

POKEMON-GO: A LUDICIDADE HUMANA EM MUDANÇA

POKEMON-GO: THE CHANGING HUMAN LUDICITY

POKÉMON-GO: EL LUDICO HUMANO EM CAMBIO

Luiz Octávio de Lima Camargo¹

Resumo

Neste artigo, busca-se refletir sobre o jogo do Pokémon-GO, a partir de duas questões: No domínio do lúdico, como entender essa crescente dependência da técnica? Do ponto de vista civilizatório, o que significa essa dependência da técnica em todos os campos do cotidiano? As hipóteses aqui desenvolvidas são as seguintes: a primeira aponta para uma ludicidade humana em crise, que rejeita seus fundamentos psicomotores, substituindo-os por tecnologias. Fala de uma ludicidade perdida dos seus fundamentos psicomotores e cada vez mais domesticada pela técnica. A segunda fala da dificuldade em lidar com a comunicação virtual em geral, de pessoas apanhadas no redemoinho que acompanha as grandes mudanças civilizacionais, em particular, do abandono da comunicação linear, artificial, da escrita, em favor de um retorno à linguagem audiovisual, global, instantânea.

Palavras-chave: Lazer. Ludicidade. Técnica. *Pokémon Go*

Abstract

In this article, we intend to reflect on the game of Pokémon-GO, from two questions: In the field of the ludic, how to understand this growing dependence on technique? From a civilizational point of view, what does this dependence on technique in all fields of daily life mean? The hypotheses developed here are as follows: the first points to a human ludicity in crisis, which rejects its psychomotor foundations, replacing them with technologies. It speaks of a lost playfulness of its psychomotor foundations and increasingly tamed by technique. The second speaks of the difficulty in dealing with virtual communication in general, of people caught up in the whirlwind that accompanies the great civilizational changes, in particular, the abandonment of linear, artificial communication of writing, in favor of a return to the audiovisual language, global, Instantaneous.

Key-words: Leisure. Ludicity. Technique. *Pokémon Go*

Resumen

En este artículo, tratamos de reflexionar sobre el juego Pokémon-GO, a partir de dos preguntas: para el dominio lúdico, como se puede entender esta creciente dependencia de la técnica? Del punto de vista civilizacional, que significa esta dependencia técnica en todos los ámbitos de la vida cotidiana? Las hipótesis desarrolladas aquí son: la primera muestra el lúdico humano en crisis, rechazando sus fundamentos psicomotrices, sustituyéndolos por la tecnología. Habla de

¹ Titular do Programa de Pós-Graduação em Hospitalidade da Universidade Anhembi Morumbi e do Programa de Mestrado em Turismo da USP-EACH. Email: octacam@uol.com.br

un lúdico perdido de sus fundamentos psicomotrices y cada vez más domesticado por la técnica. El segundo habla de la dificultad de hacer frente a la comunicación virtual en general, por las personas atrapadas en el torbellino que acompaña a los grandes cambios de civilización, en particular, el abandono de la comunicación lineal, artificial, escrita, en favor de un retorno al lenguaje audiovisual, global instantáneo.

Palabras-clave: Ócio. Ludico. Técnica. *Pokémon Go*

Introdução

Os jogos virtuais, se assim se podem chamar os *videogames*, já foram objeto de todos os anátemas. Tal como aconteceu com as histórias em quadrinhos, na metade do século XX, os *videogames* são “acusados” de incentivarem a violência, desestimularem a imaginação e a leitura, perturbarem a rotina das crianças e adolescentes, ocuparem demasiado tempo à frente de uma tela de tevê, prejudicarem dos estudos, etc.

