

AUTOCONSERVAÇÃO E ANULAÇÃO DO SER INFANTIL EM TEMPOS DE DOMINAÇÃO TECNOLÓGICA AMPLIADA

*Luciane Neuvald*¹

 <https://orcid.org/0000-0002-1566-7030>

*Adonias Nelson da Luz*²

 <https://orcid.org/0000-0003-0532-7355>

*Rui Carlos Mayer*³

 <https://orcid.org/0000-0001-8308-8180>

Resumo: O artigo objetiva elucidar o vínculo da tecnologia com a sociedade capitalista, com o seu modo de produção e de relação social, bem como tece reflexões acerca da forma como as mídias digitais operam e sobre as pesquisas que mostram como as mídias digitais se têm configurado no cotidiano das crianças e dos jovens. A questão que se coloca é a de que a autoconservação da infância, ou seja, a sua existência e a sua visibilidade nesse contexto, pressupõem a sua anulação, a destituição de sua identidade e de suas culturas. A perspectiva eleita é a da teoria crítica da sociedade, pela qual se evoca a lembrança da promessa emancipatória, ameaçada pelo poder adaptativo da totalidade. Sendo assim, neste artigo não se considera que a infância estaria fadada a desaparecer, tampouco que está ileso do poder integrador da sociedade altamente racionalizada e organizada, mas se defende a necessidade de uma adequada valorização das culturas infantis.

Palavras-chave: Infância; Sociedade Industrial; Tecnologia; Culturas Infantis.



¹ Doutora em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP – Araraquara). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação e do Departamento de Pedagogia da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). E-mail: lucianeneuvald@unicentro.br

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). E-mail: prof.adoniasluz@outlook.com

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). E-mail: ruicmayer@gmail.com

SELF-CONSERVATION AND ANNULLATION OF CHILD BEING IN TIMES OF ENLARGED TECHNOLOGICAL DOMINATION

Abstract: The article aims to elucidate the link between technology and capitalist society, with its mode of production and social relationship, as well as weaves reflections on the way in which digital media operate and on the research that shows how the digital media it has been configured in the daily life of children and young people. The question that is placed is that the self-conservation of childhood, that is, its existence and its visibility in this context, presuppose its annulment, the dismissal of its identity and its cultures. The elected perspective is that of the critical theory of society, whereby evokes the memory of the emancipatory promise, even threatened by the adaptive power of the totality. Being like this, in this article it is not considered that childhood is destined to disappear, nor that it is unharmed by the integrative power of a highly rationalized and organized society, but is defended rather the need for an adequate appreciation of children's cultures.

Keywords: Childhood; Industrial Society; Technology; Child Cultures.

AUTOCONSERVACIÓN Y ANULACIÓN DEL SER INFANTIL EN TIEMPOS DE DOMINACIÓN TECNOLÓGICA AMPLIADA

Resumen: El artículo tiene por objetivo dilucidar el vínculo de la tecnología y la sociedad capitalista, con su modo de producción y relación social, así como teje reflexiones acerca de la forma como los medios digitales operan y sobre las investigaciones que muestran cómo se han configurado los medios digitales se tienen configurado en la vida cotidiana de los niños y jóvenes. La cuestión que se pone es que la autoconservación de la infancia, es decir, su existencia y su visibilidad en este contexto, presuponen su anulación, la destitución de su identidad y sus culturas. La perspectiva elegida es la de la teoría crítica de la sociedad, por la cual evoca la memoria de la promesa emancipadora, aun cuando esté amenazada por el poder adaptativo de la totalidad. Así siendo, en este artículo no se considera que la infancia esté destinada a desaparecer, tampoco que esté ilesa del poder integrador de una sociedad altamente racionalizada y organizada, sino que se defiende la necesidad de una adecuada valorización de las culturas infantiles.

Palabras clave: Infancia; Sociedad Industrial; Tecnología; Culturas Infantiles.

Introdução

O conceito de autoconservação é utilizado por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer (1985), em sua *Dialética do esclarecimento*, para deslindar a situação vivenciada por Ulisses, o herói da *Odisseia*⁴, eleito pelos autores como figura prototípica do esclarecimento e da racionalidade burguesa. O episódio mais elucidativo da condição vivida pelo personagem é aquele no qual Ulisses mente para o gigante Polifemo, dizendo

⁴ A *Odisseia* é um poema épico da literatura clássica grega, tradicionalmente atribuído ao lendário Homero (ca. séc. VIII a. C.), e que narra os riscos enfrentados por Ulisses e seus guerreiros no retorno à pátria, após a vitória na Guerra de Troia. Na luta constante para chegar ao seu destino, Ulisses está sempre atento e vigilante, a fim de não perder o foco no seu objetivo.

ser *oudeis* (em grego clássico, “ninguém”) e não Odisseu (Ulisses, na forma latina). Ao proceder dessa forma, ele explora a distinção, age de maneira astuta e fraudulenta, anulando a sua identidade, sacrificando-se na tentativa de escapar do sacrifício e do perigo.

