



Psicanálise da infância e da adolescência e realidade virtual*

*Suzana Deppermann Fortes***, Porto Alegre

A autora propõe uma reflexão sobre a inserção da realidade virtual na vida cotidiana de crianças e adolescentes e a possibilidade ou não do estabelecimento de experiências emocionais e de crescimento psíquico. O fenômeno transicional e a realidade virtual – como área de experimentação – são examinados, numa tentativa de definir similaridades e diferenças. São abordados a solidão, os ataques aos vínculos e, através do uso da realidade virtual, a substituição de relações verdadeiras com o objeto, estabelecendo-se uma relação com a adição e a perversão.

Descritores: Psicanálise da Infância e Adolescência. Realidade virtual. Fenômeno Transicional e Realidade Virtual.

* Apresentado no XXI Congresso Brasileiro de Psicanálise realizado em maio de 2007, em Porto Alegre.

** Membro Associado da SPPA.



O virtual como um novo espaço

Ao escrever este artigo, procurei me despir de preconceitos a fim de não assumir uma posição reducionista, já que os avanços da tecnologia e a virtualização estão inseridos em nossa vida cotidiana, assim como na das crianças e adolescentes que atendemos. Dessa forma, posicionar-se contra ou a favor da realidade virtual seria uma atitude retrógrada e ingênua que não contribuiria para a inserção da Psicanálise da Infância e Adolescência na realidade atual.

Concordo com Lévy (2002), quando diz que nossa contribuição é tentar compreender em que espaço se encontram as realidades virtuais, a que sistema psíquico se referem as relações ali estabelecidas e a possibilidade ou não do estabelecimento de experiências emocionais e de crescimento psíquico.

Observam-se, em vários meios intelectuais, não só uma ambivalência em relação aos avanços da tecnologia, mas uma tecnofobia negadora (Moreno, 1999; Lévy, 2002). Baudrillard (1997), um dos grandes pensadores da atualidade, considera a realidade virtual como uma séria ameaça à civilização. Em seu artigo *Tela Total*, refere que, nas tecnologias do virtual, mistura-se o que era separado e a distância é abolida entre os sexos, entre os pólos opostos, entre o palco e a platéia, entre os protagonistas da ação, entre o sujeito e o objeto, entre o real e o seu duplo. Em sua opinião, devido a essa confusão de termos e à colisão dos pólos, ocorre a abolição do juízo do valor nas artes, na moral e na política.

Esse autor destaca que, diferentemente da fotografia, do cinema e da pintura, onde há uma cena e um olhar, a imagem em vídeo, como a tela do computador, “[...] induz a uma espécie de imersão e de relação umbilical[...]”, onde as dimensões do tempo confundem-se no tempo real (Baudrillard, 1997, p. 130).

Por outro lado, Pierre Lévy (1995), filósofo e professor de hipermídia, na Universidade de Paris VIII e um renomado pensador da realidade virtual, acredita que a virtualização exprime uma busca pela hominização. Em seu livro *O que é o virtual?*, desmonta o que chama de “[...] oposição fácil e enganosa entre real e virtual [...]”, referindo que a palavra virtual frequentemente é utilizada para significar a ausência de existência e a *realidade* como algo material e tangível. O real seria da ordem do *tenho*, enquanto o virtual seria da ordem do *terás* ou da ilusão (p. 15).

A palavra virtual se origina do latim *virtus* – força, potência. Na filosofia, é virtual o que existe em potência e não em ato (Lévy, 1995). O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado à concretização efetiva ou formal. Assim, a árvore está virtualmente presente na semente. Pierre Lévy (1995) afirma que o virtual



não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. O autor define a virtualização como uma mutação de identidade, “[...] um processo de transformação de um modo de ser num outro [...]” (Lévy, 1995, p.20).

Quando um indivíduo ou algo se virtualiza, torna-se não presente, desterritorializa-se, desengata-se do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. Na virtualização, a sincronicidade substitui a unidade de lugar como, por exemplo, na transmissão em tempo real e a interconexão à unidade de tempo. Entretanto, Pierre Lévy afirma que nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeitos, pois nos comunicamos, efetivamente, por réplicas interpostas na secretária eletrônica ou através de e-mails. Um dado interessante citado pelo autor é de que as pessoas que mais telefonam são também as que mais encontram outras pessoas em carne e osso.

