

JOGOS ELETRÔNICOS NA INFÂNCIA: A IMAGEM À REVELIA DO CORPO¹

*VIDEOGAMES IN THE CHILDHOOD:
THE IMAGE IN DEFAULT OF THE BODY*

Fernando Free Paim² e Cristina Saling Kruehl³

RESUMO

O objetivo, no presente artigo, é refletir sobre o impacto do uso excessivo de jogos eletrônicos na constituição e no desenvolvimento da imagem e do esquema corporal na criança. Neste estudo, foi realizada uma revisão de constructos teóricos, compreendidos sob a luz da teoria psicanalítica, numa perspectiva lacaniana. No estudo, evidenciou-se a importância da inserção do corpo da criança no processo do brincar, alertando sobre as consequências do uso demasiado de jogos eletrônicos, que impossibilitariam tal inserção. Dessa forma, pode-se concluir que tais jogos não devem ser excluídos do repertório de brinquedos da criança, mas deve-se atentar à necessidade de a criança transitar por variadas formas de brincar.

Palavras-chave: imagem corporal, esquema corporal, desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

The objective of the present article is to reflect upon the impact of excessive videogame playing in the constitution and development of image and physical scheme in children. In this study, a review of theoretical constructs, in the light of the Psychoanalytic theory in a Lacanian perspective was carried out. The study makes evident the importance of inserting children's bodies in different kinds of play, warning about the consequences of exaggerated use of videogames which makes difficult such insertion. Thus, it is argued that videogame playing should not be excluded from the repertoire of children's play, but points out the need to include children in different plays besides it.

Keywords: physical image, physical scheme, children development.

¹ Trabalho de Iniciação Científica - PROBIC.

² Acadêmico do Curso de Psicologia - UNIFRA.

³ Orientadora - UNIFRA.

INTRODUÇÃO

Novas constituições de subjetividade vão se delineando pelo contato cada vez maior com a tecnologia. Nesse contexto, a infância configura-se como uma nova e desafiadora fase do desenvolvimento humano, diante do convívio constante com os jogos eletrônicos, que se inserem em períodos precoces da infância. Por isso, os psicólogos são convocados a responderem sobre as possíveis repercussões que o uso demasiado desses pode acarretar no desenvolvimento infantil. O desenvolvimento da criança pode ser analisado sob diferentes esferas, dentre elas, a constituição do esquema e da imagem corporal. O desenvolvimento adequado do esquema corporal é importante, pois este irá configurar como a criança relaciona seu corpo aos atos e movimentos intencionados, bem como a relação que estabelece com seu corpo. Já a imagem corporal vai determinar como a criança irá constituir-se, enquanto percepção de Eu em todos os seus aspectos.

Cabe ressaltar que ambos os construtos desenvolvem-se a partir das relações que a criança estabelece com o mundo, com as pessoas e com todas as percepções referentes a seu corpo. Então, a utilização demasiada de jogos eletrônicos pode afetar esse desenvolvimento. Apesar disso, as pesquisas nesta área são escassas. Considerando tais aspectos, no presente estudo, discutem-se as possíveis implicações do uso excessivo de jogos eletrônicos na constituição do esquema e da imagem corporal infantil. Para tanto, inicialmente, será exposta uma breve revisão acerca da concepção de corpo em psicanálise. Posteriormente, será apresentado o que a literatura psicanalítica entende por esquema e imagem corporal e, por fim, serão explicitadas possíveis consequências do uso excessivo do videogame para tais construtos.

O CORPO EM PSICANÁLISE

A concepção de corpo na teoria psicanalítica, implica em vários constructos teóricos que se inter-relacionam. O corpo orgânico, constituído de carne, osso e sangue não é o corpo que interessa à psicanálise, embora esse corpo orgânico esteja implicado em todos os outros entendimentos que se tem de corpo. Nasio (2008) destaca que o corpo que interessa para a psicanálise é o corpo sentido, ou seja, aquilo que se sente em relação ao corpo, que é o corpo construído por percepções, representações, investimentos libidinais, pulsão e fantasias mentais. Assim, entende-se que o psiquismo irá constituir-se de um corpo real, um corpo

simbólico e um corpo imaginário.

Na definição de corpo real, Nasio (2008) destaca que este vai se configurar por aquilo que se sente do corpo, as sensações internas e externas, sensibilidades táteis, sinestésicas, proprioceptivas, olfativas, visuais e auditivas. O corpo real apresenta-se como corpo erógeno, pois nele encontra-se o veículo que nos possibilita sentir o corpo do outro, ou seja, as zonas erógenas. O corpo real também se apresenta como o corpo do gozo, pois nele é que a energia somatopsíquica é despendida.