Na *Dialética do esclarecimento* (Adorno; Horkheimer, 1985), os autores utilizam a autoconservação⁵ como sinônimo de adaptação. A adaptação expressa a sujeição do espírito às condições objetivas, por meio do pensamento pragmatizado e da paralisia da crítica em detrimento da unidade e da classificação do mundo, conforme a exigência do sistema econômico. A adaptação é corolário do realismo (ou pseudo-realismo) supervalorizado, ela se constitui em uma força poderosa, na qual os indivíduos são capazes de impor essa condição a si mesmos, fortalecendo o conformismo em relação ao mundo (Adorno, 1995).

Feitas essas considerações, cabe esclarecer a relação dessas ideias com a situação do ser infantil na sociedade atual, o que pode ser encontrado na fetichização da infância. Dessa forma, a visibilidade que as crianças assumem pelos meios de comunicação ocorre muito mais em função dos interesses exteriores (adaptativos) e voltados para a compreensão do ser infantil como um nicho de mercado, do que em função do desenvolvimento de suas capacidades. O aparecimento dessa questão na pauta do sistema capitalista requer um olhar crítico no sentido de compreendê-la como uma forma de explorar a distinção e de reforçar a ideia de que o mercado possibilita os produtos aptos a atenderem todas as nossas necessidades.

Não se trata de rejeitar a tecnologia, mas de pensá-la como um modo e uma relação de produção no contexto do sistema capitalista. Também se trata de pensar outras formas de brinquedo e de brincadeira, nas quais se possa valorizar a cultura e o protagonismo infantil, possibilitando que as crianças conheçam e interajam com o mundo e com os outros, de maneira plena e não apenas com o tocar de uma digital e com os olhos fixados em uma tela.

Assim como Ulisses, as crianças são convidadas a ficarem atentas, de olho nas telas dos celulares, computadores, tabletes e aparelhos de televisão. Elas são convidadas à

⁵ O termo “autoconservação” reaparece com frequência no livro *Educação e emancipação* e no texto *Teoria da semiformação*, ambos escritos por Adorno (várias edições). Neste artigo, ressalta-se o processo pelo qual um processo de *autoconservação* pode redundar em uma forma de *anulação*.

renúncia e a viver a sua infância de maneira fraudulenta e substitutiva, prevalecendo os interesses econômicos e sobrepondo a cultura digital às culturas infantis.

Cada vez mais as formas sociais e econômicas, segundo Adorno (1993), impregnam a constituição subjetiva e exercem influência sobre o processo de individuação que, ao se pautar na autoconservação, anula a vida na sua subjetividade. A objetividade social, ao penetrar no âmbito mais ínfimo da constituição subjetiva dos indivíduos, afirma a relação entre a composição orgânica dos indivíduos como um prolongamento da composição técnica do capital.

O desenvolvimento econômico burguês, em um primeiro momento, pressupôs uma racionalidade individualista, voltada para a valorização da autonomia e da liberdade. Porém o desenvolvimento econômico implicou o confronto entre a racionalidade tecnológica, cada vez mais subordinada à concentração do poder econômico, e a racionalidade individualista. Nesse confronto, essa última foi absorvida pela primeira (Marcuse, 2001).

A racionalidade tecnológica “[...] estabelece padrões de julgamento e atitudes que predis põem o homem a aceitar e introjetar ditames do aparato” (Marcuse, 2001, p. 77). Nessas condições, as distinções individuais, ou seja, as aptidões, as percepções e os conhecimentos se transformam em perícia e treinamento, expressando diferentes níveis de habilidades, cuja coordenação considera os desempenhos padronizados. Esse fato não significa o desaparecimento da individualidade, mas indica que ela se transformou em “eficiência padronizada” e que a liberdade do indivíduo se confinou “[...] à seleção dos meios mais adequados para alcançar uma meta que ele não determinou” (Marcuse, 2001, p. 78). Diante dessas circunstâncias, a racionalidade se tornou um poder totalitário, não restando ao indivíduo outra alternativa além da “submissão altamente racional” (Marcuse, 2001).

A tecnologia é compreendida por Marcuse (2001) como um processo social característico da era da máquina, de sua forma de organizar as relações sociais, o pensamento e o comportamento. Esse poder lhe confere a capacidade de controlar e dominar os indivíduos – o que parece mais assustador quando se considera a ubiquidade da tecnologia em nossas vidas, especialmente a possibilidade de acessar os conteúdos informativos na palma da mão.

Assumimos o risco de sermos chamados de deterministas, pois acreditamos na necessidade de manter acesa a chama da crítica, na tentativa de fortalecer o sentido emancipatório do esclarecimento, ligado à autonomia e à liberdade. Para tanto, faz-se necessário lembrar o peso que a totalidade exerce sobre as massas e o aspecto sedutor e intensivo que torna possível capturá-las. “As massas coordenadas não anseiam por uma nova ordem, mas por uma fatia maior da ordem dominante” e, por isso, Marcuse (2001, p. 89) acredita que a racionalidade tecnológica implica a “eficiência submissa”, na medida em que a opressão assume o anonimato e transforma a força da crítica em força de submissão. Nesse sentido, a sociedade industrial desenvolvida ilustra com propriedade a pressão que o processo civilizatório exerce sobre os indivíduos e sobre a cultura.

