

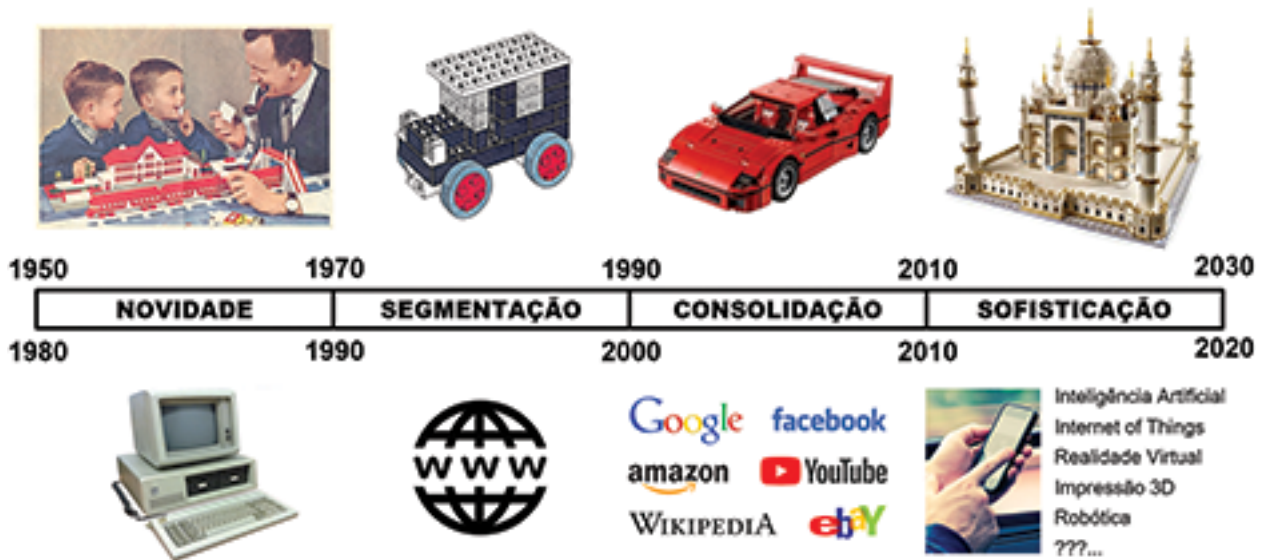
3/29/2018

Será a tecnologia como uma brincadeira de crianças?

Para uma criança dos anos sessenta, a ida aos Armazéns Grandella tinha dois momentos mágicos: andar na escada rolante e ir à secção dos brinquedos. O primeiro, porque era o único local em Lisboa onde havia escadas rolantes; o segundo, pelo número e variedade de jogos e brinquedos que lá se encontravam. Um tipo de brinquedo era, no entanto, diferente de todos os outros: o LEGO.

O LEGO permitia construir casas, carros, comboios, aviões. Tudo se podia construir com os paralelepípedos (brancos, pretos e vermelhos), placas (só brancas), telhas (só vermelhas), janelas (brancas e vermelhas) e rodas (só vermelhas com pneus cinzentos). Também havia paralelepípedos transparentes, mas apenas de um ou dois tamanhos. Com cerca de 50 tipos diferentes de peças, a beleza da modularidade permitia que a imaginação voasse.

Compravam-se pequenas caixas, cada uma do seu tipo de peça. As caixas traziam folhetos com exemplos de construções que se podiam fazer. Esta parte era um bocadinho frustrante, porque os modelos eram muito ambiciosos. Por exemplo, uma carruagem de comboio precisava de imensas janelas, todas iguais, quando a caixa só tinha uma ou duas do modelo apropriado. Talvez o conceito dos blocos LEGO explique o facto destas crianças, quando cresceram, terem aderido tão entusiasticamente à arquitetura aberta e modular dos computadores pessoais. E que belos fins de semana se passavam a instalar um novo disco ou uma impressora, tudo recheado de obstáculos e peripécias, o que dava excelentes temas de conversa com os colegas e amigos na segunda-feira seguinte. Sempre me fascinou a ideia de construir coisas a partir blocos, ainda para mais quando estes blocos se podiam voltar a utilizar para novas construções. Mas este fascínio passou a um outro nível quando, num aniversário, recebi como presente da minha madrinha uma caixa de LEGO com todas as peças necessárias para construir um calhambeque, em vez das usuais caixas com peças apenas de um determinado tipo.



O calhambeque em si nada tinha extraordinário, mas este novo conceito levou-me a pensar: “Os senhores da LEGO deram-se ao trabalho de preparar isto tudo para mim. E desta vez fizeram o folheto também a pensar em mim, a dizer como isto se monta”. Além disso, havia ainda um pormenor delicioso: as peças da matrícula, que nunca tinham aparecido no Grandella, revelaram-se uma mais-valia ao transformarem-se no número de um carro de corrida ou da porta de uma casa.

Também a tecnologia passou por uma fase parecida, com o advento da internet. Juntando peças que já existiam, computadores e comunicações, a internet permitiu que “uns senhores” preparassem um conjunto de serviços muito úteis, sem os quais deixámos de saber viver. E foi de tal forma que estes “senhores” se converteram em pessoas das mais notáveis e poderosas do mundo.

Também o LEGO evoluiu dos calhambeques para modelos muito mais sofisticados.

Evolução esta que não terá sido certamente sem dor: implicou passar dos 50 tipos de peças diferentes para sete mil, gerindo mais de dois mil blocos diferentes em 52 cores. Imagine-se o acréscimo de esforço de design e de suporte logístico a que isto obrigou, quando se produzem dois milhões de peças por hora.

Mas este esforço acrescido da LEGO também trouxe recompensas cruciais. Explorando linhas temáticas baseadas em filmes, profissões ou monumentos, junta aos fãs do LEGO os entusiastas desses interesses temáticos, ganhando assim novos públicos para o conceito das construções LEGO. Por outro lado, a fasquia da complexidade está de tal modo elevada que nenhuma concorrência se atreve beliscar.

É curioso colocar este paralelismo, entre a evolução do LEGO e da tecnologia informática, numa escala temporal. O LEGO começou mais cedo, mas a tecnologia parece desenvolver-se ao dobro da velocidade. Tanto que tecnologia já deve ter ultrapassado o LEGO nesta corrida em direção ao futuro. Continuará a ser apelativo, para as gerações vindouras, fazer

construções com blocos, quando se puder imprimir tudo na perfeição numa impressora 3D doméstica?

Para terminar, uma pequena história pessoal. Um dia, quando o meu filho era pequeno e foi visitar a avó na casa onde eu passei a minha juventude, mostrei-lhe a caixa do calhambeque de LEGO que a minha madrinha me tinha oferecido. Contei-lhe entusiasmado como tinha gostado daquela prenda, mas estranhei a reação retraída dele; talvez nunca tivesse realizado que o pai também já tinha sido criança, pensei eu. Mas rapidamente percebi que não era o caso, quando ele me diz aterrorizado: “Oh pai, não vais querer brincar comigo com isto, pois não?” A verdade é que o brinquedo que tanto me tinha fascinado, era agora repugnante para o meu filho, pela absoluta falta de piada que ele lhe achava, quando comparado com os LEGO's de última geração a que estava habituado.

É realmente impressionante como, no espaço de uma geração, um brinquedo pode passar de maravilhoso a horrível, devido à evolução dos padrões de exigência. E a tecnologia anda ao dobro da velocidade!...

por Manuel Relvas

Por:

Fonte: