fraqueza, a falta de acabamento, a dependência da criança são, portanto, efetivamente, consequências de sua condição biológica ao nascer. Mas a criança nasce e se desenvolve num meio social. Não é apenas biologicamente que a criança é fraca; é também socialmente, isto é, com relação ao adulto e às condições da vida em sociedade. Da mesma forma, a ideia de falta de acabamento adquire um sentido social quando se compara o que a criança é com o que se deve tornar, isto é, com o adulto (CHALORT, 1986, p. 105).

Nesse sentido, a infância prepara a criança para a sociedade nos moldes da cultura construída e determinada pelos adultos. Contudo, essa relação da criança com o adulto não é simples, de forma que, na medida em que o adulto se torna seu modelo, a criança sempre lhe impõe certos constrangimentos, conforme Charlot (1986), “[...] a criança é também esse jovem déspota que tiraniza o adulto e sujeita-o a todos os seus caprichos” (p. 103). Soma-se a isso o fato de que a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças são produtos de um meio social, bem como das relações sociais de cada época. A cada dia a criança se desenvolve rumo à sua emancipação do adulto, e este desenvolvimento torna a criança capaz de se movimentar, de se alimentar, de se comunicar e de agir em variadas atividades. O adulto, então, passa de provedor da criança para mediador de seu desenvolvimento.

Enfim, a criança é herdeira e inovadora. Prolonga o adulto, continua as obras empreendidas e assegura ao adulto certa forma de perpetuidade. Mas a criança substitui o adulto, transforma o que ele fez e lança-o novamente ao nada. [...] A criança é o agente da perpetuação social, mas também o da renovação social, até mesmo da dissolução da sociedade. Herdeira social e cultural das gerações precedentes, é igualmente criadora, e enquanto tal, sempre algo negadora. Por ser movimento, a infância é, portanto, ao mesmo tempo, tanto para a sociedade como para o adulto, prolongamento e adiantamento (CHARLOT, 1986, p. 104).

3.3 - O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Portanto, ao pensar no desenvolvimento da criança, temos em voga a constituição de suas estruturas físicas, psicológicas e sociais, sendo que a constituição dessas estruturas se dão a partir das relações que a criança tem com a sua realidade social, seja com objetos, pessoas ou instituições sociais. Por sua vez, então, a infância se refere ao

período socialmente determinado em que se permite e se pensa o desenvolvimento e a formação da criança.

No processo de seu desenvolvimento, a criança não só cresce, não só amadurece, mas, ao mesmo tempo - e isso é a coisa mais fundamental que se pode observar em nossa análise da evolução na mente infantil -, a criança adquire inúmeras novas habilidades, inúmeras novas formas de comportamento. No processo de desenvolvimento, a criança não só amadurece, mas também se torna reequipada. É exatamente esse "reequipamento" que causa o maior desenvolvimento e mudança que observamos na criança à medida que se transforma num adulto cultural (VIGOTSKI; LURIA, 1996, p. 177).

A ideia de desenvolvimento infantil apresentada por Vigotski e Luria (1996) se apresenta de maneira evolutiva, na medida em que a criança, ao interagir com seu meio social, recebe os estímulos capazes de gerar vários tipos de habilidades. Todavia, algumas dessas capacidades se configuram como inatas à criança, ou seja, em um primeiro momento a criança lança mão de capacidades dotadas pela natureza para se adaptarem ao mundo externo, mas, a partir dessa adaptação, as crianças partem para estágios mais complexos, nos quais desenvolve novas habilidades que favoreçam sua interação social.

De maneira mais sucinta, podemos dizer que a criança atravessa determinados estágios de desenvolvimento cultural, cada um dos quais se caracterizando pelos diferentes modos pelos quais a criança se relaciona com o mundo exterior; pelo modo diferente de usar os objetos; por formas diferentes de invenção e diferentes técnicas culturais, seja uma técnica inventada no curso do crescimento e da adaptação da personalidade (VIGOTSKI; LURIA, 1996, p. 214).

A infância é o momento do desenvolvimento humano no qual a criança amplia suas capacidades naturais e entra de vez na dinâmica da cultura, na medida em que adquire habilidade para utilizar instrumentos e signos e, assim, resolver determinadas tarefas. Mas, de fato, a criança não é capaz de se interagir com o mundo externo de forma imediata. São necessárias uma primeira adaptação e a aquisição de alguns recursos culturais para, posteriormente, ela se relacionar com a realidade social.

Para tanto, uma capacidade natural da criança é preponderante: a memória. A capacidade que o ser humano possui de acumular o conhecimento para poder utilizá-lo na medida e no tempo necessário é um dos grandes diferenciais da evolução humana em relação aos outros animais. E é graças a essa capacidade que a criança consegue evoluir para além de suas capacidades naturais e entrar na dinâmica cultural. A criança é capaz, ao seu modo, de lembrar e relacionar suas habilidades com os instrumentos e signos já experimentados. Assim, conforme Vigotski e Luria (1996, p. 218), “até mesmo coisas muito remotas são transformadas pelas crianças, com surpreendente engenhosidade, em ferramentas de rememoração”.

Desse modo, os processos neuropsicológicos, enquanto se desenvolvem e se transformam, começam a construir-se segundo um sistema inteiramente novo. De processos naturais, transformam-se em processos complexos, constituídos como resultado de uma influência cultural e como efeito de uma série de condições - antes de mais nada, como resultado de interação ativa com o meio ambiente (VIGOTSKI; LURIA, 1996, p. 219).

Vê-se, então, que, independentemente da concepção de infância e de seu respectivo reconhecimento social, o desenvolvimento da criança se dá a partir dos mecanismos culturais desenvolvidos pela sociedade. Isso acontece mesmo que o conhecimento sobre a aprendizagem e o desenvolvimento tenham se confirmado com maior consistência científica somente no século XX. O fato é que a criança é fruto dos processos culturais de uma sociedade.

Assim, ao se confirmar que o reconhecimento da infância se dá sob os preceitos da sociedade moderna, conforme Ariès (1981) e Postman (2011), com o propósito de inserir a criança aos ditames social e, ao mesmo tempo, se preocupar com a formação da criança projetada para o futuro, então, tem-se na infância a oportunidade de refletir sobre os rumos da sociedade que se vem desenhando historicamente.

3.4 - CULTURA INFANTIL E O LÚDICO

A criança entra na dinâmica cultural a partir de suas relações sociais estabelecidas desde o início de sua vida com sua família, assim, ela cede às determinações sociais, mas

também age sobre elas. É sob este princípio que Benjamin (2002) afirma que a criança, além de ter história própria, é também produtora de cultura. Não obstante, o desenvolvimento da criança surge ao interiorizar o mundo social por meio do maior produto desta cultura infantil, a saber, o lúdico, que, longe de ser exclusivo, mas sem sombra de dúvidas, ocorre durante a infância, e também uma maior influência e produções lúdicas. É o que se pode constatar na narrativa de Benjamin (2002):

É que as crianças são especialmente inclinadas a buscarem todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se processam de maneira visível. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nesses produtos residuais elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas. Neles, estão menos empenhadas em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma relação nova e incoerente. Com isso as crianças formam o seu próprio mundo de coisas, um pequeno mundo inserido no grande (p. 103-4).

Mais uma vez, segundo Benjamin (2002), o lúdico propicia o diálogo da criança com o mundo e a sociedade. Favorecida por um mundo simbólico, a criança tem a oportunidade ao mesmo tempo de recriar a realidade adulta e alterar sua organização social por meio de seus instrumentos culturais. Assim, antes de aprofundar na temática, tenta-se conceituar o lúdico a partir de Huizinga (2007), que o considera como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro dos limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (p.16).

Contudo, como já dito, o lúdico entra na trama da cultura e se submete ao determinismo social, fazendo com que as ações da criança se subvertam aos valores e significados construídos historicamente e arraigados na sociedade. Assim, a dinâmica da própria cultura apresenta as contradições sociais, na qual Marcuse (1998) caracteriza como

esforço para conservar a vida humana por meio da organização produtiva da sociedade, do desenvolvimento intelectual, da sublimação da agressividade, da violência e da miséria.