As aspas acima têm justificativa. Como já disse o criador da neuroendocrinologia Jean-Didier Vincent (1997), sempre que o prazer está em questão como objeto ou dimensão de um objeto de estudo, a neutralidade científica ainda é mais comprometida do que de hábito. Ele queria dizer com isso que, mais do que nunca, quando o prazer surge em cena, as hipóteses deixam de ser resultados possíveis e dependentes de verificação para tornarem-se verdades quase similares às que existem no plano da fé religiosa, autênticas contos de chegada que o pesquisador não descansará até conseguir comprovar. Isso acontece, segundo ele, nas pesquisas sobre efeitos das drogas e, pode-se dizer, acontece hoje nas pesquisas com os *videogames*.

Neste último caso, faz-se a hoje ainda a mesma pergunta que já perturbou Platão (FAÇANHA e COSTA, 2015) quando discutia se os pais deviam ler a *Ilíada* para as crianças: o contato com conteúdos violentos desencadeia efeitos catárticos ou imitativos nas crianças? Em outras palavras: ajudam a eliminar sentimentos violentos ou ensinam novas formas de violência? Em outras palavras ainda: exorcizam os sentimentos de violência ou os estimulam ainda mais? Platão não respondeu. Pode-se dizer que até agora ninguém conseguiu dar uma resposta equilibrada à questão.

Pergunta semelhante certamente corre o risco de aparecer agora com o *Pokémon-Go*. Muitos verão apenas o exótico e o ridículo nos bandos de pessoas semelhantes a mortos-vivos que se veem caçando e prendendo bichinhos imaginários e sofrendo pequenos acidentes em meio a essa caça cega (como se o exótico e o ridículo não fossem expressões comuns utilizadas pelos que estão fora para analisarem os que estão dentro de qualquer brincadeira!). Já muitos outros verão benefícios nessa caça, já que, para encontrar os bichinhos, os participantes devem explorar diferentes espaços urbanos, muitos dos quais não faziam parte da rotina. Mas, eles observam alguma coisa além dos monstrinhos? São obrigados a interagir com outras pessoas? Mas qual a qualidade dessas interações?

É do *Pokémon-go* que se está falando aqui, mas apenas como pretexto para outras questões que se quer discutir. Não é o primeiro nem o último brinquedo que provoca reações insólitas nos praticantes. A maior presença de público adulto é um fator adicional de estranhamento, mas fatos similares ocorrem de tempos em tempos e devem voltar a ocorrer.

Do ponto de vista desta reflexão, as questões são duas e interligadas:

- no domínio do lúdico, como entender essa crescente dependência da técnica?
- do ponto de vista civilizatório, o que significa essa dependência da técnica em todos os campos do cotidiano?

As hipóteses que serão aqui desenvolvidas rejeitam, de imediato, ideias como conservadorismo, preguiça, etc. Para uma dupla questão, uma dupla hipótese: a primeira usa como referência comparativa do Pokémon-GO as brincadeiras dos povos primitivos, baseadas exclusivamente na relação do corpo com a natureza e aponta para uma ludicidade humana em crise, que rejeita seus fundamentos psicomotores, substituindo-os por tecnologias. Fala de uma ludicidade perdida dos seus fundamentos psicomotores e cada vez mais domesticada pela técnica. A segunda fala da dificuldade em lidar com a comunicação virtual em geral, de pessoas apanhadas no redemoinho que acompanha as grandes mudanças civilizacionais, em particular, do abandono da comunicação linear, artificial, da escrita, em favor de um retorno à linguagem audiovisual, global, instantânea. Contudo, mais do que uma simples mudança tecnológica, quer-se mostrar como essa mudança acontece no momento de uma verdadeira ruptura civilizatória, de contornos ainda mal definidos, mas cujo impacto já é sentido, sobretudo no progressivo abandono da leitura e da escrita.

A ludicidade domesticada

É hora de retomar as reflexões sobre o Pokémon-go. Não se sabe, ainda, até que ponto seu sucesso se inscreve nas muitas modas passageiras ou se o brinquedo institui ou simplesmente reforça um novo modelo de ludicidade humana.