Para entendermos melhor como a sociedade industrial desenvolvida amplia seu controle sobre os indivíduos, nos deteremos, em um primeiro momento, em textos de Marcuse e Adorno. Nosso objetivo é elucidar o vínculo da tecnologia com a sociedade capitalista, com o seu modo de produção e de relação social. Também nos deteremos nas reflexões acerca da forma como as mídias digitais operam e sobre as pesquisas que mostram como as mídias digitais se têm configurado no cotidiano das crianças e dos jovens. Para tanto, utilizaremos como embasamento teórico a literatura dos intérpretes da teoria crítica e os teóricos da educação infantil que discutem a relação entre a infância e as mídias digitais.

O segundo momento da nossa reflexão busca o estabelecimento de um diálogo entre a sociologia da infância e a teoria crítica, objetivando a compreensão dos aspectos constitutivos das culturas infantis, pois esses podem indicar caminhos para enfrentar a realidade povoada pelas mídias digitais, sem se orientar por uma visão espontaneísta da criança, tampouco deixando de fortalecer a sua identidade.

Sociedade industrial desenvolvida

A sociedade industrial desenvolvida, segundo Marcuse, é aquela na qual o controle, que se iniciou com a introdução das máquinas nas fábricas, estende-se para todas as formas de vida social, corroborando com a tese da economia política de que o capitalismo se conserva por meio de sua expansão: “As técnicas de industrialização são técnicas políticas, prejudgam as possibilidades da razão e da liberdade” (Marcuse, 1973, p. 37).

Marcuse (1973) ressalta que as novas formas de controle social são tecnológicas e se diferenciam do aparato técnico do período moderno, no qual a sujeição ocorria por meio da divisão do trabalho. No período contemporâneo, os controles tecnológicos aparentam personificar a razão para o bem de todos, tornando toda contradição irracional. O aparato técnico de produção e de distribuição automatiza-se crescentemente, determinando assim o produto, as operações e as necessidades dos indivíduos.

O progresso técnico cria um sistema de dominação, capaz de coordenar e criar formas de vida e de poder, paralisando as forças que se opõem ao sistema e instituindo formas novas e mais agradáveis de controle. Essa sociedade assume uma característica totalitária, que a torna capaz de determinar as habilidades e atitudes socialmente necessárias dos indivíduos. A sociedade industrial desenvolvida é uma sociedade tecnológica e, enquanto tal, é um sistema de dominação, no qual ocorre a fusão entre a cultura, a política e a economia (Marcuse, 1973).

Para Marcuse (1973, p. 25), o termo totalitário não se restringe à coordenação política terrorista da sociedade, mas também a uma coordenação técnica e econômica não terrorista, a qual opera por meio da manipulação das necessidades. Não apenas uma forma específica de governo ou direção partidária constitui o totalitarismo, “[...] mas também um sistema específico de produção e distribuição que bem pode ser compatível com o ‘pluralismo’ de partidos, jornais, ‘poderes contrabalanceados’ etc”.

As necessidades humanas são históricas, o que significa dizer que são coordenadas pela sociedade. As falsas necessidades, as quais são impostas aos indivíduos, reprimem e exercem forças externas sobre as suas liberdades. Sendo assim, a satisfação das necessidades converge para a heteronomia dos indivíduos e para o aplanamento do contraste, já que “A miséria é o preço da satisfação” (Marcuse, 1973, p. 27).

Marcuse (1973, p. 23) alerta para a perda, na fase mais avançada da sociedade industrial, do sentido lógico e do conteúdo tradicional dos direitos e liberdades que foram fatores vitais nas origens e fases iniciais da sociedade industrial: a liberdade de pensamento, a liberdade de palavra e a liberdade de consciência, as quais foram ideias essencialmente *críticas* e destinadas a substituir uma cultura material e intelectual obsoleta por outra mais produtiva e racional. A liberdade perdeu o sentido de contestação, pois a eleição livre dos senhores não aboliu os senhores dos escravos. O indivíduo tornou-se objeto de organização e de coordenação em larga escala, não restando outra saída além da

adaptação. O modo de vida da sociedade capitalista se expande por todo o tecido social e promove uma submissão altamente racionalizada e organizada, culminando na programação da vida.

Sob o jugo de um todo repressivo, a liberdade pode ser um poderoso instrumento de dominação. O alcance da escolha aberta ao indivíduo não é o fator decisivo para a determinação do grau de liberdade humana, mas o que pode ser escolhido e o que é escolhido pelo indivíduo” (Marcuse, 1973, p. 28).

Nesse contexto, o trabalho ideológico não deixa de ser importante, pois o aprimoramento do modelo de vida atua intensamente sobre a subjetividade do indivíduo, colonizando-a. Nessas condições, o indivíduo, inconscientemente, age no sentido de favorecer o desenvolvimento do capital.

Além de apontar o caráter irracional da racionalidade da sociedade desenvolvida, na qual se amplia a extensão do enredamento social para o plano corporal e para o plano espiritual, Marcuse (1973) também destaca que esse contexto abala a noção de alienação, já que as pessoas se reconhecem nas mercadorias, encontrando sua alma nos objetos preferidos. Dessa forma, a organização pulsional dos indivíduos reflete o processo social, colocando-se à serviço da aparelhagem.

