

O BRINQUEDO E O BRINCAR NOS TEMPOS QUE CORREM

The toy and the play in the present times

El juguete y el juego en los tiempos actuales

Paula Fontana Fonseca¹

Resumo: O presente artigo realiza uma reflexão sobre o brinquedo e o brincar na perspectiva psicanalítica. Para tanto, parte da concepção que os brinquedos revelam aquilo que a sociedade escolhe como signo de humanidade uma vez que expressam os valores e concepções sobre a infância em determinada época. Para além de uma importância sociológica o tema tem relevo no âmbito subjetivo, uma vez que o brinquedo testemunha o brincar infantil. Para a psicanálise o brincar é a construção de cada criança face ao que a sociedade e os tempos impõem; uma expressão criativa na qual a criança se apropria do mundo e recria-o. Uma vez explicitada a concepção psicanalítica acerca do brincar e situada a diferença com a dimensão sociológica do brinquedo, analisamos o quadro psicopatológico do autismo como um paradigma de época, onde haveria a prevalência do objeto, brinquedo, sobre a ação humana e humanizante do brincar. Como conclusão, enfatizamos a função do adulto na construção do prazer compartilhado.

Palavras-chave: Brinquedo. Brincar. Psicanálise. Autismo.

Abstract: The toy and the play in the psychoanalytic perspective are debated in the present paper. The toys reveal what society chooses as a sign of humanity since they express the values and conceptions about childhood at a given time. In addition of a sociological importance, this theme is also relevant in the subjective sphere, since toys testify the children's play. For psychoanalysis, playing is the construction of each child facing on what society and times impose; a creative expression in which the child appropriates the world and recreates it. Once the psychoanalytical conception about playing has been exposed and the difference with the sociological dimension of the toy is located, we analyze the autism as a nowadays paradigm, in which there would be the prevalence of the object, toy, over the human and humanizing action of playing. In conclusion, we emphasize the role of the adult in the construction of shared pleasure.

Keywords: Toy. Play. Psychoanalysis. Autism.

¹ Psicanalista, Psicóloga e Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo. E-mail: paulafontanafonseca@gmail.com

Resumen: El juguete y el juego en la perspectiva psicoanalítica son abordados en el presente artículo. Tomamos como punto de partida la concepción de que los juguetes revelan lo que la sociedad elige siendo un signo de humanidad, ya que expresan los valores y las concepciones sobre la infancia en determinada época. Además de su importancia sociológica, el tema también tiene relevancia en el campo subjetivo que toma el juguete como testigo del juego de los niños. Para el psicoanálisis, jugar es la construcción que cada niño hace frente a lo que la sociedad y los tiempos imponen. Una expresión creativa en la que el niño se apropia del mundo y lo recrea. Una vez que la concepción psicoanalítica sobre el juego se ha hecho explícita y debatida en su diferencia con la dimensión sociológica del juguete, analizamos el autismo como paradigma de época, donde habría la prevalencia del objeto, el juguete, sobre la acción humana y humanizadora del juego. En conclusión, enfatizamos el papel del adulto en la construcción del placer compartido.

Palabras clave: Juguete. Juego. Psicoanálisis. Autismo.

“O que eu queria era fazer brinquedos com as palavras.”

Manoel de Barros

1. Introdução

O presente artigo realiza uma reflexão sobre o brinquedo e o brincar na atualidade. Para tanto, parte da concepção que os brinquedos revelam aquilo que a sociedade escolhe como signo de humanidade uma vez que expressam os valores e concepções sobre a infância em determinada época. Para além de uma importância sociológica, o tema tem relevo no âmbito subjetivo, já que segundo a hipótese psicanalítica (FREUD, 1920/1993) o brinquedo testemunha o brincar infantil.

De modo a contextualizar o termo *hoje*, presente no título do artigo, realizamos uma discussão sobre os brinquedos em uma sociedade de consumo. A proposição que incita pensar no brinquedo nos dias atuais engendrou um movimento duplo: 1) a retomada da discussão do brinquedo como um objeto próprio à infância que se insere em uma tradição histórico-cultural e 2) a

discussão do binômio brinquedo-brincar e a forma como uma criança enreda-se no brincar valendo-se de objetos.

