

Brinquedos, memória e o design afetivo: observações do contexto atual da vida em família

Ana Célia Carneiro Oliveira*

Nadja Maria Mourão**

Introdução

A experiência de compreender a ação do brinquedo na formação do sujeito tem sido foco de diversas discussões em diferentes áreas do conhecimento, aponta Volpato (2002). Esse tema tem interessado a educadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, destacando Walter Benjamin, Philippe Ariès, Roger Caillois e Gilles Brougère (MOURÃO; OLIVEIRA, 2020).

Segundo Lira (2009), o brinquedo, como um objeto da cultura, tem sua representação na vivência e formação da sociedade, gerando significados para os seres humanos. “A fantasia tem grande apelo na infância. Nos jogos e brincadeiras, as crianças

* Mestre em Design, PPGD/UEMG. Pós-Graduação em Arte-Educação pela UEMG – FAE/UEMG; Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho – Escola de Artes Plásticas. Atualmente é pesquisadora associada do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura e Líder da linha de Pesquisa 3: Dinâmicas socioterritoriais e culturais da/na América Latina. Vice - líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis/DECTESIS. Membro de projetos do CEDA - Centro de Estudos em Design de Ambientes e membro de projetos do Centro de Extensão da Escola de Design da UEMG. Professora titular da Escola de Design / ED - UEMG. Membro Titular do Conselho Departamental e do Colegiado do curso de Design de Ambientes /ED - UEMG. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design de Ambientes, Cultura, Memória Cultural, Patrimônio Cultural, Design para a Felicidade, Lugar e Sustentabilidade.

E-mail: anaceliadesign@gmail.com

** Doutora e mestra Design pelo PPGD/UEMG, Pós-doutoranda em Design pelo PPGDg/UFMA, bolsista do CNPq. Pós-Graduação em Arte Educação pela FAE/UEMG. Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho - Escola de Artes Plásticas. Atualmente é membro de pesquisas do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura. Professora Titular da Escola de Design da UEMG. Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis - DECTESIS. Consultora e gestora de projetos solidários, socioculturais e ambientais. Membro de criação e execução da Tecnologia Social Librário. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design, Sustentabilidade, Tecnologias Sociais, Comunidades, Identidade e Cultura.

E-mail: nadjamourao@gmail.com

podem vivenciar sonhos e projetar comportamentos diante de realidades distantes” (SANTOS, 2002, p. 71).

Nesse contexto, o estudo das relações afetivas na infância, apresenta o brinquedo como elemento de análise, na medida em que atua nas memórias individuais e coletivas entre gerações. Buscou-se conhecer e analisar nesta pesquisa, as relações que possam existir entre os brinquedos, memória e o design afetivo, como possibilidades para estimular as vivências no contexto atual. Faz-se necessário destacar que a população mundial está vivenciando um período pandêmico, causado pela Covid-19 e suas variantes. Há ainda grupos familiares isolados e não existe a certeza que a socialização entre as crianças seja estabelecida em curto prazo.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório em contextos temáticos. O método de coleta de dados se apresenta em pesquisa bibliográfica, participativa e registros fotográficos. De acordo com Gil (2010), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, principalmente livros e artigos científicos. Esse tipo de pesquisa permite ao investigador uma gama de fenômenos mais amplos, além de terem como objetos trabalhos já reconhecidos no domínio científico, com um estudo direto em fontes científicas sem precisar recorrer diretamente aos fatos/fenômenos da realidade empírica.

Para Flick (2009), a análise de conteúdo, além de realizar a interpretação após a coleta dos dados, desenvolve-se por meio de técnicas de observação. Desta forma, pesquisou-se sobre brinquedos, memória, afetividade e o design afetivo, para se obter as fundamentações acerca do assunto tratado.

São apresentados os tópicos de revisões bibliográficas e alguns exemplos de análises associadas às imagens cedidas por participantes da pesquisa, em contexto familiar. São breves relatos dos estudos desenvolvidos com a participação de voluntários. Foram analisadas as repostas de oito famílias diversas, com crianças de até sete anos de idade, que ficaram em isolamento social, durante o ano de 2020, na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. Acredita que as brincadeiras entre as crianças e seus familiares em isolamento social, tenham contribuído para a formação da memória coletiva entre as gerações e das relações afetivas.

Afetividades familiares no cotidiano do isolamento social

Para demonstrar a relevância da afetividade com os objetos na formação da memória do indivíduo, se fez necessário caracterizar a importância da transmissão de geração para geração de valores tangíveis e intangíveis de afeto. O homem está

afetivamente presente no mundo, tanto nas relações com os outros, quanto com os objetos e os espaços que o cercam, segundo Le Breton (2009).

O ano de 2020 se apresentou como um marco importante em analogia às diferentes mudanças determinadas na vida das pessoas, sejam nas rotinas, atividade diárias, desejos, expectativas e sobretudo, no ponto da convivência de familiares. O que anteriormente era simples e comum, tornou-se pretexto de lembrança e o cotidiano foi subitamente trocada por uma sequência de procedimentos de prevenção e vigia.

