



Juliana de Oliveira Rodrigues

**Do mundo virtual ao espaço potencial: uma aproximação
teórica**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica da PUC Rio como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Orientador: Prof. Carlos Augusto Peixoto Júnior

Rio de Janeiro
Março de 2019

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Juliana de Oliveira Rodrigues
Graduada em Psicologia pela PUC – Rio em 2016.

Ficha Catalográfica

Rodrigues, Juliana de Oliveira

Do mundo virtual ao espaço potencial : uma aproximação teórica / Juliana de Oliveira Rodrigues ; orientador: Carlos Augusto Peixoto Jr. – 2019.

85 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia, 2019.

Inclui bibliografia

1. Psicologia – Teses. 2. Espaço virtual. 3. Psicanálise. 4. Espaço potencial. I. Peixoto Jr., Carlos Augusto. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Psicologia. III. Título.

CDD:150

Agradecimentos

À FAPERJ e ao Departamento de Psicologia da PUC-Rio pelos auxílios concedidos, sem os quais não seria possível a realização dessa dissertação.

Ao professor Carlos Augusto Peixoto Jr., meu orientador, pela paciência e orientação durante todo o processo de construção dessa dissertação.

À Daniela Romão, pela inspiração e escuta atenciosa e cuidadosa, sem a qual seria impossível prosseguir o mestrado.

À Carla Leitão, pela paciência e pelos ensinamentos, tanto profissionais quanto pessoais.

À minha mãe, por se desdobrar em muitas para nunca me deixar faltar um ambiente acolhedor.

À Rosa Cabral, minha analista, por me ajudar a ressurgir tantas vezes das cinzas e por nunca ter duvidado que eu iria sobreviver.

À Liliane Passos e Carlos Costa, pela parceria de sempre e pelo carinho e cuidado diário comigo.

À Paula Melgaço, por dividir comigo momentos bons e ruins ao longo dessa trajetória e por ter me inspirado diariamente.

Resumo

Rodrigues, Juliana de Oliveira; Júnior, Carlos Augusto Peixoto. **Do mundo virtual ao espaço potencial: uma aproximação teórica.** Rio de Janeiro, 2019, 85p., Dissertação de Mestrado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A presente dissertação tem como objetivo investigar uma possível aproximação entre espaço virtual e espaço potencial a partir do uso dos ambientes virtuais feito por alguns de seus frequentadores. Com este intuito foram trabalhados os conceitos winnicottianos de espaço potencial e brincar, as noções de espaço virtual e ciberespaço, relatos de experiências de usuários extraídos de pesquisas qualitativas, uma campanha promovida por uma ONG, um estudo de caso clínico, assim como uma postagem extraída do Twitter. Foi visto que, para algumas pessoas, o espaço virtual parece funcionar como uma zona neutra de relaxamento, de forma análoga ao espaço potencial conforme proposto por Winnicott. Alguns aspectos do espaço virtual foram comparados a características do espaço potencial, como por exemplo a sua existência enquanto uma área intermediária para a qual contribuem tanto a fantasia quanto o mundo externo. O fator determinante para que o espaço virtual se assemelhasse ao espaço potencial foi que os seus usuários não fizessem exigências quanto a realidade concreta daquele ambiente.

Palavras-chave

Espaço virtual; psicanálise; espaço potencial.

Abstract

Rodrigues, Juliana de Oliveira; Júnior, Carlos Augusto Peixoto (Advisor). **From virtual world to potential space: a theoretical approach.** Rio de Janeiro, 2019, 85p., Dissertação de Mestrado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This dissertation aims to investigate a possible approximation between virtual space and potential space based on the use of virtual environments made by some of its users. For this initial purpose, were explored the Winnicottian concepts of potential space and play, the notions of virtual space and cyberspace, reports of user experiences extracted from qualitative researches, a campaign promoted by a non-governmental organization, a clinical case, as well as a post selected from Twitter. For some people, virtual space seems to function as a neutral zone of relaxation, in a way analogous to the potential space as proposed by Winnicott. Some aspects of virtual space have been compared to characteristics of potential space, such as their existence as an intermediate area to which both fantasy and the external world contribute. The determining factor for the virtual space to resemble the potential space was that its users did not make demands on the concrete reality of that environment.

Keywords

Virtual space; psychoanalysis; potential space.

Sumário

1	Introdução.....	7
2	O espaço virtual e a subjetividade.....	10
2.1.	A Internet: surgimento e características de um novo espaço.....	12
2.1.2.	A Web 2.0, ou Web colaborativa, e o fenômeno das redes sociais online.....	16
2.2.	O espaço virtual e suas particularidades.....	19
2.3.	O espaço virtual e a internet em foco: um convite às Ciências Humanas.....	23
2.3.1.	O espaço virtual e a internet em foco: um convite à psicanálise.....	27
3	O espaço potencial na perspectiva winnicottiana.....	31
3.1.	A construção de um ambiente suficientemente bom: a preocupação materna primária e a dependência absoluta.....	32
3.1.2.	As funções maternas e o desenvolvimento emocional primitivo.....	38
3.2.	A transicionalidade: o espaço potencial e seus fenômenos.....	44
3.2.1.	O espaço potencial e os fenômenos e objetos transicionais.....	45
3.2.2.	O brincar.....	49
3.2.3.	A localização da experiência cultural.....	51
4	O espaço virtual e o espaço potencial: uma possível aproximação.....	53
4.1.	Espaço virtual e espaço potencial: ambientes de sobreposição entre mundo interno e mundo externo	57
4.1.2.	A desterritorialização e o aspecto físico no ambiente virtual e no espaço potencial.....	59
4.1.3.	O compartilhamento da intimidade no ciberespaço: ambientes virtuais na fronteira entre o público e o privado.....	67
4.2.	O ciberespaço e o convite ao brincar.....	71
4.2.1.	Explorações das possibilidades de si no ambiente virtual e o brincar.....	72
5	Considerações Finais.....	77
6	Referências Bibliográficas.....	80

Introdução

Desde sua chegada, as tecnologias digitais apresentaram grande penetrabilidade na sociedade e, por conseguinte, no cotidiano individual do homem. Atualmente, a sociedade está tão inserida num sistema em rede que, para muitas pessoas, fica difícil imaginar como seria o dia a dia sem *smartphones*, *tablets*, computadores, dentre outros aparatos. O trabalho, a vida social, os relacionamentos amorosos a organização pessoal e até mesmo a saúde: para quase todos os âmbitos da vida parece existir um aplicativo de smartphone ou um website que a pessoa pode utilizar. No caso das relações humanas tal utilização parece estar mais ainda em evidência, já que desde seu início à Internet possui um caráter relacional que permite o contato entre conhecidos e estranhos que estão por toda parte do mundo. Dessa maneira, é possível afirmar que graças a diversas transformações sociais, econômicas e tecnológicas, entre elas o surgimento da Internet, houve uma flexibilização de fronteiras e o mundo se tornou globalizado (SILVEIRA, 2004).

Segundo o levantamento realizado pela Cetic em 2017, há 120,7 milhões de usuários da rede apenas no Brasil, esse número equivale a 67% da população brasileira. Tal amostra se refere apenas à usuários domiciliares, ou seja, que acessam a Internet a partir de suas casas, se incluíssem os acessos feitos a partir do ambiente de trabalho, educacional ou outros locais que oferecem acesso à rede tal número seria relativamente maior. Dentre os resultados apresentados pelo levantamento, é possível apontar também o crescimento da utilização da rede por parte das classes D/E que aumentou em 7% entre 2016 e 2017. O acesso de zonas rurais à rede igualmente aumentou, apresentando um crescimento de 8%. Esses números indicam que o uso da Internet está cada vez mais democratizado.

Diante da grande importância que a Internet e, com ela, o espaço virtual, passou a ter na sociedade, se torna relevante pensar seus impactos na subjetividade humana. Lévy (2010) aponta que a Internet está constantemente transformando os modos de ser e agir dos indivíduos, ao mesmo tempo em que é continuamente transformada por eles. Dessa maneira, investigar os tipos de uso feitos da Internet pode ajudar na compreensão dos vários tipos de relações que os indivíduos podem estabelecer com o espaço virtual.

Do ponto de vista teórico, é igualmente importante discutir novas formas de articulação entre conceitos já existentes na psicanálise. Apesar das transformações tecnológicas se processarem de maneira veloz, os modelos de subjetividade demandam um pouco mais de

tempo para serem elaborados e transformados. É possível, portanto, o emprego de um mesmo conceito, como por exemplo o espaço potencial, com uma roupagem mais contemporânea. É o que ocorre com a possibilidade de consideração do espaço virtual como uma zona intermediária de subjetivação para alguns usuários.

A presente dissertação se dispõe a pensar na aplicabilidade dos conceitos de Winnicott nos ambientes virtuais, ampliando o conhecimento já existente acerca do tema. Ela tem como objetivo geral investigar a aproximação entre espaço virtual e espaço potencial a partir do tipo de uso feito dos ambientes virtuais por alguns usuários. Seus objetivos específicos são: a conceituação de espaço virtual; o estudo do conceito de espaço potencial na obra de D. W. Winnicott, ressaltando sua importância para uma vida saudável; a análise das semelhanças entre espaço virtual e espaço potencial.

Para possibilitar que tais objetivos fossem atingidos, foi feita uma pesquisa na literatura existente acerca do espaço virtual e da teoria winnicotiana juntamente com a apresentação de uma postagem retirada de uma rede social online. Como tal postagem se encontra numa página online que está definida como pública, e, portanto, não requer uma autorização direta para seu acesso, o termo de consentimento livre e esclarecido pode ser dispensado (MATOS-SILVA, 2003; FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011). A lei 13.709/18 acerca da proteção de dados online igualmente dispensa a necessidade de autorização direta do usuário para a utilização de dados, para fins acadêmicos, que se encontram livres para o acesso público.

No primeiro capítulo, visando atingir o primeiro objetivo específico, são consideradas as postulações de alguns autores que enfatizam a importância da Internet na sociedade contemporânea, ressaltando a importância dos mesmos para a subjetividade e para as relações estabelecidas com o mundo. São, portanto, utilizadas obras de autores que adotam tanto um olhar menos patologizante acerca das novas tecnologias como Nicolaci-da-Costa (2006a; 2006b), Sherry Turkle (1995), Lévy (2010, 2011), quanto aqueles que se mostram menos favoráveis ao seu uso como Birman (2012) e Kallas (2016).

No segundo capítulo, para atingir o segundo objetivo específico, é realizado um estudo teórico do conceito de espaço potencial a partir de obras do próprio Winnicott, em especial o livro “O brincar e a realidade” (1975). Também foi utilizado o material existente sobre o assunto à partir de alguns de seus comentadores como Elza Dias (2012), Davis e Wallbridge (1982) e Ogden (2015). É enfatizada a importância do espaço potencial como uma área de relaxamento que torna possível o brincar e a criatividade.

Por fim, no último capítulo, exemplos extraídos de pesquisas qualitativas (GREGÓRIO, 2014; ROMÃO-DIAS, 2007; SEGATA, 2009) sobre o ciberespaço, um estudo de caso

(CARVALHO, 2015), uma campanha online (MYGAMEMYNAME, 2018) e uma postagem realizada na rede social Twitter são analisadas. Busca-se ressaltar aspectos na fala dos sujeitos e na sua forma de utilização que indiquem que o espaço virtual, para eles, pode se constituir como uma zona de relaxamento e experimentação.

Dessa forma, a partir do material encontrado nas pesquisas qualitativas, no estudo de caso, na campanha *online* feita pela ONG e na postagem do Twitter, o enfoque adotado será a vivência do usuário *online*: como ele diz se sentir e perceber o espaço virtual. Se parece se sentir mais confortável no espaço virtual do que em outros ambientes *offline*, se expressa aspectos de sua intimidade, se experimentam atitudes e personalidades diferentes das já manifestadas no mundo *offline*, por exemplo. Tais sensações e usos relatados serão aproximadas do conceito de espaço potencial segundo Winnicott e de suas características. Alguns eixos de articulação serão utilizados para promover tal aproximação teórica como a questão da desterritorialização do espaço virtual, seu caráter simultaneamente interno e externo e a possibilidade de brincar no ambiente *online*.

2

O espaço virtual e a subjetividade

A evolução tecnológica e, com ela, o surgimento da internet trouxeram consigo diversas e profundas alterações na sociedade. A internet em específico trata-se de uma inovação inesperada que subverteu a comunicação já então conhecida, ao conectar muitos a muitos e desconhecidos entre si. A surpresa e o possível desconforto gerado por sua invenção pode estar relacionado ao caráter inédito da ferramenta. Nem mesmo em grandes criações futurísticas e hollywoodianas se fantasiava a possível existência de um recurso similar, se cogitava carros voadores, viagens no tempo, porém não uma rede mundial de computadores interconectados. Apesar das diversas reações pessimistas e contrárias ao seu uso, a penetração da rede no cotidiano é tamanha que atualmente se torna muito difícil imaginar um cenário no qual ela não esteja presente. O surgimento da web móvel apenas intensificou tal fenômeno, de maneira que smartphones, laptops, tablets entre outros dispositivos mantém as pessoas constantemente conectadas às notícias, ao mundo e entre si. Diante de tamanha relevância na sociedade e assiduidade no cotidiano do homem contemporâneo, é comum que surjam múltiplas reações de diversos tipos em várias camadas da sociedade, incluindo a de intelectuais e pesquisadores de diferentes áreas.

Segundo Leitão (2003), desde a década de 90 que diversos pesquisadores se debruçam sobre o tema procurando dar sentido a esse novo mundo emergido do cotidiano digital. O novo cenário em construção, permeado pelas tecnologias digitais, é tão intrigante, apesar de por vezes incerto, que se torna necessário um olhar mais atento para que se possa compreender tais fenômenos. A questão que parece surgir é: como investigar o ciberespaço? Que ferramentas e teorias são capazes de abordar os fenômenos contemporâneos do mundo digital? Ao analisar as diferenças entre a produção acadêmica contemporânea e a que existia antes do advento das tecnologias da informação, a autora aponta algumas características que são próprias do momento atual como: a interdisciplinaridade (se torna necessário mais de uma disciplina para dar conta dos fenômenos estudados), a alta densidade (ligada à ampla variedade destes fenômenos) e a heterogeneidade (um mesmo fenômeno pode ter diversas interpretações). Dessa maneira, diversos campos do saber se viram convidados a produzir um tipo de conhecimento que tentasse abranger a experiência humana atravessada por estas tecnologias.

Não há dúvidas atualmente de que o espaço virtual se constitui como um rico solo para a investigação científica. Assim como a produção de saber, de um modo geral, passou a se

interessar cada vez mais pela internet e por outros adventos das tecnologias de informação, semelhante interesse se fez presente em áreas específicas como a Psicologia e a Psicanálise. Se no âmbito tecnológico as mudanças passaram a se processar com crescente rapidez, nos campos social e da subjetividade elas parecem ocorrer de maneira mais gradativa. Leva-se um considerável tempo até que surjam novas formas de ser e de agir no mundo, e para que uma sociedade mude significativamente sua estruturação. Em um período de transição, onde o novo está surgindo, é possível observar múltiplas formas de reação e adaptação a tal advento. É importante frisar que não se trata, entretanto, de defender um determinismo tecnológico no qual a sociedade e as pessoas que a compõem sejam ditadas pela tecnologia. Nem tampouco afirmar que é possível prever e ditar completamente o curso que as evoluções tecnológicas irão seguir, já que existem milhões de fatores envolvidos nesse processo que não são previsíveis, como a criatividade dos desenvolvedores, por exemplo. Segundo Castells: “a tecnologia é a sociedade” (2012, p.43) e ambos não podem ser pensados de maneira separada, mas sim como dois elementos que estão numa permanente associação. Dessa forma, é possível pensar como a internet afeta o homem e por ele é construída e afetada, não apenas como uma ferramenta puramente neutra.

A partir do momento em que a rede começou a ligar pessoas e a criar um espaço próprio para o relacionamento, ela passou a ter um reflexo cada vez maior no homem e a trazer implicações para diversos âmbitos de sua vida. Para alguns autores (NICOLACCI-DACOSTA, 2006; LEITÃO, 2003) a internet estaria se tornando uma nova plataforma de vida, que possui uma dinâmica de funcionamento própria, diferente do mundo concreto, mas não completamente desconectada dele. Tal aspecto apenas se intensifica com o surgimento da Web 2.0, ou colaborativa, na qual fervilham as redes sociais, estruturas voltadas principalmente para a interação e compartilhamento de conteúdos entre as pessoas. Esses espaços, que agora são ocupados por milhares de usuários, além de estarem presentes em boa parte do cotidiano, parecem possuir um papel de significativa importância no relacionamento humano. Verdadeiras histórias de vida começaram a ser criadas nesse ambiente virtual, algumas positivas e outras nem tanto. Como ser, se relacionar e se apresentar nesse espaço? Tais questões, bem como outras, não são formalmente formuladas, mas parecem estar presentes como pano de fundo da experiência de alguns usuários.

No momento atual, é possível observar em primeira mão a criação desse novo espaço de existência e relacionamento advindo da internet e das redes sociais. Porém produzir um conhecimento acerca de um fenômeno que está ainda em curso além de um privilégio, é também um grande desafio pois não há um distanciamento temporal possível. Ao mesmo tempo em que se estuda o espaço virtual se está igualmente imerso nesse cotidiano digital. Do ponto de vista

terminológico, é importante frisar que as palavras internet e rede são utilizadas como sinônimos ao longo deste capítulo. Levando em consideração todos os desafios que são enfrentados ao estudar o advento tecnológico, é importante pensar acerca das teorias que dão conta da vivência do homem imerso nesse novo universo digital. Entretanto, antes de abordar a questão do ciberespaço através da psicanálise, é necessário descrever brevemente o histórico deste tipo de espaço e no que ele (CASTELLS, 2003) consiste. Para tal propomos um percurso que se inicia com o surgimento da internet, para depois apresentar o espaço virtual por ela possibilitado. As articulações entre o conceito psicanalítico de espaço potencial e o espaço virtual serão descritas e discutidas mais adiante no último capítulo dessa dissertação.

2.1.

A Internet: surgimento e características de um novo espaço.

Desde sua criação e desenvolvimento nas três últimas décadas do século XX, a Internet passou por diversas transformações até se tornar acessível ao grande público e da forma como é conhecida atualmente. Talvez o próprio contexto da tecnologia que possibilitou a existência da rede lhe traga todo um caráter misterioso, pois tratava-se de um projeto desenvolvido sigilosamente. Esse fator do sigilo e de uma proposta inicial não tão voltada ao grande público pode ter influenciado diversas posturas receosas e de desconfiança em relação a rede. A incerteza acerca da ferramenta e de quais poderiam ser suas consequências teria relações também com esse surgimento um tanto secreto. Como mencionado anteriormente, a internet é algo completamente inédito e inimaginável para seu tempo. Nicolaci-da-Costa (2006a) ressalta que o telefone celular pré smartphones, por exemplo, não provocou grande reação, já que se tratava de uma continuação da telefonia anteriormente existente. Porém, a ideia de milhões de pessoas interconectadas com conhecidos e estranhos e estabelecendo trocas era completamente nova. Para Castells (2012), a invenção da rede é de tamanha importância que marca o início de uma nova Era: a Era da Informação em grande escala.

