



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

VANESSA CAVALCANTE PEQUENO

O BRINCAR REFLETINDO O MAL ESTAR NA CONTEMPORANEIDADE

CAMPINA GRANDE – PB

2014

VANESSA CAVALCANTE PEQUENO

O BRINCAR REFLETINDO O MAL ESTAR NA
CONTEMPORANEIDADE

Artigo apresentado ao Curso de Graduação em
Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba,
em cumprimento à exigência para obtenção do
título de Psicóloga.

Orientador: Prof^a. Dr^a Jailma Souto Oliveira da Silva

CAMPINA GRANDE – PB

FEVEREIRO – 2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

P425b Pequeno, Vanessa Cavalcante.
O brincar refletindo o mal estar na contemporaneidade
[manuscrito] / Vanessa Cavalcante Pequeno. - 2014.
17 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e
da Saúde, 2014.
"Orientação: Profa. Dra. Jailma Souto O. da Silva,
Departamento de Psicologia".

1. Brincar. 2. Psicanálise. 3. Contemporaneidade. I. Título.
21. ed. CDD 150.195

VANESSA CAVALCANTE PEQUENO

O brincar refletindo o mal estar na contemporaneidade

Artigo apresentado ao Curso de Graduação em Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Psicóloga.

Aprovada em 25/02/2014



Prof. Dr. Jailma Souto Oliveira da Silva

Orientadora



Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio

Examinador



Prof. Ms. Jorge Dellane da Silva Brito

Examinador

PEQUENO, Vanessa Cavalcante. **O BRINCAR REFLETINDO O MAL ESTAR NA CONTEMPORANEIDADE. 2014. 19 folhas.** Trabalho de conclusão de curso – Curso de Psicologia, Universidade Estadual da Paraíba, 2014.

RESUMO

O ato de brincar que tem grande importância no desenvolvimento bio psíquico social da criança é influenciado pelos aspectos socioculturais e suas transformações ao longo da história. No movimento pertinente a essas transformações, o conceito de infância, assim como, a ocupação do ato de brincar tem também acompanhado essas mudanças. Nesse artigo destacamos o papel do brincar enquanto elemento capaz de refletir o mal estar na contemporaneidade, analisado da ótica psicanalítica em Freud, Lacan e outros pós freudianos, cuja leitura se fizeram pertinente. Nessa perspectiva a contemporaneidade se caracteriza por um período conturbado, marcado pela rapidez, superficialidade e individualidade, orientada pela busca do prazer e a sobreposição do eu, que provoca modificações na dimensão do brincar. Dessa forma o papel do brincar que é perpassado pela concepção que se tem de infância, enquanto construção ativa do sujeito, o qual imprime nessa ação seu inconsciente, sofrendo influências da cultura do narcisismo e adquire uma perspectiva individualista, rápida e repetitiva refletindo assim, o mal estar na contemporaneidade.

Palavras-chave: Brincar; Psicanálise; Contemporaneidade.

INTRODUÇÃO

A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real.

Sigmund Freud

Vamos brincar de imaginar um mundo diferente?

As pessoas deixam de ser coisas e passam a ser gente!

Roberto Freire

O brincar tem grande importância no desenvolvimento bio psíquico social da criança, e constitui um aspecto relevante nos estudos sobre a infância. Destacamos, neste trabalho o lugar do brincar na constituição psíquica do pequeno sujeito em formação, sendo este uma necessidade elementar das crianças, pois é através dele que a criança se apropria do mundo, desenvolve suas potencialidades.

Para a psicanálise a criança constitui-se a partir do desejo do desejo do par parental e do mito familiar que o envolve esse desejo do par genitor sobre a criança. Nessa perspectiva ao brincar, a criança cria um mundo baseado no real, associando-se

ao imaginário, melhorando-o na busca de satisfazer seus desejos. É a partir do brincar que possibilita que a criança realize seu desejo em uma dimensão simbólica, o que permitirá fundar essa dimensão no sujeito.

O papel do brincar na contemporaneidade é perpassado pela concepção de criança existente, a qual vem sendo construída ao longo do percurso histórico. A contemporaneidade caracteriza-se por um período marcado pelo imperativo do gozo, evidenciando a busca pelo prazer.

Assim, consideramos a concepção da psicanálise, baseada em Freud, Lacan e outros teóricos pós freudianos. bem como, apresentamos também um recorte de três momentos específicos da infância a partir de uma leitura sociológica, um primeiro no qual a infância não era percebida como uma fase, um segundo momento no qual a infância foi criada e um terceiro momento no qual percebemos uma abreviação da infância resultando em uma adultização precoce na contemporaneidade. Atrelado a isso buscando evidenciar a importância da teoria psicanalítica para a compreensão o brincar como reflexo do mal estar na contemporaneidade.

