

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
UNIDADE ACADÊMICA DE PSICOLOGIA**

**O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE: UMA LEITURA A PARTIR DA  
PSICANÁLISE**

**LISANDRA FERREIRA DE SOUZA**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2015**

**LISANDRA FERREIRA DE SOUZA**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Unidade Acadêmica de  
Psicologia, do Centro de Ciências Biológicas e  
da Saúde da Universidade Federal de  
Campina Grande, em cumprimento às  
exigências para obtenção do título de  
Psicólogo, sob orientação da Professora  
Isabela Lemos Arteiro.**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2015**

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Setorial “Tereza Brasileiro Silva”-  
UFCG

S729b

Souza, Lisandra Ferreira de.

O brincar na contemporaneidade: uma leitura a partir da psicanálise / Lisandra Ferreira de Souza. – Campina Grande, PB: O autor, 2015.

21 f. 21 x 27,9 cm

Monografia (Graduação em Psicologia) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde.

Referências.

Orientador: : Isabela Lemos Arteiro Lins.

1. Brincar. 2. Jogos eletrônicos. 3. Contemporaneidade. 4. Psicanálise. . I. Lins, Isabela Lemos Arteiro. II. Título.

BSTBS/CCBS/UFCG

CDU 159.964.2: 371.695 (813.3)

LISANDRA FERREIRA DE SOUZA

O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE: UMA LEITURA A PARTIR DA  
PSICANÁLISE

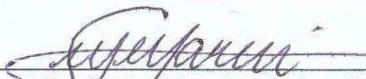
APROVADO EM: 24 / 11 / 2015

NOTA: 8,5

BANCA EXAMINADORA



Prof. Ms. Isabela Lemos Arteiro  
Orientadora



Prof. Ms. Simone Marin Alves  
Examinadora



Psicóloga Danielle Nogueira Menezes  
Examinadora

## **DEDICATÓRIA**

Á Deus, por ter permitido chegar até aqui.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder a dádiva da vida. Por se fazer presente em minha caminhada e por não desistir de mim mesmo com as minhas fraquezas e contestações. Agradeço as coisas mais simples às mais complexas, tenho aprendido a valorizar todas elas.

Agradeço as minhas mães, Francisca e Rosângela, por terem me proporcionado o que há de melhor em mim. Por ter me oferecido cuidado, amor, educação, valores. Por estarem comigo nos momentos felizes e não tão felizes também. As palavras jamais descreverão minha gratidão a vocês.

A meu pai, Sales, que sempre estimulou em mim o desejo de aprender. Sempre acreditou no meu potencial e apostou em mim.

A meus irmãos, Ademilson, Anderson e Lucas, por me apresentar de forma muito afetuosa o companheirismo, a cumplicidade e a lealdade. Estiveram presentes em todos os meus percursos concedendo muito apoio.

A meus tios, primos e sobrinhos agradeço toda dedicação e alegria despejadas nos momentos da minha vida.

A meus amigos que de modo muito afetuoso e divertido se fizeram presentes em minha vida. Compartilhando muitos momentos de alegria e dificuldades, todos com muito ânimo.

A minha orientadora, Isabela Lemos, por ter apostado e acreditado na minha ideia, trabalhada nesse presente estudo. Gratidão por sua dedicação, paciência, por ter se colocado de forma atuante a trabalhar nesse estudo e por oferecer seus conhecimentos.

A meus professores de Psicologia, sou muito grata por ter tido professores tão competentes. Cada um deixou marcas peculiares em minha formação.

A minha analista, Cristina Maia, por ter apostado em mim. Sou testemunha do seu desejo pela psicanálise e pela clínica. É uma analista que tomo como referência.

Por fim, agradeço a todos aos meus pacientes do estagio básico até o específico, todos foram indispensáveis a minha formação. Cada um me ofereceu aprendizados indescritíveis.

## RESUMO

A maneira de brincar carrega marcas do tempo histórico, a contemporaneidade não foge esta prerrogativa, nesta época destaca-se a absorção tecnológica nos brinquedos infantis. O contexto social favoreceu a chegada das novas modalidades do brincar, visto que as relações familiares e sociais foram modificadas. Os jogos eletrônicos é uma das formas de brincar que se fazem presentes no cotidiano das crianças e tem se propagado cada vez mais, reverberando no modo de vida dos pequenos sujeitos. Assim, o objetivo central do presente trabalho é refletir as repercussões do brincar na contemporaneidade, especialmente através dos jogos eletrônicos, no psiquismo da criança. Para isto, foi realizada uma revisão bibliográfica a partir da teoria psicanalítica acerca da temática, bem como a apropriação do documentário “Tarja Branca: A revolução que faltava” para ilustrar o assunto abordado. O percurso trilhado no estudo foi desde as transformações estéticas e atributivas do brinquedo ao longo da história, a função do brincar na infância para Sigmund Freud e Donald Winnicott, as brincadeiras da atualidade e as repercussões dos novos modos de brincar na criança.

Palavras-chave: Brincar, jogos eletrônicos, contemporaneidade, psicanálise.

## ABSTRACT

The way to play bears the marks of historical time, the contemporary world does not escape this prerogative at this time there is the technological absorption in children's toys. The social context favors the arrival of new modes of play, as the family and social relationships have changed. Electronic games is one way to play that is present in the daily lives of children and has spread increasingly reverberating in the way of life of the little guys. Thus, the main objective of this work is to reflect the impact of play in the contemporary world, especially through the arcades, in the child's psyche. For this, a literature review from the psychoanalytic theory about the theme was conducted, as well as ownership of the documentary "Tarja White: The revolution that lacked" to illustrate the subject matter. The path trodden in the study was from the aesthetic and attributive transformations toy throughout history, the role of play in childhood to Sigmund Freud and Donald Winnicott, the games of today and the impact of new modes of play in children

Keywords: Play, Electronic Games, Contemporaneity, Psychoanalysis.