O aspecto sociopsicológico do novo acontecimento político do período contemporâneo, de acordo com Marcuse (1973, p. 30), consiste no “desaparecimento das forças históricas que, na fase anterior da sociedade industrial, parecem representar a possibilidade de novas formas de existência”. O espaço privado no qual se desfruta a possibilidade de resistência ao mundo exterior se apresenta invadido e aplanado pela realidade tecnológica. A economia psíquica dessa sociedade reivindica o indivíduo por inteiro e não se limita à fábrica (Marcuse, 1973).

Essa marca da sociedade contemporânea também é destacada por Adorno (1993), para quem o fetichismo das leis objetivas repercute sobre o indivíduo, o qual se torna cada vez mais integrado a um sistema em que a opressão social é cada vez mais anônima. A organização da sociedade, ao paralisar a crítica, permite que o estado de espírito se torne um poder real.

Na *Minima Moralia*, no aforismo “Jantar de gala”, Adorno (1993) alerta para a autonomia dos processos técnicos, para o fato de que eles anulam a existência objetiva, dando lugar a uma realidade substitutiva, na qual o indivíduo não pode ficar para trás no

processo de produção desenfreado, independentemente do sentido do que é produzido. A técnica pode gerar uma relação exagerada, irracional e patogênica. Nessa realidade, os homens tendem a considerá-la um fim em si mesmo, atribuindo-lhe uma força própria. O indivíduo, ao transferir sua libido⁶ para a máquina, torna carente a relação libidinal com outras pessoas, e essa condição permite que a frieza se instale sobre o seu comportamento.

Dessa forma, a nova realidade tecnológica reduz a esfera privada, na medida em que o indivíduo se apresenta em uma condição cada vez mais socializada, na qual ele é reivindicado por inteiro e seus processos identificatórios ocorrem por meio da mimese controlada.

Essa condição geral de controle racional dos indivíduos, na sociedade atual, estende-se às crianças, e pode ser ilustrada pelos dados apresentados por Tocantins e Wiggers (2021). As autoras desenvolveram uma atividade com o *software* Pixton, pela qual 21 estudantes (entre 10 e 17 anos) de uma escola pública do Distrito Federal elaboravam histórias em quadrinhos sobre os seus cotidianos. O objetivo das pesquisadoras consistiu em compreender as apropriações das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) por meio de narrativas de crianças e adolescentes sobre seus cotidianos.

A pesquisa revelou a predominância do uso do celular em qualquer lugar e momento do dia, bem como as estratégias utilizadas para burlar as normas e orientações dos pais. O resultado desse uso intensivo é representado nas histórias em quadrinhos, nas quais os estudantes ilustram o sono e o cansaço no início do dia, além de falas que expressam a preguiça de ir para a escola.

As pesquisadoras, ao entrevistar os estudantes, constataram que eles faziam uso recorrente do termo “ficar” para se referir ao tempo em que usam a internet. A utilização desse termo revela a personificação da internet, a relação de afetividade e de companheirismo que confirma a transferência libidinal das relações pessoais para a máquina. Sendo assim, o ambiente virtual aparenta segurança, conforto, diversão e possibilidade de estar a salvo das dificuldades da vida.

⁶ Tanto H. Marcuse como T. Adorno desenvolveram, ao seu modo, as reflexões da psicanálise de Sigmund Freud. Na psicanálise freudiana, os termos *libido* e *libidinal* fazem referência às energias psíquicas instintivas, relacionadas ao campo dos impulsos sexuais e, por extensão, à afetividade, à criatividade e à ação.

A consciência de que são viciados em tecnologia foi assumida pelos entrevistados. Na fala de um deles, é possível perceber a vontade de se livrar desse vício, a qual está atrelada à abstinência, já que o entrevistado se revela um dependente em jogos eletrônicos.

Arantes e Morais (2022), por sua vez, aplicaram questionários com os responsáveis por crianças durante consultas de atendimento inicial ou em internação no Hospital Regional do Distrito Federal, no período de agosto a novembro de 2020.

Foram realizadas 102 entrevistas, cujos dados revelaram que: 8 (22%) das crianças apresentaram uso de mídia por tempo igual ou superior a 6 horas/dia; 85 (83,3%) das crianças iniciaram o uso de dispositivo de mídia antes de um ano de idade e 17 (16,6%) entre um e dois anos. Sendo assim, todas as crianças do estudo iniciaram uso até o segundo ano de vida. Independentemente da idade, o dispositivo de mídia mais utilizado foi o smartphone, sendo o preferido por 52 (50,9%) das crianças. O segundo dispositivo mais utilizado foi o televisor, representando 42,2% do total. A pesquisa revelou o uso diário de pelo menos um desses dispositivos – o que, segundo Arantes e Morais (2022), contraria as recomendações de sociedades científicas que desencorajam essa grande exposição às mídias, devido aos prejuízos à saúde causados pelo uso precoce e excessivo dessas tecnologias.

Segundo Paiva e Costa, o uso excessivo, frequente e indiscriminado de aparelhos eletrônicos trazem grandes prejuízos à saúde física, mental e social das crianças. Esse padrão de uso pode ser associado ao comprometimento cognitivo, a prejuízos de linguagem, além de alteração da qualidade do sono, distúrbios de humor e déficit de atenção. Outro estudo aponta para possibilidades restritas de diversão, com poucas oportunidades de lazer, práticas de atividade física em família, ou de outras práticas de aprendizado como a leitura devido ao tempo exagerado/excessivo dedicado ao uso de mídias pelas crianças. Esse perfil de exposição, além de efeitos já descritos, também pode estar relacionado a surgimento de obesidade infantil e ainda influenciar uso de tabaco e outras drogas nessa população (Arantes; Morais, 2022, p. 4).