Tendo por base a teoria psicanalítica freudo-lacaniana, aprofundamos o debate sobre o brincar e sua centralidade na constituição das relações humanas. O binômio brinquedo/brincar desenha os contornos da experiência subjetiva em jogo nos processos subjetivantes. Como afirma Hortélio, educadora e pesquisadora sobre infância, “da conexão entre palavra, música, movimento e o outro é que se forma o brinquedo, que tem geometria própria do tempo, não é espacial” (ITAÚ, 2019, p.12). Destacamos, pois, duas dimensões que para a autora não podem ser apartadas do brinquedo: há movimento e há o outro. É nesse sentido que brinquedo e brincar se conjugam como binômio, pois é brinquedo aquilo com que a criança brinca; é brinquedo aquilo que põe a criança em movimento na relação com o outro no mundo.

À guisa de conclusão, analisamos o quadro nosográfico do autismo naquilo que ele pode ser tomado com um paradigma de época no qual haveria uma prevalência do manuseio do objeto – brinquedo - sobre a experiência fantasiosa do brincar na infância.

2. O brinquedo hoje

Hoje, de que tempos falamos? Um termo que vem para qualificar os nossos tempos é “sociedade de consumo”. Falamos, portanto, de uma especificidade do sistema capitalista no qual há a preponderância das marcas e, mais ainda, no qual as próprias pessoas também viram marcas. Conforme afirma Viana (2002): “Os meios de produção, os meios de consumo e a força de trabalho tornam-se, sob o capitalismo, mercadorias e com o desenvolvimento capitalista tudo passa a ser medido pelo seu valor de troca, inclusive as pessoas” (p.14).

Um exemplo recente disso é o fenômeno dos *youtubers*: pessoas que ganham notoriedade na rede virtual e passam a influenciar milhares de outras. Isso acontece não tanto pelo que elas sabem, até porque muitas vezes parte do assunto é justamente deixar a ideia de “saber” de lado, mas pela imagem que

elas vendem. E, claro, elas viram marcas em função da abrangência de sua influência: quanto mais seguidores, comentários ou curtidas em postagens mais valorizados são os chamados *influencers*.

Dentro do fenômeno de sucesso dos *youtubers*, uma modalidade específica ganha destaque neste trabalho: o *unboxing* realizado por *youtubers* mirins². Como são esses vídeos? Uma criança³ desembulha caixas de brinquedos e mostra-os para a câmera (em alguns vídeos aparecem apenas as mãos da pessoa que desembulha e manipula os brinquedos). Interessante que esses vídeos têm origem nas avaliações de novas tecnologias que eram feitas na internet por usuários com conhecimento técnico ou experiencial com produtos eletrônicos. Já no *unboxing* a avaliação não é necessária uma vez que se remove da cena tudo que seria opinativo ou até mesmo subjetivo: é uma demonstração de objetos do mundo para crianças (e adultos) que assistem aos vídeos em *looping*, um atrás do outro. A música de fundo envelopa essa vivência de uma sequência ininterrupta, favorecendo que se passe de um vídeo ao outro sem que o espectador se dê conta.

Parece haver uma redução da experiência temporal na contemporaneidade. Como se falar de antes/depois ou propor que alguém espere para alcançar determinado objetivo no futuro passasse a ser desatualizado. O que vale é o *aqui e agora* de uma certa experiência de continuidade, onde não há intervalo (podemos pensar que nem há intervalos comerciais!). Ou seja, o programa que assistimos é o próprio produto que se vende e isso acontece sem pausa. Está à disposição de forma instantânea, muitas vezes nem precisando de uma busca pelo conteúdo pois a cada nova postagem um rápido sinal surge na tela indicando que há novidades no canal. Como afirma Dunker (2017), não há o hiato necessário para que o sujeito se pergunte o que o outro quer dele; o que

² Sobre o tema ver <https://criancaeconsumo.org.br/noticias/youtuber-mirim-quando-a-brincadeira-vira-trabalho/>

³ Um exemplo deste sucesso é o Ryan's World (originalmente Ryan Toys Review) canal criado em março de 2015 no qual Ryan, um garoto que tinha à época cerca de 5 anos, passou a ser filmado desembulhando pacotes de brinquedos. Em 2020 o canal tem mais de 25 milhões de seguidores e o garoto e sua família estão milionários e seguem fazendo postagens diariamente.

pode ocasionar, segundo o autor, o “sentimento de que a criança perdeu a capacidade de estar com os outros” (p.145).