De imediato, lembre-se de que a ludicidade não é um tema apenas da espécie humana. Com o advento da etologia, cada vez mais se pesquisam as brincadeiras dos animais. Assim, ao se refletir sobre o significado da ludicidade nas espécies mais evoluídas e ao se dar conta de como estas são aparelhadas para realizá-la, não se pode deixar de perguntar como se chegou a este momento em que a técnica não apenas possibilita como também, mais do que isso, impõe-se uma condição preliminar indispensável à sua realização.

Com efeito, o *homo sapiens*, como a quase totalidade das espécies, tem sua ludicidade assentada em duas atividades cotidianas - alimentação e sexo - que não por acaso se inscrevem diretamente no instinto de preservação da espécie. Em outras palavras: estamos diante de uma programação filogenética que confere a maior carga de ludicidade exatamente nessas atividades que, também não por acaso, são a maior garantia da nossa sobrevivência seja no plano pessoal seja no plano da espécie. Essas atividades, assim, tornam-se o pano de fundo e o objetivo inconsciente de boa parte das ações cotidianas de indivíduos.

O cronista Henrique Pongetti, da antiga revista *O Cruzeiro*, não tinha pudor em afirmar que espalhava ao longo dos seus escritos diferentes palavras terminadas em *exo* como isca para pescar os leitores na olhadela diagonal que precede qualquer leitura. No caso da alimentação, é desnecessário enfatizar o seu peso na seleção das atividades cotidianas que envolvem o visitar/receber.

De qualquer forma, com a exceção provável das populações primitivas, sexo e alimentação, exatamente por serem prazeres fundamentais, foram clivados por regras e prescrições de toda espécie. As religiões invadem sem piedade não apenas as mesas como as camas dos indivíduos. Os governos também, às vezes. E até mesmo a ciência, pode ser culpada por estar sempre a nos alertar contra os riscos de excessos nesses dois campos.

Mas a filogênese dotou muitas espécies, sobretudo a humana, de outros caminhos para o lúdico, bem explorados por Roger Caillois (1990). Consciência e imaginação permitem potencializar as possibilidades lúdicas produzidas na relação dos indivíduos consigo mesmo, com os outros e com a natureza. A aventura, a competição, a vertigem e a fantasia são possibilidades abertas e à disposição dos seres humanos. Corpo e natureza (em particular, os animais, as matas, a água) são os principais instrumentos das práticas lúdicas, que serviram adequadamente à humanidade ao longo de sua pré-história e mesmo da Antiguidade.

Publicação recente sobre os índios Kalapalo (HERRERO e FERNANDES, 2010) traz interessante depoimento escrito e audiovisual sobre as brincadeiras tradicionais desta tribo. É surpreendente verificar que muitas brincadeiras indígenas são populares ainda hoje na zona rural e até bem pouco atrás inclusive nas cidades: pega-pega, pula-sela, competições variadas (de corrida, de luta, etc.). O notável nessas brincadeiras é que elas acontecem basicamente no encontro de corporeidades em presença em meio natural. A água, é claro, ocupa um lugar de destaque, mas a mata, a areia, etc. também têm lugar. Os poucos instrumentos produzidos são primários, ou seja, produzidos no próprio contato com a natureza, como a peteca (palha de milho e pena) ou bola (feita de seiva de buriti).

Brincadeira e brinquedo. O brinquedo como suporte da brincadeira também mergulha longe na história. Bonecas e bonecos, miniaturas de objetos sempre povoaram o universo infantil e há exemplos desde a Antiguidade.

As engenhocas lúdicas mais complexas não demoraram a aparecer, de início apenas como suportes, como extensão da natureza. Do século XVI, existe o famoso quadro de Peter Brughel, *Brincadeiras infantis*, é talvez o primeiro documento histórico a mostrar uma profusão de artefatos, que serviam de suporte a (alguém se deu ao trabalho de contar) até 84 brincadeiras, entre as quais: pernas de pau, pular corda, rodar aros, cavalo de pau, catavento, pula-sela, cebra-cega, esconde-esconde, jogar castelo, andar de cadeirinha, boneca, pião, cavalinho, boca de forno, bolhas de sabão, cabo de guerra, etc. São diversões de diferentes naturezas – umas mais calmas, outras mais movimentadas, umas de prática individual, outras de prática grupal - todas apresentadas sem nenhuma hierarquização.

