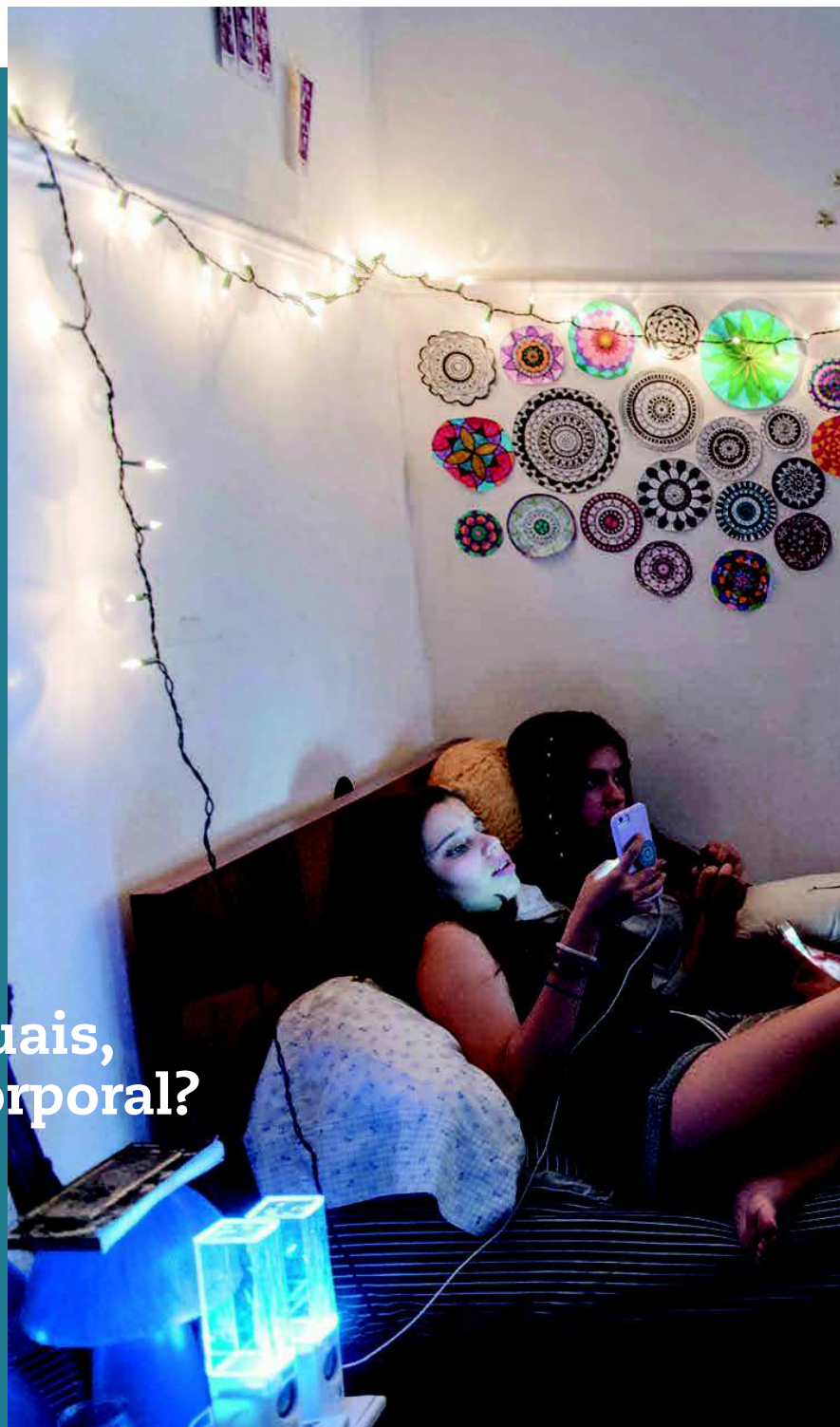


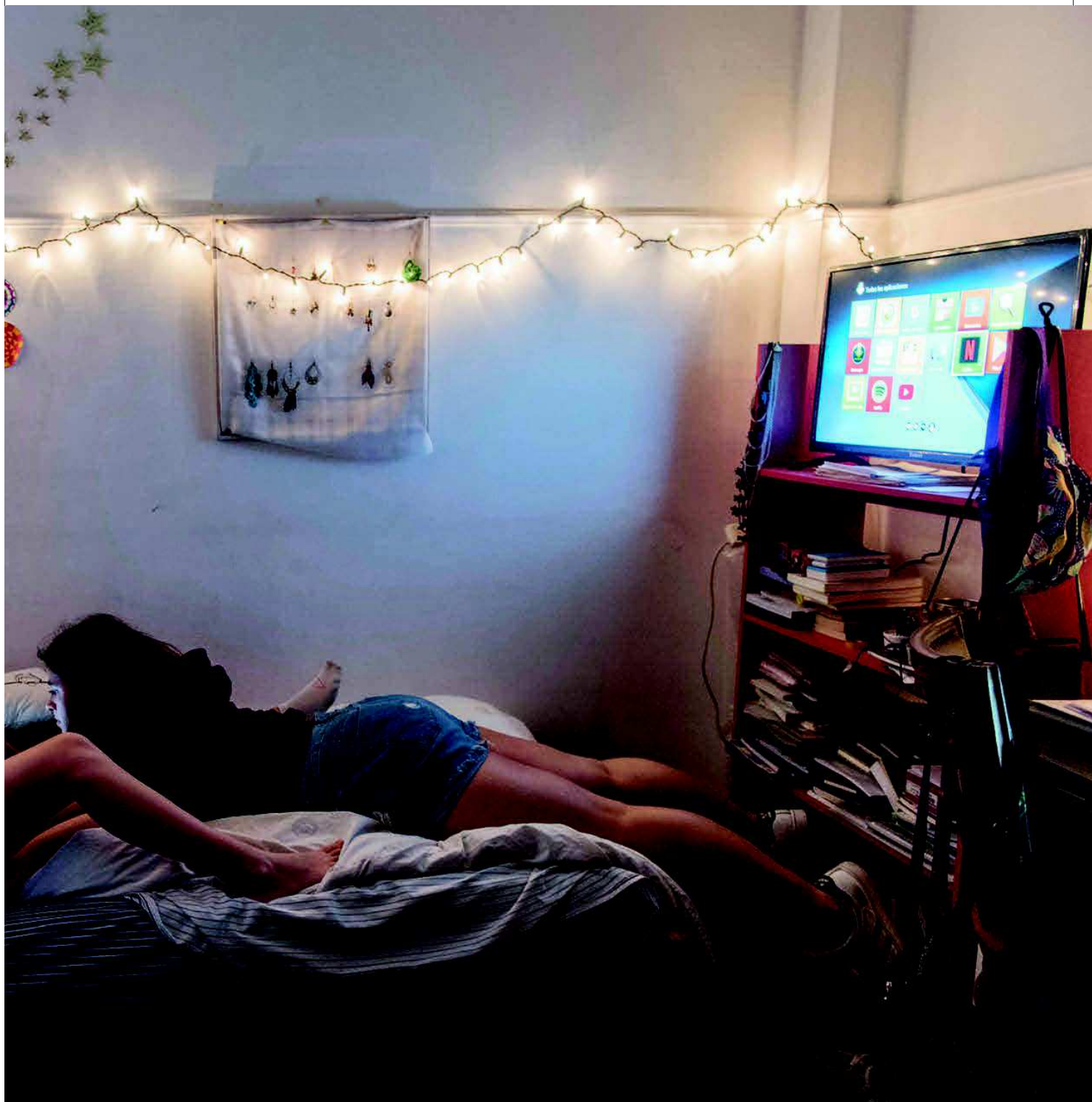
CORPOS, INFÂNCIAS, REDES

# Conexões virtuais, desconexão corporal?

Por Celeste Choclin



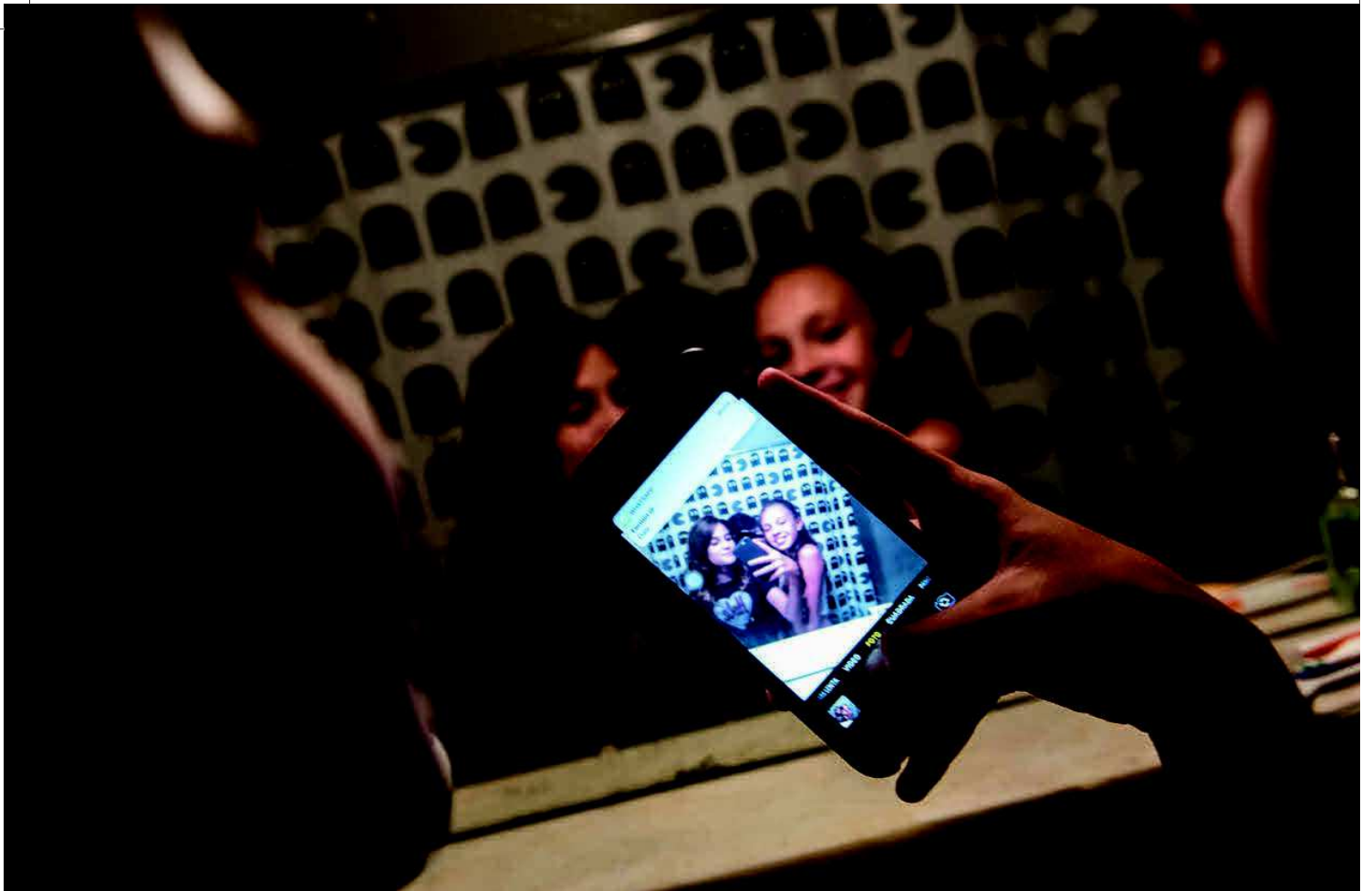
**Celeste Choclin** é licenciada em Ciências da Comunicação (FCS-UBA), periodista, mestre em Comunicação e Imagem Institucional (FWB-UCAECE) e atualmente está prestes a defender sua tese de doutorado em Ciências Sociais sobre Comunicação e expressões do Teatro Comunitário na América Latina. Além de seus escritos acadêmicos, ela é colaboradora da revista Kine, especializada em corpo e movimento.