A venda de produtos – a própria noção de produto como bem material fica relegada a segundo plano no atual capitalismo financeiro do século XXI -, que antes acontecia no intervalo comercial dirigido ao público infantil, hoje virou o próprio programa e, não raro, o brincar encenado nessas novas peças publicitárias não são mais que representação de um roteiro pré-estabelecido. Um exemplo disso são os vídeos nos quais bonecos de filmes infantis são manipulados por *mãozinhas* diante de uma tela na qual passa o filme original, fazendo com que as vozes dos personagens e todo enredo venham dessa projeção que serve de fundo para o espectador do *youtube*.

Falamos de uma temporalidade sem escansões que pretende grudar a criança à tela, tendo efeitos na própria percepção espacial, uma vez que tudo se desenvolve na distância existente entre um aparelho de pequeno porte – como celular ou *tablets* – e o rosto do espectador.

O *hoje*, ao qual nos referimos, leva a pensar na lógica capitalista tal como anunciada por Lacan (1978), em 1972, ao falar desta forma específica de laço social na contemporaneidade que nomeou de *Discurso do capitalista*. Conforme a definição proposta pelo autor, este é um discurso que “consome-se de forma que se consuma” (p.48, tradução nossa), impondo um fluxo contínuo que pede sempre por um pouco mais. Em outras palavras, a política intrínseca ao discurso do capitalista propõe, “uma atualidade perniciosa da promessa reiterada de que os consumidores sempre terão mais e mais a consumir. Estabelecendo uma temporalidade também curto-circuitada entre passado-presente-futuro: o imediato” (FONSECA, 2019, p.65).

Nesses tempos que correm, o que dizer dos brinquedos? Tanto antes como hoje os brinquedos falam do que uma sociedade escolhe como valor a ser transmitido à infância. Brincar de *arminhas* ou de fumar e ter *cigarrinhos de chocolate*⁴, por exemplo, já não é mais corriqueiro como o foi nos anos 1970/1980

⁴ Outro exemplo é a disputa que vivemos hoje em torno do rosa/azul. Que um fosse associado a meninas e o outro a meninos ou que falemos de “brinquedos de menina” ou “brinquedos de

– há inclusive o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) que estabelece restrições para a publicidade dirigida a crianças com até 12 anos.

Benjamin (2012a), em seu artigo sobre a *História cultural do brinquedo*, de 1928, aponta que seria um erro pensar que o conteúdo representacional do brinquedo “determinaria a brincadeira da criança, quando na realidade é o contrário que se verifica” (p.266). Para o filósofo, o brinquedo infantil atesta “um diálogo mudo, em signos, entre a criança e o povo” (p.266). Interessante ele usar a palavra *mudo*, ocasião de retornar o binômio já aludido: brinquedo-brincar. Como se o brinquedo fosse mudo sem o brincar. Sem essa ação, o brinquedo tem um valor mais sociológico, pois faz falar algo de uma sociedade.

Em outro trabalho do mesmo período, Benjamin (2012b) parte da ideia de que o brinquedo é condicionado pela cultura econômica e técnica das coletividades, ou seja, o homem constrói brinquedos que imitam utensílios dos adultos. Mas o autor dá um passo em relação a esta constatação ao se indagar: “Não são os adultos que dão em primeiro lugar os brinquedos às crianças?” (p. 268). Há, portanto, uma anterioridade daquilo que o adulto oferece como brinquedo à criança, deixando claro que esse objeto não advém de uma necessidade infantil, mas sim adulta.

Benjamin (2012b), neste curto ensaio, ainda chama a atenção para um tipo de brincar específico da criança que é marcado pela repetição, nada lhe daria tanto prazer do que brincar novamente e uma vez mais daquilo que já vinha brincando. Ele retoma a contribuição de Freud a este respeito ao anunciar que “com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida” (BENJAMIN, 2012b, p.271).

menino” e que toda loja de brinquedo tenha um setor *rosa reluzente*, de modo que qualquer pessoa ao entrar já sabe para onde ir se for buscar um presente *para menina*, essa associação foi construída historicamente ainda que hoje ela nos pareça tão evidente e autoexplicativa, ou seja, esteja naturalizada.

Ao deslizar do brinquedo para o brincar da criança, ele destaca a dinâmica que é posta em jogo quando ela:

recria, começa sempre tudo de novo, desde o início. Talvez seja esta a raiz mais profunda do duplo sentido da palavra alemã *Spielen* [brincar e representar]; repetir o mesmo seria seu elemento comum. A essência da brincadeira, não é 'fazer como se', mas 'fazer sempre de novo', é a transformação em hábito de uma experiência devastadora. (p.271).