Interessante também é observar a simulação de um casamento. As crianças são representadas como adultos, o que foi uma tendência observável em toda a Idade Média. Não deixa de ser curioso observar que muitas brincadeiras também são tradicionais entre os índios kalapalo, como esconde-esconde, cebra-cega, pula-sela, etc.

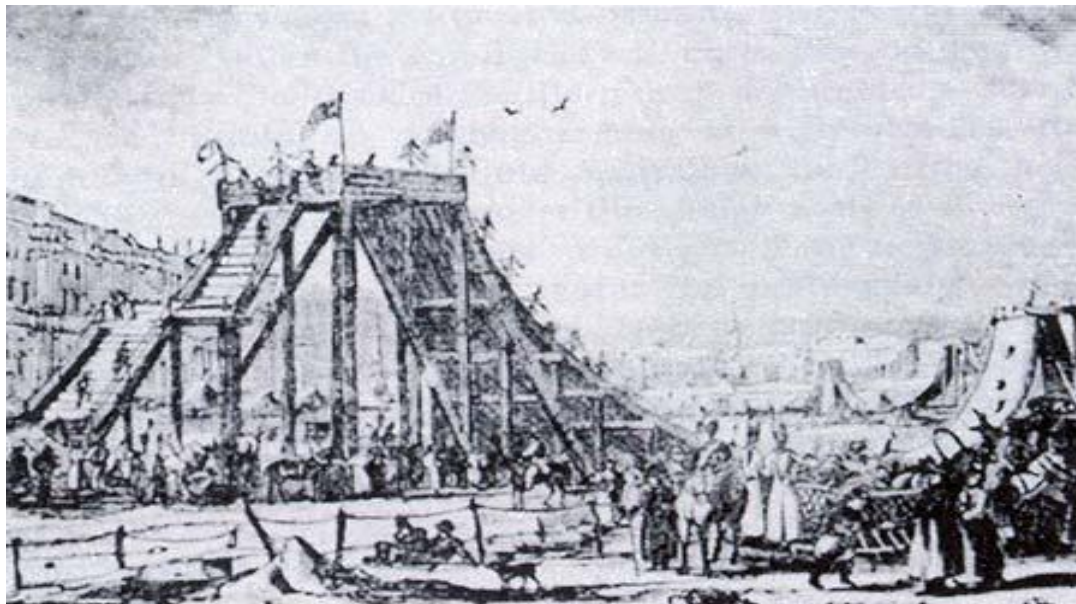


Figura 1: Brincadeiras infantis – Peter Brueghel, o Velho

Fonte: <http://www.rivagedeboheme.fr/medias/images/pieter.brueghel.l...ancien..les.jeux.d...enfants.-1560-.jpg> - acesso em 31.10.2016

Este quadro vem passando por inúmeras leituras e interpretações, ao longo dos tempos, inclusive como um manual dos divertimentos e recreações da Europa Medieval. Uma das interpretações remete à ideologia na qual pretensamente esta pintura se baseia. A questão que alguns se colocam é a seguinte: como o calvinista Peter Brueghel, puritano como o próprio Calvino (que se orgulhava de nunca ter rido) poderia chegar a produzir um quadro sobre brincadeiras medievais? Para alguns, uma análise das fisionomias dos indivíduos no quadro ajuda a entender suas intenções. Ainda que os adultos substituam as crianças na iconografia medieval, como acima lembrado, esses adultos têm feições que lembram mongoloides. Teria o autor com isso querido mostrar que somente adultos débeis mentais brincam?