**H**oje, as novas tecnologias atravessam a vida cotidiana de adultos e crianças. Elas permitem novas conexões e comunicações, modos diferentes de percepção, de acesso a fontes de informação. No entanto, certo fascínio e otimismo exacerbados dominam o ambiente e, por vezes, nos fazem perder de vista que, no andar do avanço tecnológico ilimitado, certas desconexões vão ficando pelo caminho. Quando o celular, o console, o tablet, diversos aplicativos ou redes sociais se colocam em um lugar de protagonismo e seu uso tende a ser permanente, devemos questionar o que fica fora e os modos de compatibilizar essas práticas com o mundo presencial.

Podemos pensar em diferentes situações cotidianas onde as novas tecnologias ocupam um lugar central dos momentos de ócio das crianças:

Situação 1: Julieta tem oito anos e envia uma mensagem para uma amiga de sua classe, combinando de se encontrarem em um jogo virtual, onde cada uma



tem seu nome de usuário e passam por diferentes cenários. Assim, luci432 e patricia1333 se vestem e arrumam a casa sempre juntas. Juntas? Qual é o limite entre o mundo real e o mundo virtual?

Situação 2: Manuel tem dois anos, não para de se mexer, quer explorar, experimentar, errar e tornar a fazê-lo, no entanto, é provável que chegue à quietude tão desejada por seus pais: eles lhe deram um celular velho com o qual ele brinca sem parar. Agora anda por toda a casa, mas com os olhos baixos, concentrado nas imagens que passam pela tela. Se os celulares e tablets tiverem um uso cada vez mais prematuro, que lugar resta para a exploração sensível, própria dos primeiros anos de vida?

Situação 3: Simón chora desconsoladamente. Como castigo por uma nota baixa na escola, seu pai o proibiu de usar o videogame à tarde, justo quando havia chegado a um nível tão alto depois de jogar todos os dias por três meses. Hoje, ele não pode fazer isso e, por mais que tenha muitos brinquedos que usava antes de ganhar o “Play”, não sabe o que fazer. Será que se esqueceu como se brinca com os outros brinquedos?

Situação 4: Lola, com 10 anos, tem um celular e criou um grupo do WhatsApp com seus amigos do colégio. Logo descobre, com preocupação, que aquilo o que compartilha no colégio não é o que se replica no grupo, e alguns colegas aproveitam o anonimato oferecido pelas redes para ridicularizar uma colega da sala. Outras crianças que ela não conhece entram no grupo, participam da perturbação coletiva e começam a brigar em uma dimensão que parece não ter fim. Ao chegar em casa todos os dias e olhar o aplicativo, ela encontra mais

300 mensagens. Como é possível chegar a um acordo e dialogar com sinceridade entre tantas pessoas de uma vez?

A ideia da escrita atual é poder analisar os usos das novas tecnologias. É claro que não se propõe ter um olhar apocalíptico, nem se pretende negar as enormes possibilidades de acesso, incluindo as mudanças que as tecnologias produzem na percepção e na construção do sentido, mas problematizar os usos quando são abusivos e deslocam para outras experiências.

### **Percepção sensível: somente a visão?**

O sentido da visão hoje se impõe fortemente em relação a outros sentidos, por meio de um mundo mediado por imagens a partir de diferentes dispositivos (celulares, consoles de videogame, computadores) que atraem os menores cada vez mais cedo. Essa exacerbação da visão sobre os demais sentidos data do início da modernidade e se aprofunda na atualidade. Longe do tato, do paladar e do olfato; sentidos que proporcionam certa proximidade, a visão se privilegia como um sentido que remete à distância, à contemplação, à supremacia da razão. Conforme afirma Le Breton em *El sabor del mundo*: “Estamos imersos na ilimitada profusão da visão. A visão é o sentido mais constantemente solicitado em nossa relação com o mundo.” Curiosamente, esse sentido predominante no mundo ocidental pode registrar apenas a superfície: “A visão é um sentido ingênuo, pois está aprisionada nas aparências, ao contrário do olfato ou da audição, que desmascaram o real por baixo dos trajes que o escondem... A visão transforma o mundo em imagens e, portanto, facilmente em espelhismos”.

Mas além dos problemas de saúde relativos ao excesso no consumo de imagens, como o aumento da miopia e do astigmatismo nas crianças, a onipresença desse sentido, que privilegia distâncias, produz outros inconvenientes: afasta-nos da experiência sensível.