Essa lei da repetição é, para criança, “a alma do jogo” (BENJAMIN, 2002, p. 101). O objeto ganha vida na medida em que alguém brinca com ele. Ele testemunha um brincar, o que nos permite um deslocamento em direção à expressão subjetiva da criança que brinca, ou ainda - segundo as palavras de Benjamin (2012b) ao seguir a esteira freudiana -, que transforma em hábito uma experiência devastadora; definição esta que inscreve o brincar do lado da simbolização.

Nesse sentido, os brinquedos ofertados para as crianças *hoje* falam dos valores culturais de uma época, mas enquanto prevalecer a experiência do brincar haverá a presença do subjetivante frente à objetificação em curso na lógica capitalista a que fizemos referência quando aludimos à proposição Lacaniana. O tempo no capitalismo é acelerado, já na experiência do brincar ele é da ordem da repetição, do reencontro com o já vivido, sendo a novidade uma construção subjetiva e não um produto do mercado.

3. O brincar à luz da psicanálise

A psicanálise considera que no brincar “há um trabalho psíquico em jogo, um trabalho de estruturação da subjetividade, é por isso que as brincadeiras da criança são tomadas pelo analista como uma produção a ser tomada a sério” (GUELLER, 2008, 153). O objeto escolhido pela criança, ainda que não seja indiferente, seguramente não é o principal. As brincadeiras subvertem a função do objeto “porque o ingresso na ordem humana se associa à representação da ausência do objeto e à perda da sua funcionalidade” (GUELLER, 2008, p. 154).

É isso que chama a atenção de Freud (1920/1993), quando vê seu netinho brincar com o carretel. O bebê de um ano e meio jogava esse objeto para longe e depois o recuperava fazendo um som que era traduzido pela mãe como “lá” ou “longe” (*fort*) e isso fez o vovô Freud pensar que lhe dava prazer ver as coisas partirem: será que o bebê buscava representar com este jogo algo tão impalpável quanto a ausência de alguém? Conforme afirma, em trabalho publicado originalmente em 1920, o bebê “se compensava, digamos, encenando com os objetos ao seu alcance, esse desaparecer e regressar” (p.15, tradução nossa). A partida da mãe, situação que Freud imaginava ser desagradável para o bebê, era posta em cena de modo prazeroso. Há nessa oscilação do objeto – aqui-ali ou, em alemão, *Fort-da* - um intervalo que é precioso para que o bebê simbolize a ausência e aceda ao campo da linguagem: é a palavra que permite que algo seja nomeado mesmo que ausente.

Jerusalinsky (2011, p. 245) afirma que “[...] o que está em jogo no brincar do bebê é um intenso trabalho de construir um litoral”. Litoral este que terá seus efeitos de inscrição na separação eu-outro e até mesmo nos tempos do sujeito, na medida em que possibilita “[...] uma articulação entre o ‘agora’, o ‘eu era’ e o ‘vir a ser’” (JERUSALINSKY, 2011, p. 234). O próprio interesse pelo corpo do outro, especialmente seus orifícios, contam desta atividade constante de construção de bordas. O bebê vai expandir as fronteiras e se lançar no espaço, experimentando os orifícios não só de seu corpo e do corpo da mãe, mas também os pequenos buracos na parede, saliências e desníveis no assoalho. O bebê pode, assim, se dedicar a subir e descer engatinhando um mesmo degrau diversas vezes, ou levar os tesouros miúdos que encontra pelo caminho à boca e até mesmo encaixar dedo em brechas que parecem feitas na medida para isso – as terríveis tomadas que tanto preocupam os adultos.