## SUMÁRIO

1.0 - INTRODUÇÃO.....	06
2.0 - A HISTÓRIA DO BRINQUEDO.....	07
3.0 - A FUNÇÃO DO BRINCAR NA INFÂNCIA .....	09
3.1 - O brincar em uma perspectiva de Sigmund Freud.....	09
3.2 - O brincar para Donald Winnicott.....	10
4.0 - DISCUSSÃO SOBRE AS NOVAS FORMAS DE BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE A LUZ DO DOCUMENTÁRIO TARJA BRANCA.....	13

## 1.0 INTRODUÇÃO

Para iniciarmos nossa reflexão a respeito do brincar consideramos de fundamental importância situarmos o momento histórico que nos interessa, a fim de contextualizarmos a presente pesquisa. Como apresentado no título, tomaremos a contemporaneidade como terreno para as investigações em questão.

Para Franco (2008) o termo contemporaneidade atribui-se ao tempo que estamos vivenciando, marcado por várias mudanças em distintas esferas, tais como políticas, sociais, econômicas, bem como o atravessamento do avanço da tecnologia. A globalização ocupa um lugar específico na contemporaneidade, pois proporcionou maior rapidez ao acesso a informação, comunicação e interação *online*.

Dentre as várias características da contemporaneidade o que nos interessa apontar para a contextualização de nosso trabalho é o modo como a tecnologia, marca essencial de nosso tempo, tem influenciado diretamente a relação das crianças com o brincar. Sem dúvidas, a tecnologia tem alcançado as crianças e repercutido na forma pela qual as mesmas são percebidas na sociedade. O cotidiano infantil foi modificado, visto que a tecnologia, através de jogos eletrônicos e computadores, alteraram o brincar, a linguagem, o entretenimento e a relação com o consumo. Com isso, consideramos legítimo dizer que tais atributos do nosso tempo modificaram o modo de brincar das crianças e, conseqüentemente, seus modos de subjetivação. (Pront, 2005 apud Martins & Castro, 2011).

Cada momento histórico apresenta suas fragilidades, particularidades e características e a contemporaneidade não foge a esta prerrogativa. Dentre algumas questões contemporâneas discutidas no âmbito social e problematizadas pelas diversas áreas do saber, o estudo sobre as brincadeiras infantis faz-se importante, pois através dele conseguimos perceber o lugar que a criança ocupa na sociedade. Neste sentido, a análise das mudanças sofridas pelos brinquedos, bem como a relação da criança com os mesmos, nos oferece uma chave importante para acessar os novos posicionamentos da criança na cultura e na família.

Assim, o presente estudo tem por objetivo refletir, a partir de uma perspectiva psicanalítica, as repercussões do brincar no psiquismo da criança, tendo como foco central as normas formas de brincar comuns à contemporaneidade, especialmente os

jogos eletrônicos. Consideramos tratar-se de um estudo de muita relevância visto que, a contemporaneidade e seus efeitos não poupam nossas crianças, que por sua vez também são efeitos do tempo em que vivem. Além disso, a pertinência desta pesquisa se dá pelo fato de a infância ser um tempo estruturante e que determinará os modos de simbolizar, pensar e se relacionar com os objetos e o mundo, produzindo, assim, seus modos de subjetivação.

Cada época usará de modo específico o brinquedo. Para que esta noção fique mais clara, no tópico a seguir será apresentado, de forma sucinta, um percurso histórico sobre o desenvolvimento do brinquedo considerando suas transformações estéticas e atributivas, desde o seu pertencimento aos adultos como peças decorativas até atingir o público infantil. Em seguida, a partir da teoria psicanalítica, serão apresentadas as funções do brincar no tocante aos aspectos psíquicos. Por fim, discutiremos a partir do documentário “*Tarja Branca: A revolução que faltava*”, as brincadeiras da atualidade, os tipos e a relação da criança com o brincar e as repercussões dessas novas atividades na vida subjetiva da criança.

## **2.0– A HISTÓRIA DO BRINQUEDO**

De acordo com Rodrigues (2009) no século XI os adultos utilizavam pequenos objetos com o intuito de servir como enfeites decorativos de estantes ou de túmulos como forma de amuleto. Na Idade Média esses objetos do universo adulto foram oferecendo lugar para os brinquedos, uma vez que despertavam a curiosidade das crianças.

De acordo com Walter Benjamin (2013), Karl Gröber realizou um estudo acerca da história dos brinquedos, enfatizando a cultura europeia, principalmente a Alemanha, por se tratar de um país com forte produção na indústria de brinquedos. Conforme aponta o autor, a fabricação de brinquedos não foi invenção de apenas uma categoria profissional. O objeto poderia ser comprado com vendedores de marcenaria, vendedores de ferragens, mascates de feiras e etc. No século XVIII surgiram as restrições corporativas que correspondia à fragmentação da fabricação. O brinquedo tornou-se um produto secundário das manufactureiras, ou seja, cada qual produzia no objeto a especialidade de seu ramo, o que ocasionou o encarecimento do produto.