1.0 Construção do conceito de Infância

1.1 A inexistência da infância

O historiador Phillippe Ariès em sua obra *História Social da criança e da Família* (1981), nos traz um recorte da infância a partir de uma pesquisa utilizando como fonte historiográfica, a iconografia religiosa e leiga da Idade Média, além do diário do médico Heroad¹ que descreve a criação de Luís XIII, herdeiro do trono. De acordo com esse estudo a fase da infância, como conhecemos atualmente, não era ainda demarcada e diferenciada da adulta, ele confirma inexistência do sentimento de infância, a partir de representações na arte medieval por volta do século XII.

Ao relacionar o brincar a concepção de infância, esse autor destaca que na Grécia antiga as brincadeiras apresentavam um caráter comunitário, seguindo as tradições festivas, citando como exemplo uma festividade coletiva ocorrida no mês de março, na qual os meninos confeccionavam andorinhas de madeiras e as enfeitavam com flores. E quando as levavam para casa recebiam presentes (ARIÉS, 1981). Dessa

¹ Médico que acompanhou e registrou o desenvolvimento de Luís XIII, na obra *Journal sur l'enfance et la jeunesse de Louis XIII*, editado por E. Soulié e E. Barthélémy, 2 vols., 1868.

forma, o brinquedo era individual, mas fazia parte de um coletivo, o que, posteriormente, pode ter originado o brinquedo individual como conhecemos hoje. Segundo ele:

Com o tempo, a brincadeira se libertou de seu simbolismo religioso e perdeu o seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual. Nesse processo, ela foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas (ARIÉS, 1981, p. 89).

A partir da dessacralização das brincadeiras, elas deixam seu caráter coletivo e passam a ser cada vez mais reservadas às crianças. Surgindo assim, do repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos.

As pesquisas de Ariès (1981) demonstram que “alguns brinquedos infantis nasceram da imitação dos adultos que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração” (ARIÉS, 1981, p.88). Evidenciamos assim, a influência do mundo adulto nas brincadeiras infantis, tendência que vem sendo reforçada ao longo do desenvolvimento da sociedade.

Em torno dos anos 1600, final do século XVI, os brinquedos já eram considerados especialidade infantil, entretanto, não haviam diferenças ligadas ao gênero, como por exemplo, as bonecas não eram apenas destinadas às meninas, uma vez que os meninos também brincavam com elas (ARIÉS, 1981, p. 91-92).

Do séc. XVI até o início do séc. XIX, as bonecas ganham destaque, além de serem um objeto de representação humana miniaturizada, resultado de uma arte e artesanato populares, destinado a todos os públicos, conseguiu um destaque diferenciado destinado às mulheres elegantes como manequim de moda (ARIÉS, 1981, p. 90-91).

No início do século XVII não existia uma separação, tão rigorosa como hoje, entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e as brincadeiras dos adultos (ARIÉS, 1981, p.88). Ao longo do século XVII e meados do XVIII, surge uma diferente visão de criança preocupada em preservar a moralidade infantil, denunciada por novos parâmetros estabelecidos em relação ao jogo, classificando-o como bom ou mau.

Dessa forma, eram negados às crianças os jogos maus (jogos de azar, jogos de salão etc.) e a elas destinados os jogos bons (envolvendo exercícios físicos). A dança e a comédia eram percebidas pela sociedade como bons, mas para os moralistas religiosos

eles eram caracterizados como maus, sendo aceitos apenas em escolas onde seguiam regulamentações, normas e controle.

Neste período também podemos observar que essa especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância, uma vez que após os três ou quatro anos, as brincadeiras infantis eram as mesmas dos adultos, e podiam ocorrer apenas entre as crianças ou misturadas aos adultos (ARIÉS, 1981, p. 92).

A partir desse resgate histórico norteado por Ariès, é possível vislumbrar o início dessas ações que consideradas como brincadeiras, e suas modificações ao longo desse período histórico aqui retratado.

1.2 O surgimento da infância

Alguns teóricos trazem críticas às proposições defendidas por Ariès, nesse sentido Cambi e Ulivieri (apud KUHLMANN JUNIOR, 1998) observam que as transformações sofridas pela infância não são lineares e ascendentes, como apontam os estudos realizados por esse autor, nem são coletadas do imaginário coletivo.

Eles destacam que os estudos desse autor estão voltados para uma elite europeia com costumes e hábitos bastante distintos dos nossos. Assim, a realidade social e cultural da infância resulta de uma articulação dividida em classes, com a presença de modelos de infância convivendo no mesmo período de tempo. É o que discute os autores Vasconcelos & Sarmiento (2007), a partir de outra visão sobre a infância, partindo do contexto social influenciado pelas modificações dos aspectos culturais e econômicos.