Le Breton (2006) afirma que a condição humana é corporal e as percepções sensoriais nos permitem perceber o mundo e dar-lhe significado: “Ao nascer, a criança percebe o mundo como um caos sensorial, como um universo onde as qualidades, intensidades e dados se mesclam... Depois de semanas e meses, vagarosamente todo esse magma se organiza em um universo compreensível... O sensorial torna-se um universo de sentido onde a criança constrói suas referências, vai além de si mesma, se abre para uma presença sensível no mundo”. Os primeiros sentidos que ela experimenta desde vida intrauterina, e que lhe darão significado ao nascer, são o tato e a audição através do contato e da voz da mãe, enquanto a visão ocorrerá mais tarde.

Essa experiência sensível com a que as crianças costumam integrar e compreender o mundo que as cerca apela à memória, ao emocional e à construção da identidade. O pensador francês afirma que o olfato e, por inclusão, o paladar, são sentidos que evocam lembranças: “A memória olfativa se inscreve no longo prazo; é uma pegada da história e da emoção reavivada pelas circunstâncias. Sempre impregnado de afetividade, o olfato é um meio de viajar no tempo para eliminar as migalhas da existência.” Enquanto a audição é direcionada diretamente para a intimidade, o tato estabelece uma relação com o ambiente que permite perceber e interpretar texturas, temperaturas



*“...Interconexões,  
dispositivos portáteis,  
dados móveis e um  
corpo cada vez mais  
sedentário. Do fascínio à  
reflexão, no abismo por  
um acesso ao mundo  
virtual desde cada vez  
mais cedo, não se perde  
nada no caminho?”*



“... O sentido da visão hoje se impõe fortemente em relação a outros sentidos, por meio de um mundo mediado por imagens a partir de diferentes dispositivos (celulares, consoles de videogame, computadores) que atraem os menores cada vez mais cedo...”

e rugosidades. Hoje falamos do touch, mas o que se toca é uniforme, todas as telas são iguais, portanto não podemos dizer que os objetos táteis podem substituir o toque, nem que a proliferação de sons e o acesso a várias melodias possam substituir as diferentes situações de escuta. Nenhum bate-papo substitui a conversa, da mesma forma que, embora pareça óbvio, um emoticon que lança um beijo não é o mesmo que um abraço, e um jogo individual no videogame não utiliza o mesmo arsenal sensível que as brincadeiras em uma praça.

Claro que a visão é um sentimento maravilhoso, o problema é quando sua onipresença é imposta aos demais sentidos. O dramaturgo brasileiro Augusto Boal, em seus laboratórios teatrais, propôs a realização de exercícios com os olhos fechados, como conta em *O Arco-Íris do Desejo* (2004): “Na vida cotidiana, a função dos olhos é tão variada que os outros sentidos se resignam, desistem. Eles são menos solicitados e acabam por se atrofiar. É preciso restaurá-los em sua plenitude. Fechando os olhos, desenvolvemos os demais sentidos, harmoniosamente, usando a especificidade de cada um... No corpo humano, todos os sentidos se interpenetram. É preciso desenvolvê-los no presente e no passado porque os sentidos têm memória.” Uma memória que impulsiona a imaginação imprescindível na infância e, muitas vezes, deslocada na idade adulta: “Imaginar é criar algo novo a partir de coisas já conhecidas. A imaginação mescla as memórias e segue adiante. Irei me atrever, inclusive, a dizer que a imaginação é a memória transformada pelo desejo. Uma é retrospectiva; a outra, prospectiva.”

### **Vamos nos sentar!**

Le Breton (1995) sustenta, em outro de seus livros, *Antropología del cuerpo y Modernidad*, que em nossa cultura ocidental o corpo aparece a partir de um lugar de passividade. Desde a Modernidade, configurou-se uma “humanidade sentada”, onde o plano emocional e sensível se fecha para priorizar o conhecimento racional. A educação tomou essa concepção, a de um corpo sentado olhando para frente durante horas. Ele se vê, por exemplo, na grande mudança que implica para as crianças a passagem do ensino infantil para o ensino primário, onde o lúdico e a expressão do corpo se abandonam para dar lugar a um corpo praticamente sem movimento. A própria diagramação dos espaços escolares em salas reduzidas, com apenas um professor para grupos numerosos de 30 ou 40 alunos condiciona esse modo de ensino, onde a informação se dirige à mente e pouco envolve o corpo. No entanto, esse modo de passividade corporal limita o processo de ensino. Em *Pedagogia da Autonomia*, Paulo Freire (2004), diz: “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades de sua produção ou de sua construção”. E essa construção se potencializa com o movimento corporal. A criatividade é evasiva e precisa de movimento, da possibilidade de sair de uma postura estática para voltar a ficar enriquecida.

A proposta de jogo das novas tecnologias também segue essa lógica de corpos sedentários. Por isso, a quantidade de horas sentados no colégio somam-se as brincadeiras onde as crianças permanecem praticamente na mesma posição, à qual não apenas resulta em problemas físicos (obesidade infantil, diabetes, problemas na coluna, entre outros...), mas também vai construindo a própria imaginação que se



desenvolve em movimento, no contato com os outros, nos deslocamentos e na interação com o ambiente.