Chemama e Vandermerish (2005) apresenta o corpo real designado por três aspectos que são: o real, enquanto o impossível; o resistente e o objeto da rejeição. O corpo real, enquanto o impossível, vai designar tudo aquilo que é impossível de dizer ou simbolizar sobre o corpo. Exemplo disso é quando se pede a alguém que diga todas as sensações do corpo. Este só poderá se expressar de uma forma parcial, pois não há como dizer a totalidade do corpo, assim como também não há uma teoria que dê conta de nomear o todo do corpo. O corpo real, enquanto o resistente, é aquele que resiste à onipotência do pensamento, principalmente aos anseios e desejos do pensamento infantil, pois a criança, quando imagina voar, sabe que seu corpo assim não o pode. É o corpo que retorna sempre ao mesmo lugar, com sua condição limitada. Este corpo também assinala a diferença anatômica do sexo, e o lugar em que a morte irá operar como inevitável destruição do soma. Já o corpo real, enquanto o objeto da rejeição, é aquele recalcado ou recusado em algum aspecto particular de sua anatomia. Nesse sentido, o que pode ser observado, em muitos casos específicos, é que não basta ter um corpo masculino para que o sujeito se identifique como homem, como também não basta ter um corpo feminino para que o sujeito se veja como mulher (CHEMAMA, 2005).

O corpo, no registro do imaginário, vai delinear-se no estádio do espelho. A construção da imagem corporal ocorre graças à relação que o ser humano experimenta nos primeiros momentos de vida, por volta dos 6 aos 18 meses. Nesse período, a criança contempla sua própria imagem no espelho e recebe de um Outro⁴, no caso a mãe, a autenticação de que a imagem refletida

⁴ No estádio do espelho, é importante ressaltar a diferença entre o grande Outro, que designa o lugar essencial da estrutura do simbólico e o pequeno outro. Na relação de alteridade, o grande Outro não é um semelhante, mas a instância que vai mediar a relação do sujeito com o outro minúsculo que é o semelhante, o parceiro imaginário, aquele com que se dão os fenômenos de identificação. A mãe encarna o grande Outro no estádio do espelho, ao assegurar pelo seu discurso a entrada do pai, enquanto representante simbólico da lei da proibição do incesto.

é sua. Esta imagem unificadora do corpo vai antecipar na criança uma *gestalt* da forma total de seu corpo, mesmo que ainda seu aparato neurofisiológico não esteja inteiramente completo (CHEMAMA, 1998).

Nasio (2008) define o corpo inscrito no registro do simbólico, é o “corpo significante”, pois ele será designado por um nome. É um corpo nominado. Nesse registro, o corpo será sempre fragmentário. O corpo, no simbólico, será evocado por uma característica parcial. Por exemplo, o sujeito que traz de nascença um lábio leporino será marcado por esse traço de seu corpo. Essa característica corporal será representada, especificamente, pelo nome que é dado a esse traço, que marca um significante corporal e que passa a representar o sujeito na sua singularidade. A imagem do corpo significante é uma imagem nominativa.

Dolto e Nassio (1991) apresenta o conceito de imagem inconsciente do corpo, que é uma imagem formada anteriormente ao estágio do espelho, na vida intrauterina. Essa imagem inconsciente do corpo, quando somada ao esquema corporal, irá constituir o narcisismo fundamental. Então, todo o risco que se apresentar ao sujeito de ameaça de dissociação entre a imagem corporal e o esquema corporal, irá produzir sintomas fóbicos. Nasio (2008) desdobra o conceito de imagem inconsciente do corpo de Dolto, pontuando que são dois elementos distintos, mas inseparáveis, que constituem a imagem inconsciente do corpo, a saber, uma sensação percebida e sentida e a imagem que desta sensação se imprime no inconsciente. Sempre que o bebê experimenta uma sensação viva, agradável ou dolorosa quando a mãe interage nas percepções corporais, essa sensação imprime uma representação psíquica simultaneamente. Toda a experiência afetiva e corporal intensa, consciente ou não, deixa seu traço no inconsciente.

No estágio do espelho, a criança vivencia duas descobertas. A primeira se dá no momento em que ela se alegra ao ver sua imagem reconhecida no espelho, sancionada pela palavra e pelo afeto de sua mãe. Isso se passa dos 6 aos 18 meses. Na segunda descoberta, por volta dos três anos, a criança compreende que o reflexo que o espelho lhe devolve não é ela e que existe uma defasagem, uma distância entre a irrealidade de sua imagem vista no espelho e a realidade de sua pessoa, enquanto sensação interna do que se sente ser (NASIO, 2008).