A historiografia mais recente sobre a infância nos mostra que a emergência do capitalismo, a criação da escola pública e a mudança do pensamento teocêntrico para o racionalismo contribuíram para mudanças na consciência da infância, sobrepondo, dessa forma, a sua compreensão enquanto um grupo humano, que se caracteriza pela imperfeição, incompletude ou miniaturização do adulto. Estabelece outra visão que a concebe como uma fase peculiar própria do desenvolvimento humano (VASCONCELOS & SARMENTO, 2007, p.28).

Nessa leitura a variação nas diversas concepções existentes sobre a criança é perpassada por variáveis, como: classe social, grupo de pertença étnica ou racial, religião predominante, nível de instrução etc. Os autores, Jenks e Prout (1998, apud VASCONCELOS & SARMENTO, 2007, p. 29) propõem imagens sociais da criança

advindas da criação de sucessivas representações sociais da mesma no decorrer da história. Dividindo-as em dois períodos essenciais na história da infância: o da criança pré sociológica e o da sociológica. O primeiro período corresponde a tipos ideais de simbolizações históricas da criança, onde não eram levados em consideração o contexto social e sua influência para construção de uma imagem infantil; o segundo incide na contemporaneidade como resultado de análises produzidas sobre a criança que perpassam teorias sociológicas sobre a mesma.

A ideia da criança como sendo má, é baseada na concepção do pecado original, onde a natureza e o corpo precisam ser controlados, tem como referencia a teoria filosófica de Thomas Hobes sobre a exigência de controle dos “excessos”. “A criança inocente”, vislumbrada na ideia romântica da criança, caracterizada pela pureza, beleza e bondade. Essa perspectiva baseia-se nas teorias de Rousseau, cujo postulando defende que a criança é a naturalmente boa e a sociedade a corrompe. “A criança imanente”, nessa perspectiva ela tem a possibilidade de adquirir a razão e a experiência, baseada na visão da criança como uma tábula rasa, inspirada na filosofia de John Locke. “A criança naturalmente desenvolvida”, nessa concepção, elas são concebidas enquanto seres naturais, antes de serem sociais e a natureza infantil sofre um processo de maturação que se desenvolve por estádios, visão apoiada por Jean Piaget. “A criança inconsciente”, baseada na teoria freudiana, a qual postula que o inconsciente tem a função de desenvolver o comportamento humano a partir no conflito relacional na idade infantil entre as figuras paterna e materna.

Diante dessas visões sobre a infância que coexistem e são marcadas pela negatividade, uma vez que são concepções adultocêntricas; nas quais a criança é caracterizada pela incapacidade. O próprio termo traz essa conotação que advém do latim, *infans*: o que não fala. Tendo isso contribuído para que a infância, uma fase tão importante do desenvolvimento humano, fosse reconhecida como “a idade do não”, buscando transformar a criança em um adulto miniaturizado.

1.3 Adultização precoce da criança

O processo de adultização precoce vem ocorrendo a partir das transformações da indústria cultural voltada para a criança na modernidade, caracterizada pela violência, pela erotização e pela complexificação crescente das condições de vida das crianças. Dessa forma, estrutura seus quotidianos segundo dinâmicas indutoras de

comportamentos agressivos, competitivos e agonísticos, gerando a não-infância (VASCONCELOS & SARMENTO, 2007, p. 34-35).

Entretanto esses autores postulam a infância não como a ausência de características próprias do adulto, mas pela presença de características próprias a criança que permitem uma distinção entre as duas fases e ocorrem em qualquer contexto social ou cultural, sendo assim, para eles, a infância é: “uma categoria social do tipo geracional, e um grupo social de sujeitos ativos, que interpretam e agem no mundo” (VASCONCELOS & SARMENTO, 2007, p. 36).

Nesse sentido Priore (2010) em consonância com a visão de Vasconcelos & Sarmiento (2007), negam a visão de infância como a idade do não-trabalho, já que as crianças trabalham nas múltiplas atividades que preenchem seus cotidianos, incluindo o estudo. Ao voltar-se para o cenário brasileiro, ele destaca os múltiplos contextos infantis que coexistem nessa realidade e demonstram a existência de várias situações de trabalho infantil. Não apenas a do estudo, mas outras muitas realidades de escravidão, de trabalho no comércio, de situações de miséria, dentre outras.

2.0 Constituição do sujeito para a psicanálise

O sujeito é considerado pela teoria psicanalítica sob um enfoque lacaniano, constituído a partir do desejo de seu par parental, sendo este um sujeito desejante e limitado, uma vez que busca suprir sua falta, através de sua busca impulsionada pelo desejo, o qual o leva a desejar algo que possa o completar em uma busca incessante.