O início da internet está relacionado a um grande projeto colaborativo norte americano que envolveu forças armadas e grandes centros de pesquisa e cooperação científica. Para Castells (2003) a história da criação da internet é extraordinária justamente por envolver áreas distintas e superar os limites institucionais como será visto a seguir. Inicialmente, o projeto se propunha a ser uma tecnologia superior à soviética, já que o lançamento do Sputnik havia assustado os diversos centros de pesquisa dos Estados Unidos. Logo, é possível afirmar que a ideia precursora da internet possuía um caráter bélico. A proposta inicial era criar uma rede que

permitisse a comunicação entre diversos pontos e que fosse resistente a ataques nucleares. Tendo como principal patrocinador a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), a primeira rede de computadores recebeu o nome de ARPANET e começou a funcionar em 1969. Nesses primórdios, ela estava apenas aberta às universidades e centros de pesquisa que estavam ligados ou colaboravam com o Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Porém, alguns cientistas começaram a utilizar a ferramenta para se comunicar, e em pouco tempo se tornou difícil separar a pesquisa para fins militares das conversas pessoais entre os pesquisadores envolvidos. Já nessa época, surgiu até mesmo um grupo de conversas de entusiastas da ficção científica (CASTELLS, 2012). Uma das ferramentas que era mais utilizada nesse período, e seguiu nessa posição por bastante tempo, era o correio eletrônico criado por Tomlinson em 1970 (CASTELLS, 2003). Até hoje tal aplicação ainda é fortemente utilizada, fato que destaca o caráter interativo da rede desde o seu surgimento.

Com o rumo que a rede estava tomando, logo foi necessário fazer uma separação entre a parte voltada aos fins militares, uma rede distinta conhecida como MILNET e a ARPANET que ficou destinada a troca de mensagens científicas. Após 20 anos de existência, a ARPANET encerra suas atividades em 1990 devido a sua obsolescência, porém outras redes já haviam sido criadas. Nesse momento, devido a diversos interesses, a internet sai das mãos do governo e é privatizada (CASTELLS, 2012). Com a sua privatização, a rede não contava mais com nenhum órgão regulamentador de seu uso e suas diretrizes foram estabelecidas por diversas instituições e mecanismos improvisados. Tais grupos, como a Internet Society, ficaram responsáveis por estabelecer padrões de infraestrutura necessários para o funcionamento da rede, registrar domínios, dentre outras funções (MONTEIRO, 2001). Com a constante popularização e difusão dos microcomputadores, a internet começou a penetrar cada vez mais em camadas mais populares e leigas.

Sua difusão para meios não acadêmicos, e não necessariamente especializados, trouxe uma crescente simplificação de sua interface, tornando-a mais acessível para um público cada vez maior e mais plural. Se antes seus usuários eram, necessariamente, pessoas com um nível de instrução considerado alto, como estudantes e professores universitários, atualmente tal nível técnico não é mais necessário. Na pesquisa conduzida por Cole (2005) acerca da acessibilidade da plataforma, foi possível observar que cada vez menos o fator experiência prévia influenciava na utilização da rede. Se inicialmente os usuários que permaneciam mais tempo conectados eram aqueles que já possuíam experiência com a internet, em pouco tempo esse quadro se inverteu e os antigos não usuários passaram a ficar mais tempo conectados do que os usuários mais experientes. Tal facilitação pelo uso talvez tenha desempenhado um papel central para que a rede viesse a se tornar tão popular. A internet se tornou cada vez mais intuitiva, graças também

ao advento da Web, que será discutido mais adiante, tanto que não há necessidade de cursos ou grandes manuais para que se possa utiliza-la. Nesse sentido, é possível afirmar que: “O melhor guia para a Web é a própria Web. Ainda que seja preciso ter paciência de explora-la.” (LÉVY, 2010, p. 87).

Mesmo com toda essa explanação acerca do surgimento e da utilização da rede, ainda se faz necessária a sua conceituação propriamente dita. Afinal, a que se está referindo quando se utiliza o termo internet? Castells (2012) propõe a ideia de que uma rede se trata de um conjunto de nós que estão conectados entre si, logo conceitua a internet enquanto: “uma rede global de redes de computadores cujo o uso é facilitado para o usuário pela www, uma aplicação que roda sobre as camadas anteriores da Internet” (p. 196). Ou seja, é possível afirmar que a internet é uma rede composta por outras redes de computadores, ela mantém milhões de dispositivos e, portanto, pessoas, interconectadas. Ainda segundo o autor (CASTELLS, 2012), a Internet funcionaria como uma espécie de espinha dorsal que conecta a maior parte das redes entre si. Dessa forma, computares locais se ligam a redes regionais que por sua vez se conectam às outras redes nacionais e internacionais, desta maneira a informação viaja de um ponto ao outro (MONTEIRO, 2001). Logo, a internet é uma tecnologia da informação e a conexão aparece como um aspecto central de seu funcionamento. Uma outra característica que pode ser destacada é a velocidade, já que a internet não é pioneira em transmitir informações, mas a agilidade com a qual essa transmissão ocorre é um de seus grandes diferenciais.

Um engano comumente cometido é achar que a rede se reduz à World Wide Web ou “www”, como é conhecida a interface, pois na realidade tal crença é errônea. A Web é uma plataforma através da qual é possível navegar dentre as informações contidas na Internet. Ela organiza todos os sites existentes na rede por teor de conteúdo, facilitando sua utilização para o público em geral. Criada na década de 90, trata-se de uma rede de alcance mundial e flexível na qual empresas, pessoas e organizações podem criar sites nos quais disponibilizam seu próprio conteúdo e material. Tal dinâmica de funcionamento proporcionado pela Web é importante, pois facilitou o acesso e a troca de informações entre os usuários, bem como a interação. A grande inovação que estava presente na “www” é que tais trocas não precisavam mais ser exclusivamente textuais, mas poderiam ter um conteúdo multimídia como fotos e vídeos. (CASTELLS, 2012) (MONTEIRO, 2001)

Outra característica marcante da Web é o fato da comunicação ocorrer de forma não linear, através da lógica do hipertexto. Trata-se de uma escrita eletrônica que “se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real” (MARCUSCHI, 1999, p. 21). Esse tipo de texto é composto por links ao longo de seu corpo e ao clicar em cada link o usuário abre uma nova

janela com novas informações. Dessa forma, cada pessoa ao iniciar uma leitura pode tomar um rumo diferente, dependendo dos links que abre e da ordem em que os abre. Essa estrutura permite ao leitor um papel bastante interativo com a leitura, já que cada um pode ir construindo seu sentido de acordo com os links pelos quais navega. Há também a presença de um caráter fragmentado, pois a leitura não precisa necessariamente seguir a estrutura de começo, meio e fim. Há, portanto, uma maior flexibilização no processo de construção do sentido se comparado ao texto tradicional, já que o leitor pode definir o seu próprio fluxo para ler o texto. Para Marcuschi (1999) esta forma de escrita transforma o leitor em uma espécie de coautor. Ao abordar a experiência de navegação na Web, Lévy (2010) propõe duas formas de utilização, sendo uma oposta a outra: a caçada e a pilhagem. Na primeira forma, se procura uma informação específica e se tenta obtê-la de forma mais rápida possível. Já na pilhagem, não se sabe exatamente o que se procura, apenas há um interesse momentâneo sobre o assunto, mas pôde-se vaguar de site em site. Ambas as formas podem exemplificar a dinâmica do hipertexto já que em ambas a informação e o sentido podem ser encontrados através do acesso a diversos links diferentes.

Dessa maneira, o sistema da World Wide Web é apenas uma das formas de se utilizar a rede, apesar de ser uma das principais e parcialmente responsável pela grande disseminação da internet. Antes de sua criação, a rede era algo de difícil acesso para aqueles considerados “não iniciados” em sua tecnologia; achar e cruzar informações eram tarefas bem mais complexas do que são hoje (CASTELLS, 2012). Diante disso, é plausível afirmar que a web trouxe uma democratização da informação já que agora o seu acesso não se encontra mais restrito a um pequeno público especializado. Muitas vezes os termos web e internet são utilizados como sinônimos. Apesar de errônea, tal utilização é compreensível, pois grande parte do tempo estamos acessando a rede através da lógica do “www”. Quando se está navegando por sites de notícias, realizando uma busca no Google, acessando uma homepage se está acessando à internet através da Web. Assim como a internet em si, a Web também se modificou e sofreu alterações com o tempo. Mais adiante no capítulo será apresentada a Web 2.0, também conhecida como Web colaborativa. Pode-se pensar que a Web 2.0 trouxe ainda mais acessibilidade ao público leigo e se tornou um ambiente no qual a interação impera. Não são mais necessários grandes conhecimentos de informática para se ter uma página e ali compartilhar seu conteúdo e se expressar. Tal espaço virtual foi criado graças a interconexão dos computadores em uma rede mundial, ou seja, a internet

2.1.2.

A Web 2.0, ou Web colaborativa, e o fenômeno das redes sociais online

Conforme vimos, a World Wide Web revolucionou a internet e seu uso, contribuindo fortemente para a sua popularização. Graças à facilitação promovida por ela a rede pode penetrar cada vez mais no cotidiano das pessoas comuns. Buscas e trocas eram feitas de maneira mais ágil e acessível. Como os adventos tecnológicos, que vem se modificando e evoluindo de maneira cada vez mais acelerada, com a Web não foi diferente. O desenvolvimento dessa plataforma permitiu a emergência de uma nova, ainda que baseada na antiga, que trouxe ainda mais acessibilidade e rapidez no uso. O surgimento da Web 2.0 aponta um verdadeiro novo paradigma em relação ao que existia anteriormente e coloca uma ênfase maior no aspecto social e colaborativo da rede. Torna-se assim um campo fértil para o surgimento de um número cada vez maior de redes sociais, que se utilizam da plataforma e mantêm milhares de pessoas interconectadas constantemente.

Portanto, a Web 2.0 pode ser entendida como uma segunda geração dos serviços que eram ofertados pela antiga Web. Sua criação ocorreu a partir de um *brainstorming* que se deu em uma conferência entre Tim O'Reilly e a empresa MediaLive (O'Reilly, 2005). Para além de significar apenas novos aspectos técnicos, a nova forma da rede significa também interações e compartilhamentos potencializados, novas estratégias capitalistas e formas mercadológicas, e novas comunicações mediadas pelo computador. Se afeta a forma como as pessoas se comunicam, as relações entre elas, afeta também o indivíduo, tendo repercussões sociais e individuais múltiplas. O lado afetivo, a construção social, a circulação de informações, todos esses aspectos ganharam uma nova roupagem com a evolução da Web. Atualmente, é impossível demarcar seus limites pela forma inesperada com a qual ela se expandiu. Se a antiga Web ainda dependia bastante dos computadores, a Web 2.0 retorna o foco para o usuário, legando a ele o trabalho de extração e interpretação da informação. Há também uma grande diferença nos sites que passaram de homepages estáticas para sites interativos. Um exemplo é a mudança na área de comentários em sites e blogs: agora há uma sessão interativa na qual pode-se fazer *log in* com uma conta de rede social e já se está automaticamente identificado. Para além apenas da identificação, é possível também responder comentários e iniciar discussões acerca do tema naquela sessão. Esses espaços se tornaram, portanto, importantes ambientes de conversação. (PRIMO, 2006)

Segundo seu criador, O'Reilly (2005), é necessário pensar a plataforma da Web 2.0 como um sistema solar, no qual gravitam os princípios e práticas que a constituem. Um desses

princípios permite justamente disponibilizar cada vez mais serviços online ao invés de programas disponíveis para download. A ideia é que quanto mais pessoas utilizem tal serviço, mais aprimorado ele se torna, enfatizando o aspecto da colaboração. Outro exemplo que ajuda a ilustrar o caráter de cooperação existente na Web 2.0 e o seu modo de funcionamento é o site Wikipédia que se constrói a partir da escrita coletiva. Trata-se da proposta de uma enciclopédia online construída por diversas pessoas, na qual é possível criar artigos e sessões sobre basicamente qualquer assunto, bem como editar as páginas caso apresentem alguma informação errônea. Na página inicial do site, a Wikipédia se apresenta como um “projeto de enciclopédia colaborativa, universal e multilíngue estabelecido na internet sob o princípio wiki. Tem como propósito fornecer um conteúdo livre, objetivo e verificável, que todos possam editar e melhorar” (WIKIPÉDIA, 2018). Portanto, trata-se de um site que reflete a lógica do conhecimento construído coletivamente e que quanto mais for acessado, mais aprimorado se torna graças à edições e contribuições de diversos usuários.

É nesse novo contexto instaurado pela Web 2.0 que surgem e permanecem as redes sociais. Raquel Recuero (2009) aponta que, com a ampliação da capacidade de conexão entre as pessoas, surgiram verdadeiras redes que são mediadas através do acesso à internet. Atualmente, as redes sociais são protagonistas de diversos fenômenos sociais e individuais, tendo ainda, por exemplo, uma expressiva contribuição para política. Em 2008, milhares de usuários acompanharam de perto as eleições nos Estados Unidos através do Twitter, até os próprios candidatos publicavam suas ideias e propostas a partir da rede social (RECUERO, 2009). Fenômeno semelhante ocorreu no Brasil, durante as chamadas jornadas de junho, quando o país viu surgir protestos de grandes dimensões originados e divulgados, muitas vezes de maneira horizontal, por sites como o Facebook. Logo, é difícil negar a importância das redes sociais e seu reflexo até mesmo fora desse ambiente virtual. Algumas características principais de tais plataformas são reflexos de possibilidades da rede em si, como uma grande abrangência territorial e a alta velocidade de circulação da informação.

Inicialmente, é importante esclarecer que o conceito de rede social é utilizado já há bastante tempo por campos como a sociologia e a antropologia. Porém, ao abordar o fenômeno possibilitado pelas tecnologias digitais não se trata apenas de transpor o conceito já existente para o ambiente virtual; na verdade trata-se de uma complexificação do que já existia antes (RECUERO, 2009). É plausível, portanto, primeiramente apresentar o que é o conceito de rede social para que depois se discuta sua transformação com o advento da Web 2.0. As redes sociais constituem-se como relações entre pessoas, seja em prol de uma causa própria ou de outrem, são abertas a participação de acordo com a semelhança de interesses e não possuem um fim determinado, podendo continuar existindo mesmo após terem atingido o propósito que as

originou (AGUIAR, 2006). Assim, uma rede é constituída de pessoas, ou atores, e das comunicações que se estabelecem entre elas, ou conexões. Segundo Recuero (2009), para que se possa compreender uma rede social é necessário um olhar abrangente que inclua atores e conexões e não focalize apenas uma das partes. Trata-se, portanto, de atentar aos seus elementos e a sua dinâmica.

No caso das redes sociais que se estabelecem no ambiente online, há algumas diferenças em seu processo de construção, nos atores que participam da mesma e na forma de relação entre eles. Devido a distância física envolvida nos processos de interação online, os atores passam a ser construções identitárias do espaço virtual. O ator não está apenas limitado a seus determinantes físicos, mas pode construir uma imagem de si online, um perfil próprio que pode condizer com o existente off-line ou não. Dessa forma, quer seja um blog ou uma página do Facebook, representa como aquela pessoa escolheu se apresentar online. Um mesmo ator online pode ser mantido por diversas pessoas no mundo off-line, como é o caso de páginas e blogs colaborativos (RECUERO, 2009). Retomando o exemplo da Wikipédia apresentado anteriormente, é possível afirmar que esse site representaria um ator social ao mesmo tempo em que é mantido por diversas pessoas fora do espaço virtual. Diante disso, é possível afirmar que se trata de representações de atores sociais e não dos atores em si: “(...) lugares de fala, construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade e individualidade” (RECUERO, 2009, p. 26). A maneira como um ator social será identificado muda de acordo com a plataforma da rede social, seja através de um perfil construído online ou de um link. Apesar de no mundo concreto os sujeitos também se apresentarem de formas diferentes, a determinação dada pelo elemento presencial deixa essa criação um pouco mais limitada. Ao conversar com outra pessoa no mundo off-line não parece ser possível negar aspectos da aparência física, por exemplo, enquanto que tal elemento aparece com uma flexibilidade muito maior no ambiente virtual.

Outro elemento que se altera na rede social a partir do advento da internet é a forma como as conexões entre as pessoas são estabelecidas. Se os atores criam espaços, perfis, para se expressar, a relação entre eles se dá a partir da percepção, ou seja, do que cada um recebe da expressão do outro. Com a ausência de algumas informações que estão presentes no diálogo face a face, os sujeitos passam a ser percebidos e analisados por suas palavras, as quais participam da construção das percepções que os indivíduos têm uns dos outros. Pode-se afirmar que o discurso escrito reflete a forma de uma determinada pessoa se expressar, e estabelece um determinado padrão de conexão que é reconhecido e legitimado pelos grupos sociais. É necessário então atribuir elementos e individualidade para aquele texto que ali se encontra para que a comunicação possa ser estabelecida. Daí a importância de se identificar de alguma forma,

o autor de um blog, por exemplo, mesmo que seja através de um personagem. Em algumas redes sociais é possível também criar perfis inteiros compondo imagens, vídeos e textos acerca de si. É a partir dessas manifestações que os outros podem construir uma percepção de quem são os autores e a partir daí estabelecerem uma comunicação. (RECUERO, 2009)

Nesse ponto, entretanto, é necessário fazer uma observação: a predominância da escrita online atualmente varia muito de acordo com o tipo de rede social. Inicialmente, como descrito anteriormente, havia uma hegemonia do discurso escrito nos ambientes online. Esse período remete às salas de bate papo online na qual sua única forma de identificação era um *nickname*. Com o avanço tecnológico, cada vez mais plataformas incluíram recursos de voz, imagens e vídeos. Na plataforma do Twitter, por exemplo, pode se observar esse processo. Trata-se de um microblog no qual as comunicações se dão basicamente a partir de postagens curtas que juntas constroem o sentido (SANTOS e CYPRIANO, 2014). Em sua origem, em 2009, havia basicamente apenas postagens escritas, porém, atualmente, já é possível inserir imagens e vídeos. Outro exemplo é o sucesso do Youtube, rede social na qual os usuários criam perfis e postam vídeos, bem como curtem, comentam e marcam como favoritos os vídeos de outros usuários. Apesar da existência da escrita, o foco dessa rede social está nos arquivos de vídeos. A forma pela qual as pessoas se expressam online pode se alterar, mas o processo de construir expressões de si permanece. O tema da rede social online, aqui apresentado, já aponta para dois aspectos importantes do espaço virtual: a diminuição da determinação da presença física dos seus usuários e a discussão acerca do papel das tecnologias digitais nos relacionamentos humanos. O tema do espaço virtual será apresentado mais detalhadamente a seguir para que depois se possa discutir o papel das Ciências Humanas e a Psicanálise frente a essas novas tecnologias.

