

SIG em Revista – janeiro de 2009.

Infância e Virtualidade

Infância e Virtualidade foi tema do Encontro de Psicanálise em outubro último. Ao considerar que a construção subjetiva se dá a partir do outro inserido na cultura, o tema da virtualidade tem provocado questionamentos. Os jogos virtuais e a possibilidade de que relacionamentos dêem-se desconsiderando os limites físicos das distâncias entre as pessoas, cada vez mais conquistam a sociedade pós-moderna.

Isso surge num contexto em que, segundo Christopher Lash, os adultos estão muito ocupados com o presente, temerosos de não ter futuro e desvalorizando sua própria história. Com isso, os pais pouco vislumbram de um futuro a seus filhos. As crianças, por sua vez, têm apresentado dificuldade em construir vínculos de amizade e de encantarem-se com a aprendizagem, pois crescem com a fantasia de que já são como adultos, pois vivem no presente o que seria um projeto para o futuro; assistem os mesmos programas de tv que os pais, dividem os mesmos espaços, têm a agenda cheia e algumas inclusive trabalham para dar completar renda da família... O desamparo vivido pela geração dos mais velhos, os adultos, acarreta em uma fragilidade constitutiva, havendo um achatamento temporal, ocorrendo falhas no recalçamento, pois está pouco presente a palavra que diz o que pode e o que não pode fazer, o que é bom ou ruim, o que é do mundo adulto e o que é do mundo infantil. A pergunta, “o que quero ser quando crescer?”, fica aplacado pela fantasia “eu já sou”... uma proposta narcísica.

Fazendo essa leitura da pós-modernidade, me pergunto como se inscreve no universo infantil, a virtualidade, nos oferecendo um campo que até pouco tempo fazia parte somente da ficção, especialmente quanto aos jogos virtuais e internet. Que mudanças estão presentes com essas novas linguagens em que a imagem e a rapidez imperam, como interferem na construção subjetiva?

Infância e Virtualidade

(Trabalho apresentado no encontro de psicanálise em 1º de outubro de 2008).

Em setembro, na nossa jornada, a SIG lançou o livro *Psicanálise de Crianças, Escutas Possíveis*. As idéias que elegemos ao concentrar em uma produção dessas, não se esgotam aí. Quando pensei nas questões a desenvolver hoje aqui, no desafio de pensar a **Infância e Virtualidade**, estava atravessada pelas idéias que desenvolvi no livro, no capítulo: **A Cultura do Narcisismo e a Construção do Sujeito Psíquico**, texto em que me ocupo com os espaços vividos pela criança em um tempo em que o adulto, em quem precisa apoiar-se para se constituir, está em muito voltado para si mesmo e para o tempo presente, pois o imediatismo lhe captura. Ocupado em manter seu status e sua aparência jovem, há pouca disposição no adulto pós-moderno a considerar as necessidades implicadas infância e o transitório presente na mesma, com isso, observo através da cultura e da clínica, haver certa promoção a uma indiferenciação entre adultos crianças: vão às mesmas festas, dormem na mesma cama, assistem aos mesmos programas de tv, vestem-se quase iguais e em muitas situações realizam as mesmas atividades. As crianças estão cheias de compromissos com atividades na busca de aprender o quanto mais na infância e algumas inclusive trabalham... Com isso, as crianças ficam sem o lugar próprio da infância, ocupando por vezes espaços que marcam onde os pais não estão. Pais ocupados apenas com o presente, temerosos de não ter futuro e desvalorizando sua própria história, pouco vislumbram de um futuro a seus filhos, segundo idéias de Christopher Lash.

O desamparo vivido pela geração dos mais velhos, adultos, acarreta em uma fragilidade constitutiva. As crianças têm apresentado dificuldade em construir vínculos de amizade e de encantarem-se com a aprendizagem, pois crescem com a fantasia de que já são como adultos. Com isso há um achatamento temporal, ocorrendo falhas no recalçamento, pois não há quem diga o que pode e o que não pode fazer, o que é bom ou ruim, alguém que diferencie o que é de dentro de o que é de fora, o que é do acesso do mundo adulto e o que é do mundo infantil. A pergunta, “o que quero ser quando crescer?”, fica aplacado pela fantasia “eu já sou”... uma proposta narcísica.