Para Lacan (1982 apud LOPES & BERNARDINO, 2011), que faz uma releitura da teoria concebida por Freud, o sujeito se constrói no campo do Outro a partir do enlace pulsional. A teoria freudiana, refere-se aos três tempos da pulsão, o primeiro, o ativo, no qual o recém nascido procura um objeto externo; o segundo, o reflexivo, no qual parte do próprio corpo é tomado como objeto, ou seja é auto erótico; e o terceiro, o passivo, no qual o bebê se faz objeto para o Outro, sendo-o para a própria mãe de forma inconsciente (LOPES & BERNARDINO, 2011).

O estabelecimento do circuito pulsional que ocorre no terceiro tempo pulsional, se dá a partir da tríade necessidade/demanda/desejo. O conceito de objeto “a” introduzido por Lacan, designado “o objeto causa do desejo, que a pulsão contorna. Sendo este sempre contornado, sempre metonímico, ou seja, nunca completa. Ele cai

depois de ser contornado, por isso o desejo é sempre de desejo” (LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 375).

Entretanto o alvo da pulsão não é o objeto, mas sim retornar a sua fonte original. Para Lacan,

O gozo pulsional consiste na descoberta da própria falta! A mãe investe de gozo e depois deixa ir, cair o objeto a. A criança, por sua vez, encontra-se com sua falta-em-ser, um objeto que fosse capaz de proporcionar ao Outro um tamponamento absoluto da falta. A criança descobre sua falta-em-ser ao descobrir a boca; percebe um furo que vai gerar representações no inconsciente. As marcas do inconsciente nada mais são do que representações psíquicas da falta de objeto (LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 376).

A criança é constituída a partir de um par parental, onde estará presente o desejo da mãe, esse desejo de completude levado pela falta do objeto a (Miller, 1998). É preciso que se instaure a metáfora paterna fazendo com que a criança não seja tudo para o sujeito materno, o que impe que a criança torne-se o objeto para a mãe:

A função paterna consiste, portanto, num corte, numa separação, a partir da intermediação de um terceiro entre a criança e a mãe, causando uma abertura para um universo além da mãe: é papel do simbólico abrir para a cultura, a organização social, as leis e a linguagem (LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 377).

Miller afirma que “o objeto criança não somente preenche como também divide” (1998), nesse sentido é importante que a mãe deseje além da criança e é o nome-do-Pai que irá fazer a cisão entre a mãe e a criança, demonstrando que a mãe não deixa de ser mulher e fazendo-a desejar além. Nessa medida “a mãe só é suficientemente boa, se ela não o é em demasia, se os cuidados que ela dispensa à criança não a desviam de desejar enquanto mulher” (MILLER, 1998, p. 7).

A metáfora infantil é bem sucedida uma vez que o sujeito não se fixar na identificação fálica e se “lhe dá acesso a significação fálica, na modalidade da castração simbólica, o que toma necessário que ser preservado o não-todo desejo feminino (...) não recalcando na mãe o seu ser mulher” (MILLER, 1998, p. 9).

A falta é, portanto o que funda a simbolização. Cabe àquela que exerce a função materna interpretar, fazendo uso da linguagem, dos significantes, a necessidade do bebê, marcando, assim, a passagem da necessidade à demanda o que irá estabelecer, a partir do uso da linguagem, uma metáfora (LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 376).

Para que o ser se torne desejante é necessário que se haja uma discrepância entre o que é demanda e a satisfação, nesse sentido é a ausência que possibilita a criança que

se utilize da linguagem em sua função simbólica, como substituta da presença do outro, buscando assim novas formas de satisfação.

É o que ocorre no Complexo de Édipo, onde a criança se fixa em um desejo sexual ao objeto mais próximo, normalmente lhe oferecendo a presença e o interesse, sendo este o progenitor do sexo oposto. São as pulsões genitais que fornecem a base desse complexo. A frustração que a criança sofre é acompanhada com efeito, comumente, de uma repressão educativa que tem por finalidade impedir qualquer realização dessas pulsões (LACAN, 2008, p. 40).

3.0 O brincar a partir do jogo For-da

Sigmund Freud, no texto *Além do Princípio do Prazer* (1920-1922), discute o brincar a partir do motivo econômico, considerando a produção de prazer envolvida nessa ação. Cita como exemplo a observação de um menino de um ano e meio de idade, na qual a criança tinha o hábito frequente de agarrar objetos e largá-los longe. Repetindo o ato com o carretel, arremessava-o e após puxava-o emitindo o som “o-o-o-ó” alegrando-se com o seu reaparecimento e pronunciando “dá”. A partir dessas observações foi possível analisar que o menino tentava pronunciar “fort” e “da”, significando o ir embora retratando a ação da mãe no ato de brincar, no qual permitia à criança simbolizar a partida da mãe sem que houvesse um protesto, compreendendo que a mesma regressaria. Nesse ato, aparentemente não existiria um motivo econômico, porém Freud entende que o prazer residia para a criança no retorno do carretel, que simboliza a mãe. (FREUD, 1920-1922, p. 25, 26, 27).