2.2

O espaço virtual e suas particularidades

Ao se abordar a questão da conceituação do espaço virtual parece se estar caminhando sobre um terreno movediço. Não há delimitações claras e a bibliografia existente oscila entre uma abordagem mais filosófica do tema ou puramente técnica. À guisa de introdução, é necessário discutir a questão da virtualidade. Afinal, virtual significa uma ausência de existência real? É muito comum encontrar posicionamentos que contrastam o virtual com o real, atribuindo ao primeiro o status de falso ou ilusório. Para tais formas de pensar, ambos os termos seriam opostos e excludentes sendo impossível estar no campo da realidade enquanto

se habita o virtual. Lévy (2011) desconstrói tal pensamento ao afirmar que essa dicotomia é equivocada e que o virtual não é o irreal, mas algo que existe enquanto potência, possibilidade. Ao retomar a etimologia da palavra, derivada do termo *virtus*, que significa força, o autor argumenta que o virtual não existe em ato, mas que tende a se atualizar constantemente sem necessariamente passar pela esfera da concretude. Dessa forma, é possível afirmar que o espaço virtual existe em potência, não possuindo um referente territorial. Não se encontra nem nos computadores, nem nas redes em si, mas em um campo desterritorializado (MONTEIRO, 2007).

É importante frisar que as expressões espaço virtual e ciberespaço são utilizadas como sinônimos ao longo dessa dissertação. E para explicar o porquê de tal uso é necessário, antes de tudo, atentar para os conceitos encontrados na literatura acerca do assunto e para o emprego de tais termos. O vocábulo ciberespaço é uma palavra utilizada para se referir ao universo das redes digitais (LÉVY, 2010). Ao se refletir acerca da relação entre internet e ciberespaço é possível afirmar que ele surge e é possibilitado pela rede, não sendo, portanto, termos equivalentes. Dessa forma, o ciberespaço pode ser definido como “o espaço de comunicação aberto pela intercomunicação mundial de computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2010, p. 94). Para esse autor, o ciberespaço está em constante evolução tendo se tornado universal na medida em que se encontra em constante expansão, atingindo um número crescente de pessoas. Historicamente, o termo foi primeiramente utilizado por William Gibson na obra de literatura *Neuromancer*, e podia ser compreendido como: “uma representação física e multidimensional do universo abstrato da ‘informação’. Um lugar para onde se vai com a mente catapultada pela tecnologia, enquanto o corpo fica para trás” (GIBSON, 2003, p. 5-6). Embora essas conceituações partam de campos de saber diferentes, isto é, a filosofia e a literatura, ambas trazem em comum a ênfase na menor participação e determinação da concretude ou do referencial físico.

Já o termo espaço virtual, apesar de não apresentar conceituações tão bem demarcadas quanto o ciberespaço, é utilizado com frequência para designar o mesmo espaço. Turkle (1995), por exemplo, fala em mundos virtuais pelos quais se navega e vive quando se está conectado à rede mundial de computadores, e emprega ciberespaço para descrever estas experiências: “o uso do termo ciberespaço para descrever mundos virtuais nasceu da ficção científica, mas para muito de nós o ciberespaço é agora parte da rotina do cotidiano” (TURKLE, 1995, p. 37). Por sua vez, Henriques e Dodebel (2013) também utilizam, ao discutirem o papel das representações sociais online, o termo ambientes virtuais para se referir ao ambiente interacional gerado pela internet: “Essas representações de nós mesmos, que não são exclusivas dos ambientes virtuais, mas fazem parte da vida, são presentes na internet (...)” (HENRIQUES

e DODEBEL, 2013, p. 270). O que parece relevante destacar é o fato de que seja empregando a expressão ciberespaço ou espaço virtual se está se fazendo referência a esse ambiente de sociabilização que emerge a partir da internet.

Como todo ambiente, o espaço virtual possui suas próprias regras e uma lógica de funcionamento. Apesar de manter relações com o mundo concreto, na medida em que depende de infraestruturas materiais para sua existência e acesso, não possui as mesmas exigências que ele. Nesse sentido,

“(...) a internet não criou um mundo paralelo sem conexão com o mundo ‘real’, nem gerou uma realidade ‘virtual’ que substituísse aquela característica do mundo físico. Criou, sim, um espaço alternativo que embora tendo um relativo grau de independência em relação ao espaço ‘físico’, com ele interage permanentemente”. (NICOLACI-DACOSTA, 2006a, p. 35)

Diferentes plataformas podem ter maior ou menor semelhança com a realidade off-line. Um exemplo são as redes sociais em que se propõe a criação de um perfil, ali é possível construir toda uma história sobre si, independente se ela corresponde ao que é vivido no mundo físico ou não. Já num sistema em rede como o de uma universidade, por exemplo, não se tem tanta flexibilidade já que o usuário se encontra atado ao seu papel de aluno ou funcionário ao fazer o *login*. Trata-se de um espaço que possui realidade, porém com formas diferentes de ser habitado e de se estabelecer trocas, como visto no tópico anterior acerca das redes sociais. Lévy (2010) elenca alguns tipos de comunicação que existem no ciberespaço, dentre eles o acesso a distância e transferência de arquivos e o correio eletrônico. Ambos retomam a marca da desterritorialização que parece ser um fator determinante do espaço virtual. Tais dados não habitam um espaço físico específico, porém possuem uma existência outra.

Esse ambiente desterritorializado também relativiza, portanto, as distâncias: próximo e distante passam a ser demarcações mais fluídas já que em um click é possível se conectar e ter acesso a informações de lugares que estão há milhares de quilômetros de onde o usuário se encontra (FRAGOSO, 2000). Não se trata, entretanto, de afirmar que o ciberespaço aboliu completamente a noção de distância, mas que a flexibilizou trazendo uma sensação de maior proximidade. Ao realizar uma vídeochamada do Brasil com um amigo que se encontra na Alemanha, por exemplo, é possível ter a sensação de se estar mais próximo, mesmo que momentaneamente. Aqui, é importante demarcar que as percepções de espacialidade se estabelecem no ciberespaço de maneira similar ao que ocorre no mundo físico. No território concreto, a percepção de espaço se dá através da relação que os diferentes elementos estabelecem entre si. Dessa forma, podemos olhar um todo, um conjunto, e construir uma noção de totalidade do espaço, essa é uma perspectiva relacional de espaço. O mundo virtual sob a

lógica da Web, como foi visto anteriormente, é construído por várias páginas que se interconectam. Logo, a noção de espaço no universo online é constituída a partir da relação entre essas diversas páginas (FRAGOSO, 2000).

É justamente essa característica da falta de referencial físico que facilita a ampliação de possibilidades, suas diversas potencialidades. Reafirmando tal pensamento, Monteiro (2007) aponta que justamente por existir em um local indefinido, sem existência física demarcada é que o espaço virtual é cheio de devires e possibilidades. Existe uma lacuna, um espaço no qual é possível criar e se reinventar constantemente já que não há as mesmas exigências do relacionamento face a face. É possível construir um personagem para si num perfil de uma rede social e no dia seguinte deletar tudo e criar outro. Ou então manter seu perfil pessoal e um outro no qual a pessoa se apresenta diferentemente. No mesmo caminho desse raciocínio, podemos dizer que o virtual, devido a suas múltiplas potencialidades, está constantemente se reinventando, ou seja, há uma constante mutabilidade. Tal dinâmica aponta para outro fator que aparece de forma significativa no espaço virtual que é a criatividade. Nesse sentido, a imprevisibilidade do ciberespaço e sua constante mutação convidariam seu usuário a ser criativo e preencher determinadas incertezas acerca do outro com seu próprio conteúdo imaginativo. Muitas vezes é impossível saber totalmente se aquele indivíduo que se conhece online é quem ele diz ser. Mas é justamente essa incerteza que deixa um espaço para se construir uma imagem de si e também para o interlocutor criar e fantasiar em cima das informações que já possui.

É relevante frisar que tal indeterminação inerente ao espaço virtual não é sempre vista como algo positivo ou como um simples convite a criatividade. Muitas vezes pode ser sentida pelas pessoas como ameaçadora e recebida com um determinado grau de desconfiança. Na pesquisa empírica conduzida por Romão-Dias (2007), alguns frequentadores de salas de bate papo online pareciam sentir tal incerteza como algo positivo, enquanto para outro grupo ela aparecia como perigosa ou assustadora. Com um número tão grande de usuários, torna-se difícil taxar a experiência de todos de uma mesma maneira. Para alguns o grande alcance do espaço virtual surge como tentador; para outros tal característica é motivo de receio. O que parece se manter inegável é o fato de que esse novo espaço de sociabilização, ou essa “plataforma de vida”, na visão de uma autora que será apresentada mais adiante, tem uma influência direta nos sujeitos e é influenciado por eles. No próximo tópico será discutida a relação entre o mundo virtual e as Ciências Humanas, e como diversas correntes se sentiram intrigadas e dispostas a pensar tal espaço. Para além de buscar uma posição otimista ou pessimista em relação ao ciberespaço, o que se busca elucidar aqui é como esse ambiente se tornou um tema rico para as Ciências Humanas, assim como para a Psicanálise.

2.3.

O espaço virtual e a internet em foco: um convite às Ciências Humanas

As Ciências Humanas como a Sociologia, a Antropologia e a Psicologia comumente se propõem a investigar os mais diversos campos que dizem respeito ao indivíduo e a sociedade. É usual, portanto, que diante de transformações sociais tais campos procurem diversas formas de investigar tais mudanças. Quando se fala de um objeto tão mutável quanto o ser humano e seu extenso gradiente de experiências, uma dificuldade que se apresenta é a de se elencar categorias de análise que deem conta do estudo. Uma pergunta que parece estar sempre presente é: será que é possível utilizar as teorias já existentes para abordar situações aparentemente novas? Há múltiplos posicionamentos em relação a tal questão.

Antes que se possa apresentar as diferentes posturas que alguns teóricos e pesquisadores de campo decidiram adotar frente às transformações acarretadas pelos avanços tecnológicos, é necessário discutir por quê a internet e o espaço virtual se constituem como objetos de investigação para as Ciências Humanas. Ao longo do capítulo foram explicitadas a forma de funcionamento e a conceituação desse novo espaço de comunicação. O ciberespaço está cada vez mais presente no cotidiano e transformando a maneira pela qual as pessoas estabelecem relações. Se no início a internet se inseria num contexto mais profissional e especializado, agora ela abrange os momentos de lazer e as mais diversas esferas da vida humana. Logo, pode-se afirmar que é a partir da relevância que a tecnologia tem para a sociedade e o cotidiano, bem como de sua influência nos modos de ser, agir, pensar e se perceber das pessoas, que ela se torna um rico objeto de pesquisa para as Ciências Humanas. Novas dinâmicas sociais, como a Globalização, por exemplo, foram geradas graças à evolução de tecnologias da informação como a internet.

Diversos estudiosos se dedicaram a investigar as transformações sociais que emergem como resultado desses processos, cada um se posicionando de uma determinada maneira. Debord (1997) frisou o caráter de espetáculo de uma sociedade na qual a mídia passa a ser a instituição central e onde as relações sociais passam a ser mediadas por imagens criadas por ela. A mídia é potencializada com o advento das novas tecnologias, estando cada vez mais presente no cotidiano. Nessa sociedade do espetáculo, conforme foi chamada pelo autor, haveria uma exacerbação do individualismo, com reflexos nas relações sociais que perderiam em espontaneidade por procurarem se espelhar cada vez mais nas imagens transmitidas pela mídia. Já Bauman (2007) postulou o conceito de sociedade líquida na qual há o imperativo da

constante mudança e fragilidade dos laços sociais devido à aceleração provocada por tais adventos. Esses autores, são exemplos de que a evolução tecnológica e todas as mudanças acarretas por ela se tornaram um elemento importante na análise da nova sociedade que parece emergir nesse contexto. Nesse sentido, Leitão (2003) afirma acerca da produção científica contemporânea que “(...) o recente desenvolvimento das tecnologias da informação é utilizado como elemento fundamental para a reflexão sobre as transformações na produção de conhecimentos científicos” (p. 18). Diante disso, é possível afirmar que as novas tecnologias, e a internet como parte delas, constituem um rico objeto de estudo pelo qual se pode buscar compreender o homem e a sociedade.

Lévy (2010) propõe que a partir dessa nova zona de comunicação que é estabelecida pelos avanços tecnológicos, o ciberespaço, surge a cibercultura, ou cultura digital, nascida da mescla entre tecnologia e vida cotidiana. Para o autor, há uma nova economia cognitiva advinda dessa união que inclui modos de pensar, ser e agir, bem como técnicas e práticas que advém da constante expansão do ciberespaço. À cibercultura se atribui a característica de universalidade não totalizante. Na medida em que o espaço virtual se encontra em constante expansão, pôde-se atribuir a ele o aspecto universal, já que possui cada vez mais um alcance mundial. Logo, a cultura que advém dele seria igualmente marcada por essa característica, já que seu alcance também é expandido juntamente com o espaço virtual. Porém, trata-se de um universal não totalizante, pois não possui um conteúdo particular e central que o limite ou determine, e está, assim como o ciberespaço, sempre se reorganizando, reinventando:

(...) trata-se de um universo indeterminado e que tende a manter sua indeterminação, pois cada novo nó da rede das redes em expansão constante pode tornar-se produtor ou emissor de novas informações, imprevisíveis, e reorganizar uma parte da conectividade global por sua própria conta (LÉVY, 2009, p.113)

Dessa forma, é possível observar que se a evolução tecnológica é capaz de criar uma forma de cultura própria como aponta Lévy (2009), logo ela é capaz de provocar uma verdadeira revolução nas formas de estruturação da sociedade. O autor, no caso, se posiciona mais como um entusiasta da internet, enfatizando as diversas oportunidades por ela criadas e o caráter de democratização da informação e cooperação que surgem na web. Porém, tal posição não é unânime dentre os pesquisadores do campo, já que cada um assume uma postura diante da novidade. O que parece ser consenso é a necessidade e a importância de se estudar as modificações geradas pelo surgimento e a evolução da internet. Neste ponto, a contribuição de Lévy é riquíssima não apenas em seu campo de atuação, a filosofia, como para outras áreas que se propõe a pensar sobre o tema.

Outro pesquisador que se dedicou ao trabalho de estudar a sociedade pensando a evolução tecnológica e a internet como elementos centrais foi Manuel Castells (2012). Para situar sua produção científica é preciso notar que suas ideias têm como precursoras as concepções de McLuhan, que já apontavam, desde a popularização da televisão, a necessidade de se observar as grandes transformações geradas por novas tecnologias. Sua extensa obra se configura, portanto, como uma contribuição de valor inestimável para aqueles que buscam estudar as tecnologias da informação como categoria de análise para a sociedade. É na área das ciências sociais que se dá a maior contribuição de Castells, dedicada à tarefa de analisar a sociedade contemporânea a partir do ponto de vista de que ela teria se transformado numa rede mundial de interconexão. Para o autor, há uma verdadeira revolução em curso, comparável à Revolução Industrial em termos de amplitude e importância. Não é o caso apenas de modificações dentro da Modernidade, mas de uma nova sociedade, que ele denomina sociedade em rede, que surge nesse momento histórico de transformações. Dessa forma, Castells (2012) defende que há um ponto de descontinuidade na história que é provocado pelas novas tecnologias. Uma característica de mudança nessa nova estrutura social seria que a informação passa a assumir um papel central e a se tornar a matéria prima da sociedade contemporânea. Tal obra se configura como mais um exemplo de que é possível pensar o âmbito social e, logo, as relações humanas, tendo a internet como um elemento central de análise. (LEITÃO, 2003)

Agora que foi explicitada a possibilidade de se estudar as relações humanas a partir da internet e suas transformações, ainda resta outra questão a ser abordada: quais teorias seriam capazes de dar conta de tal fenômeno? Nesse quesito, também há diferentes posições entre os pesquisadores. Alguns defendem que apenas novas teorias poderiam abordar com rigor a nova forma de subjetividade que parece emergir daí. No campo da Psicologia, uma importante contribuição está na obra de Nicolaci-da-Costa (2006a) que afirma que a internet, e, por conseguinte o espaço virtual, criou uma nova plataforma de vida ao permitir que as paixões humanas tivessem um novo espaço para existir. Se no ciberespaço se tornam possíveis a expressão de si e diversos tipos de relacionamentos, então toda uma experiência relacional passa a ser vivida nesse ambiente, e por isso ele passa a ser um novo suporte para a vida. Segundo a autora esse, aliás, é o real motivo da popularidade da rede: “É na qualidade de um novo suporte para as atividades e paixões humanas que a Internet acabou penetrando em todo tecido social contemporâneo (...)” (NICOLACI-DA-COSTA, 2006a, p. 29). Dentro desse contexto, ela acredita que é necessária uma nova teoria para dar conta do que ela defende ser uma nova organização subjetiva que advém dessa penetração do espaço virtual no cotidiano (NICOLACI-DA-COSTA, 2006b). Não seria possível então olhar os fenômenos contemporâneos com as lentes das teorias mais antigas, já que se trataria de uma subjetividade nova.

Numa perspectiva similar a de Nicolaci-da-Costa, a psicóloga americana Sherry Turkle (1995) se dedica a estudar os chamados efeitos da tecnologia nas pessoas. Apesar de começar com uma visão bastante entusiasta da tecnologia, a autora passa a assumir um ponto de vista mais pessimista com o passar dos anos. Independentemente de tal fato, seu extenso trabalho propõe um novo olhar para o homem influenciado pela internet. Durante sua pesquisa acerca dos MUDs¹, que se constituíam como verdadeiros mundos virtuais, Turkle (1995) pode perceber nas entrevistas com os seus usuários o que parecia ser uma nova forma de subjetividade. Inspirada por falas de seus entrevistados, ela propôs a ideia de um eu que na verdade se enxerga como múltiplo. Uma dessas falas afirmava: “Eu consigo me ver como dois, ou três ou mais. E apenas ligo uma parte da minha mente e depois outra quando vou de janela em janela.” (TURKLE, 1995, p. 132, tradução minha) ². Diante de tal expressão, é proposta, portanto, a metáfora do Windows para pensar a subjetividade contemporânea. Ela consistiria em um sujeito contemporâneo que se percebe como tendo diferentes eus e que, portanto, é descentrado, em contraste com a concepção de sujeito da modernidade que parecia entendê-lo como um ser mais coeso e nuclear. Para Turkle (1995), esse novo sujeito navegaria de eu em eu, de maneira similar com a que muda de janela em janela no sistema operacional Windows. Tal fenômeno não viria acompanhado do sentimento de fragmentação ou de dissociação. Não se trata de um eu que se divide em vários, mas de uma noção de si que é composta por diversos eus. A identidade do sujeito no computador se daria pela soma dessas múltiplas presenças *online*. Dessa forma, “a prática de vida do Windows é a de um eu descentrado que existe em diferentes mundos e desempenha muitos papéis ao mesmo tempo” (TURKLE, 1995, p. 140)³. A metáfora proposta por Turkle traz interessantes elucidções, mas contém um problema. Se for abolida a noção de um sujeito nuclear, resta ainda uma indagação a ser feita: afinal quem muda de “eu” como quem muda de janela? Tal questão permanece sem resposta na obra da autora.