O fenômeno transicional e a realidade virtual: similaridades e diferenças

A descrição dos fenômenos da transicionalidade foi, certamente, a contribuição mais aceita e difundida de Winnicott (Dias, 2003). O conceito de *espaço e objeto transicional*, por sua originalidade e importância no processo de amadurecimento, imediatamente se integrou ao corpo teórico da psicanálise sem maiores questionamentos. Entretanto, a aparente simplicidade do conceito levou a interpretações errôneas e vulgarizações que obrigaram o próprio Winnicott a reeditar seu artigo original (de 1951), em *Brincar e realidade* (1975), com algumas modificações a fim de corrigir distorções de interpretação. Nessa versão, o autor assinala, por exemplo, que o que interessa não é tanto o objeto utilizado quanto a utilização do objeto (1975). Assim, o que nos interessa, do ponto de vista psicanalítico não é a descrição de novos objetos (nesse caso poderíamos pensar na realidade virtual), mas dos modos de ser e de se relacionar do ser humano.

Em *Brincar e a realidade*, Winnicott também assinala que não se refere somente ao objeto, mas a uma área intermediária – de ilusão – entre o subjetivo e o objetivo. Meu questionamento é se poderíamos relacionar a realidade virtual ao espaço transicional e o objeto virtual ao objeto transicional. Em seu artigo sobre as relações com objetos virtuais, Ruggero Lévy (2002), utilizando o conceito de virtualidade enquanto imagens criadas pelo computador, pensa não ser possível equipará-los, pois, na sua essência, o objeto transicional é e não é, simultaneamente, o objeto real. O fato de ser, ou parecer o objeto, é importante no sentido de ajudar



a criança a tolerar a ausência. E o fato de não ser é importante, pois representa o objeto e, assim, de acordo com Winnicott (1951), se inicia a simbolização.

Autores psicanalistas, como Ruggero Lévy (2002) e Moreno (1999), que estudaram o assunto, referem que objeto virtual não representa o objeto e sim é seu simulacro. Por apresentar-se como real e saturar a percepção e a atenção, não deixa espaço para a simbolização e para a imaginação. Moreno (1999) argumenta que a virtualidade tenta fechar o espaço entre o representado e a representação. Suas imagens não representam, elas são, não abrindo espaço para a ilusão e a imaginação.

A meu ver, o objeto ou a imagem virtual não é um objeto transicional, porém a realidade virtual serve para muitas crianças e, principalmente adolescentes como uma área de experimentação e, muitas vezes, de criação e simbolização, caso haja a possibilidade de contato com o outro.

Em *Fragmentos de um discurso amoroso (Carioca e quase virtual)*, no livro *Galeras Cariocas*, o antropologista Hermano Vianna (2003) transcreve a narrativa de dois namorados que, apesar de já se terem visto pessoalmente, somente após se encontrarem em um *chat* da Internet iniciam um namoro na vida real. Descreverei um fragmento da entrevista dos jovens no qual o autor mostra a necessidade do contato físico real e, também, que o mundo virtual é um local propício ao exercício de aspectos *mutantes* de personalidades contemporâneas:

Ela: Aí eu disse: 'Esquece isso hoje. Amanhã, se você se lembrar da minha proposta, por conta própria – não, não vou mais tocar nesse assunto – a gente vê o que vai fazer [...]’ E isso é uma coisa que eu queria explicar pra você, Hermano: é totalmente possível se apaixonar, se interessar, gostar de alguém, através do computador.

Ele: Mas ela já me conhecia pessoalmente.

Ela: Mas eu não gostava dele pessoalmente.

Ele: Eu andava com umas blusinhas assim sangue-bom.

Ela: Andava com máquina de choque...

Ele: É...

Ela: Aquela pessoa que eu conhecia no *chat* era uma coisa, pessoalmente outra, não só convencido, mas umas roupas...

Eu: Maurício?

Ele (irônico): Maurício, não. Exótico talvez. Eu não era feio nem bonito, nem forte nem, fraco, social-democrata.

Ela: Só que eu conhecia a pessoa verdadeira, ou pelo menos a que eu achava que era verdadeira. O engraçado era que o verdadeiro estava no mundo





virtual e não no real. Mas eu sou diferente da maioria das pessoas das BBSs. Eu gosto de contato humano, físico: oi, tudo bem! (Vianna, 2003, p. 259-260).