A crescente onda de choques, ou seja, de estimulação visual, proveniente da exposição excessiva aos audiovisuais, pode levar o sistema nervoso a capitular e render-se, e “Sua tensão, neste caso, é o epítome da atenção” (Türcke, 2010, p. 131). A sobrecarga de tensão proveniente do excesso de estímulos sobre o indivíduo faz com que sintetize e concentre a sua atenção para a região atingida. Nesse caso, o excesso de excitação paralisa o indivíduo, impedindo que ocorra como que um resfriamento das sensações, o que dificulta a fixação dos estímulos e a sua constituição em memória e conceitos. Cristoph

Türcke (2010) cita então, como exemplo, a dor que se concentra em um determinado ponto do corpo, que faz com que o organismo volte toda a sua atenção para a região atingida, “[...] centra-se, enrola-se em torno do órgão dolorido, tomando-lhe a forma, como se quisesse envolvê-lo em uma capa protetora, recuperar uma função negligenciada da pele” (Türcke, 2010, p. 132). Depois que a dor ameniza e passa, o organismo pode se fixar em outras coisas que se passam ao seu redor e em outras regiões do corpo.

Türcke (2016, p. 22) ressalta que a compreensão do Transtorno do Déficit de Atenção (TDAH) pressupõe uma perspectiva teórico-cultural mais abrangente, pois a “TDAH não é simplesmente uma doença em um ambiente saudável”. Ela se situa em uma sociedade na qual a existência de bilhões de choques audiovisuais, ao mesmo tempo em que estimulam, desgastam a atenção, contribuindo para o seu enfraquecimento.

É evidente que aquele fenômeno difuso, para o qual a TDAH é mais a designação de um embaraço do que um diagnóstico patológico bem delineado, não pode ser entendido sem uma perspectiva teórico-cultural mais abrangente. TDAH não é simplesmente uma doença em um ambiente saudável. Ao contrário: somente onde já existe uma cultura do déficit de atenção é que existe TDAH. Bilhões de pequenos choques audiovisuais estimulam a atenção humana constantemente – e desgastam-na por isso mesmo (Türcke, 2016, p. 23).

A lei do déficit de atenção faz parte da dinâmica de nossa cultura e podemos nos defender de seus efeitos. No entanto, conforme alerta Türcke (2016), em breve já não conseguiremos. O autor apresenta a estatística pela qual, a cada grupo composto de seis crianças, uma apresenta TDAH, sendo que esse número tende a aumentar. Sua afirmação se apoia no funcionamento intensivo da maquinaria audiovisual, na qual a repetição técnica se desenvolve mecanicamente, fomentando o desapego e a autossuficiência. Nesse sentido, a imaginação técnica se desenvolve contra a imaginação humana, uma vez que retira uma das maiores conquistas desta última: a capacidade de diferenciar a alucinação da representação. Além disso, a imaginação técnica possui uma tendência psicotizante, que incapacita o indivíduo de distinguir a realidade externa da experiência subjetiva (Türcke, 2016).

A inserção precoce das crianças no uso dos dispositivos de mídias digitais incorre no risco de acostumá-las a se relacionar com o mundo na sua forma virtual, privando-as de outras experiências que possibilitem a elas sentir o mundo de maneira plena, sentir o seu

corpo e o corpo alheio, interagir com as suas emoções e as emoções alheias, explorando o mundo por meio de todos os seus sentidos e movimentos.

Culturas infantis e consumo

As culturas infantis são definidas por Sarmiento e Pinto (1997, p. 6) como a capacidade de produção simbólica, nas vivências do ser infantil, de um sistema organizado de representações e crenças. Os 4 eixos estruturantes dessas culturas são apontados por Sarmiento (2004, p. 13-16), no texto *As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade*. Esses eixos compõem-se da *interactividade*, da *ludicidade*, da *fantasia do real* e da *reiteração*.

A *interactividade* das crianças se constrói no contato com diferentes realidades e relações estabelecidas. O convívio das crianças com seus pares contribui para exorcizar seus medos, representar suas fantasias – o que lhe permite entender o mundo. Nesse ponto, as culturas infantis se tornam ameaçadas, quando consideramos que as crianças, muitas vezes, não têm companhia ou espaço para brincar livremente e coletivamente. Além disso, a distração proveniente do acesso aos aparatos tecnológicos se confunde com a brincadeira e não proporciona a resistência que o mundo real possui, o que pode contribuir para a dificuldade das crianças para lidar com as suas frustrações.

A *ludicidade* pressupõe a indistinção entre a seriedade e a brincadeira; é algo de central na educação da infância já há muitos séculos, o que leva o mercado atual à produção de bens de consumo destinados às crianças, produzindo brinquedos estereotipados que conduzem as brincadeiras, uniformizando-as. “A principal característica desses brinquedos é a sua ‘demasiada’ estruturação coactora do imaginário infantil, como se o que fosse importante fosse o brinquedo e não a brincadeira infantil” (Sarmiento, 2004, p. 15).