Assim como alguns pesquisadores escolhem propor novas teorias e novas concepções de subjetividade para abordar o fenômeno contemporâneo, permeado pelas tecnologias digitais,

¹ Multi Users Domain, jogos *online*, herdeiros dos rpg de mesa, nos quais se cria um personagem para viver as aventuras e desafios por eles propostos, além disso podem socializar e encontrar outros jogadores nessa plataforma. (TURKLE, 1995)

² “I can see myself as being two or three or more. And I just turn on one part of my mind and then another when I go from window to window.”

³ “The life practice of windows is that of a decentered self that exists in many worlds and plays many roles at the same time.”

outros preferem um caminho diferente. Eles optam por fazer uso de algumas teorias já existentes, com as devidas adaptações, para então pensar o homem atravessado pela internet e demais tecnologias a ela relacionadas. No tópico seguinte serão apresentados alguns autores que escolheram utilizar a teoria psicanalítica no processo de investigação do sujeito e das relações contemporâneas. É importante ressaltar que as articulações entre espaço virtual e espaço potencial serão explicitadas mais detalhadamente no último capítulo dessa dissertação.

2.3.1.

O espaço virtual e a internet em foco: um convite à psicanálise

Desde o surgimento do conceito de inconsciente tal como formulado por Sigmund Freud (2001) em 1900, a psicanálise vem passando por um processo de aprimoramento e transformações. E é graças a sua possibilidade de adotar novas proposições dentro da teoria inicial que hoje é possível abordar diversos temas pelo viés psicanalítico. Com a contribuição de diferentes autores pós-freudianos se tornou possível pensar mais rigorosamente a psicanálise com psicóticos e crianças, a exploração dos primórdios do desenvolvimento e a abordagem dos casos chamados “difíceis”, tais como a patologia *borderline*. E tal como fez o fundador da psicanálise nos seus textos sobre cultura, como, por exemplo, em “O mal-estar na civilização” (FREUD, 1930/2010), é possível utilizar essa teoria para pensar a sociedade, as relações sociais e sua forma de estruturação.

Com as rápidas e diversas transformações na sociedade, o sujeito contemporâneo se vê diante de questões diferentes daquelas que existiam na modernidade, e a psicanálise tem se proposto a abordar diversos temas que parecem fervilhar nesse contexto. Um exemplo disso pode ser visto no texto de Costa (2007) no qual ele aborda o tema da neurociência, partindo da crítica ao chamado sujeito cerebral que teria todas as suas paixões e vivências localizadas em alguma parte do cérebro. Com pertinentes pontuações, o autor questiona um estudo que tinha como objeto o cérebro de uma pessoa apaixonada. Se a experiência do apaixonamento é algo tão subjetivo, se o próprio sujeito pode não saber se está ou não apaixonado, e se a própria ideia do amor romântico é algo socialmente construído, como fazer um experimento objetivo com cérebros “apaixonados”? Tais ponderações apresentadas pelo autor apontam os problemas de se enxergar o homem reduzindo-o a um mero funcionamento neuroquímico, tal como pretendem determinadas teorias neurocientíficas. Dessa forma, Costa (2007) valoriza o fator subjetivo existente na experiência humana, questionando algumas abordagens objetivas e reducionistas. Esse é apenas um exemplo de uma resposta da psicanálise a um pensamento contemporâneo que é a neurociência.

Joel Birman (2012) se propõe igualmente a pensar a contemporaneidade, porém pelo viés das diferentes pressões que o indivíduo enfrenta atualmente. Partindo daquilo que foi proposto por Freud em *O mal-estar na civilização*, ou seja, uma tentativa de compreender o mal-estar na sociedade moderna, Birman considera que na contemporaneidade este sofrimento não seria mais proveniente da censura das pulsões sexuais em prol da vida em sociedade. Segundo ele, o mal-estar agora estaria caracterizado pelo imperativo da felicidade, que deixaria pouco espaço para as angústias e sofrimentos tipicamente humanos. O desprazer não é mais tolerado e deve ser rapidamente superado, em um processo onde muitos buscam as saídas mais rápidas, tais como as drogas lícitas e ilícitas, cartomantes, autoajuda, dentre outros. Haveria, portanto, uma busca por respostas no ambiente externo, advindas de fora do sujeito, e uma rejeição da introspecção. Birman (1997) também aborda mais diretamente a questão da tecnologia nos relacionamentos contemporâneos. Ao promover uma análise do filme “Denise está chamando”, no qual um grupo de pessoas estabelece relações necessariamente mediadas pela tecnologia, o autor aponta que a lógica maquínica na sociedade pós-moderna se choca com a lógica pulsante do sujeito e por vezes a supera, pois a tecnologia afastaria a pessoa do desejo e da vida. Esse tipo de comunicação à distância, via internet e telefone, poderia ser solitária e promover um distanciamento do contato físico. Tal uso da internet daria espaço para a lógica maquínica penetrar nos relacionamentos interpessoais, tornando-os enfraquecidos de afeto e, dessa maneira, esvaziados. Tal ponto de vista um tanto quanto pessimista, entretanto, acaba por desconsiderar as possibilidades criativas e de conexão entre as pessoas geradas pela rede.

Tomando o espaço como um elemento central para evidenciar algumas mudanças no mundo contemporâneo, Kallas (2016) se utiliza da psicanálise para também pensar as novas formas de mal-estar do sujeito. Devido ao que considera um excesso de exposição da vida privada na rede, o mundo virtual teria se tornado uma vitrine que representa a vivência atual. As dores, os sofrimentos se encontrariam todos compartilhados, expostos, vivenciados junto com outras tantas pessoas. Retomando, o que já havia sido proposto por Birman (2012) acerca dos excessos vividos pela incapacidade de tolerar a dor, a autora evidencia que o modelo freudiano de subjetividade no qual está presente a lógica conflito entre desejo e interdito tenderia a desaparecer. Como a introspecção teria sido relegada a um segundo plano, a resolução do conflito, que seria através do pensamento, estaria fortemente prejudicada. Essa desvalorização da introspecção também se apresentaria na clínica através da dificuldade da livre associação e do empobrecimento da linguagem.

Porém, nem todos os psicanalistas que se propõem a pensar a internet tem a mesma visão negativa e de desafetamento no que se refere às experiências virtuais. Alguns procuram enfocar saídas criativas construídas pelos usuários para lidar com esse novo espaço de vida.

Romão-Dias (2007), por exemplo, se dedicou a investigar a percepção de diversos usuários de salas de bate papo *online*, sustentando com seu estudo este ponto de vista mais afirmativo. Na época em que a pesquisa foi desenvolvida, tais ambientes virtuais eram extremamente populares e despertavam diversas reações na população em geral, nem todas positivas. Porém, a partir das falas dos entrevistados, surgiu um grupo de pessoas que não parecia sentir os chats *online* como ambientes hostis, ameaçadores ou falsos. Nesses locais, as pessoas se identificavam principalmente através de *nicknames* que funcionavam como apelidos para si. Era difícil, ou até impossível, checar se o que o outro usuário apresentava de si era real no mundo off-line. Para um primeiro grupo de sujeitos, essa incerteza acerca do outro gerava desconfiança e a internet parecia criar relações pouco sólidas e falsas. Para um segundo grupo, no entanto, esse espaço virtual, justamente por sua indeterminação, ofereceria uma oportunidade para testar novos comportamentos, outras versões de si mesmo. Havia pessoas com diferentes nicks e cada um deles apresentava um traço de personalidade diferente que podia, ou não, ser incorporado pela pessoa no seu dia a dia off-line. A autora usou o conceito winnicottiano do brincar para pensar esse comportamento do segundo grupo, no qual os sujeitos pareciam brincar de ser nesse espaço virtual, experimentando diferentes comportamentos e versões de si. O espaço virtual, nesse caso, se apresenta com menos exigências que a vida off-line, mas nem por isso a vivência dessas pessoas seria falsa.

Também se utilizando de conceitos winnicottianos, Carvalho (2015) apresenta em seu artigo a necessidade de se pensar a utilização de redes sociais por adolescentes. Partindo de sua prática clínica, a autora ilustra com dois casos como o espaço virtual dessas redes pode se assemelhar ao espaço potencial. Um dos casos em questão tratava-se de uma paciente de 19 anos que possuía em casa um ambiente considerado pouco favorável para seu desenvolvimento. Sua mãe afirmava que desde seu nascimento ela era uma criança estranha e tal adjetivo marcou pesadamente a autoimagem da paciente que, segundo a autora, acabava assumindo pra si tal referência. “Era como se Aline presentificasse com seu sintoma a fala materna.” (CARVALHO, 2015, p. 93). A jovem, que apresentava problemas para se relacionar com as pessoas e uma total submissão à fala dessa mãe, encontrou na rede social um espaço no qual pudesse ser outra coisa que não a estranha. Naquele espaço, ela pode começar a travar contato com outras pessoas e testar outras versões de si mesma. Dessa forma, “sentia que ali, naquele espaço virtual, poderia tentar experimentar novas possibilidades de si mesma, para além do lugar outrora marcado, e ocupado por ela, pois se comunicava com pessoas diferentes do seu cotidiano (...)” (CARVALHO, 2015, p. 95).

Diante do exposto, pode-se observar que a psicanálise, e a teoria winnicottiana propriamente dita, é uma opção de abordagem para a vivência marcada pela internet e do lugar

do espaço virtual no cotidiano. A escolha por trazer posicionamentos tanto negativos quanto um pouco mais positivos se deu para marcar a aplicabilidade da teoria psicanalítica seja por qual ótica se opte por observar o mundo contemporâneo. Nesse capítulo foi apresentado o espaço virtual, seu surgimento, características e importância para a atualidade. Entretanto, antes que seja possível entrar numa articulação mais definitiva entre o espaço virtual e o espaço potencial, será analisado no próximo capítulo no que consiste esse conceito proposto por Winnicott.

3.

O espaço potencial na perspectiva winnicottiana

No presente capítulo será apresentado o conceito de espaço potencial dentro da perspectiva winnicottiana. Será explicitado o processo de constituição do espaço potencial no indivíduo e sua permanência como um local de relaxamento e importância para uma vida adulta considerada sadia. Posteriormente, no capítulo seguinte, o conceito será articulado à questão das redes sociais *online*, um fenômeno contemporâneo, e a experiência de alguns usuários na rede.

D. W. Winnicott revolucionou o pensamento psicanalítico acerca dos primórdios do desenvolvimento humano. Suas ideias obtiveram tamanha abrangência que até mesmo o público leigo, pais e educadores, por exemplo, tiveram acesso a elas. O uso de uma linguagem aparentemente simples facilitou essa difusão e o aumento do interesse geral por sua obra. Além de psicanalista, o autor era pediatra, fato que o beneficiou, pois permitiu que acompanhasse de perto o desenvolvimento de vários bebês, incluindo recém-nascidos, e crianças. Portanto, a observação clínica direta das mães e seus filhos configurou-se como um palco para a construção de seu pensamento.

Todo esse *background* clínico fez com que Winnicott pudesse constatar que diversas questões e fenômenos que se manifestam na vida adulta têm origem nas experiências mais primitivas do amadurecimento emocional, ou seja, nos primeiros momentos de vida. Num contexto psicanalítico, em que tudo parecia ter origem na problemática edípica, o autor voltou sua atenção para a primeira infância. Para ele, nada do que ocorreu no desenvolvimento primitivo é perdido, logo tudo que é vivido nesse período é de extrema importância para a vida adulta também. Diante disso, apesar das influências de Klein em seu percurso, vários de seus conceitos apresentam uma marca de grande originalidade.

Um de seus conceitos mais amplamente conhecidos é o de objetos e fenômenos transicionais. É comum algumas pessoas simplificarem o tema ao se referirem ao objeto transicional como o ursinho preferido da criança, o que não é de todo um erro, porém a complexidade da proposição se estende para além disso. Mais do que apenas descrever a relação do infante com um objeto real querido, o autor vê nele todo um conjunto de experiências ligadas ao processo de separação da mãe e à instauração de uma dependência relativa. Esses processos inauguram uma terceira área da experiência, denominada espaço potencial, que se situa entre a realidade psíquica interna e o mundo externo objetivamente percebido. Abram (2000, p.253) o define como o local “em que ambas realidades encontram-se e separam o interior do exterior”.

Esse espaço, na saúde, permanece ao longo da vida adulta e se configura num local de relaxamento, o qual proporciona alívio para a tensão proveniente da necessidade de manter separadas fantasia e realidade concreta. De maneira inovadora, o autor introduz a ideia de paradoxo na qual um objeto é ao mesmo tempo interno e externo. A noção de paradoxo se faz tão essencial em sua teoria que Ogden (2015, p. 2523) afirma: “Muitas das contribuições clínicas e teóricas mais valiosas de Winnicott estão na forma de paradoxos que ele nos pede para aceitar sem solucionar, pois a verdade do paradoxo não está em nenhum de seus pólos mas no espaço entre eles”.

Na teoria do amadurecimento emocional proposta por Winnicott, vários fenômenos ocorrem de forma superposta. Porém, um ponto importante a ser ressaltado antes de elucidar melhor o conceito de espaço potencial é o fato da grande importância que a mãe, ou aquele que desempenha essa função, tem nos períodos iniciais de vida. Nesse momento primitivo, o ambiente se torna um elemento fundamental para proporcionar o bom desenvolvimento do bebê; a sua falha constituiria a etiologia de diversas psicopatologias (BLEICHMAR e BLEICHMAR, 1992). De acordo com Garcia (2007), a tarefa de relacionar dentro/fora, mundo interno e realidade compartilhada, se inicia na relação mãe e bebê característica dos primórdios do desenvolvimento. Tal dinâmica entre mundo externo e interno estará sempre presente ao longo da vida, e será retomada no conceito de espaço potencial, zona que se configura como uma sobreposição de realidade e fantasia. Portanto, para que se possa abordar qualquer fenômeno que tem início na primeira infância, é preciso falar da mãe e de sua capacidade (ou ausência dela) de promover o desenvolvimento saudável. Dessa forma, a mãe suficientemente boa se configura como um solo fértil necessário para a constituição do espaço potencial. Conforme afirmado anteriormente, nada que acontece durante os primórdios da vida se perde, mas continua se fazendo presente de forma consciente ou inconsciente na vida do sujeito.

3.1.

A construção de um ambiente suficientemente bom: a preocupação materna primária e a dependência absoluta

Para que possa haver um bom desenvolvimento emocional primitivo, é necessário que haja um solo fértil, um meio capaz de promover saúde e deslançar o potencial para o desenvolvimento presente em cada sujeito. Por se tratar de um teórico das relações objetais, para Winnicott o ser humano nunca está completamente independente do outro. A maturidade humana não é apenas um crescimento pessoal, mas também um processo de socialização

(WINNICOTT, 1983). Nesse contexto, a mãe possui uma participação ativa e se constitui ela mesma como parte fundamental desse processo e na manutenção da continuidade do ser da criança. É importante frisar que Winnicott pensa o processo de maturação como uma caminhada que parte da dependência absoluta do meio rumo à independência. O autor não trabalha com a ideia de fases evolutivas, mas com conquistas que sobrepõem e que podem estar presentes em qualquer momento da vida, em uma perspectiva construtivista e não evolucionista.

Algumas condições específicas se fazem necessárias nestes primórdios para que a mãe se torne um ambiente suficientemente bom, capaz de ativar o potencial para o desenvolvimento. É importante ressaltar que, para o autor: “(...)o ambiente não faz a criança. Na melhor das hipóteses possibilita à criança concretizar seu potencial” (WINNICOTT, 1983, p. 81). Tais condições são de extrema sutileza, como por exemplo a capacidade de estar tão identificada ao bebê que lhe é possível saber o motivo de seu choro, e podem passar despercebidas pelo observador comum. Entretanto, possuem caráter decisivo para o bom processo de maturação infantil. Winnicott se dedica a examinar tais condições na experiência que conceituou como preocupação materna primária e que serão abordadas a seguir.

Em sua conferência intitulada “A mãe dedicada comum”, publicada postumamente, Winnicott (1986) já esboça seu pensamento acerca do estado em que, se tudo correr bem, uma mãe geralmente entra ao final de sua gravidez e durante as primeiras semanas de vida do bebê. Nesse texto, o autor enfatiza que essa vivência de profunda identificação com o bebê não pode ser ensinada, mas que as mães a desempenham naturalmente. Quando há uma cobrança consciente e intelectualizada para exercer a função já há um certo prejuízo na espontaneidade desse estado. “É nesse ponto que ela não pode aprender nada nos livros” (WINNICOTT, 2012, p. 4). É importante frisar novamente que ao se utilizar o termo mãe, se está fazendo alusão à uma função materna que pode ser desempenhada pela genitora ou não. Para o autor, seria teoricamente mais fácil para a mãe biológica assumir esse lugar pois todo o período de gestação, que inclui alterações físicas em seu corpo, pode facilitar uma identificação. Mas a mesma não é uma regra, há a possibilidade de ocorrer ou não.

Trata-se de um período em que ocorre algo como uma indiferenciação entre a mãe e seu infante, estado do qual ela naturalmente se recupera gradualmente. A despeito disso, Winnicott (2012, p. 4) afirma: “comumente a mãe entra numa fase, uma fase da qual ela comumente se recupera nas semanas e meses que se seguem ao nascimento do bebê, e na qual, em grande parte, ela é o bebê e o bebê é ela”. Essa condição de grande sensibilidade é esperada e natural, porém se assemelha a uma patologia e assim o seria se não existisse uma gravidez, ou uma criança a ser cuidada (WINNICOTT, 2000, p. 401). A mãe é capaz de fazê-lo não porque alguém a ensinou, mas porque ela mesma já foi um bebê e traz consigo memórias dessa

experiência e de quem a cuidou. É a memória inconsciente de já ter vivenciado essa fusão na vida antes que facilita, ou não, dependendo da qualidade dessa experiência no passado, a capacidade de entrar em preocupação materna primária. É também importante que a mãe tenha o suporte de um terceiro, como o pai por exemplo, para que ela possa se dedicar inteiramente, durante um determinado período, aos cuidados da criança. Nesses momentos iniciais, a mãe-ambiente não deve ter outras preocupações além de seu bebê.