A solidão e o ataque aos vínculos no virtual

Por outro lado, observa-se que o desenvolvimento da tecnologia e dos meios de comunicação reduzem, parcial e ilusoriamente, a solidão e o vazio interno e, às vezes, externo na vida de muitas crianças e adolescentes que nos procuram. O virtual pode substituir as relações humanas, ocupando um espaço de insatisfação com o qual nos confrontamos em nossos consultórios nas formas mais variadas. Florence Guignard (2007), em seu artigo abordando a criança na sociedade ocidental atual, questiona o impacto da realidade virtual em crianças que apresentam imaturidade cognitiva e emocional e atravessam as dificuldades inerentes do crescimento.

Embora seja necessária uma organização projetiva muito intensa e patológica para que o indivíduo confunda fantasia e realidade, o virtual propõe uma ilusão de real que tem como consequência uma economia do trabalho psíquico de vínculos e de transformações necessárias para o estabelecimento de relações adequadas entre o mundo psíquico e a realidade externa. Além disso, como refere Moreno (1999), a tecnologia atual ataca a questão da divisão irreduzível entre o sujeito e o objeto, abolindo o espaço necessário para o crescimento simbólico. O princípio do prazer somente é suplantado pelo princípio da realidade quando há frustração e esta pode ser tolerada. A partir disso a criança pode criar representações que tornem mais suportáveis a separação e a ausência do objeto real, permitindo-lhe a simbolização e o desenvolvimento da capacidade de pensar.

Moreno (1999) também alerta para o fato de que, na realidade virtual, “[...] as imagens não se associam - como fazem as representações - produzindo significados [...]” (p.539). Em vez disso são conectadas entre si e conectam cenas, conexão que não produz nada.

Outra questão a ser examinada é o efeito do virtual na organização das pulsões epistemofílicas. Guignard (2007) pensa que, no mundo atual, a pulsão epistemológica não se organiza mais essencialmente em torno da fantasia originária da cena primária, a qual orienta a curiosidade e o desejo de compreensão da relação dos pais.

Com o desenvolvimento da tecnologia e do mundo virtual, as pulsões epistemofílicas se orientam num sistema de lógica binária que dificulta a capacidade de simbolização. O sistema de lógica binária se direciona para colocar



em ato a solução selecionada, retornando ao nível primário do princípio do prazer/desprazer. Guignard (2007) adverte que esta clivagem, que cortacircuita a angústia de morte, tem as seguintes consequências:

a) a desinvestidura do enigma da esfinge – o tempo linear e a finitude da vida humana – que é substituído pela sobreinvestidura do atuar imediato, vivido como atemporal;

b) o aumento da denegação do princípio de realidade e, em primeiro lugar, da morte do indivíduo.

Em correlação, os mitos de transformação e de renascimento privilegiam a qualidade tecnológica da mutação, em detrimento da dimensão do desenvolvimento das capacidades psíquicas. Mas este novo equilíbrio defensivo não é eficaz. A criança ou o adolescente que se refugia na realidade virtual não tem como sair dela, pois irá reencontrar sua angústia primária e reingressar numa realidade não digerida.

Segundo Guignard (2007), do ponto de vista dinâmico e econômico, a desinvestidura da vida psíquica interna acompanha-se de uma patologia da repressão e, em consequência, de uma desorganização do desenvolvimento, pois as formas de sexualidade infantis permanecem de modo manifesto continuamente, entre a fase edípica e a puberdade. Observa-se especialmente como excitabilidade sem limites da genitalidade infantil, caracterizada por um mimetismo da sexualidade adulta que expressa a denegação da diferença de gerações. Assim, as crianças apresentam uma aparente hipermaturidade que, na verdade, é uma pseudomaturidade.

Quanto ao ângulo tópico e estrutural, Guignard (2007) pensa que os elementos edípicos, presentes e ativos a partir da segunda metade do primeiro ano de vida, não se organizam no complexo de Édipo e de castração. Dessa forma, a relação de intimidade, essencial para uma estrutura psíquica, verdadeiramente genital, não ocorrerá na adolescência e começo da vida sexual adulta. Será substituída por uma perenidade dos valores fálicos e grupais que são a busca de proezas em uma mentalidade *voyerista* e exibicionista.

Realidade virtual em substituição à relação verdadeira com o objeto

De forma alguma a realidade virtual pode substituir a presença parental ou a relação com o outro. Se a mãe ficar longe de seu bebê por um período de tempo além de certo limite, a lembrança ou a representação interna se esmaecem, os fenômenos transicionais se tornam gradativamente sem sentido e a criança não





pode experimentá-los (Winnicott, 1951). É frequente ocorrer, por exemplo, o exagero do uso de um objeto transicional como uma estratégia defensiva, negando a ameaça de que o objeto se torne sem sentido diante de uma perda real dos pais (Winnicott, 1959).