Já do século XVII chega a imagem das primeiras montanhas russas, surgidas, como seria de se esperar, na Rússia. Para delícia do verão das famílias nobres em São Petersburgo, diversas engenhocas (que hoje parecem apenas tobogãs) eram instaladas com uma curiosa frase estimulando seu uso - “enquanto você desliza, uma espécie de embriaguez toma conta de você” – como que a exaltar os benefícios lúdicos da vertigem, da mesma vertigem que hoje parece a tônica dos parques temáticos.



Russian Ice Slides—1650

Figura 2: A primeira montanha russa

Fonte: <https://coastersworld.fr/index.php?page=historique> – Acesso em 31.10.2016

No século XIX, o comércio nascente criou estruturas mais complexas e nada há a se estranhar se o movimento não caminhasse em linha reta até os atuais parques temáticos, resorts, etc.

O problema não está no fato de se criar um suporte físico para as práticas de lazer. Os próprios índios kalapalo como se viu tinham a peteca feita de espiga de milho e a bola feita de seiva de buriti. O problema reside no fato de os indivíduos passarem a depender desses suportes para se divertir. Por que o simples contato com a água já não basta para satisfazer o ser humano sedento de prazer? Ele precisa de um parque aquático que lhe ofereça diferentes alternativas de contato com a água. Por que o prazer que o deslizar na grama proporciona não é mais suficiente? Agora, ele precisa de um elevador caindo de uma altura de cem metros para satisfazer essa necessidade de vertigem. Por que os cenários que a neve proporciona já não bastam ao nosso desejo de aventura, de novidade? As pessoas precisam literalmente sofrer num hotel de gelo num apartamento cuja temperatura é de -5°C , em meio a cobertores de peles de rena suados, sem possibilidade de ir a um banheiro em caso necessidade e ainda por cima pagando muito caro.

O problema é, pois, a progressiva domesticação da ludicidade pela técnica. O problema é a técnica e o fato de os indivíduos serem cada vez mais dependentes da técnica para se divertirem.

Antes de qualquer reação, deve ser lembrado que não se fala aqui dos temores expressos em ficções científicas (filmes como *Gattaca*, *Matrix*, etc.). Por enquanto, a tecnologia na base da

engenharia genética ainda não é a nova fronteira da luta de classes como imaginado em Gattaca e nem as máquinas estão nos escravizando como em Matrix. Quer-se, isto sim, falar de algo que já é lembrado desde Heidegger (RAFAEL e RIBEIRO, 2007): a tecnologia adapta o homem ao trabalho e não o trabalho ao homem e, com isso, o torna seu escravo. Em outras palavras: ao se relacionar as noções de tecnologia e liberdade humana, mesmo sem os horrores da ficção científica, ainda assim haverá material para um sem número de reflexões que nada têm de otimistas sobre o futuro da humanidade. Os mais interessados até podem ser remetidos a autores como Adauto Novaes (2003), Peter Sloterdijk (2007).

Contudo, não é o espaço aqui para se desembocar numa filosofia da tecnologia. A questão – ou o pretexto – é o Pokémon-GO. Quando o uso de um aplicativo como este vira uma febre, torna-se tão importante entender porque as pessoas o apreciam tanto, como também porque algumas outras não sentem a menor atração pelo seu uso. Este é um desdobramento da primeira questão: entender por que algumas pessoas, normalmente das gerações mais antigas, são tão refratárias ao mundo virtual.

Uma ruptura civilizatória

Fala-se muito hoje em analfabetismo digital... como uma praga a ser debelada. Inclusão digital é hoje palavra de ordem. A democratização da banda larga aparece hoje nos discursos de políticos com o mesmo significado de inclusão social que teve até hoje o combate histórico ao analfabetismo. Da mesma forma, como antigamente o ABC era a solução para a desigualdade social, hoje o microcomputador surge como uma panaceia para a redenção das populações mais pobres.

Da mesma forma, também, como antigamente as pessoas responsáveis pouco se preocupavam com o que os indivíduos faziam com a leitura e a escrita, hoje a preocupação é pouca com o uso da desenvoltura digital. “Não existem más leituras, o importante é ler, não importa o quê” dizia-se com frequência. Da mesma forma, hoje, os maus usos do universo digital são um problema menor se comparados ao problema que se estima maior, da exclusão digital, daqueles que não sabem utilizar a nova linguagem.