Quando a mãe é capaz de adentrar esse estado, ela se encontra em profunda identificação com o bebê, pode-se dizer que ambos se encontram em uma unidade dual. Do ponto de vista físico, são duas pessoas, porém do ponto de vista psicológico são uma só. Para o ambiente trata-se de uma vivência fusional com o bebê, enquanto que para ele se trata de uma experiência simbiótica. Ogden (2015) afirma que não se trata apenas da junção dos dois, mas sim do surgimento de algo novo: “Uma nova entidade psicológica é criada pela mãe e pelo bebê, que não é resultado de um processo de simples soma das partes. A situação assemelha-se mais à interação de dois elementos reagindo um com o outro para gerar uma nova entidade, um composto.” (p.2557). A mãe que é capaz de entrar em unidade dual, sabe exatamente o que seu filho precisa, e é capaz, portanto, de identificar e atender às necessidades dele.

Em “A Preocupação Materna Primária” (1956/2000), Winnicott apresenta de maneira mais desenvolvida seu conceito acerca dessa fase inicial do relacionamento mãe e bebê. Nesse texto, ele afirma que se por parte daquele que exerce a função materna ocorre uma identificação com a criança - até porque, como afirmado anteriormente, essa pessoa já foi um bebê um dia e carrega consigo as marcas desta experiência -, da parte do lactente o que se sucede é uma dependência em relação ao cuidador, posto que ele ainda não tem um ego inteiramente formado para sustentar um acontecimento de tal complexidade. “A dependência não implica em identificação, pois esta constitui um fenômeno complexo para que o localizemos nos primeiros estágios de vida do bebê” (WINNICOTT, 2000, p. 400). Nesse momento, então, dizemos que o lactente vive um processo de dependência absoluta em relação ao ambiente, pois sem ele o infante não é capaz de sobreviver. Para a mãe, o processo identificatório pelo qual ela está passando é em parte consciente, mas também possui aspectos profundamente inconscientes.

O autor sustenta, portanto, que para que o bebê possa se desenvolver de forma saudável o ambiente deve ser suficientemente bom. Esse ambiente é justamente aquele proporcionado pela mãe, ou aquele que exerce tal função, quando ela se mostra sensível às necessidades do lactente. “Existe algo que chamamos de ambiente não suficientemente bom, que distorce o desenvolvimento do bebê, assim como existe o ambiente suficientemente bom, que possibilita ao bebê alcançar, a cada etapa, as satisfações, ansiedades e conflitos inatos pertinentes.” (WINNICOTT, 2000, p. 399). Não se trata de uma relação mãe-bebê isenta de falhas, afinal

nenhum cuidador humano pode ser completamente perfeito, mas não se deve fracassar mais do que a criança pode suportar. A mãe suficientemente boa que está em sintonia com seu filho, consegue, portanto, saber o que ele necessita e quando deve apresentar o objeto de satisfação. Ela se torna, por exemplo, sensível ao choro de seu infante de modo a saber se trata-se de sono, fome ou apenas vontade de um acalento.

Ao se adaptar ao lactente e fornecer exatamente aquilo que atende às suas necessidades, a mãe o está protegendo da percepção antes do tempo de ser um indivíduo separado (OGDEN, 2015). O desejo, quando sentido antes da formação de um eu, é vivenciado como algo externo, como uma invasão, posto que o bebê ainda não diferencia o interno do externo. Winnicott (1983) afirma que o impulso sentido antes do tempo é vivenciado de uma maneira tão externa quanto o ribombar de um trovão. Diante disso, Ogden (2015) afirma que “a mãe deve ser um escudo do bebê quanto à consciência de desejo e alteridade e salvaguardar a oportunidade do bebê experimentar desejo e o conhecimento de estar separado que o acompanha” (p. 2612). Para a criança, nesse momento, o mundo inteiro é visto como parte dele mesmo, ainda não há uma diferenciação entre o eu e o não-eu, visto que nem mesmo a noção de eu está formada. Nesse período, a relação objetal estabelecida é com um objeto subjetivo, pois ele é entendido como uma parte do próprio bebê, em contraste com o objeto objetivamente percebido, no qual já há a percepção de exterioridade.

Ao apresentar os objetos no exato momento em que o lactente o necessita, no período de dependência absoluta do infante, o ambiente suficientemente bom está propiciando a vivência de uma ilusão. A esse fenômeno o autor denominou ilusão de onipotência pois o bebê acredita que ele cria o mundo ao seu redor e que ele mesmo seria capaz de criar o objeto de satisfação de suas próprias necessidades. Figurativamente, pode-se ilustrar da seguinte maneira: quando o lactente chora e a mãe prontamente lhe apresenta o seio, ele imagina tê-lo criado pois ainda não o vê como algo externo a si mesmo. Do seu ponto de vista, ele criou o seio, seu objeto de satisfação, o qual se encontra sob seu controle mágico. Com a repetição desse fato durante um tempo, o bebê vai se relacionando aos poucos com a realidade, ainda não percebida como tal, de forma criativa. Davis&Wallbridge (1982) elucidam que “aqui a fantasia e a realidade são uma só...” (p. 58), pois o real equivale justamente ao desejado pela criança, mundo interno e externo encontram-se fusionados. Trata-se, portanto, de um fenômeno de superposição entre o seio criado e o seio oferecido, entre o que possui existência na realidade compartilhada e o que foi desejado. A ilusão se inicia com a onipotência e futuramente no desenvolvimento ganhará uma área própria para essa experiência: o espaço potencial (GARCIA, 2007).

A experiência da vivência de onipotência se constitui como um importante fenômeno que se encontra na base do que Winnicott (1975) denominou criatividade primária. O autor

afirma que é uma loucura própria que se permite aos bebês vivenciarem e que se caso aparecesse em outro momento da vida poderia ser considerada como patológica (WINNICOTT, 1975). Nesse ponto, assim como em vários outros ao longo da teoria winnicottiana, nota-se a presença de um paradoxo que deve ser aceito, pois a criança só cria o objeto na medida em que ele se encontra ali fisicamente. Tal dinâmica será revisitada mais adiante, ao se abordar o tema do espaço potencial, que apenas pode ser usufruído totalmente se a ilusão de onipotência tiver sido vivenciada de forma suficientemente boa. Dessa maneira, é grande a importância de um ambiente que seja capaz de fornecer aquilo que a criança necessita exatamente no momento em que demanda. A despeito disso Winnicott (1975) elucida: “o objeto não teria sido criado como tal se já não se encontrasse ali” (p. 117) Quando o bebê cria o objeto, ele sente que o mesmo existe e por isso possui um significado, e esse sentimento é a base de sentir que a vida é real e dotada de sentido (WINNICOTT, 2011). O sentimento que é construído nessa experiência é o de que o mundo contém o que é necessário para aplacar as necessidades humanas (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). Diante disso, pode-se afirmar que a primeira relação com a mãe, nesse período de dependência absoluta, é um padrão para as futuras relações que o bebê vai desenvolver com a realidade externa (DIAS, 2012).

Quando o ambiente não é suficientemente bom nesse período inicial, o bebê tem um prejuízo na sua vivência de onipotência. Muito precocemente, a criança acaba por se ver como uma unidade separada antes de que esteja pronto para suportar tal experiência. A confiança no ambiente, e no mundo, para atender suas necessidades fica abalada e pode atrapalhar o deslançar de outros fenômenos que dependem desse sentimento primitivo. O bebê então sente que se torna necessário reagir ao meio e busca adaptar-se a ele, num movimento inverso ao esperado num amadurecimento saudável. Quando isso ocorre de maneira frequente, há prejuízos para a criatividade primária e para a espontaneidade. O sentimento de que o mundo e a vida são reais e valem a pena não ganham a intensidade necessária, o que faz com que a criança se sinta submetida ao ambiente.

Tendo em vista a linha de continuidade do ser, cada falha materna ocorrida no momento de dependência absoluta é vivenciada pelo bebê como uma invasão. As invasões perturbam o desenvolvimento emocional e se encontram, para o autor, na etiologia de diversas patologias. Retomando o que foi explicitado anteriormente, as falhas maternas quando ocorridas nesse momento muito precoce levam o infante a reagir ao meio. Portanto, “qualquer irritação, ou falha de adaptação, causa uma reação no lactente, e essa reação quebra esse vir a ser” (WINNICOTT, 1983, p.82). Pode-se afirmar que a falha materna não é sentida pelo lactente como um erro ou ausência da mãe, nesse momento, mas sim como ameaças à sua própria existência. Nesse sentido, Winnicott (2000) afirma: “A falha materna provoca fases de reação à intrusão e as

reações interrompem o continuar a ser do bebê. O excesso de reações não provoca a frustração, mas sim uma ameaça de aniquilação” (p. 403). Portanto, nesse início da existência, o lactente experimenta como reação aos traumas provocados pelas invasões as ansiedades inimagináveis que incluem sentimentos tais como: “despedaçar-se, cair para sempre, não ter relação com o corpo, não ter orientação, isolamento completo porque não existem meios de comunicação” (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982, p.61). Em casos extremos, com a repetição dessas reações, entra-se em um processo de fragmentação do ser no bebê que pode levar ao caminho da patologia (WINNICOTT, 1983).

Diante disso, pode-se afirmar que a saúde e o bom desenvolvimento emocional da criança dependem de uma linha de continuidade do ser não tão interrompida. Nesse sentido, a monotonia e a rotina dos cuidados maternos apropriados garantem uma tranquilidade ao desenvolvimento. Com a repetição ao longo do tempo de uma maternagem adequada, o bebê começa a desenvolver uma confiança no ambiente. Esse continuar a ser será a base do crescimento e da maturação do lactente, e será suficientemente bom caso a mãe se encontre no estado de preocupação materna primária. No início, a criança ainda não possui a capacidade de esperar, mas com o passar do tempo e com um ambiente confiável ela vai paulatinamente sendo capaz de tolerar algumas ausências sem que isso se configure como uma ameaça à sua existência.

Gradativamente, a mãe vai abandonando esse estado de extrema identificação e dedicação, e vai se ausentando da criança à medida que ela vai se desenvolvendo e ganhando cada vez mais autonomia. Nesse sentido, diversos outros aspectos da vida vão levando a mãe a retomar seu interesse pelo mundo, como o trabalho, por exemplo. Trata-se de uma falha gradual da adaptação inicialmente quase exata da mãe (WINNICOTT, 1983). Esse é um processo igualmente natural e necessário, pois é também prejudicial um ambiente que continua a se fazer insistentemente presente além do necessário. Dessa forma, tanto a presença quanto a falta excessiva são experienciadas pelo bebê como invasões. Com o passar do tempo, no decorrer do seu desenvolvimento, a criança vai sendo capaz cada vez mais de tolerar frustrações e, portanto, sobreviver às ausências e falhas. O lactente começa a adquirir a capacidade de esperar para sua satisfação, isso porque, como dito anteriormente, passa a confiar na possibilidade de alcançá-la. Dessa forma, o primeiro rudimento de ego surge no bebê a partir dessas ameaças que não se cumprem e das quais ele pode então se recuperar. “A partir dessas experiências, a confiança na recuperação começa a transformar-se em algo que leva-o ao ego e à capacidade do ego de suportar frustrações” (WINNICOTT, 2000, p. 404). E, logo, essa é a base para o crescimento da autonomia perante à vida.

Quando a criança começa a ser capaz de suportar algumas ausências e falhas do ambiente pode-se dizer que está adentrando o período de dependência relativa. É importante frisar que é a partir de uma vivência suficientemente boa do período de dependência absoluta e da experiência de onipotência que a criança poderá, no futuro, usufruir dos fenômenos da transicionalidade e do espaço potencial. É somente a partir da experiência da onipotência, de sobreposição entre o seio criado e descoberto, que poderá surgir a área intermediária posteriormente (GARCIA, 2007). Antes que se possa examinar os fenômenos da transicionalidade que entram em cena para ajudar na separação entre mãe e bebê, se faz necessário abordar as funções desempenhadas pelo ambiente que promovem o desenvolvimento emocional primitivo. Essas são as chamadas funções maternas e podem ser desempenhadas tanto pela mãe biológica quanto por aquele que desempenha essa função.

3.1.2.

As funções maternas e o desenvolvimento emocional primitivo

Desde o nascimento já é possível a um terceiro, um observador de fora, perceber a criança como um indivíduo inteiro, residente dentro dos limites de seu corpo e que se relaciona com os objetos. Porém, tal fato não é dado como tal desde o início para o bebê, são conquistas que ele precisa atingir. Há todo um caminho para que ele possa perceber a si mesmo e ao mundo como seres inteiros. Tais conquistas são igualmente importantes para a constituição do espaço potencial no futuro. Para que o indivíduo possa fazer uso dos fenômenos da transicionalidade e da terceira área que é por ele inaugurada, é necessário que as aquisições do desenvolvimento emocional primitivo já tenham ao menos deslanchado. Para que essas experiências possam ser vividas é necessário que o ambiente desempenhe o que Winnicott denominou funções maternas ou funções ambientais. Tal feito só é possível estando o cuidador em estado de preocupação materna primária, dessa maneira a mãe não é apenas uma facilitadora do desenvolvimento, mas possui um papel ativo e participante na realização desse potencial (DUARTE, 2006). Dessa maneira, “o comportamento do ambiente é parte do próprio desenvolvimento pessoal do indivíduo” (WINNICOTT, 1975, p. 79).

Inicialmente o bebê ainda não possui uma visão de si mesmo enquanto uma unidade, ele ainda não se percebe integrado. Davis e Wallbridge (1982) afirmam que é a partir da experiência de continuidade na linha de vida, o continuar a ser, que o infante vai adquirindo uma noção de “eu sou”. Para que tal fenômeno se desenvolva de maneira suficientemente boa é necessário que o bebê possa viver a experiência fusional junto da mãe e que não possua sua

continuidade interrompida diversas vezes. Nesse sentido, a monotonia e a rotina dos cuidados ambientais é de extrema importância. Todo o desenvolvimento caminha em direção à integração (DIAS, 2012).

Para Winnicott (2011), ao nascer ainda não há um si-mesmo e o bebê vive a maior parte do tempo em um estado de não integração. É possível afirmar, portanto, que o eu da criança existe nesse primórdio apenas enquanto um potencial. Dias (2012) aponta que antes da integração o infante é um conjunto de fenômenos motores e sensoriais, que serão posteriormente integrados com a ajuda do suporte do ambiente. Dessa forma, mesmo que haja, para o observador externo, um bebê e uma mãe, para o infante não há nada disso, apenas experiências diversas e desconectadas. É nesse contexto que se insere a célebre frase de Winnicott (1983, p. 40): “não há tal coisa como um lactente”, o que indica que para o autor, não se pode pensar um bebê fora dos cuidados maternos. Esse estado acompanha uma ausência de consciência que neste momento é natural e não patológica, também não se trata de um sentimento de caos ou desorganização pois essa vivência ainda não existe nesse início. Diante disso, pode-se afirmar que na não-integração ainda não há ninguém ali para se preocupar ou se sentir caótico, sendo bem diferente da desintegração na qual já há um indivíduo ali que se defende de um ameaça. A não integração torna-se extremamente importante pois é apenas a partir de um estado não integrado que a integração pode acontecer (DIAS, 2012).

Gradualmente, o estado de não integração no qual o bebê nasce vai dando lugar a integração e a um sentimento de união do eu (DUARTE, 2006). Segundo Winnicott (1975), tal fenômeno advém de uma tendência inata na qual os elementos sensoriais associados à atividade psíquica que se supõe que os acompanha vão ganhando um sentido de unidade ao longo do desenvolvimento. Pode-se afirmar que o início, para o sujeito, está aonde o eu se inicia, antes disso não há consciência, tudo começa a partir da integração. Para que o lactente possa alcançar esse sentimento de ser único, como um eu integrado é necessário que ele tenha vivido a experiência de unidade mãe e bebê. A continuidade, neste sentido, e a monotonia dos cuidados maternos no início da vida dão a criança uma experiência de ser no tempo e no e no espaço, assim como uma proteção a esse eu rudimentar que está surgindo. Para tal, é de importância decisiva a função de suporte, ou holding, oferecida pelo ambiente, no tratamento para com a criança. Nesse momento a mãe está oferecendo algo muito além do que apenas segurar o lactente no colo, isto é, um suporte egóico fundamental para que ele possa desenvolver seu próprio ego.

A função do holding é uma das contribuições winnicottianas amplamente citada e discutida no meio psicanalítico, muitas vezes reduzida ao simples “segurar o bebê no colo”. Para além do ato físico que se está evidenciado na nomenclatura, o ambiente que desempenha

o holding está sustentando psicologicamente a criança no tempo e no espaço. Pode-se afirmar que é justamente por um papel de sustentação desempenhado de maneira suficientemente boa pela mãe, que a integração pode então ser alcançada pela criança. Para tal, é fundamental a adaptação do cuidador às necessidades do infante, para que possa oferecer exatamente aquilo que é necessitado e no momento exato, fornecendo dessa maneira o suporte. É importante ressaltar que tal provisão ambiental não se trata da satisfação de necessidades puramente físicas, já que as mesmas são, nesse momento mais primitivo, sempre ao mesmo tempo físicas e emocionais, trata-se de um apoio no qual o ego imaturo do bebê vai sendo fortalecido pelo da mãe. Esse tipo de relacionamento inicial é denominado de relação entre egos, para diferenciá-lo da satisfação dos impulsos do id (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982).

A confiança que o bebê desenvolve em sua mãe suficientemente boa é natural e importante para o processo de integração, sempre que ela se mostra apta a satisfazer suas necessidades em um timing apropriado. Dessa forma, é capaz de transmitir ao bebê uma sensação de segurança que lhe é reconfortante. Abram (2000) ressalta que tal fato não acontece de maneira mecânica, mas sim pela capacidade empática do ambiente. Este não se mostra digno de confiança através de uma resposta racional sempre exata, mas por sua sensibilidade bem adaptada e por sua capacidade de amar. O enunciado de Dias (2012) reafirma essa ideia ao propor que: “o cuidado materno se dá pela identificação da mãe com o bebê, e não por via de um ato mental deliberado” (p. 2278-2279). Dessa maneira, pode-se perceber a importância do sentir e da empatia da mãe na hora de proporcionar um holding suficientemente bom. Quando o ambiente é confiável, o bebê pode retomar estados de não integração sem que isso provoque uma ansiedade defensiva. Diferentemente do processo de desintegração, que é uma reação a uma falha do meio, o estado não integrado está relacionado a saúde e a futura capacidade de relaxamento. O indivíduo, mesmo após ter seu ego único e integrado, pode retomar ao longo de sua vida à momentos de não integração e isso se encontra na base da capacidade de relaxar.

Além da integração, uma outra aquisição importante do desenvolvimento emocional é a personalização: a noção de que a psique reside no soma. Usualmente, essa conquista pode passar despercebida pelos olhos mais leigos, já que a ideia de que o eu reside no próprio corpo pode ser comumente tida como óbvia. Entretanto, Winnicott (1988) ressalta que não se deve tomar tal fato como dado, mas que se trata de algo alcançado pelo bebê quando tudo corre bem e o ambiente é capaz de promover esses acontecimentos. Quando apressada pelos pais, tal aquisição também fica igualmente prejudicada. Dessa forma, é importante respeitar o timing da criança para cada experiência de amadurecimento e um ambiente que se encontra em preocupação materna primária, como dito anteriormente, é capaz disto. Tendo em conta alguns pacientes que que passam por comprometimentos neste processo e que, portanto, podem

experimentalizar a vivência de que existem fora dos limites da pele ou desconectados do corpo, o autor se propôs a pensar como a consciência de viver dentro de um corpo próprio é construída ao longo de um processo de maturação considerado sadio.