Nesse contexto pós-moderno, me pergunto como se inscreve no universo infantil, a virtualidade, nos oferecendo um campo que até pouco tempo fazia parte somente da ficção, especialmente quanto aos jogos virtuais e internet. Que mudanças estão presentes com essas novas linguagens em que a imagem e a rapidez imperam... Lembrei-me de uma história. Vou contá-la a partir de uma personagem.

Carmem

Na época da universidade eu escrevia meus trabalhos a mão, não tinha a habilidade de datilografar, pois nunca fiz aquele curso de datilografia que tinha na esquina de casa. Na minha família seria um absurdo gastar dinheiro com algo que eu podia aprender sozinha já que tínhamos uma velha máquina de escrever em casa... nunca aprendi. Os professores do curso de Psicologia, no entanto, começaram a exigir que os trabalhos fossem datilografados... Os mais curtos eu até dava conta no meu lento dedilhar, vulgarmente chamado de “catar milhos”, mas os mais extensos era difícil... e aquelas monografias... Então descobri a Carmem. Carmem era uma moça que passou a datilografar trabalhos científicos em casa, para poder cuidar dos filhos. Indicaram-me o nome dela com a observação de que ela era uma excelente profissional, guardava sigilo, o que me preocupava com relação aos casos clínicos do estágio, e que datilografava os trabalhos com uma máquina elétrica, na época o top da tecnologia. Eu ia pessoalmente até a casa da Carmem, num bairro distante do meu, com meu rascunho manuscrito. Lá eu lhe explicava como queria que ela desse o acabamento às minhas produções. Como isso se repetiu muitas vezes sendo que obviamente foi a Carmem quem datilografou meu TCC, eu conheci os filhos da Carmem, o marido da Carmem, e o cachorro dela, que na verdade foi o primeiro da fila, pois todas as vezes em que eu chegava lá ela tinha que prendê-lo para eu saísse com as canelas intactas. Confesso que cheguei a tomar café com a Carmem enquanto organizávamos algum desses trabalhos... Essa história está bastante presente porque outro dia eu estava numa loja e vi uma pessoa que me pareceu muito familiar, custei um pouco a situá-la quando seu sorriso me orientou... A Carmem!

Hoje, consigo digitar meus trabalhos no computador, mas lógico que preciso de alguém para dar o acabamento final, a formatação... Tem uma pessoa que faz isso. É também uma moça, muito competente e quando me indicaram seu nome me disseram, ela é rápida. Envio a ela por e-mail o trabalho e seu computador automaticamente me responde que ela o recebeu. Não sei onde ela mora, se tem família e cachorro, apenas sei que é em P. Alegre. Mas não importa, pois tendo seu endereço virtual, é o suficiente para enviar meu trabalho, ela me prestar o serviço, me mandar a conta e eu lhe fazer um depósito bancário. Se eu a encontro na rua, não sei quem é...

A tecnologia nos proporciona rapidez e anulação de distâncias além de milhões de recursos áudio-visuais. Não está em discussão se aquele tempo em que eu encontrava a Carmem era melhor ou pior que o de agora, o que quero pontuar é a mudança. E indo adiante, que interferências essas mudanças tem no contexto do sujeito em constituição já que faz parte do

universo infantil o acesso ao mundo da informática, o que para muitos de nós adultos de hoje foi uma vivência apenas da vida adulta.

Gabi

Chamou-me atenção um vídeo em que uma menina de aproximadamente 3 anos, Gabi, manipula com muita destreza um i-fone, baixando um vídeo do Mickey Mouse. Alguém que assistia a uma palestra que fiz para pais em que apresentei esse vídeo, se perguntava: eu não sei se eu achei isso bom ou ruim...