Dolto e Nassio (1991) considera a segunda descoberta da criança como um verdadeiro trauma, pois nesse momento, a criança vai constatar que o que acreditava ser ela, na verdade, não passa de uma aparência de si. Esse é o momento de transição no qual a criança passa da convicção de que “sou o que sinto ser” para “sou o que minha imagem é”. No momento dessa segunda descoberta, a criança esquece as imagens inconscientes do corpo, pois ela percebe que a

imagem que ela dá a ver aos outros é sua imagem do espelho e que essa imagem não é ela. Ao perceber que outros só têm acesso a ela pela imagem especular, a criança privilegia as aparências e negligencia suas sensações internas, relegando-as ao inconsciente.

Explicitadas essas dimensões em que o corpo se apresenta configurado por vários aspectos que vão além da organicidade, é possível compreender do que se trata a imagem corporal e, dessa forma, partir para a compreensão da relação que se estabelece entre corpo, imagem corporal e esquema corporal.

CORPO, IMAGEM CORPORAL E ESQUEMA CORPORAL

Na leitura anterior, as noções de corpo em Psicanálise esclarecem que a representação do corpo surge de uma complexa *Gestalt*, porque convergem as sensações corpóreas internas e externas, sensibilidades táteis, sinestésicas, proprioceptivas, olfativas, visuais e auditivas e as sensações sentidas no corpo no contato com o outro. Estas são carregadas de afeto e de estímulos erógenos, principalmente na fase inicial da vida humana, e em especial, no contato com a mãe. Soma-se a isso, a imagem especular do estádio do espelho e a nominação simbólica que o corpo vai receber. Todos esses constructos relacionados ao corpo atravessam-se e se enlaçam, constituindo o que se entende por esquema corporal e imagem corporal.

A imagem corporal, na criança, apresenta-se em fase de construção e Jerusalinsky (2004) destaca que a criança vivencia essa construção de uma forma dinâmica em que entram em jogo as experiências infantis. Segundo o autor, na faixa etária dos 6 aos 9 anos, é comum observar uma importante diferença, quando se solicita à criança que desenhe a si mesma e, quando se solicita que desenhe seu corpo. Quando a criança é solicitada a desenhar a si mesma, pelo imperativo “*desenhe você agora*”, ela costuma desenhar corpos vestidos, diferenciados por sexo, correspondendo ao sexo da criança solicitada. As meninas desenham-se com vestido, mesmo que usem calças, pois representam a diferença do sexo pelo vestido. Já os meninos desenham-se com calças e tanto os meninos, quanto as meninas ilustram no desenho alguns traços que designam seu próprio autorretrato. Já quando a criança é solicitada a desenhar seu corpo pelo imperativo: “*agora, desenha teu corpo*”, esta costuma desenhar corpos que, pela presença do umbigo, indicam nudez. Também pode haver a presença dos órgãos internos no desenho como estômago, pulmões, tubos condutores, entre outros (JERUSALINSKY, 2004). Tanto em uma quanto em outra solicitação, a criança desenha corpos e a

diferença da produção está ligada à frase que especifica a solicitação. Na frase “*desenha teu corpo*”, o significante *teu* provoca o deslocamento do sujeito da enunciação a respeito de seu corpo. Nessa solicitação, a criança percebe seu corpo como resto a ser dado a ver, ou seja, como real. O imperativo separa a posição subjetiva do corpo que é subjetivado, por isso, a criança desenha aquilo que não pode ver, o interior do corpo (JERUSALINSKY, 2004).

Através dessa constatação, Jerusalinsky (2004) apresenta a importante diferenciação entre esquema corporal e imagem corporal, colocando que tanto em um quanto em outro constructo, o significante participa como constituinte. A diferença entre esses constructos se dá que, no esquema corporal, o significante faz enodamento à mecânica do corpo, ou seja, o toque materno investe a percepção corpórea da criança que encontrará no movimento de seu corpo a solicitação materna desejante. Dessa forma, os movimentos do corpo irão ao encontro dos objetos do mundo, da palavra à ação motora. O sujeito vai ter propriedade sobre a lógica das ações do movimento corporal. O esquema corporal designa o domínio do sujeito sobre seus movimentos, seus músculos, as suas ações motoras. No esquema corporal, a ritmicidade dos movimentos vai se desdobrar de movimento em praxias, agitação em ação e de turbacão em ato. O aleatório do movimento corporal passa a ser intencionado, ou seja, há um sujeito que deseja nas ações e em seus movimentos se direcionar ao encontro dos objetos desejados (JERUSALINSKY, 2004). Já na constituição da imagem corporal, Jerusalinsky (2004) pontua que o toque materno anoda o significante no real, assim o sujeito abre as vias de imaginarização de seu corpo, que se oferece ao olhar do Outro. É para o Outro que nossa imagem no espelho se endereça e é de seu olhar que imaginaríamos o que somos enquanto corpo.