Os brinquedos passaram a ser distribuídos ao pequeno comércio. Nessa mesma época exigiu-se que os artistas produzissem objetos artesanais em proporções menores. A partir daí, surgiram os brinquedos em miniaturas. Esses brinquedos convocavam os olhares dos familiares acerca das brincadeiras para precaver o acontecimento de um possível acidente. No século XIX, com o avanço da industrialização, o autor aponta para perda do caráter discreto e em miniatura dos brinquedos, e os mesmos têm os tamanhos aumentados, retirando a ligação dos pais com a criança na hora do brincar. Também o material utilizado na confecção dos brinquedos sofreu alterações. Desde o tempo patriarcal, argilas, madeiras e tecidos eram elementos que serviam para produção dos brinquedos, sendo aos poucos substituídos por plásticos e outros.

De acordo com Silva e Homrich (2010) com o avanço da Revolução Industrial, na metade do século XX, os brinquedos de plásticos começaram a ser criados e comercializados, a fabricação em grande quantidade popularizou o brinquedo e ultrapassou fronteiras. Elementos do mundo adulto ganham destaque nessa produção como aviões, trens, bonecas na moda. Os brinquedos recebem tecnologia de sons, ruídos, piruetas etc.

Conforme expõe Miranda (2002) o surgimento da tecnologia confunde-se com a história da ciência no tempo da modernidade. A revolução industrial desencadeia a tecnologia e a ciência. A tecnologia utiliza formulações para realizar implementos e aparelhos que obedeça ao homem, entretanto é algo complexo que exige conhecimentos, técnicas, agentes, instituições etc. Para o autor citado a tecnologia está a serviço do poder político e econômico baseado no capitalismo.

Conforme aponta Rodrigues, Lopes e Mustaro (2010) em 1950 surge a ideia de usar os computadores como ferramenta de jogos. Esta iniciativa surge na tentativa de questionar a “inteligência” dos computadores, após dois anos desta idealização surge o primeiro jogo em um computador, semelhante ao jogo da velha. Em 1960 foi criada a primeira comunidade on-line, que logo foi articulado com recursos do e-mail, bate-papo e jogos online. Essas ferramentas devido a sua atratividade e aceitação por parte da população tornaram-se cada vez mais popular. Ainda no mesmo ano surge o primeiro *videogame*, usado inicialmente apenas na televisão e ainda não possuía sons, imagens coloridas e com pouca quantidade de jogos. No entanto, em 1980 surgem as empresas que incluem nesses objetos progressos tecnológicos. Os *videogames* mais recentes possuem uma avançada capacidade de rapidez e processamentos gráficos, fazendo com que fique mais semelhante com a imagem real.

Com o avanço da tecnologia os jogos não ficaram restritos aos computadores e *videogames*, foram expandidos aos novos aparelhos, como os *smartphones* e os *tablets*. O público infantil tem cada vez mais acesso ao consumo dos novos aparelhos mencionados. Os *tablets*, por exemplo, fazem sucesso com as crianças a partir de quatro anos, o uso do aparelho aumentou 13% de acordo com a pesquisa da empresa *Kids do NPD Group titled Kids and Consumer Electronics* (Braz, 2012 apud Hernandez, et al, 2012).

### **3.0 - A FUNÇÃO DO BRINCAR NA INFÂNCIA**

#### **3.1 - O brincar em uma perspectiva de Sigmund Freud**

Freud em seu texto intitulado *Escritores Criativos e Devaneios* (1908/1907) atribui aos escritores criativos a competência de transcrever em forma de arte literária as emoções humanas. O autor compara esses escritos ao brincar infantil, pois a criança despense a mesma emoção em suas atividades. A criança ao brincar consegue ligar elementos da realidade a sua brincadeira, contudo estabelecendo diferenças entre elas. O brincar da criança é determinado por seus desejos, especialmente um em particular: o desejo de ser adulto e ter o domínio de si.

O brincar da criança é determinado por desejos: de fato, por um único desejo – que auxilia seu desenvolvimento – desejo de ser grande e adulto. A criança está sempre brincando “de adulto”, imitando em seus jogos aquilo que conhece da vida dos mais velhos. (Freud,1908, p.137)

Freud apresenta que na vida adulta o brincar não é abandonado, mas substituído pela fantasia. Contudo, a diferença evidente entre a criança e o adulto é a de que o brincar é facilmente percebido e expressado pela criança, por não se intimidar frente às suas criações. Já o adulto reprime suas fantasias pelo fato de estar mais submetido ao efeito do recalque e da moral social, tendo em vista que a fantasia é a realização de um desejo inalcançado e proibido.

O pai da Psicanálise finaliza seu texto mostrando que o autor criativo desperta, no tempo presente, lembranças de seu passado, com o intuito de serem elaboradas através de sua obra. A obra literária provoca prazer, visto que estão atrelados aos nossos

devaneios escondidos e representam a realização de desejos. Assim, na vida adulta, a obra literária e o devaneio são substitutos do brincar infantil.

Freud no texto nomeado *Além do Princípio do Prazer* (1920) expõe sua observação acerca de uma criança de um ano e meio de idade que realizava o ato de brincar com o carretel amarrado com um cordão. A brincadeira consistia no arremesso do carretel para longe (*fort*), em seguida puxava o carretel de volta para suas mãos (*da*), repetindo essa ação inúmeras vezes. De acordo com o autor, essa brincadeira consistia na elaboração da vivência de separação com a mãe através deste jogo. Desta forma, algo que a criança havia experimentado de modo passivo é posto em ação para fins de elaboração da experiência. O autor compreende que na brincadeira haveria uma espécie de vingança ou retaliação em relação a sua mãe por ter partido e lhe abandonado. Desta forma, não só a relação com a mãe é expressa através do brincar, mas também outras situações marcantes da vida da criança ganham cena nas brincadeiras para fins de organizá-la psicologicamente.