Os objetos com que as crianças brincam hoje são muito diferentes dos objetos que faziam parte do universo infantil há décadas atrás porque os objetos do universo adulto também o eram. Mas parece que naquele tempo dificilmente uma criança dispunha dos objetos e das questões do mundo adulto. Por isso nos inquieta, não sabemos se é bom ou ruim a habilidade da menina, mas ao mesmo tempo nos encanta ver a destreza com que realiza aquilo que por vezes com dificuldade fazemos, pois precisamos aprender muitas coisas num mundo que evolui rápido. As crianças aprendem mais rápido. Será por isso que entregamos objetos do mundo adulto às crianças? Realiamo-nos através delas. Então os filhos precisam antecipar-se para realizar o que os pais não conseguem. Diz-nos Freud: “A criança concretizará o sonho dourado dos pais - o menino se tornará um grande homem e um herói em lugar do pai, e a menina se casará com o príncipe como compensação para sua mãe.” 1914. pg 108. A pós-modernidade propõe que esse sonho se realize já, agora, e não no futuro, ocorre o achatamento temporal.

Há uma diferença entre brincar com o i-fone procurando o vídeo do Mickey e brincar com um telefone plástico? O telefone plástico não diz nada, quem tem que dizer é a criança. Sabemos que para a criatividade e o universo imaginário se processe algo da ordem da falta precisa se fazer presente. Esse telefone moderno que traz o filme do Mickey diz tudo, ou quase tudo, sabendo tocar o dedo no lugar certo não é preciso fazer mais nada. Quando uma criança fala ao telefone pela primeira vez em geral olha atrás do fone para ver se a pessoa está ali. Seu processo simbólico ainda não dá conta de imaginar que a pessoa possa estar falando com ela estando em outro lugar. Nesse período, se a mãe desaparecer, tem a idéia de que ela não existe mais. E é a partir da experiência lúdica como o **fort-dá** observado por Freud quando seu neto de um ano e meio brincava de lançar um carretel de madeira, em seguida recuperando-o, atado em um cordão, dizendo **se foi** e em seguida, **está aqui**, que pode suportar a falta, a ausência do outro. A mídia nos vende que tais produtos nos darão o que nos falta, portanto não precisamos construí-lo. Os jogos virtuais se disponibilizam negando a falta, em sua maioria tudo se realiza numa fantasia pronta, criada previamente. Ao invés de dois bonecos lutarem na mão de um menino, este tem um botão no teclado ou manipula seu joystick

do play-station e o computador dá a seqüência, portanto a criação da seqüência não é sua, há uma certa passividade aí.

Em uma produção do instituto Sedes Sapientis intitulada “A Criança na contemporaneidade e a Psicanálise, Vol. II, Mentes & Mídia: Diálogos Interdisciplinares”, deparo-me com um texto de Norval Baitello Dias, professor de comunicação e semiótica da Puc de S.Paulo, que aponta: mídia significa meio, meio de campo comunicacional, espaço intermediário. Propõe um raciocínio desde a comunicação entre duas pessoas, a troca de informações que se dá, da ordem dos sentidos... desde a sobancelha, pescoço, rosto, ombros, testa, cabelo... lembrando que nosso corpo é de uma riqueza comunicativa fantástica. Uma mídia presencial, conforme aponta, a mais rica e complexa. Tão rica e complexa que é essa mídia que constitui o sujeito, penso. É a partir do toque, olhar, sorriso, palavra dos cuidadores, atravessados por sua sexualidade, que o sujeito se constitui. A mídia presencial é a mídia primária. Mas o homem, cria outros tipos de mídia, aponta o autor, quando existe um objeto entre um corpo que emite um sinal e outro que recebe o sinal. Cria a presença na ausência, é a linguagem escrita. A mídia secundária. É o tempo da decifração desde os desenhos nas paredes das cavernas. É um tempo lento, diz Norval Baitello Júnior, tempo da decodificação, da decifração e o que não é decifrado nos devora, permanece como um monstro, como no mito. Voltando ao psiquismo poderíamos dizer que é a etapa da construção simbólica. Digamos que ao brincar, a criança decifra o que lê do mundo ao seu redor para que este não lhe devore.

