

## **A imagem do corpo e o brincar virtual: perspectivas sobre a infância contemporânea**

Érica Fróis

O objetivo deste trabalho é discutir o brincar na internet e a construção da Imagem do corpo na criança a partir de autores do campo da Psicologia, do desenvolvimento humano e de outros teóricos contemporâneos. É a partir de autores como Vygotsky (1998), Le Boulch (1982), Lévy (1996) e Baudrillard (1991/1997) que o tema será apresentado e discutido. O método usado para a construção desta proposta é o da pesquisa documental, tratando-se, portanto de uma pesquisa qualitativa de caráter interpretativo.

A imagem corporal, segundo escrevem Cabral e Nick (2006) no dicionário técnico de Psicologia, é “a imagem ou representação mental de todas as sensações corporais, localizadas numa região do córtex. Deriva de todas as sensações internas, mudanças posturais, contatos com objetos externos e pessoas, experiências emocionais, fantasias, etc., transmitidos ao centro cortical.” (p.72) Em uma perspectiva desenvolvimentista, “... se constrói junto com as etapas do desenvolvimento para alcançar a cada nível de organização da personalidade uma unidade provisória e que se deve reconstruir em cada nova etapa.” (Le Boulch, 1982,p.16).

Este autor enfatiza a importância do exercício global da Psicomotricidade através dos jogos livres. Afirma que nestes jogos a criança pode confrontar fantasias e realidade podendo ajustar tais demandas, bem como apropriar-se de regras e atuar sobre elas. Adquire também, segundo o autor, papel catártico na medida em que permite a criança liberar tensões. “A criança vai adquirir pouco a pouco confiança nela, melhor conhecimento de suas possibilidades e limites. A atividade lúdica incide na autonomia e na socialização, condição de uma boa relação com o mundo.” (Le Boulch, 1982, p.140) O brincar torna-se, portanto um elemento expressivo e organizador da criança na dimensão simbólica. O brincar permitirá a criança construir, expressar-se e organizar os estímulos que vem recebendo do meio. Através do brincar o corpo está em

movimento e deste modo desenvolve habilidades psicomotoras como coordenação motora, ritmo, equilíbrio, dentre outras.

Já em Vygotsky (1998), que apresenta um paradigma sócio-histórico, o foco é a construção da subjetividade infantil a partir das experiências que a criança vive no mundo. Assim, para esse autor a imagem corporal seria uma co-construção entre infante e cultura. É a partir do brincar que a criança se apropria da cultura e na mesma medida estabelece uma relação dialética interferindo ativamente na construção social. Segundo o autor, é no brinquedo que a criança pode operar com significados desligados dos objetos reais aos quais estão vinculados, a criança pode experimentar ações dirigidas a determinado objeto sem, contudo trabalhar com este propriamente dito. Inclui nesta cena também outras ações e objetos reais que representam determinada cena social ou situação imaginada. O que acompanha essa transição do pensamento é a manutenção da funcionalidade do objeto, ou seja, o brinquedo atua na dinâmica da representação mental, promovendo na criança a apropriação do objeto em si e da função que o mesmo desempenha o que, conseqüentemente, faz com que se aproprie do papel do próprio corpo nessa relação. O brinquedo, para Vygotsky (1998) resolve a tensão da criança entre o desejo de realização e a possibilidade de atendê-lo. Caracteriza a passagem de um estágio de busca imediata de satisfação de desejo, escolha impulsiva e experimental, a um estágio de busca mediada pelo simbólico. O brinquedo, segundo este autor, cria na criança uma forma nova de desejar que advém da associação dos desejos às ações na brincadeira e, através da capacidade imaginativa, faz-se possível a satisfação da dinâmica de atendimento e adequação às regras. Satisfazer as regras é uma fonte de prazer para a criança.

Diante disso, pode-se estabelecer um paralelo entre o brincar em Vygotsky (1998) e os modos de brincar na contemporaneidade: o virtual e o concreto. Inicialmente, para este autor, o brincar está calcado na lembrança de algum acontecimento real, ou seja, traduz as lembranças de uma ação no mundo. À medida que o brinquedo se desenvolve, observa-se um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. A função e os objetivos vigoram e transformam o brincar infantil. Então, em um segundo momento a criança irá operar usando outros objetos que carreguem certa similaridade funcional com o

objeto real a fim de atender a demanda imaginativa de brincar. Parece que o brincar virtual estaria atuando neste nível: o da representação simbólica.