### **3.2- O brincar para Donald Winnicott**

Donald Winnicott, pediatra e psicanalista inglês, toma o assunto do brincar como um de seus principais objetos de estudo, encarando tal temática de maneira distinta a outros trabalhos nesta área. Para ele, as fases iniciais da vida tem uma grande importância na história do sujeito. A primeira experiência do bebê com o mundo condiciona sua organização psíquica. Winnicott inicia seus estudos sobre o brincar a partir da conceituação dos fenômenos transicionais.

No texto *Desenvolvimento Emocional Primitivo*, Winnicott (1945) apresenta a existência de três processos no desenvolvimento emocional do bebê que ocorrem muito cedo: a integração, a personalização e a apreciação do tempo e do espaço. A integração deve ocorrer no início da vida através das experiências de aquecimento, acolhimento, sustentação e amparo, experiências nomeadas por Winnicott como *holding*. Também os sons, cheiros e toques, que se repetem, vão proporcionando ao bebê a experiência de *continuidade do ser*, fundamentais para o seu processo de subjetivação. Os cuidados despendidos ao bebê devem proporcionar, ainda, o que Winnicott denominou por processo de personalização, ou seja, a experiência de pertencer a um corpo próprio.

Na relação com o seio materno o bebê tem ideias predatórias e desejo de se satisfazer através do seio materno, do lado da mãe há um seio que produz leite e o

desejo de saciar um bebê faminto. Contudo, para que um encontro se concretize na dupla mãe-bebê é preciso que ambos vivam juntos essa experiência. Espera-se que a mãe seja madura e que compreenda a situação do seu bebê, fornecendo a ele a oportunidade do primeiro vínculo. “É tarefa da mãe proteger o seu bebê das complicações que ele ainda não pode entender, dando-lhe continuidade aquele pedacinho simplificado do mundo que ele, através dela, passa a conhecer” (Winnicott, 1951, pg. 228). Neste tempo, a mãe deve nutrir e permitir ao bebê a experiência de onipotência, que se dá pela ilusão de tudo ser criado por ele, inclusive o seio materno.

Durante os cinco e os seis meses ocorrem uma mudança importante no desenvolvimento emocional do bebê em virtude do surgimento da *experiência de desilusão*. A mãe suficientemente boa é aquela que em um determinado momento pode falhar, deixar espaço para que o bebê abandone o tempo da onipotência, e isso se dará através da apresentação dos objetos, como pequenas partes do mundo e da realidade. Nessa etapa, o bebê consegue capturar os objetos e guiá-los a sua boca e, até mesmo, deixá-los cair no chão. Assim, através desta “brincadeira” compreende que possui um interior e que existem coisas que pertencem ao exterior. Outra descoberta importante é que, através dos objetos, ele pode obter e extrair prazer do que é externo. É perceptível para o bebê que sua mãe também possui elementos internos e externos, ainda que seja desorganizado. Geralmente outro avanço nesse momento é o relacionamento com outras pessoas fora sua mãe.

Winnicott em seu texto *Objetos Transicionais e Fenômenos Transicionais* (1951) trabalha a noção de uma área intermediária de satisfação oral que não passa pela presença da mãe. Entre os quatro e doze meses, o bebê começa a realizar a ação de colocar o polegar na boca, proporcionando a estimulação do orifício oral e uma experiência de apaziguamento e satisfação. Paralelo a isso, ocorre à produção de sons e a introdução de objetos externos para alcançar a mesma finalidade. Acontecimentos desta ordem foram denominados pelo autor como *fenômenos transicionais*, que se dará concomitantemente a eleição de um *objeto* (chamado transicional) que auxiliará a criança contra a ansiedade de separação, principalmente em momentos como a hora de dormir, algum ataque ao corpo ou outras experiências que representem uma ameaça.

É o estabelecimento de uma relação de confiança entre a mãe e a criança que proporcionará a criação de um lugar denominado de espaço potencial (que não é externo nem tampouco interno) que favorecerá, por sua vez, o contato com os objetos. O espaço potencial é uma área neutra, ficarão experiências que faz parte do sujeito, do seu mundo

interno, do meio externo e das fantasias. A capacidade criativa e a experiência do brincar se localiza exatamente no espaço potencial de cada sujeito. Com o passar do tempo, Winnicott observa que o objeto transicional vai perdendo espaço para os brinquedos, que se tornam os principais companheiros da criança nos primeiros anos de vida. Importante citar que: “Os grandes avanços do ser humano partiram de curiosidades. E a curiosidade é algo que está intrínseca na brincadeira. Você brinca você descobre” (Domingos Montagner, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

É perceptível em observação de crianças no ato de brincar que tais atividades lhes proporcionam enorme prazer. Porém, o brincar é mais do que um ato excitante, é uma experiência criativa que promove o crescimento infantil e possibilita o sujeito construir seu eu (self) e alcançar a socialização. Além disso, as brincadeiras também oferecem um espaço para transferir suas angústias, desenvolver suas emoções.