Mas o homem quer ir além, a mídia secundária tem o limite do espaço, limite da transportabilidade, as longas distâncias precisam ser superadas, então com o advento da eletricidade, desenvolve-se um aparato de emissão e um aparato de captação da mensagem, a mídia terciária com o recurso do telégrafo, do telefone, do rádio, da televisão, até as redes de computador. O homem vai além de si mesmo. O aparato emissor transforma nosso corpo em imagem e as transporta para outro aparato que as capta e os apresenta para outro corpo que está lá do outro lado do mundo, imediatamente. Não há mais o tempo da decifração, é o tempo da velocidade, e não há mais o espaço em sua concretude e sua gravidade.

Uma criança pequena precisa de tempo, tempo para que, através da presença do outro, e do brincar, possa decifrar o que lhe captura, se a colocamos frente a um jogo que tem imagens que não possa compreender sem o tempo da decifração, pouco lhe fará sentido ou terá o sentido de algo que lhe devora, que toma conta de si, o traumático entra em cena. No livro, “Psicanálise de Crianças: Escutas Possíveis”, Helena Surreax desenvolve o Tema: O Brincar na Psicanálise e na Vida, onde aponta que “O que vai determinar o caráter destrutivo ou enriquecedor dessa entrega à virtualidade é a qualidade da marca da presença do objeto que forjou a sua

existência psíquica. Alguns usarão os jogos eletrônicos e a internet para divertir-se em algum momento do dia e outros passarão a viver a virtualidade, abolindo a realidade material e as relações de corpo presente.” Concordo com essa posição, refletindo que por vezes os objetos estão justamente forjando a existência psíquica no momento próprio em que isso se dá. E o posicionamento desses objetos com relação a utilização da virtualidade em sua vida marcará as diferenças.

Há poucos meses atrás fui convidada a opinar sobre o fato de um deputado estadual estar tentando aprovar um projeto de Lei que exige que as Land Houses tenham autorização dos pais para que as crianças utilizem jogos que incitem a violência. Queriam a opinião de um psicóloga. Minha opinião é favorável, do contrário estamos colocando a criança na posição de assumir um saber que ainda não pode dar conta. O brinquedo que a criança tem em casa passou, ou deveria passar, pela aprovação dos seus pais, seja ele real ou virtual, o brinquedo que utiliza na rua também precisa assim ser. Quando os pais saem do lugar de alguém que tem algo a dizer ao outro e pelo outro, perde-se o tempo e o espaço que a criança precisa para se constituir, podendo inclusive identificar-se mais com um personagem da virtualidade que com seus pais. É como a criança ter que decidir se vai comer só batatas fritas ou se precisa de feijão e arroz, é da posição do outro adulto que isso deve partir. Quando o adulto da pós-modernidade se encanta ao identificar na criança uma habilidade com a tecnologia da informática e da virtualidade, conhecimento que não fazia parte da sua infância, pode ocorrer que este abra mão da sua posição de autoridade, sujeito suposto saber, de quem tem algo a dizer sobre o outro que está a crescer e se constituir. O posicionamento do outro adulto imprime marcas de limites entre o eu e o não eu, levando a contituição edípica e portanto à castração. Sílvia Bleichmar em “A Subjetividade em Risco” aponta que a virtualidade não modifica as inquietações do humano: a fátia, a vida e a morte. Os limites e as possibilidades de cada indivíduo são o que lhe dão um lugar capaz de constituir sua subjetividade, o que é forjado pela presença inquestionável do outro humano, em qualquer tempo.

Fernanda Isabel Dornelles Hoff

Membro da Sigmund Freud Associação Psicanalítica