Outra brincadeira frequente é a que chamamos de “cadê-achou”. Nela é operada uma descontinuidade do olhar entre o adulto e o bebê; frequentemente o próprio paninho da criança (*naninha*) é usado para esconder o rosto seja do bebê seja do adulto. Para esse jogo acontecer é necessária a presença do adulto e que a descontinuidade instaurada não seja excessivamente prolongada de modo a

não gerar angústia no pequenino. O adulto precisa tomar esses jogos como produções do bebê, e não apenas como um trabalho a mais que o obriga, por exemplo, a recolher brinquedos e objetos espalhados. Outra característica presente nessas brincadeiras é a repetição, que faz com que esses jogos sejam propostos ou solicitados pela criança reiteradamente, demonstrando uma satisfação que é experimentada justamente na recorrência do já conhecido. Ao brincar, o bebê investiga a permanência das coisas. É por esse motivo que muitas vezes os jogos são repetidos, há um prazer em saber o que vai acontecer ao final: *ufa! A mamãe apareceu de novo por detrás do paninho!* É um alívio perceber que o mundo não é construído a cada vez.

Lacan (1998), em seu seminário proferido em 1964 sobre os quatro conceitos fundamentais da psicanálise, fez um importante apontamento ao buscar os termos gregos *tiquê* e *automaton*, extraídos de Aristóteles, como forma de acessar o que é da ordem da repetição dentro do campo psicanalítico. *Automaton* é definido pelo psicanalista como sendo a rede de significantes e, portanto, referido ao simbólico, a gramática na qual se dará a experiência subjetiva. Já *tiquê* está para além do *automaton*, uma vez que essa noção implica a possibilidade da falta. Em outros termos, Lacan articula o estrutural ao contingente ao propor que "a repetição demanda o novo" (p.57). É nessa mesma lição, após ter precisado seu entendimento acerca do conceito de repetição, que Lacan lembrará o exemplo do netinho de Freud que joga com o carretel. A ritualização infantil que demanda, por exemplo, que uma história seja narrada sempre da mesma forma, afirma que a criança "transforma seu ato em brinquedo" (p.62). Essa indicação permite afirmar que não é o carretel o brinquedo em questão, mas o ato de jogá-lo e recuperá-lo. Se o bebê visasse fazer presente a mãe, o grito ou choro seriam mais eficientes. O jogo do carretel fala dessa possibilidade da criança se lançar além do berço em direção ao mundo que em grande parte lhe escapa, é uma forma de representar a possibilidade do desconhecido, de um para-além do *automaton*.

Nesse brincar constitutivo dos jogos simbólicos acontece a experimentação do mundo: o bebê cria e recria suas bordas, contornos, descobre constâncias e a

própria temporalidade. Esse trabalho não é feito sem a participação do adulto que precisa restituir a autoria do jogo ao bebê, fazendo com que a criança experimente o júbilo que sente ao vê-la enganchada plenamente no brincar (FONSECA, 2018).

Esse debate acerca do brincar lança o foco na experiência subjetiva da criança e não tanto nos objetos que o mercado cria. Segundo essas contribuições, é brinquedo tudo aquilo com que a criança brinca. Há, portanto, para a psicanálise uma prevalência do brincar sobre o brinquedo, sendo o brinquedo equiparado ao ato do jogo que imprime ao artefato o valor dado pelo investimento libidinal.

Não são raras as vezes em que um adulto faz um gracejo quando percebe que o interesse da criança pequena recai mais sobre o embrulho do que sobre o presente em si. Ainda assim, sobretudo com o passar do tempo, a criança vai acessando aquilo que tem valor segundo os parâmetros culturais nos quais está imersa. Ou seja, não é natural que um menino goste de carros ou super-heróis e meninas de princesas e bonecas; não é natural que uma criança queira o último jogo que foi lançado ou que tome os aparelhos eletrônicos – como celulares – como objetos do seu brincar. Elas estão interessadas naquilo que faz brilhar os olhos dos adultos que as cercam. Fazer-se interessante para quem se ama é uma forma de demandar amor. Nessa lógica, os objetos de consumo podem vir a entrar na série dos objetos que são signo de amor uma vez que os adultos, a quem querem agradar, se mostram capturados por essas tecnologias.

4. Autismo como paradigma de época

Para aprofundar o debate em torno da participação do adulto na constituição do brincar e do que se oferece como brinquedo para a criança, o quadro psicopatológico do autismo será proposto como alegoria que põe em análise a contemporaneidade.

A ideia é centrar a reflexão no quadro nosográfico como sendo paradigma da época atual. Para isso, alguns fragmentos de atendimentos clínicos de

crianças diagnosticadas como pertencentes ao espectro do autismo serão debatidos no intuito de elencar funcionamentos entendidos como marcadores para um diagnóstico. O que essa patologia chamada de autismo pode nos contar de nossa época em relação ao brincar?

