

O

emanuel

1

B

R

I

N

Q

U

E

D

O

dimas

9

de

melo

9

pimenta

7

também conferência em
Colóquio Educação Infantil
VII Encontro de Ludotecas e Espaços ao Ar Livre
Instituto de Apoio à Criança
Fundação Calouste Gulbenkian
Universidade de Coimbra
Coimbra, Portugal, 1997
O Brinquedo
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: O BRINQUEDO

autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta

ano: 1997

Filosofia, estética

editor: ASA Art and Technology UK Limited

© Emanuel Dimas de Melo Pimenta

© ASA Art and Technology

www.asa-art.com

www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizada com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por quaisquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

Normalmente somos educados a separar as coisas em departamentos estanques, numa ordem teleológica e hipotática.

Essa tem sido a ordem Ocidental por excelência.

Resgatando Emanuel Kant, Werner Heisenberg costumava dizer que as leis da matemática não eram *leis da natureza*, mas sim leis da maneira humana de conhecer.

Com nossa cultura de estereótipos estabelecemos medidas, departamentos, territórios e ordens de valor com notável precisão.

Se estivermos atentos à distribuição de espaços nas nossas casas, à super departamentalizada estruturação das nossas escolas – desde a atribuição de conjuntos especializados de conhecimento, à distribuição do tempo através de tabelas de horários, até ao desenho físico das próprias salas de aula – os horários de televisão formatados para especializados tipos de audiências, um zoológico tradicional, a paginação de revistas e jornais, nada mais são que a imagem da biblioteca, que é a imagem da primeira tipografia, que é a nossa maneira de conhecer as coisas.

Assim, estabelecemos, também para nós, todo o tipo de fragmentação e uniformização em conjuntos humanos relativamente estanques.

Do educador ao político, do músico ao investigador bioquímico, da chamada *pessoa culta* ao chamado *ignorante*, do rico e do pobre, passando pela conhecida *classe média* – classe de unidades médias, relativamente uniformes, padrão – do estrangeiro ao nacional.

Para essa ordem fragmentada em departamentos estanques, hierárquicos, hierarquizantes e especializados, não pode haver *meio* crime, *meia* nação, ou *meio* direito.

Mas, após a Segunda Grande Guerra, e fundamentalmente a partir do Projecto Manhattan e do Gabinete de Estudos Estatísticos criado por Winston Churchill, a anunciada nova *ordem eléctrica* parece ter alcançado um irrefreável impulso.

O Sputnik foi lançado, Licklider inaugurou a *ArpaNet* e em algumas décadas nos deparamos com a metamorfose planetária já suficientemente veloz para sermos capazes de apreciar a sua vertigem não mais na escala de uma vida ou de uma ou duas gerações, mas no espaço de meses ou semanas apenas.

O planeta caminhou no sentido da *transdisciplinaridade*.

Esse quadro de turbulência, no sentido dinâmico do termo, *transcultural* e *transnacional*, estabelece novas leis matemáticas, físicas, biológicas e químicas entre outras, revelando uma nova maneira humana de conhecer e fazendo constantemente emergir antigas questões.

Assim, resgatamos Protágoras, questionando se o ser humano é, de facto, a medida de todas as coisas, e nos projectamos imediatamente a Sócrates quando descrevia, em *Teaeteto*, a natureza das mudanças: a coisa percebida e a percepção, esta nascendo com aquela.

A própria natureza da inteligência e o seu nascimento adquire uma dimensão espectacular – de *speculum*, *ver*, espectáculo. Isto é: para essa nova ordem emergente das coisas, depara-se com uma evidente desdiferenciação dos elementos que haviam constituído nosso cosmos anterior – um cosmos literário, visual, hierárquico e departamentalizador. A desdiferenciação elevada ao plano do espectáculo.

O final do segundo milénio, com o aparecimento e massificação das tecnologias audiovisuais interactivas em *tempo real*, como a Internet, manifesta uma aparente explosão de *jogos*, que se transformara, pouco tempo antes, em teoria com Oskar Morgenstern e John von Neumann através da sua célebre *Theory of Games and Economic Behaviour*.

Convém não esquecer que etimologicamente a palavra *teoria* se lança à contemplação, ao *teatro*.