Continuando a explorar o paralelismo, pode-se dizer que, da mesma forma que existe um alfabetismo funcional no ABC, para designar as pessoas que, mesmo capacitadas minimamente a ler frases e textos curtos, não desenvolvem habilidade de leitura de textos mais complexos, existe um alfabetismo funcional também para o universo digital. O indivíduo até usa celular, ainda que o use apenas para ligações e *whatsapp*, usa micro, mas apenas para *word*, *power point* e *internet*, *email*, tudo com alguma desenvoltura. Aos demais aplicativos ele é avesso. Torce o nariz para facebook, facetime, etc. Às vezes, até verbaliza que a facilidade de acesso a outras pessoas traz a desagradável contrapartida de ser a mesma que as demais pessoas têm para acessá-lo. Aos poucos até usa neologismos como atachar, deletar, printar, etc. Tira fotos, ainda que inconscientemente seja tão seletivo no uso como com a antiga Kodak. Selfie? Nem pensar!

Esse indivíduo, quando pode, confessa, sem reservas, que tem uma enorme dificuldade com o mundo virtual em geral, o que o torna às vezes motivo de chacota. Um site da *internet* é tortura para ele. Via de regra (quando está disponível e acessível) apela para o mapa do *site*, mais manejável porque mais cartesiano.

A princípio, tudo parece claro: da mesma forma que o cinema no início era teatro filmado, que a televisão era rádio com imagens, é natural que as novas tecnologias sejam usadas de início

(e pelos mais apegados às antigas) de forma seletiva e apenas naquilo em que representa um avanço significativo. Assim, o micro torna-se uma máquina de escrever aperfeiçoada, que permite correções, armazenamento, organização. O antigo e literal recorte-e-cola agora é feito de forma limpa. A *internet* acaba por ser a mesma enciclopédia que ele manuseava, só que de mais fácil manipulação que as de papel. O celular é pouco mais do que apenas um telefone sem fio.

Os mais jovens não entendem essa dificuldade. Consideram-na uma ranzinice, um conservadorismo típico das gerações mais antigas. Ou melhor: não percebem que não se trata de falta de treino, mas um obstáculo para a superação do qual não basta um simples treinamento.

Ao que tudo indica, o uso de aparelhos de comunicação virtual tornou-se marcador generacional (vide essas novas qualificações de gerações X, Y e Z) como o foi o cigarro na década de 1950, a cabeleira masculina longa na década de 1960, o uso da maconha na década de 1970.

Por que, pergunta-se, essa dificuldade se até uma criança maneja esses aparelhos com desenvoltura? Há quem ache que as crianças são beneficiadas por algo como o inconsciente coletivo junguiano, que já nascem preparadas para as novas tecnologias, embora se saiba que para Jung o inconsciente coletivo contém o acervo de experiências coletivas vividas pela humanidade como um todo, ao longo de gerações e gerações, o que não é o caso desse tão recente mundo digital (mais adiante volto ao assunto).

Pensam talvez que é algo que ocorre apenas com os mais velhos de hoje, sem se dar conta dos riscos que correrão no futuro por motivo semelhante. Afinal, a tecnologia muda com rapidez cada vez maior e tem o condão de segregar os menos aptos à sua manipulação e que isso deve acontecer com a atual geração familiarizada com o mundo virtual, quando novas tecnologias de forma e natureza ainda desconhecidas irão atingi-los e criar novos contingentes de excluídos. É só esperar! Vejo gerações mais antigas com dificuldades de usar um cartão de crédito. O que vai acontecer daqui a 20 anos com as atuais gerações X, Y e Z? Que armadilhas lhes estão reservadas pela tecnologia?