Winnicott ilustra esta estratégia defensiva com o exemplo clínico dos cordões, com o qual explica aos pais de um menino que esse lidava com a ansiedade da separação amarrando objetos. Neste artigo, faz uma relação entre o uso dos cordões e a utilização do telefone como um modo de se negar a separação de um amigo. Da mesma forma poderíamos relacionar este exemplo à realidade virtual e à ausência parental real.

Em seus comentários sobre esse exemplo clínico, Winnicott (1951) refere que o uso do cordão pode ser compreendido como uma extensão de uma série de técnicas que a criança utiliza para se comunicar, contendo um significado simbólico de retenção e união de objetos. Entretanto, o exagero de seu uso (assim como da realidade virtual) pode estar relacionado a um sentimento de insegurança ou a uma percepção de falta de comunicação, tornando-se uma perversão. Isto ocorre quando a relação e a função do objeto se modificam passando de comunicação para negação da separação. Dessa forma, “[...] o cordão se torna uma coisa em si, algo que possui propriedades perigosas e necessidades que precisam ser dominadas [...]” (p. 36).

Frequentemente nos deparamos com crianças e adolescentes que utilizam a realidade virtual para substituir ou negar a falta de comunicação com os pais e, muitas vezes, sua presença real, que permite, principalmente na adolescência, a tão necessária confrontação de gerações (Kancyper, 1999) e a busca de relações amorosas.

De acordo com Winnicott, quando a esperança está ausente e o uso do objeto representa uma negação da separação, surge uma situação de controle e perversão com consequentes ganhos secundários decorrentes da perícia que se desenvolve sempre que um objeto é manuseado com o fim de ser dominado. A meu ver, este fenômeno psicopatológico pode ser observado no uso exagerado por crianças e adolescentes da realidade virtual, desenvolvendo-se com isso uma perversão ou adição.

O virtual no *setting*: construindo um espaço para brincar

Winnicott (1975) refere que é no brincar que a criança, ou o adulto, utiliza sua liberdade de criação e mantém um espaço entre a realidade interna e a externa – o espaço transicional.



Na adolescência, o desenvolvimento deste espaço potencial – transicional implica a transformação do jogo infantil em uma linguagem da ação. É nesta área intermediária de experiência, que não se situa nem dentro nem fora, que ele, o adolescente, se permite brincar com seus fantasmas, fantasias e sonhos que podem permanecer na imaginação ou aparecer em poesias, crônicas e em diários que representam saltos qualitativos em sua criatividade (Nin, 2006). Mas é essencial que o terapeuta possa também brincar, pois, se o paciente não o consegue, algo precisa ser feito para ajudá-lo a tornar-se capaz de brincar. A seguir, apresento uma vinheta do atendimento de um adolescente em que o virtual foi utilizado no campo analítico.

Pedro, um adolescente de 15 anos, veio para tratamento devido à sua intensa dificuldade de relacionamento e uma tendência a se isolar usando o computador. É fixado em jogos, filmes japoneses – animês – e em revistas de quadrinhos – os mangás – participando de “congressos” sobre o assunto. Isto é a única coisa que realmente lhe interessa. Nas entrevistas de avaliação, fala muito pouco, permanecendo longos períodos em silêncio, apesar de minhas tentativas de iniciar um diálogo.

Eu nunca havia tido contato com animês ou mangás. Nem sabia do que se tratava, mas me sentia curiosa e achei que seria uma forma de conhecer esse adolescente e entrar em seu mundo. Assim, após perguntar-lhe sobre seus interesses e pedir-lhe que me explicasse como eram esses desenhos japoneses, perguntei se poderia me trazer uma revista de mangás. Ele concordou e, na próxima sessão, quando abri a porta, para minha surpresa ele entrou com a revista na mão, escondendo-a um pouco. Sentou em silêncio e eu comentei que percebi que trouxera algo. Entregou-me a revista e, nessa sessão, conversamos sobre o que são os mangás, como fazemos sua leitura (de trás para a frente), o tipo de personagens e de histórias. Numa próxima entrevista, eu trouxe outra revista que consegui emprestada e ele se interessou em olhá-la e fazer comentários.

Fiquei um pouco em dúvida, inicialmente, sobre trazer a revista, o que poderia ser considerado uma transgressão ao *setting*, mas penso ter sido uma via de acesso que possibilitou um espaço transicional para nós dois e um caminho a ser percorrido a partir das ficções virtuais até suas angústias existenciais.