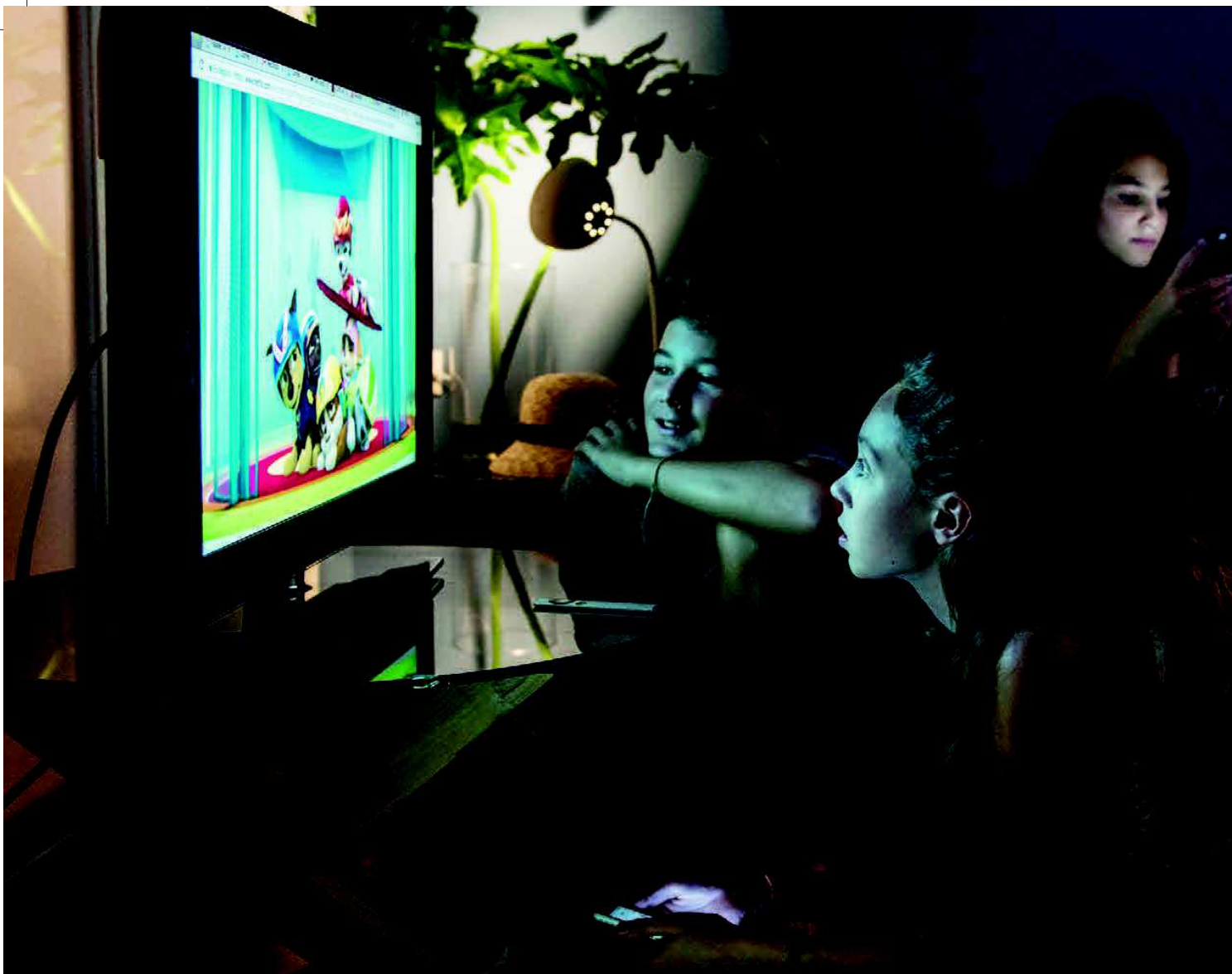
Falamos da proliferação da visão como um sentido onipresente, da passividade corporal. Também é preciso mencionar a experiência com o lado de fora. Richard Sennett, em *Carne e Pedra*, assinala que desde a passividade no consumo dos meios à comodidade do automóvel e ao uso dos espaços isolados do ambiente como shoppings ou condomínios fechados, o indivíduo vai perdendo os laços com o ambiente. Na vivência das realidades simuladas, afirma Sennett, se estabelece uma divisão entre o representado e a experiência vivida e isso gera indiferença, uma relação passiva com o lado de fora. Fechadas cada uma em uma casa, as crianças brincam sem contato com o mundo externo e, muitas vezes, passam mais horas diante de telas do que com seres reais. Além disso, enquanto os personagens correm, saltam e vagam pelos mais diversos circuitos, o corpo dos jogadores permanece quieto.

Discursos carregados de um excesso de otimismo em relação ao uso de videogames veem nestes o refúgio necessário para as crianças, protegendo-as de um mundo externo cada vez mais perigoso. No entanto, o perigo maior é o de produzir um isolamento que atente contra a capacidade de sociabilidade de cada ser humano. Justamente o próprio do sujeito é interagir, sair, ter curiosidade, ultrapassar obstáculos... Segundo mostra Le Breton, a relação com o ambiente é fundamental para o ser humano: “Na origem de toda a existência humana, o outro é a condição para o sentido, isto é, o fundamento para o laço social. Um mundo sem os demais é um mundo sem laços, destinado à ausência de sentido.”

### **Ser usuário: limitados a um clique**

Nos novos dispositivos eletrônicos opera a dinâmica de ação-reação. Com grande sofisticação no lugar da produção, os jogos on-line e videogames limitam a resposta do usuário. Tal como a lógica do consumo, parece, então, que a criatividade vai se deslocando das crianças para os produtos e sua estratégia de venda. Na maioria dos casos, um jogo regulamentado é criado, onde a criatividade se dá quase exclusivamente na emissão (jogos com desenhos muito elaborados, imagens 3D, labirintos complexos, ambientes quase reais, imagens envolventes), e as crianças apenas eles têm a possibilidade de decidir se vão atirar ou não.