A conjuntura experimentada pela expansão do coronavírus no Brasil e em todo mundo, promoveu novas práticas de cuidados, proteção e muito receio. Ações triviais como um aperto de mão, um abraço ou qualquer demonstração de carinho passaram por adequações em gestos simbólicos que demonstrem o sentimento de afeto, em o contato físico entre as pessoas.

Assim, como forma de proteção, além de novos hábitos de higiene mais constantes, como o uso de máscaras e limpeza de materiais individuais, foi o distanciamento social e a quarentena que abriram forçadamente a busca de soluções para novos modelos de trabalhos, lugares de lazer e estudos. Dessa forma, a população aderiu a permanência em casa, dentro do possível, realizando parte dessas ações em seus lares familiares. Consequentemente, as crianças foram apartadas das escolas, jovens das faculdades e, para algumas áreas, o teletrabalho tornou-se uma solução imediata ao cativo residencial.

Muitas famílias encontraram recursos para se adequarem à convivência diária com criatividade, estreitando os laços afetivos. O grande desafio foi desenvolver atividades do teletrabalho em casa e, ao mesmo tempo, manter o cuidado e a educação dos filhos, em tempo integral. Estes grupos de pessoas isoladas, por elos consanguíneos ou não, buscaram memórias sobre a função de família; relações de antepassados de como conviver, educar e divertir com seus filhos. No mundo contemporâneo, com os pais trabalhando fora de casa, essas ações há muito tempo têm sido direcionadas à terceiros.

Contudo, em função do isolamento social, nos lares com a presença de crianças, muitos jogos e brincadeiras entre adultos e crianças foram revitalizadas e incorporadas às atividades cotidianas. Trata-se de uma “[...] construção de uma rotina de trabalho em domicílio, primando pela sistematização de situações lúdicas e significativas” (NEI, 2020, p. 4).

O conceito de família pode ser marcante como a aderência de pessoas com examinado grau de parentesco que convivem em uma mesma casa; sendo constituída, de acordo com a tradição, por um homem e mulher, sendo estes o pai e a mãe, em uma

união, com filhos ou não. Segundo Moreira (2001, p. 22), em conceitos mais objetivos, a família é um “[...] agregado doméstico composto por pessoas unidas por vínculos de aliança, consanguinidade ou outros laços sociais, podendo ser restrita ou alargada”.

Assim, pertencer a uma família é uma forma para não ser sozinho; pois, a partir de uma união e uma semelhança de aliança, as pessoas se compõem como núcleo familiar, consentindo uma socialização e declaração de conexões entre si e entre outros grupos.

A família é um grupo aparentado responsável principalmente pela socialização de suas crianças e pela satisfação de necessidades básicas. Ela consiste em um aglomerado de pessoas relacionadas entre si pelo sangue, casamento, aliança ou adoção, vivendo juntas ou não por um período de tempo indefinido (DIAS, 2005, p. 210).

É na totalidade familiar que os seres humanos se pautam primariamente, resolvendo conflitos, cunhando vínculos, vivendo em bem-estar, difundindo funções, entusiasmando em plausíveis desembaraços, ambiguidades, entre outras questões.

Segundo Antunes (2005), o diálogo coopera para a desenvolvimento de um caráter e, por conseguinte contribui com a obtenção da consciência do que é certo e errado. Essas práticas erguem a visão que a criança tem sobre si mesmo e, também, sobre a sua autoconfiança. Variáveis são os mananciais de absorção para as crianças, porém, como assentado anteriormente, pais e responsáveis são os principais exemplos na vida e da conduta da criança. E, são as vivências com a criança no ambiente familiar que originam o relacionamento afetivo e cognitivo com a sociedade ao entorno.

É dentro de casa na socialização familiar, que um filho adquire, aprende e absorve a disciplina para um futuro próximo, ter saúde social [...]. A educação familiar é um fator bastante importante na formação da personalidade da criança desenvolvendo sua criatividade ética e cidadania refletindo diretamente no processo escolar (TIBA, 1996, p. 178).

O que se aprende em casa na infância será, conseqüentemente, reproduzido na sociedade. Porém, os pais ou responsáveis pela manutenção e educação familiar, vivem um cotidiano intenso de atividades, sem preservar os momentos de convivência familiar. Dessa forma, a função de educar as crianças, muitas vezes, passou a ser delegada a terceiros, seja a escola, avós, cuidadores, entre outros. A vida familiar cotidiana se alterou em todos os segmentos sociais, independente da esfera social em

que estavam inseridas. E essas alterações aconteceram e acontecem em consequência de diferentes fatos, sejam eles históricos, econômicos, sociais e também demográficos.