A melhor explicação para os problemas criados pelas tecnologias virtuais para as atuais gerações mais velhas vem de André Léroi-Gourhan (1987), um paleontólogo, ou seja, um estudioso da filogênese humana, das contínuas transformações operadas na trajetória dos primatas que se situam no topo da criação, os antropídeos em geral, desde o nosso ancestral mais longínquo, o australantropo, até o *homo sapiens* surgido há aproximadamente 30 mil anos (ao menos segundo sua estimativa).

Como acontece com todos os pesquisadores da sua área, seus materiais de estudo das populações primitivas são as escavações. Pode-se dizer que ele revolucionou a prática e a análise dos materiais recolhidos em escavações. Mas é também um antropólogo, já que fez seu doutorado sob a direção do ilustre Marcel Mauss, o que lhe confere o atributo de um paleoetnólogo. Na sua obra, analisa a evolução do homem do ponto de vista exclusivamente zoológico, embora atento às repercussões no plano da cultura. Por isso, além das escavações, ainda tem como materiais de estudo as populações que chegaram ao século XX no estágio paleolítico, de coleta e caça, anterior à descoberta da agricultura e da pecuária (em especial os esquimós e os aborígenes australianos, não por acaso, as populações primitivas preferidas dos etnólogos).

Seu livro mais importante, ao menos para o tema aqui abordado, é o duplo volume de *O gesto e a palavra*, publicado originalmente em 1964/5, quando a telemática ensaiava os primeiros

passos, os primeiros computadores eram de dimensões enormes, precários como instrumentos técnicos e ainda usavam os cartões perfurados.

Para ele, as novas tecnologias telemáticas em desenvolvimento apenas acentuaram a importância de engenhos que podem ser considerados como a fotografia, o rádio, a televisão, o cinema, que já esboçavam o novo movimento civilizatório e traziam o germe do futuro que hoje se vive. Do seu ponto de vista do homem zoológico, não havia dúvida: as novas tecnologias vieram para ficar e substituir as antigas, sempre por períodos cada vez mais curtos. Restauravam a primazia da imagem (global e multidimensional) e do som sobre a palavra escrita (linear e unidimensional). Restabeleciam o equilíbrio zoológico de uma espécie que tinha na imagem e no som as principais formas de interação com o meio ambiente e com os demais membros da espécie.

Ele fala da luta travada entre a linguagem escrita, linear, e a linguagem audiovisual, global, na qual a primeira desde o início se posicionou como perdedora. Por algum motivo, sentenciava ele, a linguagem escrita depois de três mil anos atingiu apenas uma minoria ínfima da humanidade.

Até o século XVIII, a leitura religiosa, o código, a manipulação dos algarismos, constituíram o trabalho normal da massa capaz de ler e de escrever em todas as civilizações dotadas de escrita. Durante um curto período [posterior], cujo declínio ainda se vive, a perspectiva de uma alfabetização planetária surgiu como o equivalente da promoção social e intelectual. Hoje, o total enfeudamento da atividade mental ao desenvolvimento linear da escrita representa para o *homo sapiens* uma promessa só realizável por uma minoria dotada de aptidões específicas. De fato, para a maioria dos homens, a leitura de inscrições curtas e de caráter prático é algo de normal, enquanto que a aplicação do pensamento ao desenrolar de um texto, mesmo concreto, exige uma reconstituição imagística que continua a ser absolutamente esgotante (1987, p.222).

Ou seja: não se trata de inconsciente coletivo e sim de retorno a formas de comunicação mais adequadas aos nossos sentidos e à nossa estrutura de contato com o mundo exterior. É o retorno ao paradigma mais consentâneo com a natureza zoológica do ser humano.

Entende-se assim porque o mapa do site (linear, cartesiano) que, infelizmente, poucas vezes é disponibilizado, é o recurso que as pessoas menos afeitas ao mundo virtual utilizam para localizar-se dentro de um site. Com isso, quer-se apostar no fim da leitura e da escrita? Quem responde é o próprio Léroi-Gourhan:

A leitura conservará ainda por vários séculos a sua importância, não obstante uma sensível regressão relativamente à maioria dos homens, mas a escrita parece verossimilmente votada a um rápido desaparecimento, uma vez substituída por aparelhos ditafônicos com impressão automática (1987, p.223).