É claro que essa lógica desenvolve a velocidade da reação, o que é muito interessante, mas nem todas as respostas obede-



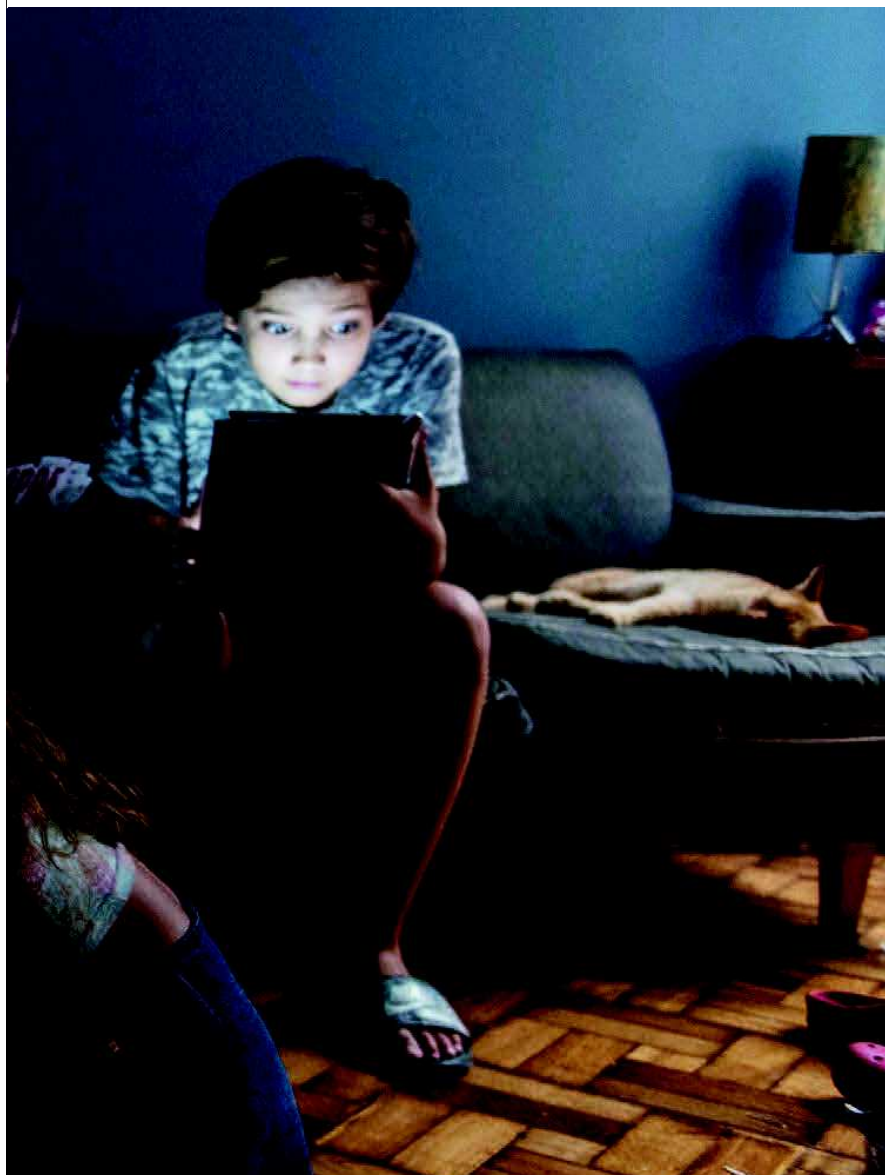
cem à lógica da velocidade. A reflexão, a imaginação e a criação muitas vezes não se limitam aos segundos estipulados e, quando são cronometradas, essas possibilidades costumam ser restritas.

Por outro lado, muitos dos jogos mais bem-sucedidos propõem uma espécie de continuação com os mandatos da idade adulta, como se a infância fosse uma espécie de preparação para um mundo onde o trabalho e a produtividade são devidamente valorizados em detrimento do prazer, onde o ócio está ligado ao consumo e se estabelece uma forte divisão de papéis entre homens e mulheres, entre outras questões... Assim se elabora uma série de jogos on-line para meninas: “Você

quer comprar até ficar exausta e sem acabar com sua conta bancária? Compras virtuais ao resgate! Na série *Personal Shopper*, você precisa usar seu olhar para a moda e encontrar objetos em todo o mundo, para clientes internacionais exigentes que pagam muito bem. Parece ser o trabalho perfeito, certo? Pratique aqui mesmo!”

Assim como se responde ao estímulo a partir de um clique, com essa facilidade os grupos virtuais se formam separados espacialmente em questão de minutos e desarmam ou excluem qualquer membro somente com o apertar de um botão. Manuel Castells (2009), em *O Poder da Comunicação*, estuda a lógica das redes (empresariais, financeiras, tecnológicas, sociais) como novos modos de organização e configuração do poder na sociedade contemporânea. Uma das características dessas redes é que elas se baseiam na lógica de inclusão-exclusão. Essa lógica fechada contradiz o imaginário de uma espécie de abertura ilimitada através dos novos dispositivos eletrônicos, mas podemos argumentar que as comunidades de pertencimento continuam a operar, mas não são mais fortalecidas a partir da territorialidade, de uma ida e volta presencial, mas da conexão-desconexão.

Isso faz parte de um dos problemas dos grupos armados de aplicativos muito usados, como o WhatsApp, onde grupos são feitos e desfeitos, e pessoas são adicionadas ou bloqueadas com a frieza pos-



*“... No corpo humano, todos os sentidos se interpenetram. É preciso desenvolvê-los no presente e no passado porque os sentidos têm memória.”  
Uma memória que impulsiona a imaginação imprescindível na infância e, muitas vezes, desalojada na idade adulta...”*

sibilitada pela mediação tecnológica. Muitas vezes, são formados grupos muito grandes que vão perdendo o ponto de encontro, ao mesmo tempo em que estabelecem redes de conversas paralelas difíceis de acompanhar e pensar desde a própria base dos processos de comunicação: a ideia de compartilhar.