Inicialmente achava-se que essa era uma situação passiva, porém a partir da repetição, por mais desagradável que fosse, como jogo, a criança assumiria um papel ativo. Segundo ele: “quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeira e, dessa maneira, vinga-se num substituto” (FREUD, 1920-1922, p. 29).

Já em um outro texto *Escritores criativos e devaneios* (1906-1908), Freud destaca que o escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca, cria um mundo de fantasia, ao mesmo tempo mantém uma separação entre o mesmo e a realidade. É o que a criança faz com os brinquedos, ligando-os a situações imaginárias.

Para ele o adulto deixa de lado o brincar, pois parece renunciar ao prazer que já obteve ao brincar na infância, no entanto, não renunciamos a um prazer já

experimentado, encontramos para ele um substituto. Os devaneios, neste caso, possibilitam que as pessoas construam suas próprias fantasias, sendo elas pouco observáveis, uma vez que o adulto se envergonha de suas fantasias, quando afirma:

o brincar da criança é determinado por desejos: de fato, por um único desejo - que auxilia o seu desenvolvimento -, o 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. Ela não tem motivos para ocultar esse desejo. Já com o adulto o caso é diferente. Por um lado, sabe que dele se espera que não continue a brincar ou a fantasiar, mas que atue no mundo real; por outro lado, alguns dos desejos que provocaram suas fantasias são de tal gênero que é essencial ocultá-las. Assim, o adulto envergonha-se de suas fantasias por serem infantis e proibidas (FREUD, 1906-1908, p. 151).

Nesse sentido, o autor evidencia que o brincar é relativo à criança como o trabalho criativo é para o adulto, nessa afirmativa Freud compara o trabalho criativo dos escritos aos sonhos e às fantasias articulado como um desejo oculto. Onde ambos inventam a realidade brincando, buscando corrigir o que não é satisfatório no mundo real.

Para Jerusalinsky “o próprio brinquedo é um representante de ‘a’: objeto que não é o que é, que só pode ser enquanto sombra de um objeto ausente” (apud LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 387). Corroborando com o próprio Freud, que afirma que a satisfação pulsional é sempre parcial, se tratando de uma incessante busca pelo reencontro do objeto perdido. Ele afirma que “o objeto da pulsão é o objeto do desejo, que por sua vez é o objeto causa do desejo” (FREUD, 1915-1980).

Ainda sobre a satisfação pulsional, o autor demonstra que existem quatro modos de atingi-la, sendo os seguintes: pela mudança da finalidade (atividade/passividade); pelo retorno sobre o próprio eu, através da mudança de objeto (sado/masiquismo); e pelo recalque e sublimação. Na experiência do brincar a criança repete ativamente o que experienciou passivamente, revelando o prazer do domínio implicado no jogo. No jogo ela se coloca como objeto, revivendo experiências aflitivas e revelando o retorno sobre o próprio eu (LOPES & BERNARDINO, 2011, p. 384).

Para Lopes & Bernardino (2011), o objeto brinquedo deve ser obra de seu criador e não apenas um objeto de consumo, ambos são muitas vezes confundidos, revelando-se através da busca pela satisfação perdida e a dimensão da falta. O brinquedo torna-se então um objeto que tenta tamponar o vazio, diminuir as inquietações, e o brincar, apresenta-se como uma necessidade elementar das crianças,

através do qual a ela se apropria do mundo e desenvolve suas competências. Nessa perspectiva a criança e seu inconsciente são atuantes no ato de brincar, dando novos significados aos objetos, construindo-os a partir da sua subjetividade.

4.0 O brincar e o mal estar na contemporaneidade

A sociedade contemporânea vive um período perturbado e conturbado, no qual os acontecimentos se dão com tamanha rapidez que se torna quase impossível, interpretá-los e acompanhá-los (BIRMAN, 2003, p. 23).

Freud em seus escritos, *O mal-estar na civilização* (1927-1931), já postulava acerca da busca de satisfação do ego, o qual tentava se desvincular do mundo externo na tentativa de fugir de sensações de sofrimento e desprazer, imposto pelo princípio de prazer. Nessa perspectiva surge uma tendência do ego a se isolar de tudo que pode vir a se tornar fonte de desprazer lançando para fora, criando um puro ego em busca do prazer (FREUD, 1927-1931, p. 84).