E é exactamente isso, o mundo enquanto *jogo* se transforma em cenário privilegiado de um planeta unificado, ou prestes a sê-lo – como se reafirmássemos através da experiência dessa veloz metamorfose o princípio que o conteúdo de um meio é o seu meio anterior.

Isto é – há um palco, um sector de privilégio, de concentração, de convergência das atenções. Espectáculo. Mas, vejamos: tratamos sempre da maneira de conhecer as coisas, nada mais que isso.

O que intriga aqui, não é propriamente o *jogo* – para não cair na tentação de descrever minuciosa e inutilmente dezenas ou milhares de jogos que surgem a cada dia, jogos de diferentes naturezas, muitos em função de novas tecnologias.

Poder-se-ia realizar um levantamento estatístico sobre diferentes conjuntos de jogos de soma igual ou não a zero, estabelecer grupos lógicos, graus de interactividade etc..

Mas, teríamos sempre presente a figura do *jogo* – nos bastidores de qualquer política; na articulação móvel de espaços arquitectónicos ou urbanos; nos mercados financeiros; em algumas teorias biológicas orientadas para a selecção; em certos princípios de formação plástica de complexos sinápticos e neuronais e assim por diante.

Parecem ser três os princípios elementares do jogo - o *acaso*, as *regras* – geralmente fundadas na repetição – e o *resultado*.

Tomando em termos específicos a aplicação do jogo aos meios interactivos, se o factor de repetição é levado a uma rotina de alta redundância, perde-se o valor da descoberta, assume-se a configuração de *loops* fechados e o jogo deixa, *lato sensu*, de ser jogo.

Mas, à excepção de tais casos de extrema redundância, todo o universo instrucionista parece estar baseado em tais princípios – *acaso*, *regras* e *resultado* – elementos essenciais para a compreensão da ideia mecânica e literária de *aprendizado*.

Aqui, tem início, certamente, um problema bastante delicado.

Se existe a coisa percebida e a percepção, e esta nasce com aquela, como acontecerá o aprendizado? Será ele algo para além da coisa aprendida? E o que será, afinal, aquilo a que chamamos *inteligência*?

Colocando tudo isso de uma outra forma: qual será a distância, a diferença entre coisa percebida e percepção.

Pode-se responder, num primeiro impulso, assumindo a tradição teleológica do Ocidente moderno, que tratar-se-iam de duas coisas diferentes, departamentalizadas e especializadas: a percepção e a coisa percebida.

Mas, se assim fosse, como seria possível a existência de mapas cognitivos? Como seria possível o estabelecimento da *schemata* constituída por galáxias de esquemas que transitam entre diferentes sistemas?

Aquilo a que Linus Pauling atribuiu à qualidade de *instrução*, no processo imunológico do organismo, acabou por se mostrar, com Gerald Edelman, *dissipação* e *auto regulação*.

Quer dizer: estratégias que possuiriam como base o *equilíbrio*, a *repetição* e a *troca*.

Isto é: não mais conjunções e disjunções, *e*, *ou*, e a *negação* pela superação dialéctica.

Durante cerca de dois mil anos, as ordens Ocidentais foram dominadas por uma *metatecnologia* – produzida por Aristóteles – segundo a qual não existiria um terceiro termo, isto é, não poderia haver simultaneamente *existência* e *não-existência*, *A* e *não-A*.

Mas, como observa Basarab Nicolescu, a nova teoria quântica produz a evidência experimental e teórica de pares contraditórios mutuamente exclusivos.

Essa nova iconologia – essa nova maneira de *abordar* as coisas – deve-se fundamentalmente ao formidável trabalho de Stéphane Lupasco. Com ela, saímos um pouco do *palco*, dessa nossa reminiscência, da sobrevivência da estratégia anterior pulverizada num *ethos* planetário, desdiferenciado, e nos deparamos com aquilo que intriga, com o que não é jogo, no seu sentido clássico, e que, portanto, não é estabelecido pelo *acaso*, pelas *regras* e pelo *resultado*.

Toda estratégia implica um lógica, ou conjunto finito de lógicas.

Mesmo antes de Gerald Edelman propor a sua teoria não-teleológica para o sistema imunológico e para a formação plástica de complexos neuronais, já em 1948, o psicólogo Edward Chace Tolman observara que, caminhando livremente num labirinto, sem quaisquer *objectivos* ou recompensas, ratos manifestavam, em experiências posteriores, um certo conhecimento dos caminhos possíveis e atingiam mais facilmente o alimento. Isto é: caminhando *sem objectivo* os ratos tinham *aprendido* algo sem a necessidade de recompensas ou de punições!