No caso dos desenhos solicitados às crianças, quando o imperativo é “*desenha teu corpo*”, a criança vai direcionar o olhar pelo campo da palavra, que demanda ao esquema corporal. Este olhar, localizado no imaginário, vai lançar-se em direção à borda do real, por isso, se vê, no desenho, o interior do corpo que é aquilo que não pode ser visto. Quando solicitada pelo imperativo, “desenhe você”, este olhar imaginário vai lançar-se em direção à borda do simbólico. Por isso, no desenho, a roupa surge como marca da diferença do sexo, e aparecem os traços que simbolizam que o desenho, pois se trata de quem o desenha.

Levin (1997) esquematiza as relações entre corpo, esquema corporal e imagem corporal, entrelaçando esses constructos que dependem da existência um do outro. Pode-se ver isso na Figura 1.

O ponto de junção entre os três constructos é (a) buraco ou orifício central que designa o efeito da passagem pelo campo do Outro, por onde se entrelaçam e se intrincam. Esse espaço demarca que os três constructos possuem elementos

constitutivos que advêm do Outro, atestando a alienação e a falta (Levin, 1997). A intersecção entre o corpo e a imagem do corpo em (A) designa o que se entende por esquema corporal, pois os movimentos, as praxias, o controle sobre a postura corporal, o tónus muscular e a intencionalidade sobre os movimentos só são possíveis se a imagem corporal estiver consolidada.

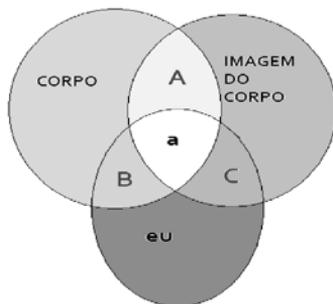


Figura 1 - Entrelaçamento entre os constructos da imagem corporal, do corpo e do eu, e a relação de esquema corporal.

Antes que seja efetuado um movimento, é necessária uma representação imagética do movimento, ou seja, uma imagem mental rapidamente se produz e lança o comando para a execução do movimento. A imagem corporal inconsciente irá irromper nos movimentos falhos, inesperados que não são controlados pela intenção consciente. Dessa forma, entende-se que a imagem corporal antecede o esquema corporal, pois fica evidente no estádio do espelho que a criança ainda não está apropriada sobre o controle dos movimentos, mas já consegue antecipar um esboço da totalidade de seu corpo na imagem especular. Isto é, já tem uma imagem corporal, mesmo não tendo bem desenvolvido seu esquema corporal, o qual dá ritmicidade aos movimentos. Assim, o esquema corporal vai se constituindo a partir da imagem corporal (LEVIN, 1997).

A intersecção entre o eu e a imagem corporal ou imagem do corpo (C) vai demarcar o processo de identificação do sujeito com sua imagem. É a transformação que se produz, quando o sujeito assume a imagem do corpo como própria, vai constituir-se o *eu*, como reconhecimento de sua imagem especular, da mesma forma que vai demarcar o desconhecimento que lhe é próprio. A intersecção entre o corpo e o eu em (B) vai delimitar a dissimetria entre o corpo (carne) e o eu, na qual o sujeito se reconhece, desconhecendo-se. Em contrapartida, essa mesma intersecção vai marcar o entrelaçamento entre o corpo que lhe é próprio e o eu (LEVIN, 1997).

Nesse esquema, visualiza-se como é intrincada a relação entre o corpo, a imagem corporal e o eu e o quanto eles são interdependentes, explicitando assim que tudo que possa afetar um dos constructos, inevitavelmente, altera de alguma forma os demais. A partir dessa constatação, na leitura que se segue, pretende-se problematizar as implicações eventualmente produzidas, quando a criança pratica jogos eletrônicos, pois se percebe que o corpo pode ser excluído nessa ação, à medida que não existe uma relação de alteridade nesse brincar. Consequentemente, podem surgir implicações na constituição de imagem e esquema corporal.

A IMAGEM E O ESQUEMA CORPORAL ATRAVESSADA PELO JOGO ELETRÔNICO

Levin (2007) ressalta a importância do brincar na infância, processo em que a criança incorpora seu corpo na fantasia do brinquedo. Nesse aspecto, contudo, o autor alerta sobre o uso indiscriminado dos jogos eletrônicos, nos quais o corpo não encontra expressividade. Não se trata de uma tentativa do autor de exclusão ou condenação desse tipo de jogo, nem de uma postura saudosista de retomar o modo antigo de brincar, mas de uma reflexão sobre o uso maciço desses jogos em que o perigo existe se a criança não conseguir transitar em outros modos de brincar, dentro do cenário infantil.