Dessa forma, alguns objetos e certos sofrimentos são difíceis de serem abandonados, se mostrando inseparáveis do ego por proporcionarem prazer. Na busca de desviar-se de excitações desagradáveis surgidas no interior do mesmo, o ego, inicialmente inclui tudo, para posteriormente separar-se de si mesmo e do mundo externo (FREUD, 1927-1931, p. 85).

Corroborando com a teoria freudiana, Birman (2003), compreende que nas últimas décadas a fragmentação da subjetividade apresenta-se como fundamental para uma cartografia social, diferenciada no Ocidente. Ela é uma forma de subjetivação e também matéria prima, a partir da qual outras modalidades de subjetivação se inauguram.

Na construção dessas subjetividades o eu (ego) se encontra no centro, assumindo formas até então não conhecidas, considerando a tradição ocidental do individualismo iniciada no século XVII. Postula-se então, a existência de uma cultura do narcisismo, teorizada por Lasch, e uma sociedade do espetáculo, teorizada por Debord, através desses instrumentos teóricos é possível realizar a leitura de formas de subjetivação diferenciadas na atualidade que enfatizam a exterioridade e o autocentramento (BIRMAN, 2003, p. 23- 24).

O desejo assume, portanto, uma direção marcada pelo exibicionismo e auto centrismo, onde o horizonte intersubjetivo se encontra enraizado e desinvestido das

trocas inter-humanas, sendo marcado por uma exaltação da individualidade. Essa por sua vez, implica em falta de reconhecimento do outro, enquanto semelhante e por conseguinte ocorre uma dissipação do sentimento de solidariedade. Para esse autor

(...) seria necessário que o sujeito reconhecesse o outro na *diferença e singularidade*, atributos da alteridade. O que justamente caracteriza a subjetividade na cultura do narcisismo é a impossibilidade de poder admirar o outro em sua diferença radical, já que não consegue se descentrar de si mesma (BIRMAN, 2003, p. 25).

Destaca, dessa forma, a cultura do narcisismo caracterizada pela exaltação a autoimagem, diferenciada na atualidade, pelo seu caráter individualista, uma vez que esta voltada à subjetividade do eu.

Nesse contexto, o sujeito da cultura do espetáculo seria, para Birman (2003), capaz de encarar o outro apenas como um objeto “a” ser usufruído, apresentando-se como um corpo a ser manipulado para o gozo do outro. O sujeito no horizonte da atualidade vive, portanto, em um registro especular, no qual visa o engrandecimento do próprio ego, ou seja, de sua auto imagem.

Com o brincar acontece de forma semelhante, pois os desenhos animados midiáticos alimentam a cultura do espetáculo, bem como as propagandas de brinquedos, que incutem na sociedade a cultura do narcisismo, destacando aqueles que possibilitam o brincar individual, como ocorre nos dispositivos tecnológicos móveis com, por exemplo, os *smartphones* e *tablets*. Enviando hoje as relações sociais para um universo virtual, em detrimento do cotidiano real, prejudicando assim, as brincadeiras e interações sociais.

Desse modo, é cada vez mais comum o uso de tecnologias que possibilitam automatizar as tarefas. Com o brinquedo não é diferente, eles evocam as formações do social, e revelam em sua configuração, os traços da cultura em que se inscrevem. Ganhando assim, novas configurações marcadas pelas novas tecnologias e automatização. Além de estar configurado nos padrões estabelecidos pelo capitalismo de massificação e homogeneização, levando a crer que a singularidade e individualmente se tornam mais afastadas do consciente (FORBES, 2005).

A memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo. A exaltação do objeto eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões *tecno* do mais avançado, do melhor. Hoje, a dimensão do social confere ao sujeito um lugar onde o singular encontra-se fragmentado na multiplicidade que o rege. Os

brinquedos, aponta Benjamin, refletem esta transformação. Acabam por transformar-se em “brinquedos em série” (MEIRA, 2003, p. 2).

O brincar se encontra em demasiado atrelado a aparelhos virtuais, distanciando-se do seu papel inicial de promoção do desenvolvimento e treinamento de aspectos cognitivos e corporais (BEM, 2012, p. 38). Na televisão encontramos vias que produzem uma artificialização da existência, onde a publicidade voltada ao público infantil apresenta uma série de brinquedos e objetos de consumo a serem desejados pelas crianças, prometendo-lhes acesso a um gozo sem fim. “Este excesso de estímulos acaba por gerar uma fragilização que revela-se no próprio tecido do brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas, rápidas, velozes, nas quais as crianças ensaiam metáforas incipientes” (MEIRA, 2003, p.3).