Devido a diversos fatores externos, as crianças também experimentaram emoções conflitantes, como os adultos. Segundo as reflexões da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), há sinais que as crianças exibiram mudanças no humor, entre outras aparências, tais como “[...] ansiedade, irritabilidade, depressão, agitação, insônia, tristeza, agressividade e aumento de apetite”. Todas essas mudanças acontecem devido à mudança da rotina, ampliação da violência contra elas e os adolescentes e a ampliação do uso de telas, pois os pais estão tomados e não existem outras crianças para brincar juntas, as telas se tornam a melhor escolha (SBP, 2020).

Relações afetivas e infância

Afetivo, afeto e afetividade são termos marcados por certa dificuldade de conceitualização. Na literatura psicológica de origem latina, afirma Pino (1998), o termo afetividade é abordado de forma genérica e caracterizado por uma concepção idealista da vida afetiva. Diferentemente do vocábulo emoção, a afetividade de modo geral, traduz uma concepção mais mecanicista.

Entender as relações afetivas que acontecem na primeira fase da infância torna-se fundamental para a experiência das relações sociais que ocorrem durante toda a sua vida. As crianças vão elaborando, significando, vivendo afetivamente em uma relação com o outro e significando a si próprias nessa relação.

Considerando, portanto, que, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa (PIAGET, 1998).

Buscando, poeticamente, as palavras de Manuel de Barros (2010, p. 57) “[...] as imagens são palavras que nos faltaram”. Nesta perspectiva, observam-se na Figura 1, os gestos e expressões faciais que podem representar a afetividade de crianças.

Figura 1 - Expressões faciais de afetividade na infância, brincadeiras com cãesinhos



Fonte: Acervo da pesquisa (2020).

Na imagem, há uma perspectiva de relações de afeto entre as crianças que brincam em casa, principalmente com seus animais domésticos. Em diálogos com os pais, observou-se que as crianças se sentiram felizes por estarem “presas em casas”, pois seus bichinhos queridos estavam com elas para brincarem e se divertirem. As regras das brincadeiras são também formas educacionais, uma vez que as crianças percebem que também são responsáveis pelos cãesinhos, gatinhos, coelhos e outros bichinhos que residem em suas residências.

Santos (2002) considera o brinquedo como um elemento importante na infância, que pode representar a principal atividade para a criança. Para este autor, o brinquedo, independentemente de ser elaborado por adultos ou inventado pelas crianças, torna-se indispensável para o desenvolvimento do ser humano, estabelecendo equilíbrio para sua saúde física, emocional e intelectual. Ele representa um dos objetos culturais mais importantes nas experiências lúdicas vivenciadas pelas crianças.

Os estudos sobre os brinquedos surgem da diversidade ante as novas realidades econômicas, políticas e culturais, definidoras do mundo contemporâneo e que identificam, de certa forma, o projeto de modernidade.

Para Von (2001), o brinquedo é um instrumento que deve ser estudado e analisado, além da sua função primária de entretenimento infantil. Trata-se de um objeto, parte de um processo cultural que forma, amplia e estabelece valores sociais.

O brinquedo é um objeto que contém um processo cultural, representando a visão de mundo da criança. Neste sentido, Porto (2008) relata que, dependendo da matéria-prima em que foi executado – madeira, espuma, ferro, pano ou vinil; da forma e/ou do desenho – bonecas; do aspecto tátil – bichos de pelúcia ou de borracha; da cor, do cheiro e dos sons, os brinquedos proporcionam possibilidades de experiências variadas que marcam sua vivência. Se a matéria prima for de origem local, característica do lugar de vivência agrega ainda mais valor à memória.

O ato de brincar é extraordinário, saldável, prazeroso, e o prazer é assunto fundamental do cerne do equilíbrio humano. Através do lúdico, as crianças sentem várias situações, entre elas brincar de casinha. O brincar é o meio de vivenciar e crescer da criança. No brincar, ocorre um método de troca, partilha, comparação e transação, provocando desequilíbrio e equilíbrio e provocando novas conquistas individuais e coletivas (BERTOLDO; RUSCHEL, 2011).

Desde as civilizações mais antigas, há registros de objetos que podem ter tido a função de brinquedo. O brincar é algo tão espontânea, tão natural, tão próprio da criança, que não haveria como entender sua vida sem o brinquedo.

É importante assinalar também que os jogos sempre foram instrumentos importantes nas sociedades como elemento de socialização, inclusive quando o trabalho não tinha a importância que adquiriu na sociedade industrial. Na revolução industrial, adultos, crianças e jovens viviam, trabalhavam e jogavam juntos. Um ato de celebração entre o fazer e a diversão (VOLPATO, 2002).

Neste sentido, os textos de Benjamin (2002) apresentam grandes contribuições sobre a história dos brinquedos e da infância contemporânea, apontando suas formações ao longo do desenvolvimento industrial das sociedades. Seus textos oferecem uma reflexão sobre a tecnologização crescente que envolve o brinquedo e suas configurações na sociedade, permitindo identificar nos objetos as várias dimensões do social.