Ao falar sobre a brincadeira, Kishimoto (2010, p. 1) define-a como o centro de toda a atividade infantil, como a atividade preferida das crianças, caracterizando-se pela liberdade de ação, pela espontaneidade, pela improvisação, pelo prazer e falta de cobrança, permitindo que as crianças descarreguem suas tensões, aprendam regras e exercitem as diferentes linguagens e o jogo simbólico. Portanto, a brincadeira se constitui em uma ferramenta de expressão, de aprendizagem e de desenvolvimento do ser infantil.

Na concepção da referida autora (Kishimoto, 2010, p. 3), o brincar pressupõe interações, sem as quais ele não pode ser pensado. Essas interações envolvem: 1. *Interação com a professora*, que é essencial para o conhecimento do mundo social, enriquecendo e complexificando as brincadeiras; 2. *Interação com as crianças*, na qual se garante a conservação e recriação do repertório infantil, ou seja, de sua cultura; 3. *Interação com os brinquedos e materiais*, que exige a diversidade de formas e materiais, a fim de aumentar as possibilidades exploratórias das ações infantis sobre os objetos; 4. *Interação entre criança e ambiente*, pois a organização deste expressa uma concepção educativa, que facilita ou dificulta a realização de brincadeiras e de interações; 5. *Interações (relações) entre a Instituição, a família e a criança*, que “[...] possibilita o conhecimento e a inclusão, no projeto pedagógico, da cultura popular e dos brinquedos e brincadeiras que a criança conhece” (Kishimoto, 2010, p. 3).

A brincadeira consiste na expressão do processo criativo, que é entendido por Kishimoto (2010) como um processo combinatório entre as velhas e as novas experiências. A partir da brincadeira, as crianças recordam e reelaboram o que vivenciaram e as suas impressões da realidade. Assim, elas se apropriam, assimilam e reelaboram a cultura, elemento primordial do processo de desenvolvimento infantil, o qual, por essa razão, torna-se um direito seu, um elemento fundante na construção da cidadania infantil (Vigotski, 2009, p. 16).

Ao brincarem, as crianças podem desenvolver a sua imaginação. Sendo assim, *a fantasia do real* é apontada por Sarmiento como o terceiro eixo de estruturação das culturas infantis. Ela vai além da forma como as crianças compreendem e significam o mundo, pois abrange também a transposição e a reconstrução do real imediato para o imaginário infantil, a interpretação fantasista dos eventos e situações. De acordo com Sarmiento (2004), a realidade e a fantasia se associam e se constituem em duas referências para as crianças, para quem a *imaginação do real* fundamenta seu modo de inteligência, posto que não atribui um significado literal às coisas – o que se apresenta como “um elemento central da capacidade de resistência que as crianças possuem face às situações mais dolorosas ou ignominiosas da existência” (Sarmiento, 2004, p. 16).

O aforismo *Criança desordeira*, de Walter Benjamin, é evocado por Sarmiento (2004, p. 17) para explicitar “o ritual de todas as crianças na sua interpretação do mundo, transpondo-o contra todos os determinismos e contra todas as pretensões de subordinação a

um controle total, para uma ordem habitável”. No referido aforismo, Walter Benjamin (2009, p. 107) enfatiza o papel de caçador e de nômade que o ser infantil exercita ao capturar todas as coisas que encontra pelo caminho, a fim de que elas integrem as suas coleções, “[... a criança] não conhece nada de permanente; tudo lhe acontece, pensa ela, vem ao seu encontro, se passa com ela”. Ao proceder dessa forma, “Suas gavetas precisam transformar-se em arsenal e zoológico, museu policial e cripta”.

Como quarto eixo de estruturação das culturas infantis, a *reiteração*, de acordo com Sarmiento (2004, p. 17), é a capacidade de o ser infantil reinventar o tempo, de concebê-lo de maneira continuada e recursiva, o que lhe permite encontrar novos nexos entre as coisas e os eventos, entre o passado e o futuro; é capacidade de repetir as experiências, dando-lhes outros sentidos. O autor menciona a existência de um processo de reinstitucionalização da infância, que se caracteriza pela transformação das ideias e representações sobre as crianças.

A problemática do “desaparecimento da infância” foi analisada por Franco (2006, p. 17-18), a partir da rotina, do cotidiano, das atividades, das regras, das vestimentas, das falas e dos discursos e expectativas das crianças e dos adultos envolvidos no trabalho com elas. A partir das observações que realizou em um Centro de Educação Infantil, a autora questiona em que medida os adultos, nas instituições infantis, podem ser responsáveis pelo “desaparecimento da infância”, “na medida em que se preocupam muito com os ‘regramentos’: como e o que devem ou não fazer as crianças, ao brincar, ao sentar, ao falar, ao correr, ao dormir, em suas trocas de convivência” (Franco, 2006, p. 53).

Na pesquisa realizada por Franco (2006), ao serem indagadas sobre o que mais gostam de fazer, as crianças investigadas responderam que seria brincar, pois esta atividade as remetia à continuidade e à invenção. Assim, conforme a autora, os jogos e as brincadeiras infantis

[...] sofrem influência das relações que estabelecem com o meio, mas, ao mesmo tempo, são constantemente adaptados pelas crianças de acordo com suas fantasias. Isso pode ser claramente percebido nas brincadeiras de teatro, de instituto de beleza, de oficinas mecânicas que criavam para seus carros de corrida. Surgem o rei e a rainha, porém, a rainha, neste momento, já não é só a dos contos de fada, mas personagem de novela e de programas de televisão (Franco, 2006, p. 71).

