



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

BARROS, Cândido Fontan. O uso compulsivo de Internet e videogames e a corporeidade da criança e do jovem segundo Winnicott. In: ENCONTRO PARANAENSE, CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS, XVI, XI, 2011. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2011. [ISBN – 978-85-7691-21-7]. Disponível em: www.centroreichiano.com.br/artigos. Acesso em: ____/____/____.

1

O USO COMPULSIVO DE INTERNET E VIDEOGAMES E A CORPOREIDADE DA CRIANÇA E DO JOVEM SEGUNDO WINNICOTT

Cândido Fontan Barros

RESUMO

Os jovens da era digital são muitas vezes descritos como hiperexcitados, rebeldes, isolados, alienados ou consumistas. No mundo cada vez mais conectado por redes, quais seriam as implicações de uma sociedade "plugada" sobre o jovem em termos da sua corporeidade? Na condição pós-moderna, muitos jovens são incapazes de desconectarem seus e-mails, redes sociais e jogos online. Neste trabalho, discutirei o uso descrito como compulsivo destas novas tecnologias. A visão do corpo das pulsões (em Freud e Reich) se mostra insuficiente para considerarmos a complexidade dos processos corporais do jovem contemporâneo e as manifestações dos seus *selves*. Para compreender o uso problemático da Internet e videogames pela criança e pelo jovem, são prioritários alguns conceitos de Winnicott, como transicionalidade e sua descrição do brincar criativo versus brincar ansioso.

Palavras-chave: Corpo. Criança. Internet. Winnicott.

.....

O uso infanto-juvenil das mídias digitais (como Internet e *videogames*) foi pouco estudado no Brasil (Suzuki *et alli*). Pesquisadores de outros países têm investigado estas tecnologias, fazendo distinção entre as diversas formas de uso útil, criativo e as de uso de risco. Pode-se falar, como fez Lévy, da existência, em oposição de: uma virtualização hospitaleira, inclusiva e requalificante; e uma virtualização pervertida, que exclui e desqualifica (p. 150).

Na condição pós-moderna, muitos jovens são incapazes de desconectarem suas redes sociais, *emails*, e jogos *online*. Nos relatos de pais e educadores, estes jovens digitais são muitas vezes descritos como hiperexcitados, rebeldes, isolados, alienados ou consumistas. Neste trabalho, discutirei o uso descrito como compulsivo destas novas tecnologias à luz da fenomenologia do corpo e da intersubjetividade de DW Winnicott. No mundo cada vez mais conectado por redes ubíquas, quais seriam as implicações desta virtualização sobre o jovem em termos da sua corporeidade?



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

BARRROS, Cândido Fontan. O uso compulsivo de Internet e videogames e a corporeidade da criança e do jovem segundo Winnicott. In: ENCONTRO PARANAENSE, CONGRESSO BRASILEIRO DE SICOTERAPIAS CORPORAIS, XVI, XI, 2011. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2011. [ISBN – 978-85-7691-21-7]. Disponível em: www.centroreichiano.com.br/artigos. Acesso em: ____/____/____.

2

São múltiplas as experiências do Si Mesmo da criança e do jovem quando abrem as diferentes janelas (Windows) nas tecnologias digitais. Podem simultaneamente: jogar, estudar, paquerar, comprar, exibir suas imagens, fazer *download* de arquivos como música, etc, bloguear, entre outros. A experiência de *self* cambiante, em contextos múltiplos de relação, acentuam a limitação das teorias e visões de homem que concebem um eu unitário e auto constituído (características estas enfatizadas nas visões do homem moderno- e não pós moderno).

Nas pesquisas sobre o advento da cibercultura, é necessária uma ótica que se reporte aos paradoxos (Leão) e da fenomenologia do corpo (Ortega). A teoria do corpo das Pulsões (em Freud e Reich) se mostra, ao meu ver, insuficiente para considerarmos a complexidade dos processos corporais do jovem pós-moderno e as manifestações dos seus *Se/ves*. Tal visão não prioriza a participação das relações como constitutivas do eu.

Alguns autores atuais (ex: Gorindo et Groves), tomam o conceito de espaço transicional como útil para conceber o espaço virtual - ou ciberespaço. Este e outros autores que se referem às idéias winnicottianas nesta área de pesquisa passaram, sem aprofundamento, ao largo de conceitos primordiais desse psiquiatra inglês e chegam a tecer conclusões apressadas quando investigam o uso de objetos (mais especificamente os objetos computacionais). Por exemplo, chegam quase a descrever como se a agressão (termo comum em Winnicott) propiciada pelo virtual pudesse ser experimentada livremente em todo contexto. Referem-se a esta agressão na tela como se contribuísse necessariamente à criatividade no espaço transicional, sem que se considere caso a caso em complexidade. Estes poucos autores das cibertecnologias, ao falarem de Winnicott, não analisam o espaço transicional como “altamente variável (de indivíduo a indivíduo)” e o fato de que “...depende da experiência que conduz à confiança.” Winnicott, 1975, p 142.

Não podemos passar sem a consideração dos paradoxos que ocorrem nos ambientes humanos, em Winnicott, e das sutilezas e trocas corporais entre a criança e os adultos “suficientemente bons”. As idéias sobre o amadurecimento, a que ele se dedica extensivamente, devem ser vistas dentro



de redes complexas ao meu ver. Esta obra tem utilidade para entendermos tanto as formas éticas, inclusivas e criativas do uso dos objetos computacionais, como também do seu uso excessivo.

Para compreendermos o uso problemático da Internet e *videogames*, penso que são prioritários os conceitos de transicionalidade e distinção winnicottiana do brincar criativo *versus* brincar ansioso. Afirmou ele, “Ao classificarmos uma série de casos, é possível utilizar uma escala: No extremo *normal* da escala encontramos o brincar, uma simples e prazerosa dramatização da vida do mundo interno. No extremo anormal da escala, o brincar mantém uma negação do mundo interno, sendo esse brincar sempre *compulsivo, excitado, impulsionado pela ansiedade*, e mais interessado na exploração de sensações do que simplesmente feliz.”(Winnicott 2000 pg 106- itálicos meus). Falta, nos comentadores da cibercultura que citam o espaço transicional (Murray; Gorrindo *et* Groves), esta prioritária distinção, penso eu. Vejo, clinicamente, que nem todo uso do objeto das novas tecnologias está a serviço do brincar criativo, mas pode ser *impulsionado pela ansiedade*, como parece o caso do uso excessivo ou problemático das mesmas.

Aparentemente ainda não sabemos *como* os *games* e a Internet são usados, ora ansiosamente, ora criativamente pelos *digital kids*. O advento da Net pode ser visto como invenção, ao mesmo tempo, de **um novo objeto** (Lévy), como “uma maneira inédita de fazer sociedade inteligentemente” (p 129). O tema da interação com as novas tecnologias se enriquece pelo estudo, em Winnicott, do **uso do objeto** e a complexidade envolvida na formação de um *self* corporal.

No tocante ao tema da corporeidade da criança e do adolescente, tomemos o exemplo dos avatares criados no mundo virtual: vemos que se pode assumir um personagem com corpo de homem, mulher, transgênero, criança ou idoso, alto, forte ou magro, até mesmo animal. Podem vir à tona várias expressões do *self* e várias formas corporais criadas. Diversos comentadores da cibercultura põem ênfase sobre os diversos eus que se pode criar nos múltiplos contextos de linguagem e narrativas cambiantes. Porém, vemos que nesta visão de maleabilidade do corpo acontece uma



descorporificação do eu, como se ingenuamente pudéssemos desencarnar nossa existência ou plasticamente sermos mutáveis a toda e qualquer criação de inúmeros corpos.

Para Heim, M 1993 (APUD Muri, p 4, tradução minha), na interface do computador o espírito migra do corpo para um mundo da representação total, onde informações e imagens flutuam pela mente, “sem um enraizamento * na experiência corporal.” *(NOTA: *grounding*, no original). De que modo o espaço virtual modifica a corporificação das experiências no jovem e sua constituição do *self*?

A minha experiência com os clientes jovens cibernautas me leva a esboçar a hipótese de que eles podem possuir uma corporificação, por vezes:

- fragmentada;
- espectral (psique que não se enraizou - ou alojou - no soma);
- de hiper-excitação;
- hiper-estetização;
- ou de hiper-exposição.

Tudo isto advém de processos de maturação onde psiquismo e corpo não se integraram. Esta corporificação deficitária pode surgir por fraturas éticas (Safrá) nos ambientes humanos. O psico-soma fragilmente integrado, deste modo, pode passar a utilizar compensações e defesas através dos meios cibernéticos (próteses aos sentidos, suas ‘babás eletrônicas’). Há, muitas vezes, defesas no psiquismo deste jovem contra o vazio, como adaptações para que possam dar conta de suas experiências com o virtual, que ocasionam grande *intensidade* aparente. No que compreendo do ciberespaço, eu me junto ao que disse Deleuze, “ A intensidade só pode ser vivida em relação com sua inscrição móvel sobre um corpo.” (p. 325)

Advindo de uma tal visão, considero perguntas relevantes como pontos de investigação em estudos futuros: Como trabalhar, terapêuticamente com o jovem vidrado nas mídias digitais, a morada da psiquê no corpo? Diante da dinâmica desenfreada da cibercultura, como propiciar na juventude os recursos e possibilidades para habitarem os seus corpos?