Um dos fatores importantes no desenvolvimento dessa sensação de que o eu vive dentro do corpo, é a pele e os limites corporais impostos por ela. Para Winnicott (1988), a mãe-ambiente ao manejar o bebê, ao tocar sua pele durante os cuidados básicos, ajuda a proporcionar a experiência de contorno corporal e de que aquilo é parte de si. Tudo isso se dá de maneira natural durante a maternagem necessária à criança e se encontra vinculado ao manuseio que é inerente ao ato de cuidar do lactente. Portanto, à função materna que contribui para o deslanchar na criança o sentimento de que a psique reside dentro do soma o autor atribuiu o nome *handling*, ou, numa tradução livre, manejo. Dessa maneira, “o manejo da pele no cuidado infantil é um fator importante na promoção de uma saudável vivência dentro do corpo, assim como o sustentar promove a integração” (WINNICOTT, 1988, p. 121-122). Para o autor o manejo adaptativo depende da mãe ser capaz de se vincular de maneira simbiótica ao lactente de forma a sentir que ele é uma extensão dela própria. Ao manejar o corpo dele ela é capaz de sentir como se fossem apenas um (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). É importante ressaltar que, para todos esses fenômenos, próprios ao início do desenvolvimento, não é a racionalização ou a compreensão intelectual que promovem o alcance dessas metas, já que eles se encontram no âmbito do sentir. Dessa forma, não é possível ensinar a uma criança, ou a um paciente psiquiátrico, através da lógica do discurso que seu corpo está relacionado a sua psique e que ela habita seu próprio corpo, ela precisa sentir para adquirir essa identidade.

Aos poucos, durante um processo de maturação sadio, a psique vai começando a se relacionar com o corpo. Para Winnicott (1988) esse movimento é a primeira identificação do self com algo que não é, ainda, ele mesmo. De forma análoga ao que também ocorre na integração, tanto experiências calmas quanto as de excitação são capazes de contribuir para o alcance dessa meta. É importante ressaltar que a personalização depende tanto da capacidade do ambiente para exercer a função do *handling* quanto do que o autor chamou de “fatores pessoais da experiência de vida funcional” (WINNICOTT, 1998, p. 124, tradução minha), ou seja, da experiência de vida do próprio bebê. A esse aspecto pessoal estão ligadas as vivências pulsionais, sensações epidérmicas, o movimento muscular, dentre outras experiências corporais pelas quais a criança passa. Dessa forma, “é a experiência instintiva e a repetida e silenciosas experiência de estar sendo cuidado fisicamente que constroem, gradualmente, o que poderíamos chamar de personalização satisfatórias” (WINNICOTT, 2000, p. 225).

Como o desenvolvimento, conforme pensado por Winnicott, não diz respeito a fases sucessivas que são superadas, mas a estados que por vezes se sobrepõem, a aquisição da

personalização não é definitiva. Mesmo depois de estabelecida a trama psicossomática, podem haver momentos nos quais a psique se desprenda do soma e a pessoa venha a experimentar essa falta de conexão (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). Não necessariamente toda a vez que essa perda de relação acontecer será uma vivência patológica, dado que ela pode ser vivenciada apenas como um rápido momento de ausência. Um exemplo disso é o bebê que dorme um sono profundo e, ao ser acordado repentinamente, encontre dificuldades de retornar ao corpo. As mães parecem saber disso e procuram manejar o corpo do infante de forma que não recebam grandes impactos e que não ocorram trocas de posições de maneira abrupta (WINNICOTT, 2011). Ao ser alcançada a personalização, não apenas a psique passa a residir no soma, mas o corpo também se torna a morada do eu (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). Nesse sentido, se torna possível à criança olhar para as suas mãos, por exemplo, e não mais se espantar com o seu movimento, pois agora pode perceber que são partes dela mesma.

Entretanto, um prejuízo no alcance dessa meta pode acarretar em um possível desligamento das duas entidades posteriormente. Segundo Winnicott (1988) o termo despersonalização remete a uma sensação psicopatológica de perda de conexão entre psique e corpo. Nos adultos, tal fenômeno pode ser notado em alguns pacientes psiquiátricos, dentre outros casos. Para o autor, a origem de diversos sintomas psicossomáticos pode estar justamente relacionada a esse momento tão inicial e à uma deficiência dessa aquisição. Alguns pacientes podem relatar que não sentem sua personalidade ligada a seu corpo, como se vivessem acima de suas cabeças, por exemplo, ou perdessem a consciência do que os seus membros fazem ou sentem. Uma falha na personalização pode acarretar em uma dificuldade de viver no mundo compartilhado, pois torna-se impossível viver as experiências pulsionais em toda sua completude (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982).

Outra aquisição importante do desenvolvimento emocional que comumente passa despercebida é a capacidade da criança de ser inteira e de se relacionar com objetos inteiros. A esse fenômeno pode-se atribuir o nome de realização. Como citado anteriormente, no início mãe e bebê se encontram fusionados e para ele não há distinção entre o eu e o não-eu. As noções de interior e exterior ainda não estão devidamente delimitadas. Para que a criança se torne capaz de estabelecer uma relação com objetos percebidos como diferentes de si mesma, é necessário que o ambiente seja capaz de desempenhar a função de apresentação de objetos que facilita as primeiras relações objetais (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). Esta função se encontra relacionada à forma como a mãe oferece seu seio, ou qualquer outra coisa que o bebê necessite, é a maneira como ela apresenta o mundo para ele e depende intrinsecamente de sua capacidade de ser ela mesma (ABRAM, 2000).

Quando tudo corre bem, inicialmente o bebê não consegue se ver como diferenciado da mãe e tudo que existe é parte dele próprio. Nesse período, no qual existe a dependência absoluta, ele se relaciona essencialmente com objetos subjetivos que se encontram sob seu controle mágico. Com o passar do tempo, essa adaptação exata do ambiente vai diminuindo gradualmente e o lactente já é capaz de suportar tal fato. Portanto, trata-se do início do processo de diferenciação, a criança começa a ser capaz de perceber, sem grandes angústias, o não eu e, logo, que o cuidador não se constitui como parte dela mesma. Tal movimento é de extrema importância, pois para ser capaz de se relacionar com o mundo externo é preciso reconhecê-lo como diferente de si. A passagem de uma relação com objetos subjetivos para a relação com objetos objetivamente percebidos implica que essa diferenciação comece a existir. Dessa forma, “essa mudança está intimamente ligada com a mudança do lactente de ser fundido com a mãe para ser separado dela, se relacionando a ela como separada e como não-eu” (WINNICOTT, 1983, p. 45).

Portanto, é possível afirmar que ao começar a se relacionar com o ambiente externo a criança já começa a apresentar algum grau de amadurecimento e que os outros processos próprios do desenvolvimento já tenham deslanchado. Ao se tornar capaz de perceber o eu e o não-eu, por exemplo, ela já pode tomar ciência de sua dependência, coisa que antes não existia já que os objetos eram tidos como parte dela própria (DIAS, 2012). Segundo Davis e Wallbridge (1982) é o eu que inicia as relações objetivas e para isso é necessário que a integração já tenha se iniciado, bem como a personalização. Dentro de um desenvolvimento considerado sadio, o próprio bebê se inclina para o mundo para descobri-lo e, com a repetição desse movimento ao longo do tempo, é criado um tipo de relação. Desde o início o ambiente tem um papel ativo no modo como esse contato com o mundo vai acontecer para a criança, se de maneira criativa, quando é possível a vivência da ilusão de onipotência, ou de maneira submissa (WINNICOTT, 1988). Se, no período da dependência absoluta há, como dito anteriormente, uma adaptação quase exata do ambiente permitindo ao bebê se sentir o criador do mundo, com o passar do tempo ela vai se reduzindo e ele pode começar a suportar mais momentos de ausência. A mãe suficientemente boa permite que o bebê vá entrando em contato com a realidade de maneira gradual. Trata-se do momento da desilusão, que é igualmente importante e necessário à maturação. Dessa forma, por parte do ambiente, pode-se afirmar que “se é saudável, a mãe emerge naturalmente do estado de preocupação materna primária, cansada já do estreitamento do seu mundo e da extrema exigência que a dependência absoluta do bebê requer” (DIAS, 2012, p. 4478). Se torna prejudicial para o desenvolvimento do infante quando, apesar do passar do tempo, a mãe não retorna do estado identificatório e simbiótico em que se encontrava com ele. É nesse mesmo período que começam a se desenvolver as capacidades mentais e intelectuais.

É através delas também que a criança se torna capaz de compreender os períodos de ausência e as falhas, bem como suportá-las (DIAS, 2012).

É importante ressaltar que um processo de desilusão saudável só pode ocorrer quando foi permitido ao bebê vivenciar a ilusão de maneira suficientemente boa. O que a criança abandona, no geral, ao amadurecer, não é a ilusão básica, mas sim a ilusão de onipotência, portanto, a de que o mundo está sob seu domínio (DIAS, 2012). Hipoteticamente, ao chorar e não ter o seio exatamente no momento em que precisou, o lactente, agora um pouco mais maduro, é capaz de compreender que os objetos não se encontram sob seu controle mágico. Dessa maneira, é possível ao infante compreender que a realidade compartilhada existe independente dele, que já estava lá antes e continuará ali mesmo depois de sua morte. Porém o sentimento de que o mundo foi criado pessoalmente não se perde, permanece com o sujeito e isso é importante para que ele possa perceber as coisas como dotadas de sentido. A capacidade da ilusão que permanece é de extrema importância para exercer a criatividade na vida adulta (DIAS, 2012).

Neste ponto, no início da separação entre mãe e bebê, a criança adentra o período da dependência relativa. Quando os processos descritos acima já estão deslanchados, o lactente vai aos poucos sendo capaz de diferenciar o eu do não eu, e é nesse momento que o espaço potencial começa a se constituir, dando forma à experiência de ilusão vivenciada e possibilitando a separação entre mãe e bebê. É importante ressaltar que a constituição do espaço potencial depende de que as aquisições do desenvolvimento emocional primitivo (integração, personalização e realização) já tenham sido iniciadas permitindo um processo de separação suportável à criança. Dessa forma, depende igualmente de um ambiente suficientemente bom que tenha sido capaz de promovê-las.

3.2.

A transicionalidade: o espaço potencial e seus fenômenos

Até aqui foram elucidados fenômenos primitivos que fazem parte do desenvolvimento emocional nesse período inicial da vida. Nessa fase, fica evidente a grande importância do ambiente para que o processo de maturação se desenvolva de maneira sadia e para que a criança possa, finalmente, começar a deixar uma situação de dependência absoluta. A vivência desse período só é possível se houve um ambiente suficientemente bom fornecido pelo cuidador no início da vida, dessa maneira o infante poderá então assimilar esse ambiente internamente. Portanto, “o período do fenômeno transicional pode ser compreendido como a fase de

internalização pelo bebê [...] da matriz psicológica” (OGDEN, 2015, p. 2696). O que é internalizado, entretanto, não é a mãe-objeto, mas sim a mãe enquanto ambiente confiável, portanto, o infante passa a ser capaz de manter sua própria matriz psicológicas. Quando essa época é vivida de maneira satisfatória, a criança pode então gradativamente ir se adaptando a realidade compartilhada. Dessa forma, pode-se afirmar que: “o não-eu se separa do eu e alcança a objetividade, conduzindo finalmente a uma vida em um mundo onde os objetos podem ser sentidos como permanentes no tempo e no espaço, e podem ser usados porque são separados e indestrutíveis” (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982, p.70).

Nesse momento, se tudo correu bem durante a dependência absoluta, o desenvolvimento infantil começa a caminhar no sentido da dependência relativa. Agora, já não se faz necessária a adaptação tão exata do meio à criança, pois ela já possui recursos para informar o que necessita (DAVIS e WALLBRIDGE, 1982). O bebê agora, graças aos processos descritos no tópico anterior, já passa maior parte do tempo com seu eu integrado, possui o sentimento de que habita em seu próprio corpo e começa a se deparar com a realidade. É justamente nesse período que se tornará possível ao infante fazer uso de certos recursos que o ajudarão a inter-relacionar o mundo interno e a realidade compartilhada. A utilização desses recursos é possível pois a mãe permitiu ao bebê experimentar o mundo em pequenas doses, tendo vivenciado a experiência da ilusão de ser o criador do mundo. Tais recursos se encontram numa área de sobreposição entre ambos, não se tratando de um conflito, mas sim de um paradoxo que não deve ser solucionado. Ao se tratar dos fenômenos próprios da transicionalidade, os objetos não são puramente criados na fantasia ou meramente partes do mundo concreto, sob o qual não se tem total controle, são ambas ao mesmo tempo. Tais aquisições nessa área inauguram um espaço no psiquismo humano que ficará presente pelo resto da vida e servirá como um local de relaxamento da tensão entre fantasia e mundo concreto, próprio para a experiência da criatividade, do brincar, das artes e da cultura.

3.2.1.

O espaço potencial e os fenômenos e objetos transicionais

Ao postular o conceito completamente inovador acerca de objetos e fenômenos transicionais, Winnicott teve que corrigir diversos erros de interpretação e até mesmo reeditar seu artigo sobre o constructo, pois, para alguns, era tomado como sendo um fenômeno de extrema simplicidade. Parecia se tratar apenas do ursinho ou brinquedo que as crianças desenvolvem uma especial afeição, é isso também, porém não somente. Sua importância vai muito além do objeto em si,

o foco é dirigido à função que ele exerce nesse determinado período do desenvolvimento. Mais importante do que descrever as características do objeto é atentar ao tipo de relação que é estabelecida com ele e o lugar que ocupa no processo de maturação. (DIAS, 2012).

Ao observar em sua prática pediátrica padrões de comportamento infantis, como o hábito de levar a fralda à boca ou um determinado brinquedo do qual a criança se torna inseparável, Winnicott (1975) postula o conceito de uma área intermediária de experimentação. Essa zona se encontra situada entre a realidade concreta da qual todos compartilham e o mundo interno da criança. Portanto, trata-se de uma zona a meio do caminho entre a percepção da realidade externa e o mundo interno sobre o qual se tem controle. O autor propõe que:

introduzi os termos objetos e fenômenos transicionais para designar a área intermediária de experiência, entre o polegar e o ursinho, entre o erotismo oral e a verdadeira relação de objeto, entre a atividade criativa primária e a projeção do que já foi introjetado, entre o desconhecimento primário da dívida e o reconhecimento desta [...]. (WINNICOTT, 1975, p. 14)

Dessa forma, os objetos e fenômenos transicionais ajudam o infante a lidar com a tarefa de se relacionar com o mundo concreto. Nessa área, a natureza dos objetos com os quais se estabelece relação é de serem ao mesmo tempo externos e internos. Ainda não há, portanto, o pleno reconhecimento da externalidade deles, porém tampouco são apenas objetos subjetivos. Para que possa haver uma maior compreensão do que está sendo proposto pelo autor, é necessário fazer uma revisão do que é comumente entendido como natureza humana, principalmente no que concerne às relações interpessoais. Pode-se afirmar que à todo indivíduo que alcançou a integração e possui um sentimento de unidade do eu, bem como uma noção de interior e exterior, existe um mundo interno, que pode ser rico ou pobre e no qual se situa a fantasia (WINNICOTT, 1975). Os objetos subjetivamente concebidos se encontram subordinados à fantasia e, portanto, dependem do indivíduo para existir. De maneira análoga, existe o mundo concreto e externo, a realidade que todos compartilham e para a qual todos podem contribuir, a relação estabelecida com essa zona é feita com objetos objetivamente percebidos, que possuem existência independente da criança e não estão sob seu controle mágico. O fenômeno descrito se encontra justamente entre a realidade psíquica interna e o mundo externo, se constituindo assim como uma zona neutra e paradoxal. Assim, trata-se de:

uma área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa. Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas. (WINNICOTT, 1975, p. 15)

Recapitulando o que já foi explicitado anteriormente, no período de dependência absoluta a mãe suficientemente boa promove uma adaptação quase exata ao bebê. Dessa forma, permite que ele vivencie a ilusão de que é o criador do mundo. O bebê então, tendo se inclinado para o mundo através da espontaneidade, possui uma ilusão de que a realidade corresponde àquilo que ele é capaz de criar. Nesse momento, ocorre uma sobreposição entre aquilo que é concebido pelo bebê e aquilo que lhe é apresentado. Com o ingresso no período de dependência relativa e a gradual desadaptação da mãe, o uso do objeto transicional atribui uma forma a essa área da ilusão existente entre mãe e bebê. Apenas é possível fazer uso do objeto transicional se a vivência da ilusão tenha ocorrido de maneira suficientemente boa, já que a mesma é fundamental para o processo de desilusão. É dessa forma, portanto, que os objetos e fenômenos transicionais inauguram no sujeito uma área neutra de experimentação que sempre lhe será importante durante a vida. Trata-se do espaço potencial, no qual nenhuma contestação lhe deve ser feita, e o paradoxo sobre ser simultaneamente interno e externo deve ser sustentado. A despeito do objeto transicional Winnicott afirma:

“[...] pode-se dizer que se trata de uma questão de concordância, entre nós e o bebê, de que nunca formularemos a pergunta: ‘Você concebeu isso ou isso lhe foi apresentado do exterior?’ O importante é que não se espere decisão alguma sobre este ponto. A pergunta não é para ser formulada.” (1975, p. 28)

Dessa maneira, o espaço potencial constitui uma área neutra pois não se encontra nem sob o controle onipotente do bebê e nem totalmente fora dele. Também não possui as mesmas exigências que a realidade compartilhada. Essa característica neutra dessa zona intermediária proporciona ao sujeito um alívio da tensão de manter separadas as realidades interna e externa. Para Winnicott (1975), a tarefa de aceitação da realidade nunca é totalmente completa, o sujeito sempre se verá as voltas de lidar com a realidade externa e interna. É um importante espaço de experimentação entre o indivíduo e a realidade compartilhada, que “suaviza com o impacto interno/externo e serve à função de repouso criativo” (GARCIA, 2007, p. 173). Na saúde, o espaço potencial permanece ao longo da vida da adulta justamente como uma zona de relaxamento e alívio dessa tensão entre interno e externo.