A coisa percebida e a percepção, nascendo uma da outra.

Diferentemente da *teleologia*, e energicamente defendido por Konrad Lorenz, o conceito de *teleonomia* passou a estabelecer um processo segundo o qual o *acaso* é fundamental, as regras são transitórias e os resultados são efêmeros e não intencionais.

Enquanto que a *teleologia* designaria uma estruturação lógica *a priori* cujos valores estariam direccionados para uma única *singularidade*, a *teleonomia* significaria uma *funcionalização*, ou orientação funcional do sistema, a partir de várias *singularidades*.

Certamente inspirado no famoso princípio da *teleonomia*, cunhado por Jacques Monnod anos antes, Gerald Edelman tomou a defesa do que chamou de *topobiologia* – princípio segundo o qual a ordem material, em termos moleculares, determinaria a *forma*.

Uma primeira observação: isto não significa *determinismo*, pois uma tal ordem pode ser de natureza *não linear*.

Uma consequente observação: em termos cognitivos teríamos o desencadear de um novo princípio na formação dos esquemas primários e um interessante impacte na estruturação da *schemata* como um todo.

Assumo aqui, a ideia de *estrutura* enquanto um sistema que possui uma unidade estável das suas propriedades; isto é, as suas propriedades designam *co-incidências*.

Se nos aprofundarmos ainda mais na origem daquilo a que chamamos de *inteligência*, acabaremos por abordar a essência da própria ordem, ou em termos lógicos, a *morfogénese*.

Aí, o modelo catastrófico estabelecido por René Thom adquire uma formidável relevância. Isto é, tratamos de pregnancies e saliências num campo cuja textura é nada menos que zonas de potencialidades.

Aqui, a intriga, o enigma inicial, o *anti-jogo*, aquilo que não é definido pelo *acaso*, pelas *regras* e pelo *resultado* retorna com uma notável emergência.

Temos, na infância, um formidável conjunto de jogos que vão se estendendo durante toda a vida – nas regras sociais e em muito daquilo que formaliza o aprendizado.

Mas, para uma criança, e durante praticamente todo o período infantil, não é o jogo a estratégia fundamental, mas sim o brinquedo – e principalmente o *brincar*.

Um *brinquedo* pode ser qualquer coisa – e aqui reside o seu maior fascínio.

Não importa a escala – normalmente pequena, ao que tudo indica para tornar mais fácil a manipulação – qualquer coisa pode se tornar num *brinquedo*.

Uma grande pedra pode se transformar numa nave espacial, uma folhagem pode ser uma perigosa floresta ou uma cidade poluída com raios cósmicos, uma pequena caixa de fósforos pode ser um automóvel ou um rei. Uma caneta pode se tornar num tubarão e, simultaneamente, jóia encantada, um herói ou uma nuvem.

Os símbolos transitam livremente. A *história* – quando há algo que se permita designar como tal – transforma-se volatilmente.

Não há começo, meio ou fim.

Não há tempo.

O acto de *brincar* também não corresponde a qualquer ordem preestabelecida.

Não se trata de saltar, ou de constituir qualquer espécie de jogo – como querem indicar algumas etimologias do termo.

Brincar é algo tão livre de estereótipos que muitas vezes acaba por ser classificado como *perda de tempo* em nossa sociedade teleológica e hipotática.

Também, e muito curiosamente, ao que parece, à excepção da língua Portuguesa, nenhum outro idioma possui uma palavra com significado específico para essa acção livre *afuncional* ou *metafuncional*.

Curiosamente, até mesmo entre os índios Tupi Guarani, que caracterizaram boa parte do Brasil até ao século XIX, não havia uma palavra específica para *brincar*: *umoçarei* designava, como em muitas das línguas Ocidentais, o sentido de humor, da competição e do galanteio.

Mesmo na língua Japonesa, *asobimasu* significa *graça* e *jogo*.

Mas, mergulhando na origem etimológica Latina da palavra *brincar* – ultrapassando as expressões *brinco* enquanto pingente, *saltar*, *pular* ou mesmo *jogar* – alcançamos o Latim *vinculum* que lança alguma luz sobre a natureza primeira do *brinquedo* e do *brincar*.