A primeira situação é bastante frequente: o brincar mecânico no qual a criança toma o objeto e persiste no mesmo movimento. Nessa ação não há repetição, uma vez que o júbilo que acontece ao se reencontrar o que havia perdido não participa da operação. É um vai-e-vem sistemático no qual o movimento realizado se apoia nas condições concretas do objeto. O melhor exemplo para isso é o uso dos carrinhos de brinquedo perfazendo um percurso que parece querer sulcar a superfície dada a insistência e obstinação em realizar o mesmo traçado perfeitamente: podemos dizer que a criança que manipula o carrinho brinca?

Outro exemplo é a grande seletividade que faz com que a criança só aceite usar – ou consumir quando se trata de alimentos – determinadas marcas. Uma paciente precisava que todos seus objetos fossem da *Moana*. Não adiantava a mãe argumentar que a mochila, a caneca ou a boneca eram lindas, um presente de algum ente querido ou até mesmo igualzinha à da *Moana* (só que de outro personagem). Se não fosse *Moana* não tinha validade. Outra paciente seguia no atendimento com sua analista uma sequência assistida em um vídeo no *youtube*. A brincadeira era marcada pelas falas que eram trazidas para aquele contexto realizando um movimento que poderíamos chamar de “recorta-e-cola”. A menina dizia as mesmas falas, na mesma ordem. A sensação que se produzia era de que ela não escutava nada que não estivesse no diálogo prévio que seguia como um roteiro pronto. Haveria, nessas situações, uma prevalência do brinquedo sobre o brincar?

Maleval (2017) em seu livro *O autista e sua voz*, ressalta o trabalho que há do lado dos autistas para garantir a imutabilidade do mundo; isso lhe permite afirmar que esta seria uma forma de evitar qualquer perda. Assim, é frequente que os autistas cedam ao mundo das palavras escritas – e para isso o autor recorre a inúmeras autobiografias escritas por autistas – mesmo quando se

mantém murados em um mutismo: a emissão da voz é uma forma de se inscrever como sujeito que enuncia algo. Segundo demonstra, o autista “fala sem problemas, contanto que não diga” (p. 90), ou seja, sem se implicar subjetivamente em uma relação discursiva na qual comparece a equivocidade significativa como marca da alteridade.

O imperativo do mesmo faz com que ou as diferenças não tenham valor, e portanto sejam desconsideradas como ponto de distinção entre uma coisa e outra, ou sejam supervalorizadas de modo que aquilo que pode ser vivido por um adulto como uma mínima diferença produz um total estranhamento na criança que não reconhece naquele objeto – ou situação – nada de familiar. Além disso, há uma temporalidade que não está recortada por intervalos ou turnos de alternância entre uma pessoa e outra: o tempo é vivido ou como uma medida pré-determinada – e nesse momento o relógio vai ser aquele que dita o horário de terminar ou começar as coisas – ou como um contínuo, sem escanção temporal, o que muitas vezes comparece como uma impossibilidade de espera.

Conforme desenvolvemos, o ato que torna um objeto um brinquedo coloca em cena um sujeito que busca simbolizar – criar meios de lidar e acessar – a ausência que se inscreve como intervalo. Há uma dependência do Outro, definido por Lacan como tesouro dos significantes e como a própria ordem simbólica que é primordial. O brincar se constitui como exercício que cria bordas para que uma separação se instale na forma de uma dialética: é na separação que o momento anterior será significado como alienação.

Imaginemos que o netinho de Freud jogasse o carretel para longe e não houvesse ninguém ali para recuperá-lo ou até mesmo para testemunhar esse jogo, essa ação não se constituiria como brincar por si só. O outro é aquele que interpreta e inscreve o bebê em uma tradição que preexistia à sua chegada no mundo, que outorga valor de jogo ao gesto corporal.

A pergunta “será que a criança autista brinca de carrinho?” precisa do outro para ser respondida, pois nenhuma criança brinca sem o Outro, mesmo que brinque sozinha. O brincar de uma criança não é autoengendrado, é em relação com uma cultura, tradição, família que uma criança brinca.

Atualmente, muitas mães perguntam aos psicanalistas e psicólogos quantas horas as crianças podem ficar com eletrônicos por dia. Claro que essa medida pode ser apenas estimada, ela não é padrão. A questão que precisa ser pensada junto com a temporalidade é se entre essa tela (mundo digital) e a criança tem lugar para o Outro.