Retomando ao período de desilusão, cada criança ao alcançar esse estágio desenvolve um padrão pessoal. Pode se afeiçoar mais significativamente à determinado brinquedo ou a outro objeto. Nesse caso, como já enunciado anteriormente, não é a forma física do objeto em si que é relevante, mas sim a função que ele exerce. O objeto transicional é a primeira possessão não-eu da criança, claramente reconhecido como não fazendo parte do seu corpo, ainda que não completamente externo a ele: sua localização se encontra justamente nessa divisa. Quando o

infante usa o objeto para aplacar sua ansiedade diante da separação da mãe, por exemplo, pode-se afirmar que, nesse momento, ele é e não é a mãe, paradoxalmente. É de extrema importância que esse paradoxo seja sustentado e não resolvido, não se deve perguntar à criança se o objeto foi encontrado ou se ela o inventou, pois nesse momento são ambos ao mesmo tempo. Se do ponto de vista do observador, o brinquedo se encontra no mundo externo, do ponto de vista do infante não; mas também não se trata de uma alucinação já que ele possui existência concreta (WINNICOTT, 1975). Apesar disso, Winnicott (1988, p. 106) afirma: “O objeto transicional ou a primeira posse é um objeto que o infante criou, embora ao mesmo tempo em que dizemos isso nós na verdade sabemos que sempre foi um pedaço de cobertor ou a franja de um xale ou um quadrado de Harrington”.

Nesse ponto, é necessário fazer uma importante diferenciação teórica. Os objetos transicionais não são símbolos da presença do seio, por exemplo, pois são fenômenos que antecedem a capacidade de simbolização. Pode-se afirmar que para ser capaz de fazer uso de símbolos, o bebê já precisa ter a nítida diferenciação entre fantasia e realidade, o que só será possível posteriormente no processo de maturação. O autor ressalta que o fato de eles representarem o seio é tão importante quanto sua realidade, sua existência no mundo concreto. Dentro da teoria winnicottiana, portanto, os objetos transicionais se configuram como precursores da capacidade simbólica já que abre os caminhos para a experimentação e para o “torna-se capaz de aceitar a diferença e similaridade” (WINNICOTT, 1975, p. 19).

É possível pressupor que todo o ato de manipular o objeto transicional é acompanhado de uma elaboração na fantasia, na qual o bebê assume direitos sobre o objeto e eles não são contestados. Dessa forma, é de extrema importância que o objeto não seja trocado, lavado, costurado ou descartado por outra pessoa que não seja o próprio bebê. Qualquer alteração no objeto transicional por um terceiro pode provocar a perda de seu valor e importância para a criança. Trata-se de uma ruptura na continuidade do ser do bebê que pode acarretar todo um prejuízo nessa área da transicionalidade e, portanto, em todo esse processo de separação da unidade dual. O autor aponta que, por vezes, em um desenvolvimento perturbado, a criança pode não ser capaz de utilizar um objeto transicional, ou é a mãe que se torna esse objeto. Quando isso ocorre, pode ser que acarrete problemas no futuro e o trabalho a ser desempenhado pelo infante é consideravelmente maior. (WINNICOTT, 1975)

Um fator de grande relevância acerca do tema dos objetos e fenômenos transicionais é o seu destino. O que acontece com os brinquedos, cobertores, e outros padrões pessoais, que na tenra infância foram de tão significativa importância? Winnicott (1975) propõe que, na saúde, esses objetos não são pranteados nem esquecidos, tampouco são introjetados, ou submetidos à ação do recalque. Aos poucos vão sendo descatexizados, ou seja, vão perdendo seu significado.

Isso ocorre pois os fenômenos e objetos transicionais se tornam difusos e se espalham por todo o espaço potencial, por todo campo cultural. Isso significa que, num indivíduo saudável, os interesses vão se ampliando e deixando de se voltar para um único objeto específico. É importante frisar que ao longo da vida adulta, é possível que, em situações de privação ou ameaça, determinados padrões de comportamento estabelecidos nesse período inicial retornem e ofereçam um certo conforto.

Com a evolução dos fenômenos da transicionalidade, é necessário ressaltar, portanto, a persistência desse espaço potencial fundado pelos objetos transicionais. Recapitulando brevemente, essa zona permanece como uma área incontestada, própria para o relaxamento da constante tarefa de manter a separação entre mundo interno e externo (WINNICOTT, 1975). Trata-se de uma terceira área, diferente do mundo externo e da realidade psíquica interna, possui sua dinâmica própria. Aqui se constitui o espaço resguardado para a sobreposição paradoxal entre o criado e o encontrado, o local próprio para a experimentação no qual não estão presentes as mesmas rígidas exigências do mundo externo. Se configura, dessa maneira, como o lócus, dentro do sujeito, para o brincar, a criatividade, artes, religião e a cultura. Tais características, de um espaço que não possui as mesmas exigências do mundo real, mas que também não se encontra totalmente submetido à fantasia, serão revisitadas no capítulo seguinte, ao se abordar o tema do espaço virtual relacionando-o ao espaço potencial. Entretanto, no tópico a seguir, será apresentado o brincar, que se encontra em continuidade direta com os objetos transicionais.

3.2.2.

O brincar

Ao se abordar o tema do brincar, dentro da teoria winnicottiana, é importante ressaltar que este não é um conceito que se reduz apenas ao universo infantil. Trata-se de uma atividade que se inicia na infância, mas que, na saúde, continua presente na vida. O brincar se encontra presente também nos adultos, porém manifesta-se de diferentes formas do que nas crianças, como por exemplo no senso de humor. Também está presente na psicoterapia, a qual ocorre uma sobreposição de duas áreas do brincar: a do analista e a do paciente. Mas afinal no que consiste o brincar e qual sua relação com o espaço potencial?

Winnicott apresenta uma contribuição inovadora acerca do brincar, ressaltando a importância da atividade em si. Inicialmente os analistas, que se ocupavam de trabalhar com crianças, procuravam interpretar o conteúdo da brincadeira e seus possíveis significados inconscientes. Nas palavras do próprio autor: “[...] o psicanalista tenha estado mais ocupado

com a utilização do conteúdo da brincadeira do que em olhar a criança que brinca e escrever sobre o brincar como uma coisa em si” (WINNICOTT, 1975, p. 61). Portanto, o foco de importância na teoria winnicottiana irá recair sobre o ato de brincar em si, considerando-o como algo natural da vida e uma extensão dos fenômenos transicionais.

Para se abordar o assunto do brincar é importante saber onde esse fenômeno se situa. O brincar teria uma área própria e não estaria inteiramente submetido ao controle mágico da fantasia, mas também não se encontraria totalmente reconhecido como fora, como não-eu. Dessa maneira, há a necessidade de uma terceira área para que o brincar possa ocorrer: a área da brincadeira, ou o espaço potencial. Logo, o brincar não se encontra na realidade interna, nem tampouco no mundo externo, mas no espaço de sobreposição de ambos. Portanto, pode-se afirmar que: “[...] o brincar e a experiência cultural podem receber uma localização caso utilizemos o conceito do espaço potencial existente entre mãe e bebê” (WINNICOTT, 1975, p. 79).

A capacidade de brincar depende diretamente de um desenvolvimento emocional primitivo suficientemente bom e do sucesso de todos os seus fenômenos. Se no período inicial de dependência absoluta, a mãe foi capaz de proporcionar ao bebê a vivência de onipotência, tão necessária para o estabelecimento do espaço potencial, a criança poderá usufruir de experiências que derivam do “casamento da onipotência dos processos intrapsíquicos com o controle que tem do real” (WINNICOTT, 1975, p. 71). Ou seja, utilizar essa área de sobreposição entre o concebido e o encontrado. Tal dinâmica só é possível pois no período de dependência absoluta a mãe-ambiente se mostrou confiável ao apresentar para o bebê aquilo que ele podia conceber e no momento necessário. A confiança no ambiente é extremamente importante pois cria um playground imaginário entre mãe e bebê, no qual a criança pode usufruir da magia pois lhe foi possível experimentar a onipotência. Tal playground é um espaço potencial entre mãe e bebê, uma área intermediária.

A brincadeira se dá, portanto, sempre no interjogo entre a fantasia e a manipulação de objetos reais, existentes no mundo concreto. Tal interjogo é precário e sua precariedade advém da brincadeira se situar sempre no limiar entre o subjetivo e o objetivo. Portanto, no brincar objetos do mundo externo são manipulados a serviço da fantasia: “No brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos oníricos” (WINNICOTT, 1975, p.76). É importante frisar que não se trata de uma alucinação, uma vez que os objetos existem na realidade externa, mas nem tão pouco se trata de algo puramente concreto, uma vez que estão sendo utilizados em prol do sonho. Uma das características do brincar é a criatividade sendo “no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral

[...]” (WINNICOTT, 1975, p. 80). Dessa forma, é através da criatividade presente no brincar que o sujeito pode atribuir um sentido a sua existência e sentir que é um ser no mundo (ROMÃO-DIAS, 2007).

É importante frisar que apesar do brincar ser prazeroso e envolver o corpo, o prazer não está relacionado ao despertar pulsional nessa atividade. O brincar satisfaz e o seu prazer advém justamente do interjogo entre fantasia e realidade existente na mente de quem brinca, como já foi explicitado anteriormente. Na verdade, o excesso pulsional pode até mesmo ameaçar a brincadeira e, logo, o elemento masturbatório não se encontra presente no ato de brincar. Winnicott afirma que “a excitação corporal das zonas erógenas ameaça constantemente o brincar e, portanto, ameaça o sentimento que a criança tem de existir como uma pessoa” (WINNICOTT, 1975, p. 77). Além de satisfazer o brincar também é natural e universal, sendo essencial para a saúde do indivíduo pois facilita o crescimento.

Diante do exposto, pode-se constatar que o brincar é uma atividade criativa que só pode ocorrer se houve um desenvolvimento bom e o espaço potencial foi constituído. Trata-se de uma evolução dos objetos transicionais e a criança que brinca habita uma zona intermediária entre o mundo interno e a realidade compartilhada. A seguir será abordado o tema da experiência cultural, igualmente presente nos adultos e que se constitui como uma ampliação dos fenômenos transicionais e do brincar.

3.2.3.

A localização da experiência cultural

Winnicott (1975) inicia seu texto acerca da localização da experiência cultural citando que há muito é conhecido o caminho pelo qual as obras artísticas, intelectuais e de valor acadêmico são construídas, e que a esse percurso Freud havia atribuído o nome de sublimação. Porém, a questão que permanecia em aberto era em qual lugar do psiquismo se poderia situar a experiência cultural, e é sobre essa questão que o autor se debruça.

Para que seja possível compreender as origens da localização da experiência cultural, é necessário retomar o período de separação entre mãe e bebê. Como explicitado anteriormente, inicialmente o ambiente se apresenta com uma adaptação praticamente exata às necessidades do bebê. Dessa maneira, proporciona a ele viver a ilusão de que pode criar o objeto que lhe sacia, logo, o primeiro movimento em direção ao mundo é feito de forma espontânea. Quando tudo corre bem, é possível então iniciar o processo de desilusão que promove a separação da

unidade dual formada pelo infante e seu cuidador, é nesse momento que será feito o uso do objeto transicional para auxiliar esse movimento. (ABRAM, 2000)

A atitude real do ambiente diante dessa situação é de vital importância e também o é o fator temporal. O objeto transicional possui sentido se o objeto subjetivo, a imagem da mãe, ainda está viva dentro do psiquismo e a criança pode então suportar sua ausência por alguns minutos. Porém, se o cuidador se afasta por um tempo maior do que o tolerável para o bebê, essa imagem mental começa a se desvanecer e o objeto começa a perder seu sentido. Com o retorno físico do cuidador, a criança pode ser curada por seus carinhos localizados e então a imagem volta a se tornar viva. Caso a separação seja radical e não haja o retorno pode ser que ocorra uma interrupção na linha de continuidade do ser e que o bebê não possa se recuperar. Porém, quando tudo corre bem esse distanciamento gradual pode beneficiar o infante, fazendo com que ele seja capaz de reter a imagem da mãe na mente e de utilizar símbolos que representem essa junção dos dois. Paradoxalmente, trata-se de uma separação que é uma união, pois a mãe continua presente como objeto subjetivo. Temos aí uma área própria ao paradoxo devidamente sustentado. Portanto, Winnicott afirma: “este é o local que me dispus a examinar, a separação que não é uma separação, mas em uma forma de união” (1975, p. 136).

Toda essa ênfase é colocada nesse movimento no qual a mãe vem e vai, e que leva a todo um desenvolvimento da própria linguagem do bebê juntamente com suas tendências herdadas (ABRAM, 2000). Nessa área, os fenômenos investigados não estão sendo predominantemente atravessados pelas pulsões, pois o que sobressai é uma forma de relação de objeto. É o eu do bebê que está se formando nesse processo que sente que a vida vale a pena e é digna de ser vivida. Nisso não estão envolvidas, para o autor, as pulsões, antes de tudo, mas sim uma experiência empírica de caráter relacional. Dessa forma, torna-se praticamente impossível falar do homem sem levar em consideração todas as suas experiências culturais (WINNICOTT, 1975).

Retomando a experiência de onipotência do período de dependência absoluta, na qual há uma sobreposição entre o objeto desejado pela criança e aquele que era apresentado pela mãe. O bebê podia viver então a ilusão de que era o criador do mundo. Tal ilusão depois, na dependência relativa, assumiria uma forma com o uso do objeto transicional que inicia uma área neutra de experimentação. É nessa área neutra, o espaço potencial, em que se pode ser criativo através do brincar e manipular objetos reais a serviço da fantasia. Numa continuidade dessa dinâmica estabelecida entre mãe e bebê, no âmbito das experiências culturais, ocorre uma outra forma de sobreposição: entre aquilo que é novo e a tradição já existente. O paradoxo permanece e não se trata de responder se aquilo foi inventado ou já existia. Dessa forma, pode-se afirmar que “[...] a superposição se dá entre a tradição e a novidade, a herança cultural e a

inovação criativa numa continuidade herdeira daquela primeira entre a mãe e seu bebê, e o paradoxo assume uma nova feição, mas é sustentado.” (GARCIA, 2007). Logo a experiência cultural é uma ampliação do objeto transicional e do brincar e se situa na terceira área, o espaço potencial.

Dessa maneira, é possível criar a partir de toda essa base de tradição herdada. Segundo o autor, “em nenhum campo cultural é possível ser original, exceto numa base de tradição” (WINNICOTT, 1975, p. 138). Isso significa que para se possa criar é preciso ser capaz de usufruir de todo esse potencial herdado, o patrimônio da humanidade, e a partir daí construir algo próprio. Ao se referir à essas heranças, Winnicott não está apenas citando costumes culturais e tradições, mas também padrões emocionais, afetivos e simbólicos (ABRAM, 2000). Essa integração entre o que lhe foi transmitido, a base cultural herdada, e o que lhe é original é, para o autor, um exemplo da ideia inicial de união e separação (WINNICOTT, 1975). Esse é o destino do objeto transicional num indivíduo saudável, a inauguração de um espaço potencial, o qual permanece pelo resto da vida, e no qual pode-se ser criativo e fazer uso das experiências culturais.

4

O espaço virtual e o espaço potencial: uma possível aproximação

Ao se abordar o tema das novas tecnologias, é muito comum encontrar uma literatura voltada para a investigação de suas consequências para a experiência do homem no mundo. Principalmente no caso da internet, a grande questão parece ser de que forma ela influi nos relacionamentos humanos e também no psiquismo. Como visto ao longo da presente dissertação, o espaço virtual suscitou diversos posicionamentos de várias áreas de pesquisa. Na literatura existente na psicologia e, especificamente, na psicanálise, acerca do tema da internet e seus efeitos, há múltiplos enfoques. Em se tratando de um campo novo e em constante transformação, se torna muitas vezes difícil escolher determinado recorte ou outro.

Muitos dos trabalhos acerca do tema focalizam o tipo de relação que é estabelecida *online*, problematizam a conhecida dicotomia entre real e virtual ou ainda o uso que se faz do espaço virtual. Outra característica relevante desta literatura é a grande quantidade de artigos acadêmicos e pesquisas empíricas, embora boa parte se dedique a relacionar o uso do espaço virtual com alguma situação psicopatológica. Vários deles, inclusive, questionam se o abuso da utilização da internet não seria uma nova forma de adição ou compulsão, caracterizando possivelmente um novo quadro clínico (YOUNG; ABREU, 2010; FCM, 2014). Entretanto, apesar das múltiplas discussões e olhares voltados para o espaço virtual, parece que pouco se sabe sobre sua tipologia de fato, e sua relevância para o psiquismo. Além disso, as visões mais negativas sobre os efeitos psicológicos da Internet e do ciberespaço parecem negligenciar todo o seu potencial criativo, taxando a experiência de uso desta ferramenta por milhares de pessoas como prejudicial. Para além de se atentar apenas para o uso do espaço virtual, é necessário também investigar a importância dessa interação para a constituição do sujeito (GREGÓRIO; AMPARO, 2018). Que tipo de função o ciberespaço pode ter para o homem? Tal questão deverá ser abordada mais adiante no capítulo, ressaltando o sentimento de múltiplas possibilidades de ser experimentado por alguns usuários.

Diante disso, há também diversos esforços de alguns psicanalistas no sentido de compreender como o espaço virtual pode funcionar como um novo espaço de vida e de como o indivíduo poderia usá-lo de maneira criativa; um ambiente no qual há a possibilidade de autoexpressão e troca, além de diminuir a sensação de distância entre as pessoas. Alguns desses autores (ROMÃO-DIAS, 2007; CARVALHO, 2015; GREGÓRIO, 2014) frisam em suas pesquisas a sensação que muitos usuários relatam de poder utilizar o espaço virtual como um ambiente de experimentação, um local que, segundo a fala dos entrevistados, teria menos

exigências que o mundo concreto. Nesses estudos, os sujeitos relatam a possibilidade de se reinventar e testar novas possibilidades de si no espaço virtual, assim como a experiência de uma maior flexibilidade que lhes permite testar *online* diferentes aspectos de suas personalidades. Conforme veremos ao longo desse capítulo, estes autores relacionaram essa vivência ao processo que Winnicott (1975) denomina “brincar”.

O que é importante sublinhar em caráter introdutório é que, para esse tipo de pesquisa, o que está em foco é o tipo de uso que pode ser feito desse espaço virtual. Entretanto, não se trata, neste trabalho, de taxar todas as experiências de usuários do espaço virtual como criativas e enriquecedoras. Algumas pessoas podem se sentir bastante incomodadas e ameaçadas com a falta de certezas que a internet tende a oferecer, pois para elas o espaço virtual poderia, sim, contribuir para um empobrecimento das relações em geral, já que as vivências e trocas *online* podem ser sentidas como falsas. Ainda assim, diante de tamanha popularidade e difusão da internet e das redes sociais, torna-se relevante ressaltar esse lado da utilização que parece estar mais relacionado com a criatividade e com a possibilidade de enxergar vários aspectos de si.