O lúdico marca a entrada da criança na dinâmica social, e é por meio de seus produtos, como jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança percebe, compreende e reproduz a sociedade. O lúdico, portanto, diz respeito de uma realidade, de um mundo e de uma história, ele não surge de abstrações. A criança ao viver sua realidade lúdica ela incorpora todos os mecanismos e organizações da sociedade em que se está inserida, ao mesmo tempo em que demonstra suas marcas e seus anseios.

Na sua brincadeira, a criança não se contenta em desenvolver comportamentos, mas manipula as imagens, as significações simbólicas que constituem um parte da impregnação cultural à qual está submetida. Como consequência, ela tem acesso a um repertório cultural próprio de uma parcela da civilização (BROUGÈRE, 2010, p. 49).

A aprendizagem da criança se dá na medida em que ela consegue apreender os elementos da cultura na qual está inserida. A infância, de acordo com Vigotski e Luria (1996), é o momento inicial para apropriação desses elementos, nos quais a criança deixa de agir instintivamente e passa a elaborar suas ações com base em suas relações culturais, sendo que estas relações se estabelecem muito fortemente de forma simbólica. Por isso, Brougère (2010) considera pertinente ter o lúdico além de sua funcionalidade, mas também compreender a importância de seu simbolismo.

Toda socialização pressupõe apropriação de cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções (BROUGÈRE, 2010, p. 41).

O lúdico reproduz a realidade ao seu modo, assim, a criança, ao agir ludicamente, atua no mundo simbólico, mas se relaciona com o real. Ao agir ludicamente, a fantasia assume relevância na formação da criança. Dessa forma, a criança não se limita em reproduzir os comportamentos, valores e sentidos do mundo adulto, mas é capaz de produzir suas próprias relações ao mesmo passo que assimila e se adapta à sociedade.

Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada (BENJAMIN, 2002, p. 85).

Os produtos do lúdico infantil tratados aqui dizem respeito ao jogo, à brincadeira e, em especial, ao brinquedo. Entretanto, antes de caracterizar cada um deles, é preciso ressaltar o prejuízo de significado que temos devido à tradução de muitas obras para a língua portuguesa. Isso porque os termos jogar e brincar têm o mesmo significado em muitas línguas estrangeiras, ao passo que, na língua portuguesa, remete-se à escolha de um ou outro termo, sacrificando a exatidão da tradução, haja vista também o prejuízo com o termo lúdico, muitas vezes traduzido como jogo e brincadeira. Dessa forma, buscando a definição conceitual desses instrumentos lúdicos, procura-se, a partir de Huizinga (2007), o significado de jogo:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (p. 3-4).

Brougère (2010), por sua vez, acrescenta que o jogo pressupõe funções determinantes (princípios e regras) que justifiquem a existência do objeto. Por outro lado, mesmo com o sentido funcionalista, o jogo é capaz de conservar o simbolismo e a representação social. Os jogos não se limitam às crianças, mas, geralmente, as formas lúdicas direcionadas para os adultos são determinadas quase que exclusivamente como jogos.

Em contrapartida, o brinquedo é um objeto próprio da infância, e não é definido por regras ou princípios. “O brinquedo é um objeto distinto e específico, com imagem projetada em três dimensões, cuja função parece vaga. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira” (BROUGÈRE, 2010, p. 13). O brinquedo é apenas um objeto, muitas das vezes sem sentido para o adulto, mas na mão da criança passa a ter outro significado e, a partir daí, a ação da criança sobre o brinquedo surge com a marca histórica e social da realidade. O autor expõe o brinquedo como objeto primordial na constituição da cultura infantil, bem como a importância do brinquedo na socialização da criança.

Os brinquedos podem ser definidos de duas maneiras: seja em relação à brincadeira, seja em relação a uma representação social. No primeiro caso, o brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte numa brincadeira; pode ser um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca, uma sucata, efêmera, que só tenha valor para o tempo da brincadeira, um objeto adaptado. Tudo, nesse sentido, pode se tornar um brinquedo e o sentido de objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca enquanto a brincadeira perdura. No segundo caso, o brinquedo é um objeto industrial ou artesanal, reconhecido como tal pelo consumidor em potencial, em função de traços intrínsecos (aspecto, função) e do lugar que lhe é destinado no sistema social de distribuição dos objetos (BROUGÈRE, 2010, p. 67).

3.5 - O FETICHE DO BRINQUEDO

Ao considerar a criança, percebe-se, principalmente a partir da modernidade, sua inserção de forma bem significativa na sociedade, desde então, a cultura infantil traz consigo todo o arcabouço histórico. Com isso, a dinâmica da sociedade é facilmente perceptível no mundo infantil a partir do lúdico. As imposições econômicas, as transformações políticas e morais e as mutações dos sentidos das relações humanas desembocaram e tornam-se perceptíveis na cultura dos brinquedos. Dessa forma, quando a infância ganha importância na modernidade, concomitantemente há a modernização dos brinquedos, desde a produção até os sentidos atribuídos a eles.

Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância única de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas oficinas manufatureiras, as quais, restringidas pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia ao seu ramo. Quando, no decorrer do século XVIII, afloraram os impulsos iniciais de uma

fabricação especializada, as oficinas chocaram-se por toda parte contra as restrições corporativas. Estas proibiam o marceneiro de pintar ele mesmo as suas bonequinhas; para a produção de brinquedo de diferentes materiais obrigavam várias manufaturas a dividir entre si os trabalhos mais simples, o que encarecia sobremaneira a mercadoria (BENJAMIN, 2002, p. 90).

O brinquedo, desde então, entra no ritmo da produção industrial e passa a ser considerado como uma mercadoria e, como tal, se estabelece a partir de seu valor de troca. De acordo com Benjamin (2002), seguindo os rumos do capitalismo, o brinquedo se estabelece como produto lucrativo com a venda e distribuição em larga escala, sendo a Alemanha a grande referência na produção especializada de brinquedos. Os efeitos da modernidade nos brinquedos eram perceptíveis, como se pode constatar:

Considerando a história do brinquedo em sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que se poderia supor inicialmente. Com efeito, na segunda metade do século XIX, quando começa a acentuada decadência daquelas coisas, percebe-se como os brinquedos se tornam maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo, sonhador. [...] Uma emancipação do brinquedo põe-se a caminho; quanto mais a industrialização avança, tanto mais decididamente o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais (BENJAMIN, 2002, p. 91-2).

A partir da industrialização do brinquedo, houve o mesmo investimento tecnológico em qualquer outro segmento da produção capitalista e a utilização de novos materiais em substituição aos de maior tradição artesanal, como por exemplo, o plástico em substituição à madeira e ao chumbo. Talvez, mais do que o lucro, a substituição de materiais na produção de brinquedos representava a ideia do novo perante o primitivo. O novo recebe o conceito de atrativo, e eis o grande ideal implantado pela modernidade.

Todavia, de acordo com Benjamin (2002, p. 93), “pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva”. Além do mais, o autor ainda aponta um equívoco que a imaginação da criança comete em relação ao brinquedo, que se acredita muitas vezes ser fruto da imaginação infantil quando de fato é o inverso. Assim, segundo Benjamin (2002), o conteúdo imaginário da criança é determinado durante sua brincadeira.

A brincadeira, por sua vez, é a representação simbólica por meio de um instrumento mediador da cultura. Assim, na brincadeira, a criança manipula as representações impregnadas de significados da cultura a qual está submetida.

A brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada (BROUGÈRE, 2010, p. 14).

A partir disso, a criança tem um repertório próprio da cultura da sociedade. Todavia, embora a aquisição cultural na infância passe pela brincadeira, não se pode entender como uma simples aquisição de conteúdo simbólico. Trata-se de um processo dinâmico, no qual, ao mesmo tempo em que a criança está imersa nos conteúdos já existentes, ela também é ativa sobre estes. Uma importante reflexão sobre o brincar é trazida à tona por Wallon (2010):

O brincar é sem dúvida uma infração às disciplinas ou às tarefas que impõem a todo homem as necessidades práticas de sua existência, a preocupação com sua posição, com sua imagem. Mas, longe de ser sua negação ou renúncia, ele as pressupõe. É em relação a elas que é saboreado como um descanso e também como um novo alento, pois, longe de suas exigências, é o livre inventário e o aperfeiçoamento destas ou daquelas disponibilidades funcionais. Só há brincadeira se houver satisfação de subtrair momentaneamente o exercício de uma função às restrições ou limitações que sofre normalmente de atividades de certa forma mais responsáveis, ou seja, que ocupam um lugar mais eminente nas condutas de adaptação ao meio físico ou ao meio social. A desintegração passageira pressupõe a integração habitual (p. 59).