Contudo, a comunicação linear da escrita ocidental artificial foi certamente uma das bases do acesso ao pensamento científico e certamente explica porque culturas orientais assentadas

sobre ideogramas tiveram tanto atraso em aceder ao pensamento científico. Dessa forma, que tipo de impacto terá a regressão da comunicação linear sobre o pensamento científico. Volte-se mais uma vez a Léroi-Gourhan:

É certo que o raciocínio científico não tem nada a perder com o desaparecimento da escrita; já a filosofia e a literatura assistirão, sem dúvida, à evolução das suas formas. [...]A escrita, tendo imperado durante uma transição que se prolongou durante vários milênios, passará para o nível da infraestrutura sem alterar o funcionamento da inteligência (1987, p.223).

Com isso, todas as iniciativas que hoje acontecem em favor da leitura e da escrita serão forçadas provavelmente incluídas não nas políticas educacionais, como hoje, mas de preservação de um patrimônio cultural. O que significa que, pouco a pouco, a luta pela difusão da escrita tenderá para o mesmo plano da democratização de habilidades de minorias, como acontece com a pintura, com a composição musical. Aliás, a invasão do power point e programas similares nas salas de aula não mostra que até mesmo o campo do ensino pouco a pouco cede à pressão da comunicação virtual global?

Considerações finais

No domínio do lúdico, como entender essa crescente dependência da técnica? Do ponto de vista civilizatório, o que significa essa dependência da técnica em todos os campos do cotidiano?

Para refletir sobre o Pokémon, este artigo elegeu as duas questões acima como baliza. Assume, pois, claramente o objetivo de entender não o interesse despertado pela novidade em significativos contingentes da população, mas porque algumas pessoas, normalmente mais velhas, têm dificuldade de até mesmo entender o interesse dos demais.

Os seres humanos são cada vez mais dependentes da técnica até mesmo para aquilo que o seu próprio corpo lhes preparou, a vida lúdica. Com efeito, não é fácil para pais entenderem o tédio de crianças e adolescentes atuais e como, para eles, o brincar não é mais uma atividade que acontece naturalmente com a própria expressão do corpo e sim dependente de engenhocas. Mais do que explicar, este artigo propôs-se a entender como esse fato se ajusta aos contextos culturais atuais.

Por que alguns não se interessam não só pelo Pokémon, mas por tudo o que vem do mundo virtual? Aqui, sim, traz-se uma explicação: os alfabetizados na linguagem linear escrita são portadores de uma habilidade que se mostra cada vez mais ultrapassada para as necessidades do mundo atual. São, na verdade, as vítimas das inovações tecnológicas que, cada vez mais e com maior rapidez, tenderão a produzir novas vítimas em outros domínios.

Referências

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990

FAÇANHA, L.S. E COSTA, M.S.G. Platão e Rousseau: a educação infantil em seus primeiros livros. **Saberes**, v.1, nº 12, 2015, 96-109

HERRERO, M. e FERNANDES, U. **Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo.** São Paulo: SESC, 2010

LÉROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra.** 2 vols. Lisboa: Ed.70, 1987

NOVAES, Adauto. **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo.** São Paulo: Cia das Letras, 2003

RAFAEL, Maria A. e RIBEIRO, Glória. A questão da tecnologia no pensamento de Martin Heidegger. **Existência e Arte-** Ano III - Número III – 2007

SLOTERDIJK, Peter. **Regras para um parque humano.** Lisboa: Angelus Novus, 2007

VINCENT, Jean-Didier. **A carne e o diabo.** Lisboa: Europa-América, 1997

Recebido em: 11/11/2016

Reavaliado em: 18/11/2016

Aprovado em: 24/11/2016