### **Videogames: vou atirar em você, vou matar você**

Os videogames se inseriram como os brinquedos favoritos entre crianças e adultos. Eles existem entre os mais diversos tipos: esportes, estratégia, educativos, lúdicos, de fantasia. Mas a atenção está voltada para os chamados jogos de “ação”, onde a violência é o fio condutor. Essa indústria, que hoje gera mais dinheiro do que a indústria cinematográfica, baseia grande parte de seu sucesso de vendas em jogos, muitos dos quais são extremamente violentos. Com uma grande produção e cenas de extremo realismo, uma nova geração de jogos ultraviolentos nascida na década de 90 hoje é coroada como “a estrela do mercado”. Esses jogos envolvem totalmente o jogador em um mundo onde a violência é mórbida e cruel. A Anistia Internacional vem elaborando relatórios sobre a violação dos direitos humanos em jogos onde tudo parece ser permitido: dirigir em alta velocidade e atropelar uma pessoa com de-





*“... Na vivência das realidades simuladas, afirma Sennett, se estabelece uma divisão entre o representado e a experiência vivida e isso gera indiferença, uma relação passiva com o lado de fora. Fechadas cada uma em uma casa, as crianças brincam sem contato com o mundo externo e, muitas vezes, passam mais horas diante de telas do que com seres reais...”*

ficiência, uma mulher idosa ou uma mulher grávida; excesso de tiros, facas, sangue; cabeças degoladas ou zumbis massacrados, e quanto mais você mata, mais prêmios são concedidos. A tortura é promovida e se exerce um tratamento racista ou xenofóbico.

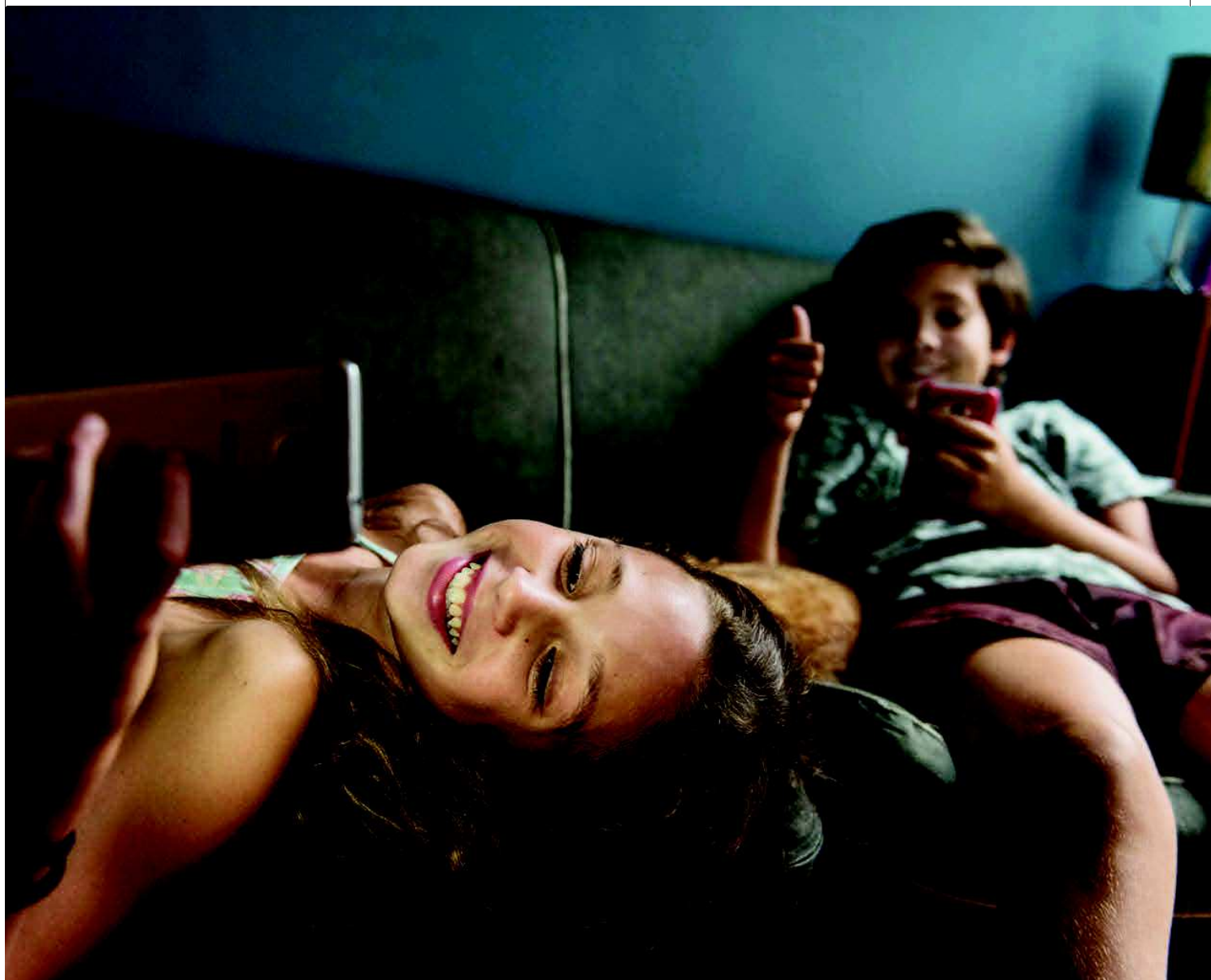
Um trabalho realizado na Universidade de León (Espanha) sobre a influência dos videogames na violência escolar argumenta que, ao contrário dos filmes de ação, o que acontece com os videogames é que o jogador não assiste às mortes do lado de fora, mas é quem executa as ações: ele é quem mata. Sem possibilidades intermediárias, os jogos constroem um universo no qual a única alternativa é matar ou ser morto, comer ou ser comido, ganhar ou perder. A partir de uma lógica que promove apenas a velocidade, própria do estímulo condutor de ação-reação, não resta tempo para refletir e a capacidade de concentração vai se degradando: “Tudo é instantâneo, rápido, meteórico. O toque de um botão produz um efeito imediato. Tocando uma tecla consigo obter um resultado instantâneo. O problema é quando essa necessidade criada, essa demanda gerada nos videogames, se transfere para outros campos do ser humano. O esforço e o trabalho constantes que envolvem estudar ou pesquisar um fenômeno, a capacidade que envolve aprender a diferenciar a gratificação imediata de quase todas as ações humanas, se transformam em fonte de frustração permanente e de aborrecimento constante. Se algo não é conquistado imediatamente, torna-se um “aborrecimento”. Os objetivos de longo prazo deixam de fazer sentido num contexto em que tudo parece acontecer de forma fugaz e com pouco esforço... configura-se uma visão da vida e do meio ambiente dominada pela compulsividade, pelo imediatismo”, assinalam Enrique Javier Díez Gutiérrez, Eloína Terrón Bañuelos e Javier Rojo Fernández, autores do trabalho.