“Brincar é a linguagem do espontâneo, brincar é usar o fio inteiro de cada ser. Quando você usa seu fio de vida inteiro, você está brincando, isso é profundamente sério” (Maria Amélia Pereira, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

O brincar proporciona inúmeros benefícios ao desenvolvimento infantil, dentre eles a promoção da comunicação e o desenvolvimento da linguagem. Há jogos e brincadeiras que estimulam a cognição e o desenvolvimento intelectual, pois são testados possibilidades de ações e planejamento de estratégias, fato que os adultos não permitem para evitar riscos. Os jogos em grupos promovem o convívio grupal e os posicionamentos diante das situações vividas. Da brincadeira é possível extrair elementos culturais, como códigos, regras e diferentes papéis. Além disso, a exploração dos sentidos (tato, olfato, visão, paladar, audição) e as habilidades motoras também são desenvolvidas através do ato de brincar (Cardazzo & Vieira, 2007). Para Winnicott, o brincar é algo primário, universal e resultado de saúde. Em suas palavras: “A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência do controle de objetos reais” (Winnicott, 1971, p. 71).

Para o autor supracitado é somente no brincar que o ser humano seja criança ou adulto encontra a si mesmo, e atinge sua capacidade criativa, e é através da criatividade que o sujeito encontra seu eu (self).

“A atividade mais séria das crianças é brincar. Mas isso deveria servir para redefinir o que é “sério”. Nós, adultos, não somos sérios, ou seja, a



seriedade é ficar focado ou levar uma coisa até as últimas consequências, que é o que a criança faz quando brinca” (Ricardo Goldenberg, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava)

#### **4.0–DISCUSSÃO SOBRE AS NOVAS FORMAS DE BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE A LUZ DO DOCUMENTÁRIO TARJA BRANCA.**

O documentário Tarja Branca: A revolução que faltava, foi dirigido por Cacau Rhoden e produzido por Estela Renner, Luana Lobo e Marcos Nisti no ano de 2013. Psicanalista, escritores, dançarinos, poetas, feirante, artesão, pedagogos entre outros convidados foram chamados para falar sobre suas relações com o brincar, a função da brincadeira para a criança e para o adulto. Neste sentido, tomaremos algumas falas presentes no documentário a fim de ilustrar a discussão a respeito das novas formas de brincar na contemporaneidade. Todas as falas ressaltam a importância do brincar, não como algo fugaz e dispensável, mas como sério e constituinte. O brincar é uma experiência que favorece a liberdade, plenitude, criatividade e o sentimento de estar completo. A sociedade atual tem encarado a brincadeira como algo inútil, e isso têm derivado sujeitos doentes, pois estão enclausurados na máquina ditada pelo contexto social contemporâneo.

“Estou pela revolução que falta que é a da criança. É essa que nos vai tirar desse mal-estar, dessa tristeza generalizada, que sentimos nas pessoas, essa falta de alegria que estamos vivendo” (Lydia Hortelio, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

A brincadeira é uma prática comum no cotidiano das crianças, no entanto cada época influencia e define os modos de brincar na infância. A globalização tornou algumas brincadeiras comuns entre as crianças e modificaram algumas brincadeiras específicas de alguns territórios, por exemplo, brincadeira como a do passa anel passou a ser realizada através de *sites* disponíveis na *internet*. Brinquedos de outrora como carrinhos, bola, bonecas de porcelana, de pano, marionetes, fantoches, pipa, iô iô, pião, bolinha de gude, peteca, entre outros, foram extinguidos ou esquecidos entre as crianças da contemporaneidade.

Na atualidade, as práticas que têm ganhado destaque são jogos virtuais disponíveis na *internet*, jogos de *vídeo game*, programas televisivos. Assim, para que as crianças possam realizar essas ações alguns objetos tecnológicos precisam ser

adquiridos: como computadores, celulares, *tablets* e outros objetos eletrônicos. As crianças passam um longo tempo nessa atividade, visto que os jogos são extensos e exigem muita concentração para que seja concluído. Há pouca possibilidade de criação, pois já existe um roteiro pré-determinado. Para Corso & Corso (2011) geralmente os brinquedos da atualidade estão contextualizados em uma história o que fazem as crianças ficarem presas nessa reprodução de significados, impossibilitando sua capacidade de criação. É importante ofertar as crianças objetos menos carregados de significados, para que possam utilizar seus recursos da imaginação.

O movimento do corpo está, na maioria das vezes, “fora” da brincadeira, pois basta apenas clicar o botão do mouse ou tocar a tela (Cairolí, 2010). Além disso, tais modalidades de brincadeiras no cenário contemporâneo são atravessadas por aspectos sociais, dentre eles o apogeu do capitalismo que contribui para o fortalecimento da individualidade e o isolamento dos sujeitos.

“Dentro do mundo, de uma produção capitalista onde o indivíduo tem que gastar 8, 10, 12 horas dentro de um trabalho sério produtivo, evidentemente o brincar é mal visto” (Ricardo Goldenberg, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

O início da década de setenta, representou um momento de grande crescimento da indústria de brinquedos. Tal fato foi determinado por mudanças no contexto social que repercutiu nas relações sociais com as crianças. Uma das mudanças importantes sofrida pela família urbana foi o aumento da presença das mulheres no mercado de trabalho e, conseqüentemente, a redução das mesmas em seus lares desempenhando o papel de cuidadoras de seus filhos (Pinsky, 1979).

Há que se considerar também o crescimento das grandes metrópoles, gerando aumento nos índices de criminalidade urbana como um fator preponderante nas formas de brincar e conviver no universo infantil. Assim, a rua é retirada do espaço de brincadeiras das crianças, pois representa uma situação de perigo. Neste sentido, cada vez mais a criança fica restrita a seu domicílio e suas atividades e brincadeiras precisam se adaptar aos pequenos espaços em que residem. Este é inevitavelmente um fator que justifica o fato de elas estarem por mais tempo concentradas em programas televisivos e jogos eletrônicos.