Vínculo, ligação, interacção.

Vinculum se transformou em **vinclu*, depois em **vincru* e, finalmente, em **vincro*.

A história do *brinquedo* está intimamente ligada à da família, e apenas com a revolução industrial é que passou a ser sistematicamente produzido como especialidade para massas.

O que era uma extensão do *modus vivendi* do núcleo familiar se tornou expressão do *ethos* local, da sociedade.

Isso começou a acontecer, ainda gradualmente, depois de Gutenberg, após a uniformização sensorial estabelecida pela sua imprensa de tipos móveis. Coincidiu com Martinho Lutero e se espalhou, inicialmente, pelas oficinas de madeira e de estanho.

Assim, Nuremberga se revelou como a *pátria* dos soldadinhos de chumbo e as bonecas logo assumiram a figura padrão, uniforme e *standard*, de minúsculos adultos.

Convém não esquecer que até ao século XIX os bebés eram considerados sem espírito. Assim, não é de admirar a representação de crianças ou bebés como adultos *reduzidos*.

Mas, o que há de verdadeiramente relevante em todo esse período, é uma espécie de lento divórcio entre pais, filhos e brinquedos que, gradualmente, deixam de ser produzidos dentro de casa.

Aquilo que ultrapassa tais transformações – e que parece resistir a elas – e que o termo latino *vinculum* parece esclarecer, é a natureza de um complexo heurístico que não obedece aos padrões estabelecidos pela tradição ocidental da *instrução* – pelo menos nos termos modernos.

Tratamos aqui, de uma continuidade entre o que chamamos de inteligência e processos puramente biológicos – sem que, com isso, estejamos a cometer uma abordagem flagrantemente redutora. Ao contrário, lidamos com sistemas não lineares – convém sempre lembrar.

Vínculos, elos, ligações de esquemas, estruturas, estratégias.

Uma tal continuidade revela a ideia de um conceito fortemente interactivo entre sujeito e objecto.

A, não-A, e simultaneamente A e não-A.

A *schemata* estaria, segundo essa estratégia, *dentro* e *fora* do indivíduo, de tal forma dinâmica que não existiria, *strictu sensu*, *interior* e *exterior*.

A questão Kaspar Hauser é um clássico exemplo.

Prova disso é a tese defendida por Sócrates e por Platão segundo a qual *ninguém erra voluntariamente*.

Relações que podem ser, de alguma forma, estabelecidas entre o errar e o brincar.

Lembro-me de um dos mais belos textos de Henri David Thoreau, *Walking*, quando ele defendia que «poderíamos de bom grado tomar aquela estrada, nunca antes tomada por nós através deste universo que percebemos, universo que é perfeitamente simbólico do caminho que amamos percorrer dentro de um mundo interior e ideal; e às vezes, sem dúvida, temos dificuldade em determinar a direcção, porque aquele mundo ainda não existe distintivamente em nossa mente. Quando saio de casa para uma caminhada, tão incerto quanto aos passos para onde darei, e me submeto ao meu instinto para que possa decidir por mim, eu me encontro, por mais estranho e caprichoso que possa parecer, inevitavelmente voltado para sudoeste, para algum bosque em particular, ou campo, ou pasto deserto, ou montanha naquela direcção».

Assim, passamos a lidar com *inteligência* a todo o momento.

O princípio de *inteligência* enquanto capacidade de adaptação – brilhantemente estabelecido por Édouard Claparède em 1917, e portanto há quase cem anos – revela-se enquanto capacidade de interação dinâmica de mapas cognitivos.

Ora, tais mapas são, em última instância, tudo a que chamamos de linguagem – e não me refiro aqui exclusivamente à linguagem verbal.

Como afirmava Piaget, a inteligência não aparece em algum preciso momento do desenvolvimento mental.

Costumo lembrar uma afirmação contida no *Mahabaratha*, segundo a qual o conhecimento é um *tecido contínuo*. Gostaria, neste caso, de estender o significado de *conhecimento* ao da *inteligência*.

É natural que a *inteligência* não esteja restrita à uma tal continuidade, e que também seja permanente descontinuidade, revelada pela figura do jogo. *Acaso, regras e resultados* – princípios comuns à volição.

Não há *desejo* sem o *acaso, regras e resultados* – tudo mergulhado no princípio da *repetição*.