Ao brincar, as crianças se situam na dimensão do sonho, do devaneio, da fantasia (FREUD, 1973, apud MEIRA, 2003). Este sonho é hoje marcado pelas promessas de felicidade apontadas pela mídia, modificando os traços que seriam singularizados pela história familiar e cultural, sejam modificados, fazendo com que passem agora a ser pelas marcas de objetos, artificial e fragmentado.

Na atualidade encontramos crianças com obrigações predeterminadas, horários demarcados, onde o pouco tempo restante é, em grande parte, destinado aos aparelhos virtuais que invadem sua vida, anestesiando seus movimentos corporais e seu pensamento. Tendo ainda consequências no seu desenvolvimento social, onde a “automatização que rege os jogos virtuais apresenta efeitos de apagamento do tecido social que se construiria em presença” (MEIRA, 2003, p. 78).

Ao afirmar que “o que falta na dimensão do brincar é o objeto brinquedo que encontra-se subtraído” Benjamin (1993, apud MEIRA, 2003, p. 79), retrata que o brinquedo contemporâneo vem pronto, repleto de significado e função definida, “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” (BENJAMIN, 2002, apud MEIRA, 2003, p. 81).

Observando o brincar contemporâneo, é evidente uma predominância da dimensão virtual que subtrai a relação da criança com o processo de criação e ensaios próprios do brincar, uma vez que os jogos virtuais são previamente determinados. Em contrapartida, eles representam uma tentativa das crianças brincarem com “imagens”

que possuem um grande destaque na sociedade de consumo (MEIRA 1997, apud MEIRA, 2003, p. 83).

Grande enfoque dessas imagens esta contido nos games, nos quais as lutas são narcísicas e miméticas por excelência, uma vez que os apresentam imitação não apenas de pessoa, mas imitasse elementos, objetos etc., com intenções variadas. Apresentando um caráter diferente que não possibilita que a criança crie seu jogo, seu enredo, seus personagens, tendo ela apenas a possibilidade de repetir o jogo, escolhendo as opções que o jogo oferece, com fases predeterminadas, mas que essas escolhas possibilitam diferenças no decorrer do jogo (MEIRA, 2003, p.85).

Para esse autor, na perspectiva de Benjamin, é possível considerar que os *videogames* são vias de passagem do brincar para o jogo, evidenciando casos nos quais as crianças continuam tendo interesse pelo mesmo elemento do brincar, mas agora transposto para uma dimensão virtual. Segundo ele “hoje, muitas crianças não realizam esta travessia ou a abreviam, instalando-se em uma posição onde os jogos virtuais prevalecem sobre o brincar com objetos ou brinquedos” (MEIRA, 2003, p. 85). Nesses jogos podemos destacar um elemento bastante presente na nossa sociedade, evidenciado por Birman (2003), a individualidade, mesmo estando em alguns casos, à criança conectada ao mundo, ela ainda encontra-se individualizada em seu próprio *videogame*.

Segundo Bernardino e Kupfer (2008):

o mal-estar da infância da modernidade está marcado por uma oferta excessiva de objetos reais, objetos de satisfação, que não permitem a metaforização da falta e a instauração de objetos transicionais para brincar de ser adulto na condição ainda incipiente de ser criança (2008, apud LOPES & BERNARDINO, 2011).

Assim, nestes pequenos objetos cotidianos da infância, envolvendo o brincar, o social se revela nas dimensões que se estendem da cultura ao inconsciente (MEIRA, 2003, p.85). Revelando, além de elementos culturais aspectos da subjetividade do individuo, que é, em grande medida, perpassado por influências sócio históricas que demarcam o mal estar na contemporaneidade refletido no brincar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade vem passando por várias modificações ao longo do tempo, as quais influenciam os modos de ser e viver dos sujeitos em todos os aspectos. Nesse contexto o brincar vem sendo influenciado pela concepção de infância que se tem e pelo lugar que ela ocupa na sociedade.

Inúmeras teorias nos ajudam a compreender a realidade, dentre elas destacamos a perspectiva psicanalítica, segundo a qual, a criança, depois de ser constituída no desejo, precisa cair desse lugar para passar a ser desejante, portanto incompleto e faltante. Nessa medida ela passa a ser desejante, na busca de sentir-se completa.

O brincar possibilita ao sujeito criar um mundo de acordo com o seu desejo, permitindo que a criança realize esse desejo em uma dimensão simbólica a partir do real, sob a qual funda a sua subjetividade. Sendo assim, o brincar apresenta, portanto, uma função importante no desenvolvimento bio psíquico e social da criança.