Temos aí crianças, que em sua forma de brincar, se movimentam cada vez menos e, além disso, em suas brincadeiras são pouco estimuladas a criar (Pinsky, 1979).

Não nos parece novidade afirmar que o avanço tecnológico e a revolução eletrônica influenciou o modo de vida das pessoas. A internet, por exemplo, proporcionou novas maneiras de comunicação. No ciberespaço não há fronteiras, pessoas de todos os lugares do mundo estão conectadas. Esses elementos referidos repercutiram na subjetividade dos sujeitos da contemporaneidade. No tocante a criança, o contexto atual oferta um novo repertório de atividades, entre elas, assistir televisão, jogar videogames, navegar na internet. A indústria lúdica vem ganhando cada vez mais espaço. Os brinquedos artesanais foram substituídos por brinquedos industrializados, produzidos em novos materiais e valorizando a estéticas.

Outro aspecto relevante a essa temática é o efeito produzido nas crianças pelas produções nas áreas de comunicação e publicidade, que dá ao brinquedo um destaque e um papel de extrema importância para suas vidas. A lógica capitalista-consumista, presente no mercado, encontrou nos pequenos uma vulnerabilidade e permeabilidade para aumentar de forma significativa seus lucros. Uma criança, ao ver um brinquedo que o colega adquiriu e que é veiculado pela televisão como indispensável à sua alegria, ver-se-á na angústia de ter que possuir, caso contrário estará fora do circuito social a que pertence.

Oliveira (2007), partindo da noção de que o brincar deve possibilitar o desenvolvimento da criatividade, prazer, espontaneidade e autonomia, critica os novos modos de brincar das crianças de nossa geração, pois trazem a marca da normatividade e das regras, inviabilizando a criatividade da criança. Os livros e os manuais ofertam à maneira correta que deve ser realizada a brincadeira. As novas modalidades de brincadeiras tecnológicas estão caracterizadas por serem estáticas e padronizadas, gerando a impossibilidade da ação criativa da criança.

“Quando uma criança pensa eu quero fazer um carrinho, mas quando ela pensa, tem esse estalo eu quero e consigo fazer é o início do ciclo do brincar. Esta sociedade em que estamos vivendo, esse ciclo do brincar, a criança só pega no final. Porque o desejo já está dado pela indústria, a criação está dada pelos inventores, os engenheiros que fizeram o brinquedo. E a criança pega o brinquedo pronto, brinca com ele, mas já que outro, mas não tem a coisa por completo” (David Reeks, documentário Tarja Branca: A revolução que faltava).

A contemporaneidade está marcada pelo narcisismo parental, os pais estimulam desde as fases iniciais, para que seus filhos alcancem a “perfeição”. Os brinquedos são ofertados em excesso, como forma de tamponar alguma falta fomentada por seus pais.

Brinquedos que chegam prontos, que muitas vezes faz-se necessário apenas apertar um botão, que não deixam ‘marcas’ em seu meio e em seu corpo. Para a autora são cópias do social onde vigora o moderno, *light* e *clean*. A nosso ver os videogames e os jogos eletrônicos não possuem a mesma dimensão simbólica dos brinquedos como carrinhos e bonecas. As novas formas de brincar na contemporaneidade estão marcadas por novidades incessantes, decorrente do capitalismo. Em relação aos jogos eletrônicos, pode-se perceber que a criança é retirada da possibilidade de criação, pois é um brinquedo que promove imagens para que as crianças brinquem com elas (Meira, 2003).

De acordo com Meira (2003) o olhar do Outro também deixa marcas no brincar, pois a vigilância em relação às brincadeiras tem o intuito de proteger a criança para que nada fora do esperado aconteça, provocando a inibição da criança no tocante a sua capacidade de criação nas brincadeiras. Além do que, a criança é vista a partir do prisma contemporâneo, onde as novidades devem ser constantes, demandando sempre um novo brinquedo e as repetições nas brincadeiras são vistas como monótonas e “perda de tempo”.

As crianças da atualidade estão ocupadas por várias atividades a serem realizadas cotidianamente, como as aulas de idiomas, as praticas de esportes etc. Os pais ou responsáveis conduzem as crianças a aprender um novo idioma para prepará-los para o futuro mercado de trabalho, a prática de esportes para terem uma vida saudável, aulas de reforço para manter o bom rendimento escolar. O estímulo à realização das tarefas é percebida como mais importante, no sentido de ser mais produtivo, o tempo é preenchido predominantemente por ocupações percebidas como necessárias e promissoras. O ócio é abolido a todo e qualquer custo, pois é visto como inútil. Portanto, a brincadeira nessa lógica ocupa posição fugaz e substituível. O brincar no dia a dia ocupa um lugar pequeno ou quase inexistente.

“Existe uma tendência hoje em dia, para as crianças de ocupar o tempo inteiro deles com atividades, aulas, monitoria. Eu gosto de deixa-los sem fazer nada. Eles ficam meio aflitos, às vezes. Elas dizem: Não tenho nada para fazer, então não faz nada, senta olha pro teto, pensa em algo. Acho muito importante ter tempo para não fazer nada” (Domingos Montagner, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

Para Meira (2003) a brincadeira outrora era condutora da realização de laços sociais, pois promovia a socialização. Porém, na atualidade o brincar torna-se solitário, e não solidário. As brincadeiras estão caracterizadas por batalhas onde se busca ser

vencedor, provocando as relações mais frágeis com outras crianças, não se busca conhecer o parceiro da brincadeira, mas ganhar a partida do jogo.