A questão central está no intrigante enigma da existência de uma actividade cognitiva que, até mesmo pela sua natureza, não conhece departamentos e que tem sido desconsiderada a ponto de não possuir, em diversas línguas, sequer uma palavra específica para a designar.

O *brinquedo*, para se tornar *educativo*, é geralmente transformado em *jogo*.

Parece-me que há, na razão do *equilíbrio*, da *repetição* e da *troca* – irreflectidamente julgado por nós como sendo um ingénuo *imaginário* infantil – a base daquilo a que poderíamos chamar de *identidade*.

Isto é, a formulação dinâmica e *teleonómica* de complexos estruturais de informação.

A chamada *imagem mental* seria assim, antes produto de uma rede de esquemas e estruturas em dinâmica interactividade, como *ilusão do sistema*, que uma existência anterior e resistente àquelas estruturas.

Não fosse assim, não teríamos o que chamamos de *iconologia* e o aparecimento da fotografia não teria provocado tamanha transformação da *representação*.

O desenvolvimento da inteligência na criança acontece através de uma grande mobilidade de esquemas, caminhando da repetição para a invenção.

Aquilo que era directamente dependente do meio passa, gradualmente, para uma crescente abstracção.

Os meios vão, gradualmente, desassociando-se dos fins, até ao ponto que passam a ser generalizados e operacionalizados em outros, diferentes fins.

Emerge, então, mais e mais nitidamente, aquilo a que chamamos vulgarmente de *inteligência* – a capacidade e dinâmica na articulação e combinação de estruturas.

Representação nada mais seria que a repetição de uma nova combinação de estruturas sígnicas.

Dá-se a *significação*, isto é: a identidade entre duas ou mais galáxias de esquemas.

Uma curiosa e notável observação que Piaget fazia era que quanto mais jovem a criança, tanto menos novidades lhe parecem novas. A novidade, a invenção, não é acto isolado, mas parte de um complexo, parte de uma *inteligência*.

A busca, a invenção, tem início no conflito de dois ou mais atractores. Isto é, de dois ou mais *esquemas*, se os considerarmos essencialmente atractores matemáticos estranhos, através dos quais é possível estabelecer um determinado espectro de sintonia, mas nunca uma órbita exacta.

Esta é, justamente, a questão da *invenção*.

Enquanto que, no início, durante o processo daquilo a que poderíamos chamar de assimilação e estabilização de esquemas pela criança, tudo acontece gradualmente, a ponto de dar a impressão de podermos acompanhar linearmente o processo de decisão; com o estabelecimento da invenção há uma completa descontinuidade.

Com a *invenção*, a criança – e depois, também o adulto – não realiza uma operação linear e contínua. A combinação de estruturas parece acontecer de forma repentina e imediata – uma mudança de fase para a qual não há meio termo.

A invenção não conhece o desenvolvimento paulatino e gradual. Ela é um salto, súbito e *catastrófico*.

Essa é a natureza primeira da *eureka*, do *satori* e da *iluminação*, que nada mais são que verdadeiras descobertas, pura invenção.

Convém recordar que em termos de *inteligência* não há início absoluto ou situação absoluta.

A ideia de inteligências individuais, isoladas e protegidas, dá lugar à ideia de uma inteligência colectiva formada por inteligências individuais em contínua transição e metamorfose.

Assim, nasce a impressão de uma reorganização espontânea dos esquemas.

Falamos de *brincar*!

Cultura, tomada no seu sentido social, é entendida como uma estratégia civilizatória *antinatural*. Um conjunto de leis, regras formais ou informais que estabelecem uma espécie de contrato social.

Mas, se não existisse um instrumento crítico, de reinterpretação da *cultura*, estaríamos fatalmente condenados à terrível e mórbida rigidez de uma ditadura comportamental.

Esse papel crítico face à cultura, papel fundamental para sua mudança, é feito pela arte e, também, pelo crime.

Mas, contrariamente ao crime, a arte não acontece enquanto *jogo*. Ela pode incorporar o jogo, em alguma instância, mas ele não é a sua natureza. Basta admirar uma pintura, uma arquitectura, viver uma instalação, ou assistir a um concerto musical de alto repertório. Aqui reside o verdadeiro papel do crítico, que é o desvendar a crítica estabelecida pela obra – papel raramente reconhecido pelos próprios críticos!