Ouve-se com constância o adulto dizer ao identificar brinquedos antigos “Já não se tem mais isto” (BENJAMIN, 2002, p. 84). Quase sempre isso é simplesmente impressão dele, já que se tornou indiferente a essas mesmas coisas que por todo canto chamam a atenção da criança.

Tanto Vigotski (2000) como Wallon (1975) atribuem ao afetivo, um papel fundamental. Wallon, mais que Vigotski, dedica-se à discussão sobre a afetividade e o papel da emoção no desenvolvimento do “eu”. Dessa forma, as pessoas vivem em processos civilizadores que dependem fundamentalmente do desenvolvimento humano durante sua infância (OLIVEIRA; GEBARA, 2010).

Memória

Memória é a capacidade humana de reter fatos e experiências do passado e retransmiti-los às novas gerações através de diferentes suportes empíricos (voz, música, imagem, textos, objetos, entre outros). “A memória é um glorioso e admirável dom da natureza, através do qual revoca-se as coisas passadas; abraçam-se as memórias presentes e contemplam-se as futuras, graças à sua semelhança com as passadas” (LE GOFF, 2003, p. 447). É através dela que o ser humano cria significados para as ações do cotidiano e acumula experiências para utilizar durante a vida.

Para demonstrar a relevância da afetividade com os objetos na formação da memória do indivíduo, se fez necessário caracterizar a importância da transmissão entre gerações de valores tangíveis e intangíveis de afeto. Existe uma memória individual que é aquela guardada por um indivíduo e se refere as suas próprias vivências e experiências. Elas também contêm aspectos da memória do grupo social e o lugar de vivências.

O indivíduo livre de interesses políticos e sociais, tão necessitado de um sentido para sua vida quanto seus similares. Ele guarda seus objetos como as velhas fotos da família, o resgate de uma memória e, assim, de sua própria condição humana. Segundo Le Breton (2009), o homem está afetivamente presente no mundo, tanto nas relações com os outros, quanto com os objetos e os espaços que o cercam. Contudo, “[...] a memória enquanto fenômeno é uma relação entre o sujeito e o real, constituindo a sua expressão uma representação que reflete esse mesmo sujeito, na sua multidimensionalidade como sujeito biosociocultural em transitividade” (LEITE, 2012, p. 12).

Novas possibilidades do brincar entre crianças e adultos, em seus lares, surgem como recursos para amenizar o estresse do núcleo familiar, diante a insegurança de contágio do novo coronavírus. Na Figura 2, observam-se imagens de brinquedos e brincadeiras compartilhadas entre crianças e adultos, dentro das residências.

Os sentimentos gerados de alegria pela diversão são elementos que podem construir para a formação da memória entre todos os participantes, em laços de

afetividade. As famílias relataram que também os pais passaram a ter inspirações para criar brincadeiras e instrumentos musicais na companhia dos filhos.

Figura 2 – Brinquedos musicais e brincadeiras entre crianças e familiares



Fonte: Acervo da pesquisa (2020).

Para Porto (2008) e Le Goff (2003) a relação com o brinquedo adquire ligação direta com a memória. A memória é a capacidade de adquirir, armazenar e recuperar informação e fatos obtidos através de experiências ouvidas ou vividas e repassá-las as novas gerações através de textos, voz, música, imagem, entre outros. Trata-se de um processo que conecta pedaços de memória e conhecimentos a fim de gerar novas ideias, ajudando a tomar decisões diárias.

Objetos biográficos e suas relações memoráveis

Compreende-se a importância das relações memoráveis entre os seres humanos e os seus objetos biográficos do cotidiano, a partir da infância. Trabalha-se na perspectiva do brinquedo e do espaço sociocultural, geosimbólico, como elementos propulsores das relações de afeto em meio à cultura em que estão inseridos.

Deve-se olhar para os objetos como ferramentas para uma construção. Os objetos não são um fim em si mesmo, mas constituem-se como processos para alcançar algo. Os objetos biográficos são como uma proposta de processo de conhecimento e construção de futuro, ou seja, um objeto qualquer pode se tornar um objeto biográfico a partir da construção dos fatos, do tempo e do ambiente onde o mesmo foi inserido, em relação a vida humana, conforme descreve Leite (2012).

Um qualquer objeto, ao ser socialmente reconhecido, implica a geração dos processos de pertença (discriminação, junção e agregação), através dos quais se reconstruem os sentidos do mundo ou a sua inteligibilidade. Em tese, “qualquer reflexo do mundo permite a reconstrução e a representação desse mundo, não na sua dimensão real, mas como representação dos seus sentidos, de forma intersubjetiva” (LEITE, 2012, p. 27).

Segundo o autor, o objeto percorre um processo de espaço-tempo em permanente transformação, aliado as emoções e sentimentos dos usuários. As experiências individuais e sociais de histórias de vidas com os seus objetos possibilitam um vasto campo de conhecimentos. São experiências vividas que constroem sentidos; coloca o ser humano como transmissor de um olhar biográfico sobre si mesmo, sujeito da história, “[...] transportam a densidade de significados que compõem as diferentes experiências dos sujeitos, as suas expectativas de ação e a natureza relacional onde a interação se processualiza” (LEITE, 2012, p. 23).