No brincar a criança vai aprender a achar solução para problemas sozinha. É onde ela vai aprender a colaborar, a conviver com os outros, com o diferente e o não diferente, a pesquisar, a olhar tudo que existe com um olhar criativo. (Ana Lucia Vilela, documentário Tarja Branca: a revolução que faltava).

Os autores Bittencourt e Maia (2008) analisaram a brincadeira infantil na contemporaneidade, a partir das falas trazidas pelas crianças no estudo realizado. Perceberam através dos discursos dos pequenos sujeitos elementos criativos, no entanto repletos de materialismo, comodismo, imediatismo e falta de inventividade. Nos discursos foi evidenciado o ato de criar marcado pela inquietude e falta de paciência, perdendo o espaço potencial e a chance de aprender e ensinar a partir de sua criação. Assim, percebe-se que esses aspectos elencados repercutem no desenvolvimento da criança, já que inferem no brincar e conseqüentemente na simbolização da criança.

A partir do brincar é despertada na criança a curiosidade, a qual provocará o desejo de aprender e conhecer a si próprio, bem como o meio a qual está imerso. Para aprender é preciso deixar-se ser surpreendido, ser tocado pela riqueza da linguagem. É necessário reconhecimento próprio para poder produzir, responder sobre si, responsabilizar-se, ser criador e criativo. E, para criar é preciso recriar, consertar. A primeira experiência de autoria é através do brincar (Bittencourt, 2008). A esse respeito, Bittencourt e Maia (2008) interrogam:

Na horizontalização existente atualmente entre pais e filhos, como podem os pais ofertar aos filhos modelos de identificação suficientemente bons? Como podem esses filhos se autorizarem a pensar por si sós se a eles não foi dado o espaço de poderem criar o seu próprio brinquedo? Como podem esses filhos (re)conhecerem o seu direito de autoria de pensar e criar? É a partir da diferenciação que surge a possibilidade de simbolização e de separação. Se pais e filhos se sombreiam, como o espaço do simbolizar pode aparecer sem estar, de certa forma, truncado ou mal constituído?

Nas organizações familiares de nosso tempo, a maioria dos filhos não encara os pais de forma hierarquizada, como figura de superioridade e as relações estão cada vez mais horizontalizadas, permeadas pela amizade e companheirismo. Isso por si só não é um problema obviamente, contudo o que nos preocupa é o fato deste tipo de relação

criar uma “falsa autonomia”. Vejamos o paradoxo: se por um lado temos pais mais liberais e menos autoritários, por outro nossa cultura produz sujeitos mais dependentes, menos autônomos, acostumados a encontrar tudo pronto e a mão, perdendo, assim, a oportunidade de desenvolver competências como iniciativa, criatividade e invenção.

A contemporaneidade traz consigo inúmeras demandas e desafios, as novas modalidades de brincar atingem as crianças da atualidade. É inegável que as novas brincadeiras atuais estão postas e atingem o público infantil, é da ordem do impossível abster as crianças desses contatos. Visto que, o acesso aos brinquedos eletrônicos são frutos de um marco tecnológico e social. Esses brinquedos são oferecidos de forma pronta reduzindo a capacidade de criação, os roteiros são pré-determinados diminuindo a possibilidade de invenção e autonomia. Portanto, é importante que os elementos que proporcionam benefícios ao desenvolvimento infantil pertencente ao brincar sejam resgatados e fortalecidos.

## **5.0 CONSIDERAÇÕES FINAS**

O desejo em analisarmos a temática abordada no presente estudo, surge em meio a um questionamento acerca da brincadeira na contemporaneidade. Algumas interrogações apareceram: Quais as repercussões da internet, dos jogos eletrônicos na criança? Como anda a relação da criança na atualidade com o brincar, continua tão instigante quanto no passado? Há prejuízos no desenvolvimento psíquico? Como essa sociedade capitalista tem atingido as crianças?

Partimos de uma visão crítica acerca do brincar e constatamos ao longo do estudo que predomina os aspectos negativos de tais brincadeiras, mesmo havendo estudos que abordam as partes benéficas nestes novos modos de brincar. É perceptível através da observação atenta de crianças que tais brincadeiras diminuem a espontaneidade e as instiga a continuidade incessante. Os corpos parados, alta concentração, impulsionados por novas fases e novos jogos, solitários, silenciosos, reagem com pouca tolerância os momentos que são negados os jogos, a internet e televisão. A nosso ver esse posicionamento infantil diante da brincadeira, diz de um sintoma social, refletindo também o comportamento do adulto de nossa sociedade, que por sua vez tem estado cada vez mais voltado para atividades solitárias, concentrados em seus aparelhos tecnológicos e nas preocupações pertencentes à vida adulta.

Este estudo nos proporcionou novos e inúmeros conhecimentos acerca do desenvolvimento infantil e da importância do brincar neste processo. A nosso ver, a essência e a espontaneidade tão presentes na infância vão se diluindo em meio a aparatos tecnológicos cada vez mais avançados. Isso nos implica também enquanto psicólogos, visto que a criança é um público presente em qualquer serviço, e o contexto social repercute na vida dos sujeitos, as marcas nas crianças do brincar promovido na contemporaneidade será mostrada na clínica ou em outro serviço.