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

BARRROS, Cândido Fontan. O uso compulsivo de Internet e videogames e a corporeidade da criança e do jovem segundo Winnicott. In: ENCONTRO PARANAENSE, CONGRESSO BRASILEIRO DE SICOTERAPIAS CORPORAIS, XVI, XI, 2011. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2011. [ISBN – 978-85-7691-21-7]. Disponível em: www.centroreichiano.com.br/artigos. Acesso em: ____/____/____.

5

Quando me reporto a uma descorporificação das crianças e jovens digitais, gostaria de frisar que não devemos desconsiderar os benefícios culturais, políticos, éticos e estéticos dos meios cibernéticos de conexão. No entanto, me posiciono pela necessidade da busca de formas mais criativas, éticas e inclusivas do virtual que maximizem formas humanizantes de relação na família, escola e comunidade. Considero que a Internet e os *videogames* podem participar favoravelmente para o amadurecimento infanto-juvenil quando integrados aos ambientes humanos ‘suficientemente bons’ que consideram a fenomenologia do corpo.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, G. **A Ilha Deserta e Outros Textos**. 2ª reimpr., São Paulo, Ed Iluminarias Ltda, 2010, 383 p.

GORRINDO T; GROVES J. E. **Crime and hate in virtual worls: a new playground for the ID?** Harv Rev Psychiatry. 2010 Mar 4;18(2):113-8

LEÃO, L. **O Labirinto da Hipermídia**. Arquitetura e Navegação no Ciberespaço. Ed. Iluminarias Ltda, São Paulo, 1999, 158 p.

LÉVY, P. **O Que É O Virtual?** São Paulo, Editora 34, 1a ed, 4a reimpressão, 1996, 160 p.

MURI, A. **Of Shit and the Soul: Tropes of Cybernetic**. Disembodiment in Contemporary Culture *Body & Society* 9.3 (2003): 73–92
<http://www.headlesschicken.ca/archive/Shit&Soul.pdf>

MURRAY, J H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo, UNESP/Itaú Cultural, 2003, 282 p

ORTEGA, F. Corporeidade e biotecnologias: uma crítica fenomenológica da construção do corpo pelo construtivismo e pela tecnobiomedicina. **Ciência & Saúde Coletiva**, 12 (2):381-388, 2007

SAFRA, G. **A Pó-ética na Clínica Contemporânea**. 2ª Ed, Aparecida, 2004, Idéias & Letras, 160 p.

SANTAELLA, L. **Corpo e Comunicação**. Sintoma da Cultura. 3ª ed, Ed. Paulus, São Paulo, 2004, 161 p.



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

BÁRROS, Cândido Fontan. O uso compulsivo de Internet e videogames e a corporeidade da criança e do jovem segundo Winnicott. In: ENCONTRO PARANAENSE, CONGRESSO BRASILEIRO DE SICOTERAPIAS CORPORAIS, XVI, XI, 2011. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2011. [ISBN – 978-85-7691-21-7]. Disponível em: www.centroreichiano.com.br/artigos. Acesso em: ____/____/____.

SUZUKI, FTI; Matias, MV; Silva, MTA; Oliveira, MPMT. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de Universitários da Universidade de São Paulo. **J. Bras Psiquiatr.** 2009;58(3):162-168.

WINNICOTT, D. W. **A Criança e o Seu Mundo**. 6ª ed, rio de Janeiro, Zahar Ed., 1982, 270 p.

WINNICOTT, D.W. As Comunicações entre O Bebê e A Mãe e A Mãe e O Bebê, Comparadas e Contrastadas. (p 35-53). In Joffe, W.G (org.). **O Que É A Psicanálise?** Rio de Janeiro 1972, Imago Ed Ltda, 126 p.

WINNICOTT, D.W. **A Família e o desenvolvimento individual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 247 p.

WINNICOTT, D.W. **Da Pediatria à Psicanálise**. Obras Escolhidas. Rio de Janeiro. Imago, 2000, 455 p.

WINNICOTT, D.W. **O Ambiente e os processos de maturação**. Estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Porto Alegre, reimpressão 2008, Artmed, 1982, 268 p.

WINNICOTT, D.W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro, Imago Ed. Ltda, 1975, 208 p.

AUTOR

Cândido Fontan Barros/SP - Médico Psiquiatra de adultos, crianças e adolescentes pela Universidade de São Paulo – Ribeirão Preto/ SP. Analista Bioenergético, membro CBT - The International Institute for Bioenergetic Analysis, Suíça. Professor do Instituto de Análise Bioenergética de São Paulo. Médico do Projeto Quixote UNIFESP (Escola Paulista de Medicina).

E:mail: canfontan@yahoo.com.br