A sociedade contemporânea vive um período conturbado, no qual os acontecimentos se dão com tamanha rapidez que dificultam sua interpretação e acompanhamento. Nessa perspectiva surge a tendência do isolamento, na tentativa de evitar o desprazer, visando à obtenção do prazer a todo custo, conduzindo o imperativo do gozo, contribuindo para a individualidade, violência e autocentrismo, aspectos que caracterizam o mal estar na contemporaneidade.

Nesse contexto o brincar enquanto importante dimensão do desenvolvimento da criança, vem se modificando a partir de influências socioeconômicas, políticas e culturais. Nessa medida as influências sobre o brincar em uma sociedade marcada pelo espetáculo e o acesso aos dispositivos tecnológicos moveis, dentre outros aspectos, contribuem para reforçar a cultura do narcisismo, que reforça o brincar individualizado e, por conseguinte, reflete o mal estar da sociedade contemporaneidade.

ABSTRACT

The play which has a very important part in the social psychological bio developing of children is influenced by socio-cultural aspects and has been transformed through history. In the movement of these transformations, the concept of childhood, as well, the act of play follow these mutations. This article highlights the role of play as an element capable of reflecting the uneasiness in contemporary times, analyzed from a psychoanalytic perspective using Freud, Lacan and post-Freudian psychoanalysts

others after Freud, whose reading was relevant. In this perspective the contemporary is characterized by a turbulent period marked by speed, shallowness and individuality, guided by the pursuit of pleasures and the overlap of the self, which causes changes in the dimension of play. The role of play that is permeated by the concept of childhood, this concept is an active construction of the subject that in this action prints his unconscious influenced by the culture of narcissism, and acquires a an individualistic, fast and repetitive perspective that reflects the uneasiness in contemporaneity.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Phillipe. **História Social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BIRMAN, Joel. **Mal-estar na atualidade: a psicanálise e as novas formas de subjetivação**. 4ª edição, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

DUBA, Cristina (1995). **A Criança da Psicanálise**. *Fort-da*, 3, 127-132.

Forbes, Jorge. **A psicanálise do homem desbussolado: as reações ao futuro e o seu tratamento**, IV Congresso da Associação Mundial de Psicanálise, Comandatuba, 2004, **Opção Lacaniana**, n. 42, 2005, p. 30-33.

FRANÇOISE, Dolto. **As etapas decisivas da infância**. Tradução: Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão: São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Destinos de crianças: adoção, famílias de acolhimento, trabalho social**. Tradução: Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREUD, S. (1980). **As pulsões e suas vicissitudes** (Edição Standard Brasileira Completa das Obras Psicológicas de Sigmund Freud, Vol. XIV). Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1915).

FREUD, S. (1920-1922). **Além do principio de prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos**. Rio de Janeiro, Imago: 1969, v. XVIII.

_____. (1906-1908). **“Gradiva” de Jensen e outros trabalhos**. Rio de Janeiro, Imago: 1969, v. IX.

_____. (1929-1931) **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro, Imago: 1969, v. XXI.

KUHLMANN JUNIOR, Moysés. **Infância e educação infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LACAN, Jacques. (1986, abril-junho) **Dois notas sobre a criança**. *Ornicar: Revista do Campo Freudiano*, 37, 13-14.

_____. **Os complexos familiares na formação do indivíduo: ensaio de análise de uma função em psicologia.** Tradução: Marco Antonio Coutinho Jorge, Potiguara Mendes da Silveira Júnior. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

LOPES, Tanja Joy Schöner & BERNARDINO, Leda Mariza Fischer. **O Sujeito em Constituição, o Brincar e a Problemática do Desejo na Modernidade.** Revista Mal-estar E Subjetividade, vol. XI, núm. 1, março, 2011, pp. 369-395, Universidade de Fortaleza.

MEDRANO, Carlos Alberto. **Do Silêncio ao brincar: historia do presente da saúde pública, da psicanálise e da infância.** São Paulo: Vetor, 2004.

MEIRA, Ana Marta. **Benjamim, os brinquedos e a infância contemporânea.** Psicol. Soc. vol.15 no.2 Porto Alegre July/Dec. 2003.

Acessado em 09/02/2014, encontrado em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010271822003000200006&lang=pt

MILLER, Jacques-Alain (1998). **A Criança Entre a Mulher e a Mãe.** *Opção Lacaniana. Revista Brasileira Internacional de Psicanálise. Escola Brasileira de Psicanálise*, n 21. Edições Eolia, 7-12.

PRIORE, Mary Del (org.) **História das crianças no Brasil.** 7ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar.** UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO – UFRRJ, DECANATO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – DPPG. 2009.

RODULFO, Ricardo. **O brinca e o significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce.** Trad. de Francisco Franke Settineri: Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

VASCONCELOS, V. M. R & SARMENTO, M. J. (org.) **Infância in(visível).** Araraquara: J&M Martins, 2007.