Para os autores Lévy (1996) e Baudrillard (1991/1997) o brincar na internet sustenta condições peculiares na formação humana da criança. Um dos marcos na contemporaneidade é a velocidade comunicacional e imediata possibilitada pelo ambiente da internet. Assim, neste contexto, coexistem realidades distintas, tratadas neste estudo enquanto concretas e virtuais. Nomeia-se de espaço concreto a dimensão material de vivências que implica em um espaço preciso e físico, preconizando também uma dimensão temporal bem delineada. Como espaço virtual pontua-se uma dimensão hipotética e representativa, de imagens, informações e conhecimentos que também são reais, porém abstratas, não é físico, é conceitual. Indica uma dimensão atemporal, pois retrata elementos que transitam no espaço e tempo de modo hipotético e intencional.

Lévy (1996) enfatiza que a dimensão virtual traz mudanças nas concepções de espaço as quais nomeia como desterritorialização, visto o ambiente virtual não ter uma materialidade continente espacial, bem como pontua as alterações em relação à dimensão temporal devido ao desprendimento da concretude do “aqui e agora”. A virtualidade permite transitar, segundo o autor, através de diferentes espaços e velocidades, não há limites claros de espaço o que dificulta a precisão entre público e privado, comum e próprio. Lévy (1996) apresenta uma visão favorável e inevitável dos espaços virtuais apontando para a necessidade em atender a demanda social de apropriação de informação e otimização do tempo. Deste modo a virtualidade implica uma condição necessária ante às questões da contemporaneidade.

Contraopondo-se às idéias desse autor Baudrillard (1997) afirma que a virtualidade põe em risco às questões da concretude do espaço físico ameaçando as condições de sociabilidade entre os indivíduos. “Os media são produtores não da socialização, mas do seu contrário, da implosão do social nas massas.” (Baudrillard, 1991, p.104) Afirma este autor que a comunicação virtual possibilitou a valorização do mundo das imagens e do imediatismo. O indivíduo busca a virtualidade se afastando das condições sociais e críticas, a comunicação virtual atenta à imagem encobre o sentido da informação.

A partir dessa discussão entende-se que tanto o brincar virtual como o brincar concreto seriam modos possíveis e necessários, coerentes á demanda apresentada na contemporaneidade. A criança ao brincar, tanto no real como no virtual, diz da sua necessidade de se apropriar do mundo á sua volta. Para Le Boulch (1982), o brincar seria uma prática capaz de atuar no desenvolvimento psicomotor da criança, sobretudo na construção da sua imagem corporal. Nessa medida o brincar concreto evoca o corpo e o movimento, podendo a criança explorar e desenvolver sua organização corporal. O brincar concreto, na cena do desenvolvimento, atuaria na apropriação de habilidades como coordenação motora-visual, noções espaço-temporais, esquema e imagem corporal, constructos funcionais necessários para o bem estar biopsíquico do individuo.

Sendo assim percebe-se que a dimensão da virtualidade suscita questões em relação á formação social e do desenvolvimento da criança o que implica parâmetros diferentes em relação à organização da imagem do corpo, ou seja, do modo como a criança se vê no mundo. A estruturação da imagem corporal é, portanto norteadada, a partir da virtualidade, por outros referenciais espaço-temporais e nesta medida a criança vivencia seu corpo no mundo a partir também da realidade virtual. A partir dos autores abordados não é possível precisar os efeitos da virtualidade na formação social e corporal da criança, sobretudo os efeitos da internet e dos jogos virtuais, mas tais apresentações compõem um cenário de discussão acerca de novos paradigmas na constituição do corpo e na percepção deste no mundo. Desse modo a formação da imagem corporal, isto é, o modo como a criança se vê, perpassa pelas relações que o infante constrói, relações tais mediadas pelo brincar, virtual e concreto.

Assim, compreender o papel do brincar concreto e virtual no desenvolvimento infantil permite perceber o processo de construção da imagem do corpo da criança e de sua subjetividade. Embora não seja intuito apresentar uma visão linear e totalizante sobre o assunto, as discussões travadas neste estudo apontam para a coexistência de modos do brincar na infância. A cena lúdica com o brinquedo concreto em si, que suscita jogos de faz-de-conta, brincadeiras de saltar e correr coexiste na contemporaneidade com o brincar na internet. Parece ser insustentável uma defesa que apregoe um modo de

brincar em detrimento do outro, pois ambos traduzem os modos de se atuar no mundo apropriando-se assim de uma imagem própria do corpo. Acredita-se que tal discussão é bastante valiosa para todos os profissionais que atuam na dinâmica corporal e, sobretudo, para aqueles que usam recursos lúdicos na prática com crianças.

## **Referências**

Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Baudrillard, J. (1997). *Tela Total – Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem*. Porto Alegre: Sulina

Cabral,A., Nick,E. (2006). *Dicionário Técnico de Psicologia*. (14<sup>a</sup> ed.). São Paulo: Cultrix.

Le Boulch, J. (1982). *O desenvolvimento psicomotor: do Nascimento aos 6 anos*. Porto Alegre:Artes Médicas.

Lévy, P. (1996). *O Que É O Virtual?*. São Paulo:Editora 34.

Vygostky, L. (1998). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.