A partir dos objetos é possível recuperar uma memória e contar de vida e registrá-la, promovendo a consciência social no indivíduo ou numa coletividade além de contribuir para construções de diferentes saberes. Como Leite (2012) coloca, trata-se de um saber que se alicerça na partilha das experiências como vontade de futuro. Esse momento, de registro dos fatos entre a pessoa e o objeto é muito importante para a criação de uma consciência de si e o seu empoderamento. “Todos os objetos do mundo comum, ainda que permaneçam o que são quanto às suas aparências, podem ser re-situados de repente em uma outra relação na esfera da sensibilidade de quem os captura, adquirindo um outro tipo de valor” (MACIEL, 2004, p. 103).

Os objetos como signos respondem a um propósito de outra ordem, qual seja: tornar possível que o objeto seja um registro da existência humana. Ecléa Bosi (1994) discute a função dos objetos do cotidiano atribuindo importância à dimensão afetiva. Na Figura 2, um brinquedo que representa uma boneca que traz em si o contexto do significado, do desejo e dos fatos que se constroem na convivência com o objeto. A autora se vale da ideia de objetos biográficos, conforme denominação de Morin (BOSI, 1994, p. 441):

Quanto mais voltados ao uso cotidiano, mais expressivos são os objetos: os metais se arredondam, se ovalam, os cabos de madeira brilham pelo contato com as mãos, tudo perde as arestas e se abrandam. São estes os objetos que Viollete Morin chama de objetos biográficos, pois envelhecem com seu possuidor e se incorporam à sua vida: o relógio da família, a medalha do esportista, a máscara do etnólogo, o mapa-múndi do viajante. Cada um desses objetos representa uma experiência vivida.

Os “objetos biográficos” se opõem, segundo Bosi (1994), aos chamados “objetos protocolares” cujo uso é provisório e podem ser encontrados nos pertences de muitas pessoas, já que são valorizados pela moda, e não pela relação particular que estabelecem com seu usuário.

Nesse sentido, os brinquedos podem ser tanto um quanto outro, mas sempre haverá um brinquedo ou brincadeira na infância associado à memória afetiva que tenha impactado a vida de um indivíduo ou grupo. Mais fortes serão os laços de memória se vinculados à lugares de memória.

O que aponta Maluf (1995) sobre esta vivência é a experiência humana – termo médio entre o ser social e a consciência social, que tinga a cultura e cria padrões de valores sociais, assim como é a prática que constrói o mundo das diferenças e das necessidades materiais: os valores são “vividos”. Valores estes que estão diretamente relacionados com as identidades culturais e as territorialidades, com os espaços construídos social e culturalmente. A partir das necessidades materiais, os objetos ganham uma carga de valores emotivos pelo uso e pelas relações afetivas construídas em torno dele no tempo e no espaço.

Baudrillard (2000) também destaca o valor afetivo das coisas, uma vez que objetos, para além de sua finalidade prática, servem para personificar as relações humanas:

Admitamos que nossos objetos cotidianos sejam, com efeito, os objetos de uma paixão, a da propriedade privada, cujo investimento afetivo não fica atrás em nada àquele das paixões humanas. [...] os objetos nesse sentido são, fora da prática que deles temos, num dado momento, algo diverso, profundamente relacionado com o indivíduo, não unicamente um corpo material que resiste, mas uma certa mentalidade onde reina, algo de que sou o sentido, uma propriedade, uma paixão (BAUDRILLARD, 2000, p. 93-94).

Os objetos são constituídos pelas próprias memórias dos sujeitos, peças que trabalham com emoções, afetos, intuições e saberes diferenciados que buscam diálogo para ações comuns e cotidianas na formação humana do tempo presente. Assim, como relata Leite (2012, p. 35):

As ações a desenvolver podem ser, portanto diferenciadas, plurais e multiformes. Não existem formas finais predeterminadas, nem existem regras predefinidas. O contexto é que determina o guião e os objetivos a atingir. O desafio dos objetos biográficos é o de colocar-se a si próprio em cena, e pela sua participação no grupo, através da encenação da própria vida, participar no

processo transformador. Um processo de aprendizagem que tem por base a dignidade do ser humano, a sua capacidade e a importância como ser.

Dessa forma, todo o indivíduo constrói e reconstrói constantemente a sua história de vida em função das suas experiências do passado e a sua experiência no presente em função da sua vontade de futuro. Segundo Leite (2012), nela ele encontra a sua identificação com o todo, ou o modo como ele observa a sua relação processual entre a unidade e o todo. A consciência de si.

Interessante também observar que é um processo dinâmico de significações e ressignificações ao longo da história de vida. Os objetos, ao longo da trajetória do indivíduo no mundo, adquirem diferentes valores e níveis de importância. E com eles são estabelecidas diferentes conexões afetivas ao longo da vida. Diferentes daqueles distantes, inicialmente criadas na infância. São valores amadurecidos, incorporados àqueles dos primeiros anos de vida.

Design Afetivo

O termo *Affective Design* ou *Design Afetivo* passou a ser evidenciado nas últimas décadas. De acordo com Menezes (2007) essa abordagem de design tem foco no papel das emoções humanas e em sua influência na maneira em que o ser humano compreende e se relaciona com os artefatos. Por isso, a importância de investigar como projetar tais experiências afetivas ou ao menos como facilitá-las.

Conforme Santos e Rúbio (2012) uma das dificuldades no estudo da afetividade é a definição do que realmente significa o termo, que na maior parte das vezes se confunde com o significado de emoção.

Almeida (2001) escolheu a abordagem de Henri Wallon, educador e médico francês, que viveu de 1879 a 1962, para diferenciar os termos. Para Wallon, a emoção estaria relacionada ao componente biológico do comportamento humano, referindo-se a uma reação de ordem física, que dura apenas um período de tempo. Já a afetividade teria uma significação mais ampla, na qual se inserem várias manifestações - das basicamente orgânicas (expressões de sofrimento e de prazer) às manifestações relacionadas ao social (sentimento, paixão, emoção, humor, etc).

Russo e Hekkert (2008) relatam que pesquisadores de design investigam como ocorrem tais vínculos afetivos, que as pessoas mantêm com os produtos e como é possível facilitar que eles ocorram. Isso ocorre porque, segundo Menezes (2007) o ser humano possui o desejo de cercar-se de produtos que os ajudam a criar um sentimento de conforto, segurança e afeto.

É importante salientar que a relação usuário-produto sempre inclui o outro de alguma forma seja fisicamente, seja em pensamento de acordo com Damazio (2006), ou seja, os produtos não existem fora das relações sociais. Isso reforça a ideia do Le Breton (2009) que o homem está afetivamente presente no mundo.

A influência do afeto pode ser encontrada em ambas as situações individuais e sociais. Os vínculos afetivos podem alterar os processos de pensamento, mudando a forma como os eventos são percebidos e interpretados. Ele pode mudar a forma como as pessoas interagem umas com as outras e também pode alterar a forma como as pessoas interagem com os objetos, conforme site *Affectivedesign* (2006).

Para entender o Design Afetivo é necessário entender as formas e manifestações afetivas que o usuário pode ter com um produto. Uma delas, ou talvez a principal, é o amor. Frases como "Eu adoro meu tênis" ou "Não vivo sem meu celular" podem parecer banais, porém possuem legitimidade. Russo e Hekkert (2008) afirmam que o amor (ou adoração) expressado em relação a produtos de consumo, é real e não simplesmente uma expressão metafórica. Como afirma Oliveira (2014), o intenso contato sensorial (principalmente tátil) da pessoa com seu objeto chegam a tal ponto, que esse objeto se torna uma extensão do corpo humano.

Análise: o brinquedo, o território e as relações de pertencimento

Importante também considerar o espaço como um território, como o ambiente que guarda características socioculturais e fatores que influenciam as relações de pertencimento. O território é uma construção, é o espaço produzido pela ação de um ou mais atores, que envolve aspectos de ordem social e cultural, dentre outros, cuja apropriação é intencional e ocorre de forma concreta ou abstrata (MACIEL, 2011).

Segundo Raffestin (1993), o espaço está vinculado à delimitação geográfica antes que qualquer atribuição ou valor lhe seja atribuído. Ele antecede o território. Sem a ação dos atores é apenas uma matéria-prima. É latente. Potencial. Preexistente a qualquer conhecimento e/ou a qualquer ação dos atores sobre ele. Mais que uma limitação geográfica, o estudo do território revela a dinâmica da sociedade e sua história, pontuada por ações de apropriação e de uso do espaço. A configuração do território é, ao mesmo tempo, produto e processo social.

O território, na visão raffestiniana, é o espaço produzido, vivido. Nesse sentido, é espaço social e cultural. Espaço que sofreu a ação de um ou de mais atores. No espaço há uma dimensão simbólica de apropriação, carregada de valores de uso e de marcas do vivido, que inserem os sentimentos, as percepções, as imagens associadas à ideia de

lugar (HAESBAERT, 2005; RAFFESTIN, 1993; TUAN, 1983). Nesse contexto, podem ser consideradas as relações afetivas com os objetos, com os lugares e toda a história de vida de um indivíduo ou grupo social. Os lugares são marcados pelos significados e valores dados pelas pessoas que nele vivem e interagem.

Espaço e lugar se diferenciam no momento em que o espaço é dotado de significado e assume valor para aqueles que o ocupam e o transformam em lugar. São as pessoas que edificam e humanizam os espaços com seus hábitos, costumes, crenças e sua cultura de um modo mais amplo.