Diante da tela, seja da televisão, seja do computador ou até mesmo do telefone celular, a criança recebe um estímulo visual, que solicita que ela seja rápida e certa no apertar do botão. Levin (2007) adverte que, nesse processo, a criança se reitera no jogo, em vez de repetir-se na aventura da diferença, ou seja, embora as imagens criem a ilusão da diferença em vários cenários, o estímulo sempre solicita o mesmo agir. O jogo eletrônico apresenta-se como imagem sedutora que traz à criança a promessa de poder, pois esta, na medida em que vai vencendo as etapas, recebe poderes e atributos da imagem. Nesse percorrer de etapas, a criança vai se tornando cada vez mais poderosa, e os estímulos cada vez mais exigentes na execução rápida do mesmo movimento. No jogo, existe a ilusão de movimento e diversidade de cenários, mas as imagens que o configuram, inclusive a imagem que representa o personagem visualizado pela criança como ela no jogo, são rígidas e estereotipadas.

A sensação de poder, de movimento e de variedade advém puramente da ilusão da imagem, que é predeterminada no programa do princípio ao fim.

O espaço da imagem, assim configurado no jogo eletrônico, é transitório, estereotipado e efêmero. Nele a criança, atrelada ao movimento da imagem, movimenta-se imaginariamente desprovida de corpo. Esse movimento é aprisionado no sistema imaginário fixo da imagem. Levin (1997) alerta para a escassez de possibilidades de a criança entrar em contato com a busca, o acaso e a aventura infantil.

Levin (2007) lembra que, no ato de brincar, a criança inventa a realidade brincando e, nesse brincar, produz-se o espaço gerador de desejo e articulador do pensamento. Diferentemente, o jogo eletrônico é composto por circuitos computadorizados, que não mentem nem brincam, mas reproduzem a realidade unívoca de um programa e ocupam o lugar de sujeito da brincadeira atividade. Dessa forma, a criança passa a ser objeto passivo e estático, solicitado sempre a repetir um mesmo movimento, na ilusão de variedade produzida pela imagem. Esta imagem captura a criança em uma posição fixa e passiva, onde o movimento, sempre solicitado no mesmo agir, torna a criança um reflexo do brinquedo e não o contrário. Assim, o jogo eletrônico não convoca o impulso da imaginação infantil.

O autor traz o exemplo comparativo entre um brinquedo como o cavalo de madeira e o brincar no jogo eletrônico. Quando a criança brinca com o cavalo de madeira, ela tem em cena um pau, um objeto, cuja forma lhe permite identificar um personagem e lançar uma representação sobre esse objeto. Nesse sentido, a criança efetua uma operação simbólica de substituição do pau de madeira para cavalo e, nesse processo, evoca diversos conhecimentos de que dispõe. Isso permite que ela encontre encanto exatamente no que não é, exercitando sua capacidade de negar uma realidade para construir outra.

Na brincadeira, a criança constrói um outro saber, pois antecipa um personagem imaginário que não existe e, para isso, ela já deve dispor de antemão algum saber sobre o animal ou personagem que pretende personificar na brincadeira. Nesta com o cavalo de madeira, a criança não almeja uma cópia absolutamente fiel do cavalo, mas o funcionamento dele, que é cavalgar, pular, galopar, cair, levantar-se, relinchar, correr. É nesse momento da riqueza do ato de brincar que a criança entra em cena com o seu corpo, diferentemente do jogo eletrônico, que está ali representado por ele mesmo, na imagem da tela, advindo da estereotipia predeterminada do *software*, não convocando a criança a lançar representações, pois a imagem já se faz representar (LEVIN, 2007).