Assim, conforme Wallon (2010), o ato de brincar exige certas estruturas orgânicas e psicológicas que se adaptem à realidade, mas que também proporcionem à criança agir no limite dessa adaptação para que se integre também em formas superiores de atividades, colocando as funções do brincar à prova e favorecendo o seu desenvolvimento. Como exemplo, pode-se destacar as brincadeiras de crianças nos seus primeiros anos, nas quais a imitação é a regra principal. Isso porque essas crianças não conseguem ir além da reprodução das situações vividas, “pois, inicialmente, sua

compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel” (WALLON, 2010, p. 67).

Todavia, a criança age no limite da imitação; ela não imita sem seleção e “dirige-se aos seres que têm sobre ela mais prestígio, aqueles que interessam a seus sentimentos, que exercem uma atração da qual geralmente seu afeto não está ausente” (*Ibidem*). Dessa forma, a imitação, além de proporcionar a adaptação à realidade, também fornece as bases do desenvolvimento para uma etapa superior às atividades da criança.

Portanto, quando se refere ao brinquedo, não se pode tê-lo em mente apenas como um objeto que dá prazer à criança, até porque, de acordo com Vigotski (2003), existem vários outros objetos mais prazerosos para a criança do que o brinquedo, a chupeta, por exemplo. O brinquedo é um importante instrumento que age como mediador entre os anseios da criança e o meio social, assim, este preenche as necessidades da criança. Benjamin (2002, p. 94) chega a citar que os brinquedos “[...] são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo”. Para Vigotski (2003), “A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação” (p. 127).

A imaginação que surge do brinquedo indica uma discordância entre o pensamento e a visão da criança durante sua ação. Nesse sentido, “no brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo” (VIGOTSKI, 2003, p. 128). Em um primeiro momento, a criança é incapaz de distinguir o que se imagina e o que se vive. Tal incapacidade está na necessidade perceptiva em ter que agir para poder imaginar. Em outras palavras, para a criança imaginar o cavalo, é necessário que ela monte em alguma coisa e, por outro lado, isso significa que ela se impõe ao cavalo. Eis o motivo do simbolismo elaborado pela criança em suas brincadeiras.

Todavia, conforme afirma Vigotski (2003, p. 129), “no brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada”. Se, por um momento, a criança é incapaz de agir conscientemente, o seu desenvolvimento o propiciará em etapas posteriores e, a partir daí, os significados atribuídos em suas ações tornam possíveis, nas palavras do autor, “[...] uma definição funcional de conceitos ou de objetos” (*Idem*, p. 130).

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (VIGOTSKI, 2003, p. 130).

Diante do brinquedo, portanto, existe a submissão da criança às regras e, por meio destas, as crianças passam a ter o autocontrole sobre suas ações. O que se faz importante nesse sentido é que, ao passo que o brincar está submetido a algumas determinações, via de regra ele deixa de ocorrer de forma impulsiva. “Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (VIGOTSKI, 2003, p. 131).

Há, até o momento, duas questões essenciais do brinquedo para a formação da criança. Uma diz respeito aos mecanismos de desenvolvimento da criança rumo à adaptação cultural e interação social; outra à noção de valores, sentidos e significados que são construídos e apreendidos pela criança e que experimenta por meio de sua ação no brinquedo, dando os contornos para a formação de sua personalidade e consciência.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob a forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VIGOTSKI, 2003, p. 134-5).

O comportamento da criança em seu brincar surge de sua imaginação, da interpretação dos fatos vividos e de seus desejos, porém, todos esses processos são conduzidos por determinantes externos das crianças, por serem frutos da cultura e enraizados socialmente. Diante disso, há uma contradição da criança enquanto produtora de uma cultura própria, ao passo em que está submetida à cultura do adulto. Na verdade,

tentando analisar a cultura infantil a partir de seu principal produto, o brinquedo, e aproveitando das contribuições de Vigotski (2003, p. 136),

Em um sentido, no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles.

Se, conforme foi dito, o produto da cultura infantil é o lúdico, e se, conforme Huizinga (2007), o lúdico é uma atividade livre, de fato, a definição de uma cultura infantil entra em contradição aos preceitos vigotskianos apontados, pois, se existe uma determinação exterior e uma adaptação e interação da criança, então não se trata de uma cultura específica da criança, mas a mesma cultura na qual ela está socializada. Nas palavras de Benjamin (2002, p. 94), “[...] as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem”. Assim, em especial, sobre o brinquedo enquanto produto dessa cultura, o autor descreve:

O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos? E embora reste a ela uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, não poucos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos (BENJAMIN, 2002, p. 96).

Percebe-se no brinquedo a contradição da cultura infantil, porém, também é perceptível, nas palavras de Benjamin (2002), que o elemento constituinte da cultura infantil é a capacidade imaginativa da criança, de tal forma que, mesmo o brinquedo sendo determinado pelo mundo adulto, a criança age à sua maneira. Assim, quando Vigotski (2003) afirma que no brinquedo a criança goza de liberdade para agir, isso só é possível por meio da imaginação. Os caminhos da imaginação conduzem ao simbolismo, ao significado e à experiência, assim, esses preceitos são a essência da cultura infantil demarcada por meio do lúdico. Como já frisado, os produtos dessa cultura se

apresentam na forma de brinquedo, brincadeira e jogo, e assim os são, na medida em que proporciona o mundo da imaginação.

A cultura infantil se caracteriza por ser autônoma diante do determinismo, irreal frente à realidade, livre, porém, condicionada. Por ser assim, o lúdico contribui com o desenvolvimento da criança, desde suas capacidades naturais até a aquisição dos preceitos culturais da sociedade em que está envolvida. Ela se socializa através do lúdico, apreendendo os símbolos e significados culturais, mas, também, possibilita situações na cultura que permitem sua atuação espontânea e (re)criativa.

Na sua brincadeira, a criança não se contenta em desenvolver comportamentos, mas manipula as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural à qual está submetida. Como consequência, ela tem acesso a um repertório cultural próprio de uma parcela da civilização. Contudo, o brinquedo deve ser considerado na sua especificidade: a criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações (BROUGÈRE, 2010, p. 49).

Sendo assim, no brinquedo a criança aprende a usar seus mecanismos cognitivos e dirige seu comportamento por meio dos significados atribuídos em suas ações, garantindo a internalização de sua cultura. Não obstante, o brinquedo, assim como a infância, a partir da modernidade adquire grande importância social. Na proporção em que a infância se caracterizava como o período de formação da criança para a vida adulta, o brinquedo adentrava na lógica da maquinaria capitalista e passava a representar, a cada dia, as questões sociais.

Quem tiver vontade de ver a caricatura do capital mercantil, precisa pensar apenas em uma loja de brinquedos tal como era típica até cinco anos atrás [*por volta de 1928*] e que até hoje continua sendo a regra das pequenas cidades. Um diabólico alvoroço é a atmosfera fundamental. Máscaras sorriam ironicamente nas caixas dos jogos de sociedade e nos rostos das bonecas com traços realistas, exercitavam seu poder de atração nas negras bocas de canhões, chiavam como risadinhas nos engenhosos ‘vagões de acidente’, que desmoronavam nas partes previstas quando acontecia a catástrofe ferroviária já programada (BENJAMIN, 2002, p. 98) (Grifos meus).

Desde a modernidade um projeto social está em curso, representado pelo modo de produção capitalista, por uma política liberal e por uma forma de racionalidade. A humanidade moderna desenvolve-se tecnologicamente e progride na elaboração de técnicas e instrumentos que servem de ferramentas para sua ação na natureza. Segundo Vigotski e Luria (1996, p. 179), “no processo da evolução, o homem inventou ferramentas e criou um ambiente industrial cultural, mas esse ambiente industrial alterou o próprio homem”. No entanto, o brinquedo também sofreu o mesmo processo, ao passo que, ao estabelecer a mercadoria como peça fundamental do capitalismo, no que tange à exploração do lucro por meio do valor de troca, o brinquedo assim se constituiu.