Por outro lado, é interessante assinalar os papéis que esses jogos delineiam; uma mistura dos quadrinhos e dos filmes de ação. Há uma exaltação do homem rude, forte, musculoso, sem escrúpulos e emoções, e de uma mulher que, seguindo esse protótipo, se destaca por suas curvas exageradas, uma espécie de símbolo sexual que ousa tudo, não teme e nunca dúvida. Esses estereótipos pouco ajudam no desenvolvimento de uma infância saudável.

### **Conectados, mas não abobados**

As novas tecnologias nos permitem explorar áreas anteriormente inimagináveis, um mundo ao alcance das mãos, a possibilidade de conhecer outras pessoas, de conectar cidades menores com grandes centros urbanos e abrir novos horizontes. Entretanto, além dos discursos meramente otimistas que caracterizaram grande parte do início deste século, consideramos que as tecnologias não são um fim por si só, mas um instrumento a serviço da nossa vida, que é real, material e concreta. Muitas vezes, nos usos dados às tecnologias, são reproduzidas lógicas de nossa sociedade, como o individualismo, o consumismo, a violência...

Curiosamente, os proprietários das principais empresas de dispositivos eletrônicos, em entrevistas publicadas em diferentes mídias, afirmam que não permitem que seus filhos entrem em contato com suas próprias criações ou limitam fortemente seu uso e, ao contrário, possuem salas com jogos tradicionais e livros. Um dos casos mais



simbólicos é o do fundador da Apple, Steve Jobs, que não permitia que seus filhos usassem um de seus produtos mais populares: o iPad.

Obviamente, é nossa prática diária que deve substituir o lugar da tecnologia como um fetiche, para colocá-lo em jogo como uma ferramenta a serviço de nossa existência. Fazer um consumo responsável deste ambiente maravilhoso, que nos proporciona infinitas possibilidades de aprender, interagir, descobrir, criar, comunicar, ouvir e debater com a infinidade de vozes que habitam o nosso planeta. E, para isso, o acompanhamento das crianças por parte do mundo adulto é fundamental.

Por outro lado, também devemos ser capazes de combinar a experiência on-line com a vida off-line ao estimular encontros com os outros; recuperar essa ideia de jogo sem mais objetos do que a imaginação; a conexão com experiências artísticas, onde a partir da expressão e da criatividade as crianças sejam mais do que usuários, sejam protagonistas. E promover vivências ao ar livre, onde o corpo deixe seu lugar de passividade para patinar, andar de bicicleta, superar obstáculos, correr com uma bola, pular corda, sentir o sol e a brisa na pele, sentir o cheiro da grama e tocar a terra, brincar com areia, com diferentes texturas, e fazê-lo com os outros, pois isso faz parte do nosso instinto vital.

## Para continuar lendo

- Boal, Augusto (2004). *El arco iris del deseo*. Barcelona: Alba editorial.
- Castells, Manuel (2009). *Comunicación y poder*, Madrid: Alianza Editorial.
- Díez Gutiérrez Enrique Javier, Terrón Bañuelos Eloína, Rojo Fernández Javier, "Violencia y videojuegos", *Revista Etic@net*, Ano 1, Nº 0, Granada, dezembro de 2002.
- Etxeberria Balerdi, Felix "Videojuegos violentos y agresividad" *Revista Interuniversitaria*, núm. 18, 2011, Sevilla, Espanha.
- Freire, Paulo (2004). *Pedagogía de la autonomía*, São Paulo: Paz e Terra.
- Le Breton, David (1995). *Antropología del cuerpo y Modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Breton, David (2006) *El sabor del mundo*, Buenos Aires: Nueva Visión.
- Sennett, Richard (1997), *Carne y piedra*, Madrid: Alianza Editorial.



Roxana Morduchowicz é doutora em Comunicação, especialista em cultura juvenil e autora, entre outros, do livro *Los chicos y las pantallas*. (Fondo de Cultura Económica, 2014)