Esse mesmo autor salienta que existe perigo, quando a criança não consegue transitar por outro tipo de brincadeira além do jogo eletrônico, pois

nesse jogo, o funcionamento da representação fica excluído e é graças à presença desta no brincar que é instituído na criança o prazer corporal na realização e constituição do infantil, como também a possibilidade de enriquecer e articular seu universo representacional e simbólico. A criança, quando brinca, busca sentidos para sua brincadeira e, nos domínios da imaginação, ela procura achar no brinquedo aquilo que ela mesma inventa sem perceber. O objeto brinquedo por si só é matéria e, como tal, é vazio de sentido. Justamente por isso, ela lança sobre o brinquedo o sentido e a função que deseja que ele exerça. O próprio vazio do objeto convoca a criança a mergulhar na ficção e gerar uma imagem que lhe dê sentido e funcionalidade. A criança utiliza o mesmo objeto em brincadeiras diferentes. Para tanto, ela deve esvaziá-lo de sentido, para lhe atribuir um novo significado. Com isso, ela retira a significação do objeto e o que antes servia para uma brincadeira perde a plenitude do sentido que possuía, mudando assim seu fim e sua função. Essa operação gera no objeto uma falta, logo preenchida por outra significação. A criança, com um cabo de vassoura, cria seu cavalo de pau, mas em determinado momento, transforma-o em espada, posteriormente, em cetro de um rei e, mais adiante, na vara encantada do bruxo. Nisso, percebe-se a criatividade emoldurando-se de várias formas sobre o mesmo objeto. Levin (2007) nomeia a condição do objeto que servirá de brinquedo de *objeto sem*, o qual vai caracterizar seu valor pelo que não é, pelo que lhe falta, pelo que não pode realizar, e “é essa impossibilidade que o causa como objeto de desejo” (p. 57). A criança esvazia o objeto e põe em ação sua imaginação. Quando tenta preenchê-lo, é o desejo da própria criança que a cativa, que lança vida e sentido em torno da ausência estruturante.

É um processo que busca criar o que não está ou o que não existe. Nesse processo, a criança elabora a ausência, lança significado, ressignificando os sentidos do brinquedo. No brincar ocorre o desenrolar da criatividade, pois na impossibilidade, é preciso inventar, buscar sentidos. Essa habilidade prepara a criança para uma constituição adulta criativa. Já no jogo eletrônico, torna-se inviável esse processo, visto que a imagem do jogo é unívoca e faz-se representar por si mesma. O programa predeterminado, rígido e estereotipado do jogo não deixa margem para a falta de sentido. Assim, não convoca a criança a buscar significações e ressignificações.

O programa do jogo eletrônico traz uma ordenação predeterminada e invariável. O acaso, o imprevisto, o surpreendente ou o sem sentido ficam

subtraídos da relação que se estabelece entre a criança e o jogo. Tudo que se pode prever é ganhar ou perder, e as evoluções das etapas do jogo trazem aquisições que só acontecem na imagem. A imagem digital é sem sujeito e sem corpo. No brincar, em que a criança insere seu corpo e seus movimentos, produz-se sujeito no brinquedo, pois ela desloca seu próprio desejo nas encenações que dramatiza no brincar. A memória infantil começa a partir do que se sente no corpo sem pensar, do movimento e da palavra em que entram em cena as sensibilidades táteis, sinestésicas, proprioceptivas, olfativas, visuais e auditivas. Todo o conjunto dessas percepções, convergindo para o ato do brincar, produz uma experiência do âmbito do intraduzível, do que se reprime para esquecer e recordar. O brincar evoca representações recordadas, a imagem do jogo, ao contrário, evoca percepções reais (LEVIN, 2007).

Levin (2007) adverte para a possibilidade de *morte da brincadeira corporal*, substituída pela tecnologia digital, e solicita que o olhar do psicólogo esteja atento a essas transformações. Na brincadeira em que a criança insere seu corpo, ela personifica as figuras do mundo adulto, como, por exemplo, quando encena aquilo que percebe nos pais: suas falas, seus gestos, seus conflitos e atitudes. A criança representa, em um brincar cênico, aquilo que consegue observar ao seu redor, experimentando movimentos de um universo ao qual ela ainda não tem muito acesso. Nesse brincar, o corpo, os movimentos e as falas vão se desenrolando conjuntamente, construindo na criança uma percepção de integralidade no brincar. No desenrolar dessa dramatização, a criança encontra aquilo que não esperava, e este elemento novo vai convidá-la a percorrer o mesmo percurso, buscando um novo acontecimento, caracterizado como inesperado.

No brincar, a criança não só dramatiza elementos que observa do mundo adulto como também consegue ter acesso, de uma forma lúdica, aos seus maiores medos. Levin (2007) diz que “as crianças fazem de conta que são monstros, mágicos, bichos papões, princesas, soldados, que podem matar, degolar, envenenar, quebrar, bater, castigar e encarcerar quem quer que seja” (p. 133). Dessa forma, a criança consegue elaborar o contato com o assustador, com o terrível, mas pode sair desse cenário sempre que quiser. Já, no jogo eletrônico, ela não tem como nivelar as imagens violentas que muitos apresentam. Na brincadeira, em que a imaginação é que produz as imagens, ela própria imagina as cenas que quer produzir na brincadeira. No jogo do virtual, a aproximação da imagem com a realidade vai apresentar à criança

cenas violentas que não podem ser controladas, pois estão predeterminadas. No jogo eletrônico, a brincadeira, aprisionada na exclusividade da imagem, pode apresentar muitas configurações.