Se o brinquedo se destina a atender às necessidades reais ou imaginárias de crianças e jovens (ou até mesmo adultos), associado muitas das vezes ao reino da fantasia, da felicidade e da inocência, trata-se aqui de questionar essa aura de sublime pureza, a partir justamente do modo pelo qual o brinquedo é produzido numa sociedade capitalista (OLIVEIRA, 1986, p. 37).

A produção de brinquedos, como já apontado anteriormente por Benjamin (2002), por não mera coincidência, a partir da modernidade, sofre modificações. O brinquedo, que até então era quase sempre produzido como artesanato com as sobras dos materiais das oficinas e das obras, se tornou instrumento especializado e sua produção passou a ser industrial. Assim, a infância ganhou importância social e o brinquedo se desenvolveu e absorveu todas as inovações da sociedade moderna.

Todo esse processo, evidentemente, se desdobra na indústria de brinquedos do mesmo modo que em qualquer unidade fabril de outro ramo. O empresário de brinquedos compra tecnologia, compra máquinas e compra força de trabalho. Com seu dinheiro, investe nessas mercadorias que, por sua vez, passam a operar no processo produtivo. É nessa ação justamente que se revela a força produtiva básica, ao mesmo tempo oculta e poderosa, agregando um valor à mercadoria produzida. Permite, então, que o dinheiro possa multiplicar-se, transformando em capital (OLIVEIRA, 1986, p. 41).

Em síntese, o brinquedo, enquanto instrumento mediador entre sociedade e criança, contribui com o desenvolvimento cognitivo e a formação cultural da criança,

principalmente pelo uso da imaginação atribuindo significado, sentidos e valores em sua brincadeira. Dessa forma, o brinquedo traz em si as marcas históricas e culturais da sociedade e, ao ser ofertado e disponibilizado por adultos, em especial pela família, de certa forma, chega à criança de forma determinada. Porém, a capacidade de a criança agir de variadas formas em seu brincar possibilita usar seu brinquedo a seu modo, configurando-se como um verdadeiro instrumento lúdico. Todavia, na medida em que o brinquedo se moderniza, se torna perceptível, a partir das reflexões trazidas por Oliveira (1986), as implicações do brinquedo enquanto mercadoria.

Como as relações sociais ficam embutidas e mascaradas nos brinquedos, assumindo a forma de objetos coisificados, eles, como qualquer outra mercadoria, também trazem em si o fetiche. Não têm apenas um valor de uso para satisfazer necessidades lúdicas; ou apenas um valor de troca para se realizar enquanto intercâmbio (p. 41).

Portanto, o brinquedo incorpora os processos mercadológicos e, além disso, ao se industrializar, tem suas relações modificadas e, obviamente, interfere na formação da criança. Isso acontece sobretudo porque transfere para o brinquedo as relações sociais estabelecidas a partir do fetiche e diminui a cada avanço tecnológico a atividade da criança durante sua ação sobre o brinquedo. Ao se transformar em uma mercadoria capitalista, o brinquedo, que é um importante instrumento de formação cultural das crianças, também aceita os preceitos culturais dessa sociedade e adentra na esfera administrativa dessa cultura. Agora, o brinquedo é inserido na dinâmica da indústria cultural e tem, a partir daí, seu consumo estabelecido por meio de mecanismos comerciais, e não pela necessidade da criança.

Nesse sentido, a infância se converte em uma etapa de consumo específico para a criança, na qual o adulto é responsável. Além do mais, torna-se perceptível que a infância é inserida na cultura racionalmente administrada.

O brinquedo produzido na sociedade capitalista procura seduzir tanto os filhos quanto os pais. Os primeiros, para sentirem-se atraídos; os segundos, para que adquiram os brinquedos a seus filhos. Se a criança é, para a indústria capitalista, um consumidor em potencial, é através do adulto que o

empresário consegue comercializar sua mercadoria (OLIVEIRA, 1986, p. 59).

3.6 - OS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO LÚDICO

Acompanhando todo o progresso tecnológico da sociedade moderna, o brinquedo evoluiu, principalmente, nas formas de atrair seus consumidores. Cada vez mais se percebem no brinquedo recursos chamativos que incentivam sua comercialização, ao passo que pouco se tem preocupado com a contribuição desse brinquedo para a formação da criança. Portanto, assim como o avanço tecnológico na sociedade capitalista se atrelou ao capital, o mesmo ocorreu no brinquedo.

Nas últimas décadas, tem-se presenciado um novo fenômeno social, a saber, a virtualização. Não obstante, o brinquedo também assimilou tal fenômeno com recursos tecnológicos, tais como eletrônica e informática; o brinquedo virtualiza a brincadeira. O intuito do estudo, apesar do risco, não é romantizar o brinquedo, mas, pelo contrário, é promover a análise crítica das modificações que vêm ocorrendo no mundo infantil a partir do brinquedo eletrônico. O risco se deve, principalmente, pela escassa literatura sobre o tema, além do mais, os poucos estudos que iniciaram a discussão sobre a relação dos brinquedos eletrônicos e a virtualização das práticas sociais ainda estão presos a situações específicas da formação humana, ou ainda, de forma acrítica.

O progresso tecnológico chegou à cultura infantil – não se poderia esperar algo diferente disso – em especial, aos brinquedos. Há algum tempo estes foram destituídos das oficinas artesanais ou das manufaturas para se agigantarem perante a economia capitalista. Após os estágios evolutivos das matérias primas possibilitados pela tecnologia em consonância com a racionalidade instrumental, a madeira, a porcelana, o chumbo e os restos de materiais de obras que davam origem à grande maioria de brinquedos foram substituídos pelos materiais modernos, principalmente os vários tipos de plásticos.

A produção de brinquedos, como qualquer outra mercadoria, ao entrar no ritmo da maquinaria do capital, desenvolve-se sob os preceitos do maior lucro, de forma que o plástico, enquanto matéria prima do brinquedo, era utilizado pelo baixo custo de produção. Com o tempo, a tecnologia possibilitava que os brinquedos recebessem vários

incrementos. Entre os mais atuais, pode-se destacar os incrementos mecânicos e eletrônicos. Todavia, tem-se em voga um estágio mais evoluído, no que tange à tecnologia do brinquedo, sobretudo com a utilização de recurso da informática que possibilitam a virtualização do lúdico. Esses brinquedos são construídos a partir da tecnologia do silício, material que possibilita a utilização de sistemas digitais de informática.

O silício é o elemento não-metálico mais abundante no ambiente terrestre depois do oxigênio. Tal elemento é usado como a principal substância constitutiva dos chips eletrônicos para a condução de impulsos digitais. Sendo assim, o silício é a 'alma' dos produtos que empregam esses chips e, em consequência, a 'alma eletrônica' de todas as tecnologia digitais (MENDES, 2006, p.10).

Vale lembrar que o sistema digital é caracterizado, principalmente, pela sua capacidade de ser programado por meio de um *software* e armazenado por meio de instrumentos de memória, assim, é possível administrar, processar e projetar aquilo que foi planejado. O brinquedo, ao ser inserido na lógica virtual socialmente constituída, possibilita a inovação dos seus processos constitutivos e se alia a vários outros instrumentos com a mesma tecnologia, instrumentos considerados, em muitos momentos, essenciais no cotidiano contemporâneo. Como exemplos, entre vários outros, há os computadores e os telefones celulares. Denomina-se esse brinquedo, em nossa sociedade, jogo eletrônico. Este brinquedo pode ter sua importância medida por meio do interesse que o capital demonstra por ele.