A autora (Franco, 2006, p. 33) aponta como até a vestimenta, algo relativamente necessário à saúde e à vida social, passa a ser uma das armadilhas culturais para a infância: “É flagrante que as crianças vestem, hoje, roupas praticamente iguais às dos adultos e adolescentes. Na verdade, esse processo de homogeneização ocorreu em relação a todas as idades. Parece que algumas roupas tornaram-se comuns a todos”.

Franco (2006) considera que os jogos infantis se tornaram uma preocupação para os adultos, posto que substituíram o prazer pela competitividade e se profissionalizaram. Ademais, considera a mídia como uma das armadilhas à infância, pois é por meio dela, que o sistema capitalista promove o consumo ampliado nessa etapa da vida e influencia a maneira de o ser infantil perceber, agir, valorar e fazer suas escolhas.

Para Vânia Zuin e Antônio Zuin (2018), os produtos culturais são mapeados para grupos específicos, relacionando a propaganda de acordo com as particularidades dos membros de determinados grupos. Isso faz com que a publicidade seja um fator decisivo para chamar a atenção das crianças e direcioná-las para o consumo de produtos culturais padronizados, que antagonizam os eixos da cultura infantil apontados por Sarmiento e Pinto (1997).

O antagonismo se revela, justamente, na função da propaganda, como uma falsa diferenciação entre produtos, caracterizada, igualmente, por uma fixação no realismo e uma pseudoindivuação. Na etapa da infância, a ubiquidade midiática e das propagandas personalizadas parecem atuar como prelúdio para o desenvolvimento de um indivíduo adaptado às necessidades de produção e consumo.

Desse modo, não podemos nos esquecer das práticas predatórias de coleta de dados que as empresas de tecnologia no século XXI se utilizam para direcionar melhor os produtos e que impacta diretamente as crianças e jovens, já que os dados são coletados, armazenados e utilizados para uma classificação *a priori* das mercadorias que “melhor” supririam as necessidades dos indivíduos (Zuin; Zuin, 2018).

Se a imaginação é parte fundamental dos eixos de uma cultura infantil, notamos também o *modus operandi* do *marketing* direcionado às crianças, dotados de uma linguagem radicalizada no operacionalismo e predicação analítica (Marcuse, 1973). O operacionalismo se refere ao fato das palavras se tornarem equivalente às funções exercidas pelo indivíduo, enquanto a predicação analítica postula como o indivíduo *deve* sentir ou reagir a determinados conteúdos.

Esses dois elementos apontados por Marcuse (1973) arrefecem a capacidade imaginativa do indivíduo, que antagoniza a dimensão da *fantasia do real* e da *reiteração*. Desse modo, é um risco ao desenvolvimento da autonomia e autorreflexão crítica, já que a sociedade industrial desenvolvida, por meio das mídias digitais, retira do indivíduo a necessidade de experimentação do mundo e classificação dos estímulos.

Não obstante, no campo das mídias, Zuin (2018) nos alerta para sua dimensão estetizante, que educa os sentidos para uma distração concentrada. Ao mesmo tempo em que coopta a atenção para determinados estímulos, tão logo outros estímulos surgem como “mais importantes” e incorre no que o autor chama de *canibalismo da esfera simbólica*, quando a justaposição dos estímulos não se converte em uma experiência, mas vinculam-se ao campo das informações efêmeras, pontuais e intercambiáveis.

Nesse sentido, devemos questionar sobre o impacto da exposição precoce das crianças às mídias digitais de forma desregrada. O lastro para uma experiência verdadeira é a interação com o mundo de uma forma autônoma, promovendo o (re)conhecimento. Logo, a volatilidade dos estímulos e o canibalismo da esfera simbólica atuam na contramão de uma formação autêntica da identidade infantil, já que ela molda, desde cedo, um indivíduo adaptado à velocidade informacional e que normaliza a incapacidade para as experiências.

Conclusão

No caso das crianças, é próprio de suas culturas, entendidas nos termos expostos por Sarmiento e Pinto (1997), ou seja, como forma de organização e produção simbólica a respeito do mundo, atribuir valores às coisas pelo que elas são. As crianças não avaliam as coisas em função do valor intercambiável e abstrato, em função de sua utilidade imediata e de seu valor de troca. A sua percepção do mundo prioriza a qualidade essencial das coisas, a alegria que elas promovem e aquilo que as tornam benéficas ao ser humano.

Os aforismos de número 22 – *A criança com a água do banho* – e de número 146 – *Lojinha de brinquedos* –, publicados na *Minima Moralia* (Adorno, 1993), provocam a reflexão acerca dos efeitos dos valores de troca sobre as culturas infantis. No primeiro aforismo, o autor enfatiza que a cultura consiste na rejeição dos valores de troca, pois se esses expressam a falsidade, o que depõe contra eles é verdadeiro. No segundo aforismo, Adorno ressalta a deformação, a apropriação e o desencantamento dos sentidos pelos valores de troca.