Dentre os jogos que apresentam cenas de violência explícita, estão os de guerra e de luta, os quais estão à disposição de qualquer faixa etária, incluindo crianças e pré-adolescentes⁵. Nesses jogos, os personagens geralmente aperfeiçoam-se na arte de matar e na violência exagerada. Dentre esses, Levin (2007) menciona alguns dos jogos mais conhecidos como as séries *Counter Strike*⁶ e *Mortal Kombat*⁷. No *Counter Strike*, por exemplo, apresenta-se uma luta mortal entre pacifistas e terroristas. Geralmente, quem joga assume o papel de terrorista, portando armas de fogo, facas e outros arsenais, há sangue em abundância e a tela focaliza o percurso do terrorista. No jogo eletrônico, a imagem do corpo se separa do esquema corporal e de sua ancoragem, para ficar livre na ilusão da imagem do jogo. “É um imaginário que conflita e contrasta perversamente com o simbólico” (p. 83), pois, nesse jogo, a criança movimenta-se velozmente e encontra novos cenários somente dentro da imagem. Seu corpo fica imóvel e sem expressividade, a imagem do corpo não encontra correspondência na experiência corporal (LEVIN, 2007).

Torna-se importante atentar para quais tipos de implicações podem surgir se a criança prioriza o uso de jogos eletrônicos em detrimento de outras brincadeiras, nas quais ocorre interação e diálogo. Essas brincadeiras podem possibilitar que ela encontre o prazer corporal e produza representações que enlacen o universo infantil de uma forma integral e que a imaginação, as imagens, as percepções, o corpo, os movimentos, a palavra e o contato com o outro estejam articulados sem que nenhum desses elementos se exclua ou se sobressaia de forma intensa. Sobre isso, Levin (2007, p. 142) ressalta: “a linguagem visual compete agressivamente com a expressão linguística e está vencendo a disputa, em detrimento da riqueza verbal, corporal, gestual e escrita”.

⁵ Diferentemente do Brasil, nos Estados Unidos, há um sistema de classificação dos jogos eletrônicos (*Entertainment Software Rating Board – ESRB*) que visa a oferecer informação precisa e imparcial sobre esses jogos para os consumidores, especialmente pais. Nesse sistema, a informação sobre os jogos é apresentada em termos de *símbolos* que indicam a idade apropriada para o jogo e descrição do *conteúdo* dos jogos (se apresentam cenas de nudez ou violência explícitas). Maiores informações sobre esse sistema podem ser encontradas em http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors.

⁶ *Valve Software*, 1999-2004.

⁷ *Midway Games*, 1992-2010.

O autor também apresenta casos clínicos com consequências importantes, nos quais a imagem do jogo eletrônico captura a criança, excluindo outras formas de brincar, as quais possibilitariam a inserção de seu corpo. A seguir, apresentamos, de forma sucinta, três desses casos, ressaltando-se que, na obra, o autor apresenta-os com maior riqueza de detalhes e problematizações. No primeiro caso, um menino de 9 anos, considerado ótimo aluno e, sempre com boa disposição, presenciou um assalto em que seu pai foi assassinado e partes do crânio e o sangue do pai atingiram o rosto do menino. Nem no momento da morte e após o velório, o menino manifestou qualquer tipo de emoção. Levado à consulta psicológica, descobre-se que o garoto jogava desde muito pequeno, em torno de 8 a 10 horas por dia. Durante a avaliação, o menino relatou que imaginava que tudo voltaria magicamente ao início, como nos jogos eletrônicos, e que seu pai retornaria logo. No segundo caso, uma menina de 7 anos de idade pulou do sexto andar de um edifício e morreu. Sua melhor amiga presenciou tudo e explicou que ela queria bater no chão e subir de novo, como nos jogos que costumava jogar. A amiga, também com 7 anos, planejava fazer a mesma coisa. No terceiro caso, uma menina de 8 anos, jogou-se de seu apartamento no oitavo andar e foi a óbito. Jogava constantemente e falava com suas amigas de seu desejo de viver como uma personagem de jogos eletrônicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente estudo, o objetivo foi promover uma reflexão acerca da influência do jogo eletrônico no desenvolvimento psicológico da criança em termos de sua imagem e esquema corporal. Para tanto, buscou-se expor os conceitos de corpo, esquema e imagem corporal sob o ponto de vista psicanalítico, relacionando esses conceitos ao uso do jogo eletrônico. Por fim, foram expostos alguns casos com desfechos trágicos e extremados.