Na arte não há recompensa ou punição, e as regras são relativamente flexíveis. Convém ressaltar a palavra *relativamente*, para não cairmos na falsa promessa da inspiração.

Deparamo-nos, como já deve ter ficado evidente, diante de uma relação directa entre *brincadeira* e *arte*.

Em ambos os casos há o encantamento diante de uma aparente reorganização espontânea dos esquemas. Em ambos, a permanente invenção e o sentido de vínculo, elo, ligação.

Quando uma criança leva a pequena caixa de fósforos como o rei que atravessa a floresta, muitas vezes feita de sapatos ou de quaisquer outros objectos, o que importa não é o *conteúdo*. Tudo pode mudar a todo momento e dificilmente um adulto, que foi sistematicamente educado em termos literários, em termos de *jogo*, manifestará competência para entender o que acontece.

Mas, ao depararmos com as novas tecnologias interactivas em *tempo real*, logo surgem questões sobre o futuro da arte, da criança, do ensino e da própria Humanidade como um todo – uma vez que, pela primeira vez, ela é transformada num *todo*.

Como o telefone - que inaugurou, há mais de um século, a ideia de *tempo real* – as redes de redes de telecomunicação interactiva, como a Internet, já não são propriamente um *jogo*.

Apenas raramente, em tais sistemas, pode-se obter uma *vitória* ou uma *derrota* através de regras precisas – somente quando na rede é incorporado um jogo, e não o contrário.

O aspecto lúdico da rede, essencial, não é de natureza *instrucionista* ou *teleológica*.

Não há nas redes de redes – vias de mão dupla – a combinação sistémica do *acaso*, das *regras* e do *resultado*, mas, sim, o *equilíbrio*, a *repetição* e a *troca*.

Isto é – o que há é a condição de *não jogo*.

Não se trata de um *jogo de soma não zero*, tal como o princípio da colaboração. Mesmo aí, o *acaso*, as *regras* e o *resultado* são condições primeiras.

Aquilo que caracteriza o *brincar*, a arte, a invenção, o espírito da descoberta, e o próprio princípio da simbiose antecede o *jogo*, desenha-se pelo *equilíbrio*, pela *repetição* e pela *troca*.

A educação, antes estruturada em *conteúdos*, com *princípio-meio-e-fim*, punições e recompensas, transforma-se em pura contaminação.

A informação passa a poder ser acessada em inimagináveis quantidades, das mais diversas formas, pelos mais diversos meios. O importante será o *design* do percurso, e não a quantidade de informação.

Curiosamente, depois de vários séculos e alguns milhares de anos, parece resgatarmos novamente a ideia de uma Paideia, da *formação* do ser humano e o princípio de Osíris, segundo cujas regras religiosas, estabelecidas no antigo Egito, o importante não era a informação que preenchia as paredes dos templos, mas o percurso que sobre elas se realizava – este sim, era o sentido do *conhecimento*.

A natureza *sem compromissos* do *brincar* se revela enquanto factor fundamental da inteligência humana.

Não somente quando nos referimos à *inteligência* enquanto complexo dinâmico, mas ainda no seu nascimento, na sua génese e, naturalmente, também com o desenvolvimento da criança.

Ao contrário do que acontecia com a primazia do cosmos literário e visual – universo de *direcção única* – tudo é criatividade com os meios interactivos em *tempo real*, todo o tempo.

A ideia da dinâmica e flexível articulação de mapas e estruturas complexas ao nível cognitivo parece ser a essência fundamental desses novos meios.

Algo que parece revelar a natureza primeira da *cultura*, resgatado através da sua leitura antiga etimológica enquanto *cerco à presa*, e que manifesta aquilo a que Hegel se referia quando afirmava que «o rodeio é o caminho do espírito».

Tudo isso, essa trama dinâmica, o *jogo* e o *brinquedo*, os novos meios, o acto de *brincar*, a estrutura do pensamento, o equilíbrio e o permanente rodeio, os sistemas *auto reguladores*, mas, principalmente a questão envolvida com a gigantesca quantidade de informação livremente acessível e a *formação* do ser humano nos farão lembrar Confúcio quando afirmava que aquele que estuda mas não pensa, está preso numa poderosa armadilha; e que aquele que pensa, mas não estuda, está exposto a um grande perigo.