Pensar o autismo como paradigma de época, no que toca o brincar infantil, põe em análise o que os adultos têm entendido como brincar e, sobretudo, qual o lugar deles nisso. Deixar que uma criança se subjetive sozinha – com a televisão, com o *Ipad* – é esquivar-se da responsabilidade de apresentar o mundo e introduzir o recém-chegado em uma tradição cultural humana (ARENDR, 2005). O que fica elidido – e é nisso que o quadro nosográfico do autismo é paradigmático – é o brincar compartilhado, aquele no qual há uma partilha do prazer. Nesse brincar, o que cada um recupera como prazer não é mensurável ou proporcional à experiência do outro. É um prazer que tem no encontro com a alteridade sua pré-condição.

5. Considerações finais

Para concluir, refletir sobre o brinquedo é debruçar-se sobre o que a sociedade escolhe como signo de humanidade, uma vez que eles carregam concepções e valores de uma época. Se esse assunto tem uma importância sociológica, ele também tem relevo no âmbito subjetivo, uma vez que entendemos que o brinquedo testemunha um brincar e o brincar é processo de produção de subjetividade que se dá no laço social. Ou seja, para um psicanalista o brincar da criança fala da instalação de um sujeito: é a construção de cada criança face ao que a sociedade e os tempos impõem; uma expressão criativa na qual, ao mesmo tempo, a criança se apropria do mundo e recria-o.

Esse debate nos aproxima das formas como o brincar vem acontecendo na atualidade, de modo a pensarmos se este brincar entre adultos e crianças seria da ordem de um prazer compartilhado. Será que o adulto ainda se coloca em posição de ter algo a transmitir para uma criança e, em nome disso, brinca com

ela? Nossa hipótese é de que o brincar depende de que um outro prestativo o nomeie enquanto tal e entre no jogo, se ofereça para o pequenino ali onde ele o necessita possibilitando o júbilo como efeito desta experiência. Isso expande a definição de brincar e jogar no universo da primeira infância e tem consequência direta no que se entende por função do adulto, seja ele um familiar, um cuidador ou até mesmo um professor.

Referências

ARENDDT, Hannah. A crise na educação. In: ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2005. p.221-247.

BARROS, Manoel de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2013.

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012a.

_____. Brinquedo e brincadeira. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012b.

_____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Ed.34, 2002.

DUNKER, Christian Ingo Lenz. **Reinvenção da intimidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

GUELLER, Adela Stoppel de. O jogo do jogo. In: GUELLER, Adela Stoppel de; SOUZA Audrey Setton Lopes (orgs). **Psicanálise com Crianças: Perspectivas Teórico-Clínicas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

FREUD, Sigmund. Más allá del principio de placer (1920). In: FREUD, Sigmund. **Sigmund Freud Obras Completas**. Buenos Aires: Amorrortu Ed., 1993. p.3-62.

FONSECA, Paula Fontana. **Inquietações políticas em psicanálise e educação: o caso da educação infantil**. São Paulo: Benjamim Editorial, 2019.

FONSECA, Paula Fontana. O laço educador-bebê se tece no enodamento entre cuidar, educar e brincar. **Educ. Real**. Porto Alegre, v. 43, n. 4, p. 1555-1568, outubro de 2018. Disponível em

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362018000401555&lng=en&nrm=iso . acesso em 26 de maio de 2020.

ITAÚ CULTURAL. **Ocupação Lydia Hortélio**. São Paulo> Itaú Cultural, 2019. Disponível em: https://issuu.com/itaucultural/docs/publicacao_lydia__1_ Acesso em: 26 de maio de 2020.

JERUSALINSKY, Julieta. **A Criação da Criança: brincar, gozo e fala entre mãe e bebê**. Salvador, BA: Ágalma, 2011.

LACAN, Jacques. **Seminário livro 11: os quatro conceitos fundamentais em psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

_____. **Du discursus psychanalytique**. Milão: La Salamandra, 1978.

MALEVAL, Jean-Claude. **O autista e sua voz**. São Paulo: Blucher Ed., 2017.

VIANA, Nildo. Universo psíquico e reprodução do capital. In: QUINET, Antonio; PEIXOTO, Maria Angélica; VIANA, Nildo Raymundo Lima. **Psicanálise, Capitalismo e Cotidiano**. Goiânia: Edições Germinal, 2002. P.9-24.