A partir dessas reflexões, é possível inferir que algumas alterações significativas podem ocorrer na criança, muitas delas em um grau bem menor de severidade do que nos casos apresentados. Pode-se pensar na produção de um mal-estar na criança em relação ao seu corpo, fruto do estranhamento que ela pode sentir quando o corpo apresenta-se como um obstáculo. A criança que faz uso maciço do jogo eletrônico poderá sentir seu corpo como incapaz de acompanhar aquilo que vive vertiginosamente só na imagem. Ao contrário, quando ela insere seu corpo no brincar, pode-se produzir prazer corporal e um saber sobre seu corpo nessa atividade. A criança também pode julgar que seu corpo não tem

limites como nos casos apresentados, e que os atributos encontrados na imagem também são seus.

No entendimento sobre o brincar, neste estudo, aponta-se a importância de que a criança viva esse processo lúdico através de uma experiência que precisa passar pelo corpo na sua relação com o outro e com o real. Quando a criança brinca diante do mundo que a rodeia, ela solicita a participação de um outro, que possa servir como ponte de acesso ao legado simbólico, permitindo-lhe simbolizar o que se apresenta a sua volta. Por sua vez, os adultos servem de portal para a criança, quando estas os representam em seus pequenos teatros lúdicos. A criança imita o adulto e, nesse processo, busca encontrar a chave que permite compreender tudo que se apresenta na realidade. A virtualidade puramente imaginária em que a criança fica imersa nos jogos eletrônicos pode desapropriá-la da imagem corporal e, em consequência, do esquema corporal.

Dessa forma, podem ocorrer alterações da percepção corporal, espacial e temporal. Fascinado no espetáculo sedutor da imagem dos jogos, é o olho perceptivo da criança que se sobressai sobre todas as outras percepções sensoriais. Aí se apresenta o risco de dissociação entre a imagem corporal e o corpo, pois esse não acompanha o que se apresenta na imagem enquanto poder, velocidade e transformação. A imagem corporal corre o risco de expandir-se ou fragmentar-se, e ficam defasados os limites dessa imagem corporal que, então, transborda, desconsiderando o corpo real e simbólico. Tal acontecimento pode levar a criança a permitir que a imagem assuma a funcionalidade do corpo e do esquema corporal, passando então para pura ação, como nos casos citados. Devido a esse transbordamento, a ficção da imagem passa a ser uma verdade, o “como se” ou o “faz de conta” não age enquanto ilustradores e substitutos da verdade encenadas no brincar, no qual a criança se apresenta integrada.

Pelas reflexões propostas no presente estudo, sugere-se que pesquisas futuras investiguem sobre o tempo adequado de exposição da criança aos jogos eletrônicos, para cada faixa etária. Com base nos casos ilustrados, percebe-se que, quanto menor a faixa etária da criança, menor deve ser esse tempo, além de se considerar também o fato de que cada criança, em sua singularidade, terá um limiar diferente, no que se considera um tempo adequado de contato com esses jogos. Ainda assim, pais e educadores precisam de informações que norteiem suas ações em relação à criança em seu dia a dia, garantam o seu bem-estar e desenvolvimento saudável.

A utilização de jogos eletrônicos é uma realidade irreversível, que tende a aperfeiçoar-se cada vez mais na sofisticação das imagens e nos recursos atrativos

para as crianças, obedecendo, assim, à lei do consumo. Dessa maneira, torna-se necessária a promoção de mais estudos que possam lançar advertências sobre esta realidade. Resta alertar para o cuidado em relação ao desenvolvimento saudável da criança, possibilitando que esta usufrua de outras formas de brincar em que o corpo e a relação com o outro possam efetivar-se de maneira satisfatória.

REFERÊNCIAS

CHEMAMA, R.; VANDERMERSCH, B. **Dicionário de Psicanálise**. Trad. Francisco Settineri, Mario Fleig. 3. ed. São Leopoldo. Editora Unisinos, 2005.

_____. **Escritos**. Trad. Vera ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

DOLTO, F.; NASIO, J. D. **A criança do espelho**. Trad. Alba Maria Nunes de Almeida. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

JERUSALINSKY, A. **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. 3. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2004.

LEVIN, E. **Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo**. Trad. Ricardo Rosenbusch. Petrópolis. Vozes, 1997.

_____. **A Clínica Psicomotora: o corpo na Linguagem**. Trad. Julieta Jerusalinsky. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

NASIO, J. D. **Meu corpo e suas imagens**. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