Conclusão

Pretendo, com este artigo, levantar questões e suscitar a reflexão sobre este tema, já que a realidade virtual está presente em nosso dia-a-dia, assim como no



de nossos pacientes. Além disso, mesmo que se trate de um avanço tecnológico revolucionário que, inegavelmente, traz muitos benefícios à humanidade, devemos, nos questionar sobre seus efeitos no mundo interno de uma criança ou adolescente imerso num mundo virtual sem contatos afetivos significativos.

Retornando a Winnicott, penso que o que interessa não é tanto o objeto utilizado, mas a forma como é utilizado. Em uma nota acrescentada em 1969 a seu trabalho sobre objetos e fenômenos transicionais, Winnicott (1951) sugere que se investigue, em casos de drogadição, a relação comum à psicopatologia manifestada na área dos fenômenos transicionais como, por exemplo, a perversão do uso do objeto transicional com o objetivo de negar a separação e controlar, onipotentemente, o objeto. É essencial considerarmos que o desconhecido e o novo despertam temor e críticas. Certamente nossas hipóteses só poderão ser confirmadas ou refutadas ao acompanharmos a evolução de nossas crianças e adolescentes do mundo atual. □

Abstract

Childhood and adolescence psychoanalysis and virtual reality

The author proposes a reflexion about the insertion of virtual reality in the day to day life of children and adolescents and the possibility or not of establishing emotional experiences and psychic growing. The transitional phenomenon and virtual reality – as an experiential area – are examined, trying to define similarities and differences. The solitude the attack to links and the substitution of true object relationships using virtual reality are discussed relating it to addition and perversion.

Keywords: Child and Adolescent Psychoanalysis. Virtual Reality. Transitional phenomenon and Virtual Reality.

Resumen

Psicoanálisis de la infancia y de la adolescencia y realidad virtual

La autora propone una reflexión sobre la inserción de la realidad virtual en la vida cotidiana de niños y adolescentes y la posibilidad o no del establecimiento de experiencias emocionales y de crecimiento psíquico. El fenómeno transicional y la realidad virtual – como área de experimentación – son examinados en un



Suzana Deppermann Fortes

intento de definir similitudes y diferencias. Se enfocan la soledad, los ataques a los vínculos y la sustitución de relaciones verdaderas con el objeto a través del uso de la realidad virtual, estableciendo una relación con la adicción y la perversión.

Palabras llave: Psicoanálisis de la Infancia y Adolescencia. Realidad virtual. Fenómeno Transicional y Realidad Virtual

Referências

- BAUDRILLARD, J. (1997). *Tela total: mito – ironias da era virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- DIAS, E. O. (2003). Os estágios da dependência e independência relativas. In: *A teoria do amadurecimento de D. W. Winnicott*. Rio de Janeiro: Imago, p. 227-309.
- GUIGNARD, F. (2007). Le psychanalyste et l'enfant dans la société occidentale d'aujourd'hui. *Journal des Psychologues*, n. 251, p. 36-44.
- KANCYPER, L. (1999). *Confrontação de gerações: estudo psicanalítico*. São Paulo: Casa do psicólogo.
- LÉVY, P. (1995). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34 Ltda, 2007.
- LÉVY, R. (2002). Acerca da verdade, do desejo e da virtualidade. As relações com objetos virtuais. *Rev. Bras. de Psicanálise*, v. 36, n. 1, p. 51-65.
- MORENO, J. (1999). Realidade virtual e psicanálise. *Revista de Psicanálise da SPPA*, v. VI, n. 3, p. 535-545.
- NIN, A. (2006). Jogos de vida – jogos de morte na adolescência. *Revista Psicanalítica de Porto Alegre*, v. XIII, n. 2, p. 259-271.
- VIANNA, H. (2003). Fragmentos de um discurso amoroso (Carioca e quase virtual). In: *Galeras Cariocas*. Rio de Janeiro: UFRJ, p. 247-279.
- WINNICOTT, D. (1951). Objetos transicionais e fenômenos transicionais. In: *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975. p. 13-44.
- _____. (1959). O destino do objeto transicional. In: WINNICOTT, Clare et al. (editores). *Explorações psicanalíticas: D.W. Winnicott*. Porto Alegre: Artmed, 1994. p. 44-48.
- _____. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

Recebido em 01/12/2009

Aceito em 07/12/2009

Suzana Deppermann Fortes

Rua Honório Silveira Dias, 1825/504

90540-070 – Porto Alegre – RS – Brasil

e-mail: suzf@terra.com.br

© Revista de Psicanálise – SPPA