A análise desses dois aforismos, no contexto da temática desenvolvida, permite o estabelecimento de relação entre a visibilidade da infância, a colonização da infância e a anulação da subjetividade infantil. Essa tríade, no contexto da sociedade consumista, tende a moldar o ser infantil nos termos dos valores de troca, tende a promover a adaptação das crianças ao mundo exterior e a despotencializar as suas culturas, e assim, a sua formação – termos estes que, na perspectiva adorniana, são considerados corolários.

Esses termos também apresentam vínculo com a autonomia, entendida como a capacidade de autorreflexão crítica, fortalecendo a relevância do direito do ser infantil à participação, ao desenvolvimento de sua capacidade reflexiva sobre o mundo e de sua capacidade de opinar e de decidir sobre ele. Cultura, formação, autonomia e autorreflexão crítica fazem parte da emancipação, que só se efetiva por meio de indivíduos aptos à subjetividade fortalecida, de característica autêntica e capaz de refletir criticamente sobre si mesma e sobre o mundo. Essa subjetividade se opõe àquela de aspecto genérico, que adere aos coletivos e se orienta pelo mundo exterior, adaptando-se a ele.

Nesse sentido, é importante entender as culturas infantis naquilo que lhes é próprio e que compõe a sua essência, e não em função das demandas e dos processos socioeconômicos, tecnológicos e de mercado. No entanto essas culturas são permeáveis pela ampliação da tecnologia, e esse fato pode contribuir para o enfraquecimento e a destituição do protagonismo infantil. As culturas infantis, nos termos definidos por Adorno no aforismo *Lojinha de brinquedos*, são como o elo que lembra uma vida na qual o contato com as coisas não toma como base os valores de troca – o que apressa os interesses de mercado em atuar sobre esse aspecto autêntico e espontâneo da criança, trabalhando para que ela renuncie a si própria na tentativa de se autoconservar.

Referências

ADORNO, Theodor Wiesengrund. *Minima moralia*. Tradução de Luiz E. Bicca. 2. ed. São Paulo: Ática, 1993.

ADORNO, Theodor Wiesengrund. Tempo livre. In: ADORNO, Theodor Wiesengrund. *Palavras e sinais: modelos críticos*. Tradução de Maria H. Ruschel. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 70-82.

ADORNO, Theodor Wiesengrund; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Tradução de Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ARANTES, Maria do Carmo Batista; MORAIS, Eduardo Alberto de. Exposição e uso de dispositivo de mídia na primeira infância. *Residência Pediátrica*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 4, p. 1-6, out./dez. 2022. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/residenciapediatrica.com.br/pdf/v12n4aop535.pdf>. Acesso em: 3 jun. 2023.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Tradução de Marcos V. Mazzari. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

FRANCO, Márcia Elizabete Wilke. *Compreendendo a infância como condição de criança*. Porto Alegre: Mediação, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. In: SEMINÁRIO NACIONAL DO CURRÍCULO EM MOVIMENTO, 1., 2010, Belo Horizonte. *Anais [...]*. Belo Horizonte: Ministério da Educação, 2010. p. 1-20. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 29 nov. 2017.

MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial: o homem unidimensional*. Tradução de Giasone Rebuá. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

MARCUSE, Herbert. Algumas implicações sociais da tecnologia moderna. In: MARCUSE, Herbert. *Tecnologia, guerra e fascismo: coletânea de artigos de Herbert Marcuse*. Tradução de Maria C. V. Borba. São Paulo: UNESP, 2001. p. 73-104.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2. modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz. *Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*. Braga: Edições Asa, 2004. p. 9-30.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. *As crianças: contextos e identidades*. Braga: Universidade do Minho, 1997. p. 7-30.

TOCANTINS, Geusiane Miranda de Oliveira; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Infâncias e mídias digitais: histórias de crianças e adolescentes sobre seus cotidianos. *Cedes*, Campinas, v. 41, n. 113, p. 76-83, jan./abr. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/CC231445>.

TÜRCKE, Christoph. A cultura do déficit de atenção. In: PUCCI, Bruno; COSTA, Belarmino Cesar Guimarães da; SILVA, Luzia Batista Oliveira. *Teoria crítica na era global*. Rio de Janeiro: Nankin, 2016. p. 18-26.

TÜRCKE, Christoph. *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Campinas: Editora Unicamp, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. *Imaginação e criação na infância*. Tradução de Zoia R. Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

ZUIN, Antônio Álvaro Soares. (Des)memória e violência em tempos de mídia ubíqua. *In: LASTÓRIA*, Luiz Calmon Nabuco; CABOT, Mateu; ZUIN, Antônio Álvaro Soares (org.). *Tecnologia, violência, memória: diagnósticos críticos da cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Nankin, 2018. p. 193-204.

ZUIN, Vânia Gomes; ZUIN, Antônio Álvaro Soares. A indústria cultural algorítmica na era da internet das coisas. *Educação e Filosofia*, Uberlândia, v. 32, n. 66, p. 1131-1156, set./dez. 2018. DOI: <https://doi.org/10.14393/REVEDFIL.issn.0102-6801.v32n66a2018-07>.

Recebido em: 16 de agosto de 2023

Aceite em: 04 de setembro de 2023