

TÍTULO: A virtualização do lúdico: o fechamento do universo formativo do brinquedo

AUTOR: Almir Zandoná Júnior

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

DEFENDIDA EM: 17/10/2012

RESUMO

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, Niel 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.