Um questionamento mais forte me acompanha ao chegar à finalização deste estudo: como serão os futuros adultos? Já estamos em uma sociedade doente como bem demonstra o documentário apresentado no trabalho, onde a tristeza e a medicalização assumem uma presença central na vida de muitas das pessoas. O brincar como brilhantemente aponta Freud continua presente na vida adulta, contudo o que se verifica é que na atualidade não há tempo mais para isso. Como podemos ver a cultura popular que sempre fora um recurso brincante na vida adulta, também tem se perdido na contemporaneidade.

Winnicott analisa o brincar como propulsor da criação, invenção, autonomia, recurso simbólico de conflitos internos, e pouco se vê estas dimensões nos jogos eletrônicos, um brinquedos mais usados na atualidade.

## Referências

Benjamin, Walter. (1984). Reflexões: A criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus.

Bittencourt, M. I, Maia, & M.V.M. (2008). Do carrinho de Rolimã ao vídeo game: Reflexões sobre a criatividade e a autoria de pensamento na contemporaneidade. *Rev. Vivência*, n. 31, p.111-120. Recuperados em: [http://www.cchla.ufrn.br/Vivencia/sumarios/31/PDF%20para%20INTERNET\\_31/cap%2007\\_MARIA%20INES\\_E\\_MARIA%20VITORIA.pdf](http://www.cchla.ufrn.br/Vivencia/sumarios/31/PDF%20para%20INTERNET_31/cap%2007_MARIA%20INES_E_MARIA%20VITORIA.pdf).

Cairolí, P. (2010). A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*, vol.2, n.1, p. 340-348. Recuperados em: <https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45/45>.

Corso, D. L., & Corso, M (2011). A psicanálise na terra do nunca: ensaios sobre a fantasia.

Dias, D.R, Consta, &A. M.N. (2012). O brincar e a realidade virtual. *Cad. Psicanál.- CPRJ*, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 85-101.

Recuperados em: [file:///C:/Users/user/Desktop/11-O-BRINCAR%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/user/Desktop/11-O-BRINCAR%20(2).pdf).

Franco, C. P. (2008). A contemporaneidade através de um olhar multicultural. *Rev. Eletrônica do Instituto de Humanidades*, v. 07, n. 27.

Recuperados em: [http://www.claudiofranco.com.br/textos/franco\\_unigranrio\\_03.pdf](http://www.claudiofranco.com.br/textos/franco_unigranrio_03.pdf).

Freud, Sigmund. (1920). Além do principio do prazer. In: S. Freud, Edição standard brasileira das obras psicológicas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro, vol. 18, ed. Imago.

Freud, Sigmund. (1908).Escritores criativos e devaneios. . In: S. Freud, Edição standard brasileira das obras psicológicas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro, vol. 09, ed. Imago.

Hernandez, D. M, et al. (2012). A Popularização dos Smartphones e Tablets. Pesquisa de educação tecnológica, Hertolândia. Recuperados em:

[http://www.etehortolandia.com.br/novo/files/ptcc\\_smartphones.pdf](http://www.etehortolandia.com.br/novo/files/ptcc_smartphones.pdf)

Meira, A. M. (2003) Pequenos brinquedos jogos sem fim – O sintoma no brincar da criança contemporânea. *Novos Sintomas*, Salvador: Ágalma.

Miranda, A.L. (2002). Da natureza da tecnologia: Uma análise filosófica sobre as dimensões ontológica, epistemológica e axiológica da tecnologia moderna. *Dissertação de pós-graduação em tecnologia*, Paraná. Recuperados em: [http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/dissertacoes/2002/ppgte\\_dissertacao\\_102\\_2002.pdf](http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/dissertacoes/2002/ppgte_dissertacao_102_2002.pdf).

Rhoden, C. (2013). Documentário tarja branca: a revolução que faltava [Filme-vídeo].

Rodrigues, L.M. (2009). A criança e o brincar. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Rural do Rio de Janeiro.

Recuperados em: [http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra\\_RODRIGUES.pdf](http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf).

Martins, L. T.,& Castro, L.R. Crianças na contemporaneidade: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez e Juventud*, v. 2, pp. 619-634.

Recuperados em: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v9n2/v9n2a10.pdf>.

Oliveira, M. R.F. O brincar na sociedade de consumo: Em busca da superação da lógica de padronização e propriedade do brinquedo. *Revista eletrônica de educação*, n. 01. Recuperados em: [http://web.unifil.br/docs/revista\\_eletronica/educacao/Artigo\\_03.pdf](http://web.unifil.br/docs/revista_eletronica/educacao/Artigo_03.pdf).

Pinsky, M. (1979). Pensando o brinquedo. Caderno de pesquisa Fundação Carlos Chagas, n. 31.

Recuperados em: <http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/1664/1651>.



Silva, D. C., & Homrich, M.T. (2010). Brincadeiras e brinquedos na atualidade: Breve contribuição articulando a infância e a escola. *Revista Reflexão e Ação*, v. 18, n. 2, pp. 198-213.

Recuperados em: <http://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/1561/1927>.

Rodrigues, L.C., Lopes, R.A.S.P., Mustaro, P.N. Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. Universidade Presbiteriana Mackenzie, Dept. Ciência da Computação.

Recuperados em:  
<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc2.pdf>.

Winicott, D. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

Winicott, D. (2000). Desenvolvimento emocional primitivo. In: *Da pediatria a psicanálise: Obras escolhidas*. Rio de Janeiro, Ed. Imago, ed. 02.

Winicott, D. (2000). *Objetos Transicionais e Fenômenos Transicionais*. In: *Da pediatria a psicanálise: Obras escolhidas*. Rio de Janeiro, Ed. Imago, ed. 02.