Os jogos eletrônicos - minigames, jogos para computador (jogados ou não em rede), software para videogames, aparelhos de videogame (o console e seus periféricos), simuladores e fliperamas - são artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social. Isso se deve a vários aspectos. Primeiramente, seu volume de vendas vem aumentando a cada ano. Dados de 1998 mostram o consumo de 2,8 milhões de jogos no Brasil (Superinteressante 2003). No mesmo ano, nos Estados Unidos, a indústria dos jogos eletrônicos tornou-se a segunda maior do ramo de entretenimento, ficando à frente da cinematográfica, perdendo apenas para a televisiva (The Nes Archive 2001). Em 2000, pela primeira vez em aproximadamente 25 anos de história dos games como produtos de consumo, os lançamentos de títulos de jogos e de vídeo games rivalizaram com as estreias de filmes da indústria cinematográfica estadunidense (Notícias do Brasil 2001). Em 2002, estima-se que essa indústria tenha movimentado pelo mundo mais de 31 bilhões de dólares (Normand2003). Nos Estados Unidos de 2003 para cá, é

uma indústria que vem crescendo em média 8% ao ano (MENDES, 2006, p. 15).

Esses jogos eletrônicos, enquanto subprodutos dos processos tecnológicos altamente desenvolvidos a partir da informática, refletem ainda a lógica social em que o simbólico se esvai perante a realidade, de tal forma que, enquanto o brinquedo representa simbolicamente o contexto social, nos jogos eletrônicos ocorre a tentativa de reprodução virtual da sociedade, na qual a aproximação do real é o critério de valor. Assim, move-se o desenvolvimento tecnológico e econômico tanto dos jogos eletrônicos como da própria informática.

Os jogos são softwares que dependem de um hardware (o PC) para funcionar, havendo uma relação consistente, linear e recíproca entre eles e os próprios PCs. Quanto mais os produtores de jogos querem fabricá-los com imagens e sons mais próximos do 'real' mais os jogos pressupõem consoles e PCs potentes e equipados. A cada aperfeiçoamento dos jogos, consoles e computadores necessitam de mais memória para rodá-los eficientemente. Para que a imagem gráfica seja melhor possível, o monitor precisa de alta resolução. A melhoria tecnológica dos consoles, PCs e seus periféricos reflete-se na qualidade dos jogos em seu realismo. Obviamente, o inverso é, do mesmo modo, verdadeiro (MENDES, 2006, p. 16).

Assim, pode-se remontar as teorias desenvolvidas por Marx (1996) sobre a mercadoria na sociedade capitalista a partir do brinquedo. No entanto, ao analisar a lógica da produção do brinquedo e este enquanto produto cultural, é possível também perceber que este se enquadra nas determinações da indústria cultural apontada por Adorno e Horkheimer (2006). Desde a sua produção, os preceitos culturais são planejados e organizados para determinados públicos-alvo, no intuito de administrar a sociedade rumo ao consumo a partir de sua produção cultural. Para tanto, os jogos eletrônicos exigem amplo arcabouço de conhecimento, sua produção extrapola a construção pela maquinaria industrial, e é preciso estabelecer um ciclo de desenvolvimento em vários estágios que vão desde a elaboração de projeto até a garantia de satisfação do público.

Buscando a compreensão desses processos produtivos do jogo eletrônico, Petrillo (2008) aponta sobre a engenharia de *software* de jogos eletrônicos. Ele faz um apanhado geral sobre os principais teóricos desse conhecimento e mostra a principal forma de produção de jogos eletrônicos, na qual é possível perceber todas as determinações sobre

estes. Assim, de acordo com Petrillo (2008), existe um ciclo de desenvolvimento comum na produção de *software* que fora adaptado para a produção de jogos eletrônicos, a saber, um ciclo conhecido como modelo em cascata. Assim, o autor especifica:

Em especial, duas etapas deste modelo podem ser apresentadas em destaque: a definição das regras do jogo e a produção do "Documento do jogo" ou 'Documento de projeto'. Essas etapas contêm as características particulares ao desenvolvimento de jogos e sua importância é fundamental dentro do ciclo de desenvolvimento (PETRILLO, 2008, p. 90).

Petrillo (2008)⁵ explica que os jogos eletrônicos são construídos a partir de regras, e não de requisitos, pois as regras do jogo, segundo o autor, determinam o comportamento e a interação entre os agentes do jogo. A elaboração de um projeto nada mais é do que a criação de um conjunto de regras definidas pela equipe de desenvolvimento. Para tanto, ainda conforme o autor, torna-se necessário descrever e detalhar a dinâmica do jogo, desde o que será possível desempenhar dentro do ambiente do jogo até os componentes históricos com cenários e enredo que darão suporte à ação do jogador. Para isso serve o "Documento de jogo" ou "Documento de projeto".

Portanto, como afirmado anteriormente, a modelagem dos jogos eletrônicos ocorrem por meio de adaptações, que usam a mesma técnica narrativa do cinema, como roteiros e *storyboards* (PETRILLO, 2008)⁶. Mas, os jogos ainda podem usar de outros meios para garantir melhor organização, tais como o "Documento de Conceito ou Proposta" que, segundo o autor, analisa os aspectos de mercado, orçamento, cronograma, tecnologias, estilo, perfil e descrição do nível de jogabilidade. O modelo cascata, apontado como a principal forma de desenvolvimento de jogos eletrônicos, se estabelece por meio de fases sequenciais e independentes, as quais Petrillo (2008)⁷ descreve:

⁵ Petrillo (2008) lança mão dos estudos de SIKORA, D. Incremental development. **GameDev.net**, jun 2002; COOK, D. Evolutionary design - a practical process for creating great game designs. **GameDev.net**, january 2001; SCHAEFER, E. Postmortem: star trek: Hildden evil. **Gamasutra - the art & Business of making games**, 2000.

⁶ Petrillo (2008) faz o uso dos estudos de KREIMEIER, B. **The case for game design patterns**, march 2002.

⁷ Para tanto, Petrillo (2008) se baseia na proposta de FLOOD, K. **Game unified process**. **GameDev.net**, may 2003.

Concepção: é a atividade de idealização do jogo, na qual o grupo de desenvolvimento define como o jogo deve ser. O produto deste estágio é o ‘Documento de Conceito’ [...]. **Especificação do Jogo:** estágio de especificação, em linhas gerais, da mecânica do jogo, no qual é produzido o ‘Documento de Projeto’ [...]. **Definição de Roteiro e Estilo de Arte:** o roteiro descreve o fluxo do jogo, isto é, como o jogador irá alcançar seu objetivo e como este será expresso ao longo dos vários cenários do jogo. A definição da arte especifica os estilos que serão usados, as ferramentas para a criação e os modelos escolhidos para validar o estilo [...]. **Especificações Técnicas:** é definida detalhadamente a arquitetura do jogo, assim como a interação entre os principais elementos (arte, som, código). São definidas as ferramentas e as tecnologias gráficas [...]. **Construção:** [...]. As equipes de arte, som e codificação se interagem continuamente para o desenvolvimento das primeiras versões do ambiente do jogo, guiadas pela documentação produzida nos passos anteriores. **Teste de Qualidade:** [...] é a análise do jogo construído em relação às regras e documentos gerados anteriores. O resultado dessa análise é reportado para as equipes de desenvolvimento, que respondem através da remoção dos erros e da adição ou exclusão de funcionalidades do ambientes [...]. **Teste de Jogabilidade:** [...] são demonstradas as características do jogo para grupos de usuários. O objetivo das seções de demonstração é validar ou criticar a mecânica do jogo, indicando as mudanças cosméticas ou mesmo estruturais do projeto. **Teste Alfa:** [...]. Nesse momento, o jogo está pronto para testes com uma audiência maior, composta por usuários selecionados que têm algum conhecimento do projeto. **Teste Beta:** nessa atividade o jogo está pronto para testes com uma audiência maior, que detém pouco ou nenhum conhecimento sobre o projeto. O objetivo é medir a receptividade dos usuários ao jogo [...]. **Versão final ou Gold:** no momento em que as principais alterações sugeridas pelos usuários no estágio de Teste Beta foram incorporadas ao jogo, o produto está pronto para ser entregue ao público em geral (PETRILLO, 2008, p. 91-3).