Os lugares são espaços conquistados e valorizados, nos quais o ser humano vive e com os quais interage. O espaço aberto não tem caminhos trilhados nem sinalização. Não tem padrões estabelecidos que revelem algo, é como uma folha em branco na qual se pode imprimir qualquer significado.

O espaço fechado e humanizado é lugar. Comparado com o espaço, o lugar é um centro calmo de valores estabelecidos. Os seres humanos necessitam de espaço e lugar. As vidas humanas são um movimento dialético entre refúgio e aventura, dependência e liberdade (TUAN, 1983, p. 61).

Os lugares estão repletos de memórias afetivas. Estão no passado, no presente e, ainda na imaginação das pessoas. Cada lugar é um, e para cada indivíduo possui valores e significados específicos, vinculados à sua história de vida. As relações construídas com os lugares, com os objetos e com as experiências vividas na infância estão entrelaçadas de modo que os objetos biográficos são porta vozes de um tempo, de uma individualidade inserida em um contexto territorial. Muitas vezes o brinquedo, como um objeto biográfico, é um elemento que atravessa o tempo sendo capaz de reavivar memórias e estabelecer conexões com as histórias de vida.

Resultados e considerações

Pode-se dizer que o produto e o espaço se tornam afetivos a partir do momento que eles adquirem importância para o usuário, a ponto de ele desenvolver relações de afeto, independentemente da sua natureza. O brinquedo é um produto capaz de desenvolver essa relação de afetividade, como também atua nos aspectos da memória e das relações de pertencimento.

Por meio dos objetos bibliográficos é provável que uma história possa ser contada, seja no contexto de memória de um indivíduo ou da coletividade. Dessa forma, eles são registros que também promovem a construções de diferentes saberes.

As relações afetivas que se instalam ente o ser humano e os objetos, também podem definir o tempo, o lugar, a história de vida de um indivíduo ou grupo social, enfim situar o território. Os objetos, carregados de elementos dos lugares transportam os significados e valores daqueles que o conceberam ou utilizaram os objetos.

A criança recebe determinada cultura de seus familiares, bem como influências do meio em que vive. Assim, as famílias que relataram suas experiências relataram que elas foram além das previsões. Acreditavam que somente as crianças iriam aproveitar as brincadeiras em casa, durante o período de isolamento. No entanto, para eles a memória de suas infâncias foi ativada e também se divertiram. “Estes são momento que eles e os filhos irão lembrar em outras fases de suas vidas”, relatou uma das mães. Ela acredita que os laços de afetividade também se fortaleceram durante este período de brincadeiras em seu lar.

A inserção dos valores humanos no cotidiano de uma sociedade é de fundamental importância para uma melhor qualidade de vida em seus relacionamentos culturais, em especial, no meio familiar, considerando todo o processo social pelo qual o homem irá passar ao longo de sua vida.

Um dos valores destacados neste artigo é o da afetividade, implica na habilidade que as pessoas têm para expressar e receber afeto, sendo aos poucos construída e moldada. Estas necessitam conviver com as demais e, se a convivência for afinada, com respeito à individualidade de cada um, existirá um mundo melhor.

Dessa forma, torna-se possível inserir as relações afetivas com os objetos, com os lugares e toda a história de vida de um indivíduo ou grupo social. Estudos aprofundados podem propor a elaboração de ambientes com melhor qualidade de vida, pois a afetividade se faz inclusive pelos valores que a eles forem atribuídos.

A partir do ano de 2020, para conter a propagação da pandemia do coronavírus (COVID-19), as pessoas tiveram que adequar suas atividades cotidianas em suas residências. Neste período, as relações entre os familiares se intensificaram. O trabalho executado somente por internet fez com que os pais reformulassem os horários de atividades e de recreação dentro de casa. Muitas crianças, que quase não conviviam com os pais, puderam conhecer as histórias e brincadeiras dos genitores. Algumas reinventaram a forma de brincar com as crianças no espaço de moradia. Na maioria, mesmo com os desgastes, houve uma aproximação e descoberta de novas brincadeiras e formas de diversão entre pais e filhos. Esta pandemia acende o ambiente para um novo ensejo de colóquios sobre cidadania, apurado coletivo e humanidade. Diversas são as puerícias e as disparidades, mas um único anseio: mais igualdade.

Na valorização das brincadeiras dos antepassados, nasce o respeito familiar que culmina no respeito social. Uma conquista desejada por educadores e pelos pais, diálogo e respeito na condução de uma sociedade mais feliz.