Apesar do modelo cascata se apresentar como a principal forma de desenvolvimento de *software*, obviamente significa que não é unânime, pois os vários estágios e o constante retorno a etapas anteriores para modificações acarretam geralmente em muitas dificuldades de aplicações. Todavia, as alternativas não diferenciam significativamente o processo de produção. Uma dessas alternativas é apresentada por Petrillo (2008)⁸, que é o ciclo de desenvolvimento incremental (*Staged Delivery Model*). A diferença consta em dividir o jogo em vários níveis, nos quais cada nível é uma versão do jogo que pode ser testada ao seu tempo. “Ao término de cada nível, a equipe de desenvolvimento pode ter uma resposta direta das equipes de teste, aplicando as alterações ao projeto do jogo” (PETRILLO, 2008, p. 93). Dessa forma, as avaliações constantes do jogo em cada nível evitam modificações significativas, principalmente quando os testes já ocorreram tardiamente e o produto já está praticamente pronto.

⁸ Para tal afirmação Petrillo (2008) se remete aos estudos de RUCKER, R. **Software engineering and computer games**. [S.l.]: Addison Wesley, 2002.

Contudo, as alternativas de produção dos jogos não fogem da mesma lógica, na qual se planeja amiúde todos os passos na elaboração do jogo eletrônico que se inicia no projeto e só se encerra no consumo. Esses processos produtivos apontados dão mostra de como a racionalidade instrumental opera sobre o lúdico, na qual o jogo eletrônico é produzido sob demanda criada e com todo o aporte tecnológico.

A partir do que foi exposto, surge a necessidade de se refletir sobre as implicações do brinquedo eletrônico, que projeta o lúdico para o plano virtual sobre a formação cultural da criança. O brinquedo é um dos principais instrumentos para o desenvolvimento e formação da criança, principalmente no que tange à cultura.

À GUIA DE CONCLUSÃO

O LÚDICO VIRTUAL E A FORMAÇÃO CULTURAL NA INFÂNCIA

O brinquedo eletrônico chegou ao seu público com todo o respaldo para sua consagração, até porque todo o planejamento do jogo está arraigado na cultura contemporânea, que tem na tecnologia a mola propulsora de seus anseios e a novidade como elemento revolucionário. Além do mais, o jogo eletrônico reproduz imediata e irrefletidamente a realidade que possibilita o jogador se identificar com o jogo. Da mesma forma, seu planejamento fornece um ritmo frenético de imagens e de sons que atua como algo fascinante. Seu sucesso pode ser medido pela sua capacidade sedutora e mobilizadora que não se prende a classe sociais, a regiões geográficas, e nem a faixa etárias.

Se de um lado há uma produção extremamente preocupada com a elaboração perfeita dos jogos eletrônicos, por outro lado é necessário garantir o consumo desses produtos. Este fato é induzido pela indústria cultural por meio de um mecanismo que implica a administração do comportamento e os desejos dos indivíduos.

A indústria cultural determina toda a estrutura de sentido da vida cultural pela racionalidade estratégica da produção econômica, que se inocula nos bens culturais enquanto se convertem estritamente em mercadorias; a própria organização da cultura, portanto, é manipulatória dos sentidos dos objetos culturais, subordinando-os aos sentidos econômicos e políticos e, logo, à situação vigente.

Além disto, ocorre uma interferência na apreensão da sociedade pelos seus 'sujeitos' pelo mecanismo da 'semiformação': seja com conteúdos irracionais, seja com conteúdos conformistas. [...] No primeiro caso, para apelos contra a razão e a vida intelectual e cultural; e no outro caso, favorecendo a fraqueza do eu, estimulando o comportamento de assimilação e adaptação das massas, canalizando os interesses ao existente (MAAR, 1995, p. 21).

Evidentemente, Adorno e Horkheimer (2006) não tiveram condições de expressar sobre o jogo eletrônico nas tramas da indústria cultural. Entretanto, deixaram aberto o caminho para a interpretação de variados segmentos da indústria cultural e, assim, ao verificar que a modelagem dos jogos eletrônicos é baseada em técnicas do cinema, como aponta Petrillo (2008), torna-se possível a interpretação de um por meio do outro,

ou seja, compreender a dinâmica dos jogos eletrônicos por meio dos estudos feitos por Adorno e Horkheimer (2006) em relação ao cinema. Assim:

O mundo inteiro é forçado a passar pelo filtro da indústria cultural. A velha experiência do espectador de cinema, que percebe a rua como prolongamento do filme que acabou de ver, porque este pretende ele próprio reproduzir rigorosamente o mundo da percepção quotidiana, tornou-se a norma de produção. Quanto maior a perfeição com que técnicas duplicam os objetos empíricos, mais fácil se torna hoje obter a ilusão de que o mundo exterior é o prolongamento sem ruptura do mundo que se descobre no filme. [...] Ultrapassando de longe o teatro de ilusões, o filme não deixa mais à fantasia e ao pensamento dos espectadores nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar no quadro da obra fílmica permanecendo, no entanto, livres do controle de seus dados exatos, e é assim precisamente que o filme adentra o espectador entregue a ele para se identificar imediatamente com a realidade (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 104).

De fato, se substituir os termos relativos ao cinema para os dos jogos eletrônicos, torna-se possível compreender o fenômeno do lúdico virtual, no qual se recria virtualmente o cotidiano, abdicando-se da necessidade imaginativa. Aliás, ainda de acordo com estes autores, “atualmente, a atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não precisa ser reduzida a mecanismos psicológicos” (*Ibidem*). Isso ocorre porque a própria constituição objetiva do produto oblitera essas capacidades. Assim, ao remeter essa reflexão ao jogo eletrônico, percebe-se a mesma ordem esquemática de constituição e, assim, o produto oferece ao jogador a imagem. Ao invés de possibilitar a construção imaginativa e simbólica, da mesma forma, sua escolha pretere a criação.

A acomodação aos consumidores - algo que prefere declarar-se como 'humanidade' - não é economicamente nada mais que a técnica de espoliar-los. No plano artístico, isso significa desistir de qualquer intervenção no grosso caldo do idioma corrente e, com isso, também na consciência reificada do público. À medida que a indústria cultural reproduz isso com hipócrita devoção, então sim é que ela realmente a modifica, mas a seu modo: impede que, por si, isto se transforme tanto quanto secreta e inconspicua gostaria. Os consumidores devem permanecer aquilo que eles já são: consumidores; por isso, a indústria cultural não é arte dos consumidores, mas estende a vontade dos que mandam para o interior das suas vítimas. A automática auto reprodução [sic] do *status quo* em suas formas estabelecidas é expressão da dominação (ADORNO, 1994, p. 107).

A supremacia da técnica aliada à universalização do fetiche atinge a percepção humana, de modo que o condicionamento torna-se quase imperceptível. Os mecanismos utilizados pela indústria cultural ludibriam os sentidos, de acordo com Zuin (2003), principalmente pela investida dos estímulos sensitivos, ao passo que, diante do escopo virtual, em muitos momentos, levam a erros na distinção entre real e virtual. Esse fato tem como consequência o comprometimento de interpretação do tempo e espaço tão necessário para a formação a partir da experiência.

Vimos que a 'indústria cultural' é a cultura totalmente convertida em mercadoria, no plano da totalização da estrutura da mercadoria na formação social, inclusive no plano das próprias necessidades sensíveis a que correspondem os valores de uso dos bens na sociedade de consumo. O esclarecimento como consciência de si, como autoconscientização, já vimos anteriormente, é condicionado culturalmente e, nos termos da indústria cultural, limita-se a uma 'semiformação', a uma falsa experiência restrita ao caráter afirmativo, ao que resulta da satisfação provocada pelo consumo de bens culturais. Esta é uma satisfação real, ela corresponde a interesses objetivos, representa uma determinada satisfação concreta dos sentidos. Mas é uma satisfação que trava as possibilidades da experiência formativa, provoca uma regressão de sentidos (MAAR, 1995, p. 23).

Segundo Maar (1995), a experiência é um processo dialético em que o indivíduo exerce sua capacidade reflexiva a partir de sua relação com o objeto, processo esse que fornece subsídios para sua formação. Assim, a experiência, enquanto mediadora do indivíduo com seu mundo, apresenta dois momentos; um é “[...] o momento materialista da experiência como disponibilidade ao contato com o objeto, como abertura para o empirismo” (MAAR, 1995, p. 24). O outro é “[...] o momento histórico: a experiência dialética no sentido de 'torna-se experiente', isto é, aprender pela via mediada da elaboração do processo formativo” (*Ibidem*). Dessa forma, a experiência implica a constituição do sujeito durante sua interação com o objeto, o que exige apreensão do sentido social-histórico deste, bem como da mediação por um tempo contínuo. Todavia, diante do determinismo uniformizador da sociedade administrada que visa o resultado imediato, a experiência não se desenvolve e, então, o que seria formativo se limita à semiformação.