Referências

- AFFECTIVEDESIGN. **The Influence of Emotional Affect**. 2006. Disponível em: <<http://www.affectivedesign.org/archives/30>>. Acesso em: 30 maio 2021.
- ALMEIDA, A. R. S. O que é afetividade? Reflexões para um conceito. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 24, 2001. **Anais...** 2001.
- ANTUNES, R. **Adeus ao trabalho**: ensaios sobre as metamorfoses e a centralidade do mundo do trabalho. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- BARROS, M. de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2010.
- BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. Tradução de Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.
- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira** – Uma revisão conceitual. 2011. Disponível em: <<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2021.
- BOSI, E. **Memória e sociedade**: lembranças de velhos. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- DAMAZIO, V. Design e Emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memória. In: CONGRESSO DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. 7, 2006, Paraná. **Anais...** 2006.
- DIAS, M. L. **Vivendo em família**. São Paulo: Moderna, 2005.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Tradução de J. E. Costa. São Paulo: Artmed, 2009.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. In: GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2010.
- HAESBAERT, R. Precarização, reclusão e “exclusão” territorial. **Terra Livre**. São Paulo, v. 2, n. 23, p. 35-51, 2005.
- LE BRETON, D. **As paixões ordinárias**. Antropologia das emoções. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.
- LE GOFF, J. **História e memória**. 5. ed. Campinas, São Paulo: UNICAMP, 2003.
- LEITE, P. P. **Olhares Biográficos**: A Poética da Intersubjetividade em museologia. Lisboa: Marca d'Água, 2012.
- LIRA, A. C. M. Atos brinquedo: história, cultura, indústria e educação de pesquisa em educação. **Atos de Pesquisa em Educação**, v. 4, n. 3, p. 507-525, set./dez. 2009.

Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar

Brinquedos, memória e o design afetivo: observações do contexto atual da vida em família

DOI: 10.23899/9786589284239.8

MACIEL, M. E. **A memória das coisas**: ensaios de literatura, cinema e artes plásticas. Rio de Janeiro: Lamparina, 2004.

MACIEL, R. C. **Ibituruna!** A marca de um território: design e identidade em apropriações simbólicas da paisagem em Governador Valadares. 2011. 197 f. Dissertação (Mestrado em Gestão Integrada do Território) – Núcleo de Estudos Históricos e Territoriais, Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, 2011.

MALUF, M. **Ruídos da Memória**. São Paulo: Siciliano, 1995.

MENEZES, C. S. de. **Design e emoção**: sobre a relação afetiva das pessoas com os objetos usados pela primeira vez. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10319/10319_1.PDF>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MOREIRA, W. W. **Qualidade de vida**: complexidade e educação. Campinas: Papyrus, 2001.

MOURÃO, N. M.; OLIVEIRA, A. C. C. Cultura afetiva: a construção do ser brincante no contexto urbano externo. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 6, ed. especial, mar./2020.

NEI. NÚCLEO DE EDUCAÇÃO DA INFÂNCIA. **Educação das infâncias em tempos de isolamento social**: um guia para pais e responsáveis. Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, abr. 2020. Disponível em: <https://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/202024310753a273962844ebde9ae5904/GUIA_EDUCAC807A7710_DAS_INFANCIAS_EM_TEMPOS_DE_ISOLAMENTO_SOCIAL_NEI.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, I. M. de; GEBARA, A. Interação, afeto e construção de sentidos entre crianças na brinquedoteca, **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 36, n.1, p. 373-387, jan./abr. 2010.

OLIVEIRA, M. Apego afetivo à máquina (ou: relações objetais que são "objetais" mesmo!). In: **Food For Thought**. 2014. Disponível em: <<http://marco-oliveira.com.br/blog/tag/apego-aos-objetos>>. Acesso em: 30 maio 2021.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PORTO, Í. M. R. **Brincar é coisa séria?**: um estudo do brinquedo na cultura da modernidade. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Belém, 2008.

RAFFESTIN, C. **Por uma Geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.

RUSSO, B.; HEKKERT, P. **Sobre amar um produto**: os princípios fundamentais. Rio de Janeiro: Mauad Editora Ltda, 2008.

SANTOS, B. de S. **A Crítica da Razão Indolente**: Contra o desperdício da Experiência. Porto: Edições Afrontamento, 2002.

SANTOS, F.; RUBIO, J. de A. S. Afetividade: Abordagem no Desenvolvimento da Aprendizagem no Ensino Fundamental-Uma Contribuição Teórica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 3, n. 1, 2012.

Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar

Brinquedos, memória e o design afetivo: observações do contexto atual da vida em família

DOI: 10.23899/9786589284239.8

SBP. SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Em pesquisa inédita, pediatras alertam para mudanças de comportamento infantil na pandemia.** 2020. Disponível em:

<<https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/em-pesquisa-inedita-pediatras-alertam-paramudancas-de-comportamento-infantil-na-pandemia/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

TIBA, I. **Disciplina**; limite na medida certa. 41. ed. São Paulo: Gente, 1996.

TUAN, Y-F. **Espaço e Lugar a perspectiva da experiência.** São Paulo/Rio de Janeiro, DIFEL, 1983. [1. ed. norte-americana: Space and Place: the perspective of experience. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977].

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/es/a/Kkpt6MCF4gdmqm77DzMb8QD/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

VON, C. **A História do Brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância.** Lisboa: Estampa, 1975.