A formação cultural agora se converte em uma semiformação socializada, na onipresença do espírito alienado, que, segundo sua gênese e seu sentido, não

antecede à formação cultural, mas a sucede. Desse modo, tudo fica aprisionado nas malhas da socialização. Nada fica intocado na natureza, mas sua rusticidade - a velha ficção - preserva a vida e se reproduz de maneira ampliada. Símbolo de uma consciência que renunciou à autodeterminação, prende-se, de maneira obstinada, a elementos culturais aprovados (ADORNO, 2010, p. 9).

Ao projetar essa reflexão sobre o jogo eletrônico, percebe-se que a experiência vivenciada, assim como a formação da criança, já foram determinadas *a priori*, o que não quer dizer que seja falsa. Ao contrário, a criança enquanto joga experimenta a máquina e vivencia a dinâmica na atual sociedade em que a virtualização se torna um processo inerente. A criança continua sendo formada por meio de seu lúdico, no entanto, o que se apresenta é o domínio e a administração do lúdico. A formação está pautada na forma afirmativa da cultura, que se visa apenas a adaptação e o conformismo aos ditames sociais. A infância sucumbe-se à administração cultural e se atualiza com recursos tecnológicos no mesmo ritmo que qualquer outra instância social. Assim, nas palavras de Zuin (2003):

É difícil lançar mão de qualquer tipo de previsão quanto ao futuro da experiência formativa, uma vez que o espaço torna-se digitalizado e o tempo limita-se à sua dimensão instantânea, mediante o contato imediato com as informações obtidas *online*. Não há dúvida de que vivenciamos uma fase de transição e, por que não dizer, de redefinição das características basilares da experiência formativa (p. 153).

Por outro lado, a vivência no jogo eletrônico projeta a brincadeira para o plano virtual, no qual a regra e sua ação também já estão determinadas. A experiência virtual interrompe a integridade da formação. Visto que a ação dentro do jogo não é realizada pelo jogador, todas as ações possíveis já foram inseridas ao *software*, restando ao jogador o gerenciamento, como pode ser verificado nas palavras de Bruhns (1993):

O funcionamento da máquina submete à sua lógica qualquer criatividade. A linguagem desenvolvida no jogo é a da máquina e não do jogador. Ela monopoliza a ação. O jogador, além da concordância com uma situação dada, deve adaptar seus movimentos em função de exigência do programa, resumindo-se em apertar botões e manipulá-los, bem como deve adaptar-se com a pressão exigida para coordenar o que aparece no vídeo. Quanto maior a submissão do jogador, maiores serão as recompensas, pois, ao contrário, corre-se o risco da derrota (p. 100).

Percebe-se, então, um duplo sentido da ação: real e virtual, sendo que o segundo sentido determina o primeiro a partir de seus preceitos. Assim, em um sentido, o sujeito opera o objeto tecnológico a partir de um contexto concreto e real, porém, no outro, opera em resposta ao plano virtual, fornecendo um retorno da atividade contraditório para o jogador. Isso faz muitos acreditarem que se trata de uma experiência falsa, mas que, ao que tudo indica, se trata de uma experiência que modifica e esvazia o conceito da ação. Nas palavras de Adorno (2010):

O conceito fica substituído pela subsunção imperativa a qualquer clichês já prontos, subtraídos à correção dialética, que revela todo seu destrutivo poder nos sistemas totalitários. Também lá se adere à forma "É assim", que se caracteriza como isolada, ofensiva e, ao mesmo tempo, conformista (p. 34).

Dessa forma, o jogador, em especial a criança, perde o controle de seu brincar. Como sob a égide da racionalidade instrumental e do fetiche da mercadoria tecnológica o brinquedo assume importância superior à brincadeira, tem-se à vista a clássica inversão moderna de sujeito e objeto já na infância, ao verificar que o brinquedo, no caso o eletrônico, determina todas as possibilidades para a criança. Como consequência, o fechamento dos caminhos formativos do brinquedo condiciona a brincadeira a uma mera conformação e adaptação à sociedade administrada.

Por outro lado, o mundo virtual também age no plano da satisfação humana. Türcke (2010), em seu ensaio denominado prazer virtual, mostra essa ação, na qual indica o momento de satisfação do prazer. Nas palavras do autor: “onde o prazer se inicia não há prazer de fato, mas sim algo que a palavra latina *appetitus* expressa de forma precisa: um alentador estado de tensão” (p. 288). Além disso, esse prazer não se dá de forma imediata, “o prazer deve ser gradativamente construído por meio de movimentos minúsculos, quase imperceptíveis” (*Ibidem*). Contudo, o virtual, entendido pelo autor enquanto possibilidade para o existente, se configura como pré-prazer, ou seja, o estímulo inicial do prazer.

Se o pré-prazer é uma forma de realidade virtual, então não é necessário grande perspicácia para se reconhecer, no que hoje em dia se denomina abertamente *virtual reality*, uma maquinaria pré-prazerosa e tecnologicamente avançada e que possui todos os sinais de independentização na condição de substituto do prazer (TÜRCKE, 2010, p. 289).

Mais uma vez, refletindo sobre o jogo eletrônico, tem-se o indicativo, no mínimo como tendência, de o lúdico virtual proveniente desse tipo de brinquedo se limitar ao pré-prazer e, assim, anuncia uma satisfação que não se completa. Talvez seja este o motivo pelo qual o jogo eletrônico favoreça tanto a compulsão de seus praticantes, pois os fazem repetir suas ações, aumentar o contato com o jogo e engendrar o consumo em busca do prazer que fora iniciado, mas não alcançado.

O pré-prazer é condição para que possa tornar-se, em geral, prazer. Ele é inseparável da redução da tensão sexual, mas tampouco é por ela absorvido. O pré-prazer é uma produção cultural, da qual participou todo o sensorio do *Homo sapiens*. Uma aparelhagem midiática, que irradia estímulos iniciais na forma de contínuas repetições compulsivas, leva essa produção cultural à loucura. Tal aparelhagem prepara, de forma constante, o caminho para o prazer, cuja construção ela frustra ao mesmo tempo. A inflação de tal preparação resulta diretamente na forma clássica do estado de abstinência. Um organismo, no qual tais estímulos iniciais já atuam há um tempo suficientemente longo, não pode mais tomar algo diferente daquilo que os próprios estímulos iniciais tomam para si, a saber: que eles iniciam e obstam. Os substitutos se transformam na própria coisa: em fetiches, em substâncias que viciam (TÜRCKE, 2010, p. 292).

Assim, o lúdico virtual não busca satisfação prazerosa, mas “são ingeridos para evitar o desprazer que se engendra quando eles não mais são consumidos” (*Ibidem*). O jogo eletrônico se mostra coadunado com a sociedade que, ao invés de constituir mecanismos para o pleno programa da felicidade, atua no contrário, oferecendo o caráter destrutivo do desprazer, preterindo a construção do prazer como pré-prazer.

Os choques audiovisuais trabalham sistematicamente para o retrocesso do prazer em pré-prazer, para a expropriação do prazer enquanto aquisição cultural; para sua desavergonhada exploração por meio da superexcitação. Eles produzem nada menos que a declaração de insolvência do princípio do prazer (TÜRCKE, 2010, p. 293).

Dessa maneira, ressalta-se que os apontamentos aqui feitos não dizem respeito ao movimento antitecnologia, mas sim à cobrança sobre o real sentido da tecnologia na sociedade. Além do mais, contribuem para que os novos conhecimentos e recursos técnicos não recaiam no engodo da cultura administrada. Dessa forma, busca-se também o real sentido da formação cultural, em especial, na infância, a partir do lúdico. Para tanto, é preciso resgatar os princípios do lúdico, bem como de seus produtos na infância: o brinquedo, a brincadeira e o jogo.

Sem dúvida, na ideia de formação cultural, necessariamente se postula a situação de uma humanidade sem *status* e sem exploração. Quando se denigre na prática dos fins particulares e se rebaixa diante dos que se honram com um trabalho socialmente útil, trai-se a si mesma. Não inocenta por sua ingenuidade, e se faz ideologia. Se na ideia de formação ressoam momentos de finalidade, esses deveriam, em consequência, tornar os indivíduos aptos a se afirmarem como racionais numa sociedade racional, como livres numa sociedade livre (ADORNO, 2010, p. 13).

Na mesma medida é o lúdico que, para se configurar como elemento formativo, deve proporcionar uma experiência significativa em seu contexto cultural, além de ser orientado pela liberdade criadora, afinal, o lúdico é mediador entre o sujeito, neste caso, a criança, e seu mundo social. Portanto, o brinquedo, fruto das demandas culturais e, de certa forma, quase sempre determinado pelo adulto, não deve extirpar as possibilidades lúdicas da criança, fato que a tecnologia não impede, mas intensifica. Nas palavras de Benjamin (1994), tinha-se a esperança de superar a ideia de o brinquedo estabelecer a brincadeira, quando na verdade é o oposto.

A brincadeira, segundo o próprio Benjamin (1994), marcada pela liberdade criadora, tinha como elemento central a imitação, que pertencia à brincadeira, e não ao brinquedo. De certa forma, a ação do sujeito determinava o objeto como ilustração. O pedaço de madeira se convertia em automóvel, não porque o material favorecia ou refletia a cópia do veículo, mas pelo fato de a criança, fantasiosamente, fazer do pedaço de madeira um objeto necessário para sua ação. Essa fantasia vem sendo surrupiada no âmbito da racionalidade. No jogo eletrônico, não há mais a presença da imaginação infantil, mas a cópia perfeita da realidade que, desde o início do jogo, é oferecida como prolongamento do cotidiano.

Faz-se coro a essa propositura os apontamentos de Vigotski *et al.* (1988), que confirmam a imaginação como elemento essencial da brincadeira, contudo, a imaginação, ao contrário do que muitos acreditam, não antecede a brincadeira, mas a sucede a partir das condições encontradas. Da mesma forma ocorre em relação às regras dentro da brincadeira: seu estabelecimento não se restringe ao momento anterior, em muitos casos, as condições encontradas pela criança exigem alteração ou até mesmo maior quantidade das regras durante o brincar. Então, as regras também são oriundas da imaginação até mesmo porque, ainda de acordo com os autores, uma das funções da brincadeira é cumprir regras, haja vista que isso resulta em uma boa conduta social.

Entretanto, o que se percebe no jogo eletrônico é a imposição da regra *a priori*, aliás, pode-se apontar que a regra no lúdico virtual não tem a preocupação com a conduta social, mas apenas com a execução e reprodução do jogo. A brincadeira se esvazia nas determinações das regras do jogo eletrônico e converte a adaptabilidade e a conformação como regra.

Diante de tudo que foi exposto, a pergunta lançada como problema inquietante que deu origem a esse estudo – quais as implicações do lúdico virtual na formação cultural das crianças – encontra respostas ao longo do trabalho. Todavia, a fim de elaborar com maior objetividade uma resposta plausível, diz-se que, diante: a) das imposições de uma sociedade capitalista pautada no estabelecimento do fetiche da mercadoria como representação e que tem no valor de troca sua essência; b) de uma razão moderna que suprimiu tudo aquilo que não fosse útil para a produção, e mais, quando a razão passa a ser o instrumento da produção inconsciente; c) de um progresso pautado na tecnologia que não se preocupa com outra coisa, a não ser a reprodução do capital; d) de uma cultura unidimensional que anula a oposição e se restringe apenas em seu caráter afirmativo de conformação, e, a partir daí, se curva aos ditames industriais, dificilmente poder-se-ia imaginar um espaço de liberdade, diversão, desinteresse material e não obtenção de lucro, elementos apresentados por Huizinga (2007) como intrínsecos ao lúdico. Também contraria Benjamin (2002) no que diz respeito à criança como produtora de sua cultura por meio do lúdico, ao passo que esse produto já é dado *a priori*, nem mais pelo o adulto, mas pelo próprio sistema que controla a sociedade.

Como se sabe, o brinquedo é um importante instrumento de formação na infância, exatamente por possibilitar a ludicidade da criança. Todavia, o que se tem em voga na

contemporaneidade é a expressão do atual estágio de desenvolvimento tecnológico voltado para o lúdico, possibilitando o lúdico virtual marcado pelo brinqueado com incrementos da microeletrônica e da informática.

Por fim, após tudo que foi exposto, não resta outro apontamento, senão de que o lúdico virtual tem como implicação formar a criança para sua adaptação e conformação à sociedade administrada.

REFERÊNCIAS

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

_____. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1994.

_____. **Palavras e sinais: modelos críticos 2**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1995a.

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

_____. Teoria da semiformação. In: PUCCI, Bruno; ZUIN, Antônio A. S; LASTÓRIA, Luiz C. N. **Teoria crítica e inconformismo: novas perspectivas de pesquisa**. Campinas-SP: Autores Associados, 2010.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; V. 1).

_____. **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1995. (Obras escolhidas; V. 2).

_____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002.

BOTO, Carlota. O desencantamento da criança: entre a Renascença e o século das luzes. In: FREITAS, Marcos Cezar; KUHLMANN JR, Moysés (Orgs.). **Os intelectuais na história da infância**. São Paulo: Cortez, 2002. pp. 11-60.

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

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

CHARLOT, Bernard. **A mistificação pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

CROCHIK, José L. Notas sobre psicanálise e educação em T. W. Adorno. In: PAIVA, Vanilda (Org). **A atualidade da Escola de Frankfurt**. Rio de Janeiro: Instituto de Estudos da Cultura e Educação Continuada (IEC), 1996.

_____. **O computador no ensino e a limitação da consciência**. São Paulo: Casa do psicólogo, 1998.

FLOYD, Thomas. **Sistemas digitais: fundamentos e aplicações**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

FREUD, Sigmund. mal-estar na civilização. In: **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. RJ: Imago, 1996. Volume XXI.

HOBBSAWN, Eric. **A era das revoluções (1789 – 1848)**. São Paulo: Paz e Terra, 2010a.

_____. **A era do capital (1848 – 1875)**. São Paulo: Paz e Terra, 2010b.

- _____. **A era dos impérios (1875 – 1914)**. São Paulo: Paz e Terra, 2010c.
- _____. **Era dos extremos: o breve século XX (1914 – 1991)**. São Paulo: Companhia das letras, 2010d.
- HORKHEIMER, Max. **Eclipse da razão**. São Paulo: Centauro, 2000.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 5. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2007.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2005.
- MAAR, Wolfgang Leo. À guisa de introdução: Adorno e a experiência formativa. In: ADORNO, Theodor. **Educação e emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p. 11-28.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- _____. **Cultura e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. (V. 1).
- _____. **Cultura e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. (V. 2).
- MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Lisboa-POR: Edições 70, 1993.
- _____. **O capital: crítica da economia política: livro 1**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.
- MENDES, Cláudio L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas-SP: Papyrus, 2006.
- MOITA, Filomena. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas-SP: Alínea, 1997.
- MORAIS, Regis de. **Filosofia da ciência e da tecnologia**. Campinas-SP: Papyrus, 1988.
- OLIVEIRA, Paulo de S. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1986.
- PETRILLO, Fábio dos S. Engenharia de software e a indústria de jogos eletrônicos. In: PETRILLO, Fábio dos S. **Práticas ágeis no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Porto Alegre-RS: Instituto de informática/UFRS, 2008. [Dissertação de mestrado].
- POSTMAN, Neil. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia**. São Paulo: Nobel, 1994.
- _____. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia editorial, 2011.
- TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. Campinas-SP: Editora Unicamp, 2010.
- VIGOTSKI, Lev S.; LURIA, Alexander R.; LEONTIEV, Alex N. **História do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- _____. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

VIGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ZUIN, Antônio. A sociedade do espetáculo e o simulacro de experiência formativa. In: PUCCI, Bruno; LASTÓRIA, Luiz Antônio C. N.; COSTA, Belarmino César G. **Tecnologia, cultura e formação... ainda Auschwitz**. São Paulo: Cortez, 2003. p. 141-156.