Outro autor que aborda o tema dos relacionamentos e do psiquismo humano na era digital é Serge Tisseron (2015) que, partindo de um pressuposto teórico winnicottiano, se propõe a fazer uma ponte entre o virtual psíquico e o virtual digital. Ao pensar acerca desse processo de virtualização estimulado pelas tecnologias digitais, o autor conclui que não se trata de preferir a imagem virtual à realidade concreta do objeto como diversos teóricos, tal como Birman (1997), defendem, ao falar de um esvaziamento emocional das relações ditas “reais”. Não se trata simplesmente de substituir aquilo que possui existência física pelas imagens oferecidas *online*, mas de um processo bem mais complexo que ampliaria as representações internas de determinado objeto. Para Tisseron, o virtualizar, que não se encontra exclusivamente na internet, é um processo que multiplica as representações mentais a partir do estímulo concreto do objeto. Ou seja, é importante que o objeto possua concretude, uma existência própria independente do sujeito, não se tratando, portanto, de uma produção da fantasia, exclusivamente. Para o autor, o grande diferencial introduzido pelo computador e pela internet é a possibilidade de ver e interagir com as imagens virtualizadas em tempo real. Exemplos disto são as videoconferências e visitas *online* de museus. Desta forma, há uma simultaneidade entre a evocação da imagem virtual e a interação com ela.

Ao se pensar o processo de virtualização conforme proposto por Tisseron (2015), como um aumento das representações mentais de um objeto que possui uma existência física, é possível fazer uma analogia com o conceito de objetos transicionais da teoria winnicottiana. São objetos que nem são inteiramente parte do mundo interno do sujeito, pois possuem uma existência concreta e independente daquele que os utiliza, nem são plenamente reconhecidos

como pertencentes do mundo externo. Como visto no capítulo anterior, os objetos transicionais são a primeira possessão não-eu do bebê e facilitam na tarefa de aceitação da realidade externa. Possuem a qualidade de possessão justamente por terem uma existência concreta e separada do sujeito, é a partir do relacionamento com objetos transicionais que o bebê vai gradualmente percebendo o mundo externo como separado dele mesmo. Portanto, para que possam facilitar no processo de desilusão é importante a existência física desses objetos, eles não estão completamente sob o domínio da fantasia da criança, mas também não plenamente reconhecidos como separados, se situam em uma intercessão entre mundo externo e interno. O processo de virtualização igualmente recebe essa dupla contribuição de realidade interna e externa, enquanto aumenta as representações mentais de um objeto, igualmente depende de que eles existam fisicamente.

A presença concreta dos objetos, mesmo em um mundo virtual, será retomada mais adiante nesse capítulo, mas o que parece ser relevante ressaltar desde já é que o ato de virtualizar seja capaz de criar mais representações psíquicas de um determinado objeto a partir de sua existência física. De maneira análoga, no campo da filosofia, Pierre Lévy (2011) afirma que, apesar do amplo enfoque nos efeitos nocivos do espaço virtual, para alguns usuários ele pode ser um *locus* de criatividade. Em sua obra, o autor se dedica a fazer o caminho inverso de muitos trabalhos já existentes, investigando o processo através do qual o que é considerado “real”, ou seja, aquilo que possui existência física, se torna virtual. Nesse sentido, o processo de virtualização significaria elevar algo já existente ao status de potência, de possibilidade. A virtualização transformaria, portanto, algo dado e particular em alguma coisa geral com diversas possibilidades. Mas nem todas as pessoas têm a mesma experiência *online*, o que torna bastante relevante a necessidade de se atentar para os diferentes usos deste universo. Para o autor, existem basicamente dois tipos de uso: um com caráter criativo e outro com uma característica mais alienante. Desta maneira, “devemos distinguir entre uma virtualização em curso de invenção, de um lado, e suas caricaturas alienantes, reificantes e desqualificantes, de outro” (LÉVY, 2011, p. 12).

Outro espaço que, da maneira similar ao virtual, é entendido como o local da criatividade e para o qual contribuem tanto a realidade externa quando o mundo interno do sujeito, é o espaço potencial conforme pensado por Winnicott (1975). Ele é, por definição, uma zona de experimentação, reduzida de tensões, e o *locus* do brincar e da criatividade. E é a partir de uma vivência criativa inicial que o sujeito pode dotar o mundo de sentido e sentir que a vida vale a pena ser vivida. Isto é possível porque foi permitida ao bebê uma experiência de ilusão, na qual ele podia se sentir o criador do mundo. Nessa área intermediária, é importante a sustentação do paradoxo entre o criado e o encontrado, já que para ela contribuem tanto a realidade interna

como o mundo externo ao sujeito. Ao se observar a vivência por algumas pessoas do virtual proporcionado pela internet, há uma contribuição semelhante ao espaço potencial, na medida em que, desprovido de uma determinação física, o virtual também se oferece como um espaço para a criação.

Diante disto, para que se possa propor uma aproximação entre o espaço virtual e o espaço potencial, é necessário que algumas características de ambos sejam abordadas, levando-se em consideração os pontos de semelhança e diferença. Trata-se de iniciar uma reflexão que não necessariamente levará a uma resposta fechada, no sentido de como esse novo espaço proporcionado pela interconexão dos computadores pode servir como um ambiente propício para a criação e a saúde. Como ponto de partida para tal reflexão, um dos aspectos relevantes, que será abordado no tópico seguinte, é a localização do espaço virtual. Seria ele puramente externo? Possuiria uma existência completamente independente do sujeito, sem que esteja sob o domínio da fantasia de algum modo? Qual a importância psíquica desta possibilidade de se habitar um espaço de vida aparentemente desterritorializado?

Tal aspecto foi selecionado para iniciar essa discussão, porque nos parece de suma importância compreender onde se habita quando se está navegando no espaço virtual. É proposto neste capítulo a investigação desse lugar que o ciberespaço parece oferecer para alguns usuários como um possível espaço potencial. Como dito anteriormente, o espaço potencial é o locus do brincar e da criatividade. Segundo o pensamento winnicottiano acerca do brincar, “a criança que brinca habita uma área que não pode ser facilmente abandonada, nem tampouco admite facilmente intrusões” (WINNICOTT, 1975, p. 76). Nossa proposta é pensar que o espaço virtual possa igualmente oferecer semelhante experiência para as pessoas que nele enxergam um local de criação e experimentação.

4.1.

Espaço virtual e espaço potencial: ambientes de sobreposição entre mundo interno e mundo externo

De acordo com o que já foi dito anteriormente, o espaço potencial winnicottiano é uma zona intermediária de experimentação, na qual ocorre uma sobreposição entre o mundo interno e o mundo externo da criança ou do adulto. Para dar conta de tal zona, Winnicott (1975) afirma que é necessário um terceiro campo para pensar acerca da natureza humana: além do mundo interno e do mundo externo haveria essa área de transicionalidade. Apesar de não ser, em si, nem externo nem interno, o espaço potencial receberia contribuições tanto da fantasia quanto

do mundo externo. O brincar, uma atividade que ocorre neste espaço potencial, envolve a utilização do corpo e a manipulação de objetos da realidade concreta a serviço da fantasia. Apesar do envolvimento corpóreo no brincar, Winnicott (1975) ressalta que não se trata de uma atividade essencialmente erótica. Inclusive, o excesso de excitação pulsional ameaçaria a qualidade da experiência: “quando uma criança está brincando, se a excitação física do envolvimento instintual se torna evidente, então o brincar se interrompe ou, pelo menos, se estraga” (WINNICOTT, 1975, p. 60).

Para abordar a questão da possível sobreposição dos mundos interno e externo no espaço virtual, são utilizados dois eixos nessa dissertação: o da participação do componente físico no espaço virtual e o do fenômeno do compartilhamento de pensamentos e sentimentos *online*. No que se refere ao primeiro eixo, durante o levantamento na literatura especializada que articula o ciberespaço com as ideias winnicottianas, pouco foi encontrado acerca da presença do corpo no espaço virtual. Para muitos autores, inclusive, como será visto adiante, o corpo poderia até estar ausente deste ambiente. Levando em consideração a presença da dimensão corporal e da realidade concreta no espaço potencial desde seu início com os fenômenos transicionais, se faz necessária uma análise acerca da presença do aspecto físico no ciberespaço. Se, de um lado, é impossível situar o espaço virtual em um território físico, ao mesmo tempo, sem o aparato tecnológico concreto ele não existiria. Se, por um lado, existe a ideia de que a indeterminação física facilita e estimula a criação de diferentes identidades e da fantasia, é notório que por detrás da tela existe o corpo do usuário que não apenas lhe permite o acesso, mas também vivencia as sensações provocadas pelo ambiente *online*. Assim como no espaço potencial, é possível que no espaço virtual o aspecto físico contribua para a experiência, porém de uma forma não determinista. Nesse sentido, o não determinismo aqui citado significa que o elemento concreto não determina necessariamente a experiência do usuário no ciberespaço. É possível possuir um corpo masculino e habitar o ciberespaço através de uma identidade feminina, por exemplo.

O conceito de corpo em psicanálise já foi amplamente discutido por diversos autores. Não se trata aqui de adentrar a problemática do corpo na teoria psicanalítica. A utilização do termo corpo se refere ao aspecto físico da existência humana, aquilo que acompanha fisicamente a sua experiência subjetiva. Quando uma pessoa se sente triste, tal sentimento pode ser expresso fisicamente através de uma lágrima. Ou quando se sente feliz e agitada, tal sensação pode ser acompanhada de um ritmo cardíaco acelerado. Segundo Breton (2003), o corpo não se anula completamente para que a mente possa viver experiências, mas faz parte das mesmas.

O segundo eixo a ser abordado coloca em foco a questão das noções de íntimo e privado. Fenômeno marcante da era das redes sociais, as narrativas de si levantam indagações quanto ao lugar em que se está no mundo virtual. Afinal, estamos no âmbito interno ou externo quando habitamos o espaço virtual? Na teoria winnicottiana, o espaço potencial funciona como uma sobreposição de ambos, não podendo ser reconhecido nem como totalmente exterior ao sujeito, nem como uma parte exclusivamente interna de sua realidade. Aos usuários que utilizam o espaço virtual no sentido da autoexpressão e dos monólogos confessionais, não parece ser uma questão para todos se afinal receberão um *feedback* social daquilo que ali expressaram ou não. Porém, há a presença de um público externo que, mesmo não interagindo diretamente através de comentários ou curtidas, se faz presente em números de visualizações ou seguidores, por exemplo. O fato de tantas pessoas buscarem compartilhar os seus pensamentos na internet, ao invés de, por exemplo, simplesmente escrever num diário demarca a importância que tem o outro nesse processo de expressão de si. A presença de um interlocutor é buscada mesmo que seja apenas através de uma visualização silenciosa.

De forma análoga ao que é proposto por Winnicott em sua obra, o enfoque recai na importância da presença do outro e no tipo de uso que é feito dessas ferramentas. Talvez se as falas permanecessem privadas, sem o olhar externo, poderia se considerar que o indivíduo está puramente navegando em seus devaneios. A presença do outro sobre o qual não se tem plenamente controle demarca um refreio na fantasia, uma externalidade do espaço virtual. Os indivíduos que navegam parecem habitar um espaço que é simultaneamente interno e externo, como será exposto a seguir. Se os usuários conseguem utilizar o espaço virtual como um ambiente de auto expressão, reduzidos de pressões, sobre o qual não fazem requisições acerca de sua realidade ou não e aonde encontram um espaço para serem criativos é possível que ele funcione como um espaço virtual.

4.1.2.

A desterritorialização e o aspecto físico no ambiente virtual/ e no espaço potencial

Um dos grandes avanços que a evolução das tecnologias da comunicação trouxe foi a possibilidade de encurtamento de distâncias e o aumento da mobilidade. Tal avanço foi potencializado com a chegada dos *smartphones* e, com eles, da Web 2.0 móvel (MENDES, 2015). Graças a tais adventos, é possível ter acesso em tempo real a acontecimentos de outro continente, fazer videochamadas com amigos e familiares que moram longe, etc. Outra

característica desse tipo de comunicação é também a simultaneidade, que torna possível estar em dois locais ao mesmo tempo. Muitas vezes, ao se observar pessoas em uma reunião social, é comum vê-las interagindo entre si e com seus *smartphones* nas mãos. Se para alguns olhares tal fenômeno parece indicar isolamento, para outros ali está a possibilidade de trocar e interagir com os mais próximos, mas também com os que estão distantes. É importante ressaltar que, para além de encurtar distâncias, a internet parece proporcionar uma verdadeira revolução no conceito de espaço. Se por um lado prescinde da presença física, há também outra forma de estar presente no mundo virtual. A autoexpressão através da escrita, fotos, vídeos, narrativas de si, curtidas e compartilhamentos é o modo através do qual os usuários demarcam sua presença *online*. Não apenas torna-se possível aproximar os distantes, mas também abordar e conhecer completos estranhos de maneira inteiramente anônima. Tal possibilidade é inédita na história da humanidade (JAURÉGUIBERRY, 2000).

Retomando a discussão iniciada no capítulo um, o espaço virtual se apresenta como um ambiente desterritorializado. Inicialmente, é relevante ressaltar que não se trata de afirmar que o espaço virtual possui uma existência completamente independente da realidade concreta. A ideia que se propõe não é a de um completo adeus às noções de espaço, território e corpo, de uma existência puramente virtual e incorpórea. De acordo com Nicolaci-da-Costa (2006), a internet criou uma verdadeira plataforma de vida, na qual relações são estabelecidas e vivências com um caráter único são experimentadas. Um exemplo que ilustra tal tipo de vivência propiciada pelo universo *online* é a campanha #mygamemynome promovida pela ONG Wonder Woman Tech. Com a proposta de abordar o assédio que as usuárias de jogos *online* sofriam, a campanha convidou grandes jogadores para que experimentassem jogar assumindo nicknames femininos (MYGAMEMYNAME, 2018). O resultado foi que os jogadores homens puderam sentir um pouco do assédio que as mulheres sofriam no universo dos games *online* ao frequentarem tal ambiente com uma identidade feminina. No ambiente social do jogo, os outros jogadores tratavam-nos como se fossem mulheres e lhes atribuíam papéis comumente atribuídos ao gênero feminino. Também foram abundantes as mensagens com teor sexual ou de assédio. A proposta da campanha é que seria mais fácil aos homens se sensibilizarem com a problemática da mulher num universo gamer, que é marcadamente masculino, se pudessem se sentir como uma. Essa experiência promovida pela ONG foi facilitada pelo mundo *online*, já que vivenciar algo semelhante no mundo concreto seria bem mais complexo devido à presença de corpos notoriamente masculinos.

No espaço virtual o fator físico parece não ser tão determinante quanto o é no mundo *off-line*, o que parece oferecer uma maior flexibilidade a seus usuários. Segundo Breton (2003, p. 130), “na rede as características sexuais e a idade são puramente efeitos de um texto, objetos

de uma descrição cuja origem não pode ser verificada e que autorizam todo tipo de licença”. Apesar de atualmente a Web contar com mais recursos audiovisuais, ainda é possível construir uma imagem, ou avatar como no caso dos jogos *online*, totalmente diferentes de si ao utilizar fotos e vídeos de outros. O que parece permanecer até os dias de hoje é a ampliação de possibilidades de si proporcionada pelo ciberespaço. A indeterminação física traz consigo uma flexibilidade de poder se construir e se apresentar de maneiras diferentes das já determinadas. É importante frisar o caráter interpessoal no qual tal experimentação ocorre, pois, comumente, é em um ambiente de troca com o outro, de interação, que as pessoas escolhem novas formas de se apresentar.

Outro exemplo dessa flexibilidade oferecida pelo espaço virtual é o fenômeno de perfis *fakes* na internet. Tendo o seu momento de maior utilização na já finada rede social Orkut, mas não se encerrando somente aí, o brincar de *fake* implicava em criar um perfil em uma rede social utilizando as fotos de outro e um nome que também não era o seu. Seria tentador reduzir essa experiência a um mero movimento de se passar por outra pessoa, mas a comunidade *fake* ia para além disso. Tratava-se de criar toda uma história de vida para aquele perfil, incluindo uma personalidade e se relacionar com outros, *fakes* ou não. Existiam mulheres utilizando perfis masculinos e vice-versa. Criava-se inclusive uma família *fake* na qual um era o irmão, a outra era a mãe, por exemplo. Alguns usuários também optavam por se passar por artistas conhecidos, usando suas fotos e assumindo para si essa identidade. Jean Segata (2009) realizou uma pesquisa etnográfica acerca do fenômeno *fake* entre 2005 e 2006. Para o autor, essa brincadeira com os personagens *fakes* criados funcionava como um processo de autoconstrução, na medida em que podiam vivenciar muitos papéis e aspectos de si. Dessa forma, os perfis *fakes* funcionavam como outros “eus” da mesma pessoa. Apesar de ser tentador taxar essa experiência como uma fragmentação da identidade, pode-se afirmar que, para alguns, ela pudesse funcionar como um ambiente favorável à expressão de alguns aspectos do eu. Os temas da brincadeira *online*, da experimentação de possibilidades de si e do criar no espaço virtual serão abordados mais adiante neste capítulo. No momento, é importante ressaltar apenas a importância da indeterminação física do ciberespaço, a qual permite com maior facilidade essa vivência de outras possibilidades de si. Nesse sentido, o espaço virtual funciona como um ambiente no qual papéis e aspectos da personalidade que não poderiam ser vividos em outra esfera da sociedade ganham uma expressão (JAURÉGUIBERRY, 2000).

Entretanto, antes que se possa apontar a semelhança dessa experiência oferecida pelo espaço virtual com o que ocorre na área da transicionalidade, é necessária ainda uma explanação sobre a questão do aspecto físico *online*. Quando se afirma que o espaço virtual é um ambiente desterritorializado, comumente se pensa que o corpo e todo referencial físico teriam ficado

obsoletos ou não fizessem alguma diferença na experiência dos usuários da internet. Contudo, é necessário ressaltar que o espaço virtual é uma área que não tem um território definido, mas que não é completamente desvinculada do que ocorre na realidade concreta. Nesse sentido, a internet não criou um mundo paralelo e desconectado do já existente, um ambiente em substituição à vida *off-line*, mas criou um “espaço alternativo que, embora tendo um relativo grau de independência em relação ao espaço ‘físico’, com ele interage permanentemente” (NICOLACI-DA-COSTA, 2006, p. 35). Até mesmo a existência do ciberespaço depende dos aparatos tecnológicos físicos, os chamados *hardwares*, como HDs, processadores, dentre outros. Apesar da indeterminação física do espaço virtual abrir portas para a criatividade, para a reinvenção, é inegável sua relação com o mundo concreto. Dessa forma, é possível afirmar que o espaço virtual é, ao mesmo tempo, “mundo real e imaginário, de sentido e valores que só existem a partir do cruzamento de milhões de computadores que colocam provisoriamente em contato indivíduos afastados no tempo e no espaço” (BRETON, 2003, p. 127).

Ao analisarmos essa questão do ponto de vista do usuário, também é possível afirmar que aquele que habita o espaço virtual não abandona completamente o seu corpo, apesar de essa ser a sensação para alguns. Segundo Breton (2003), alguns entusiastas da tecnologia enxergam o corpo como um elemento obsoleto a ser melhorado e até mesmo superado com os adventos da robótica. Para os defensores desse ponto de vista, seria apenas questão de tempo até que fosse possível libertar o sujeito da prisão corpórea. Entretanto, a pessoa que navega no ciberespaço e nele experimenta sensações possui um corpo que permite esse acesso. Ao criar novas identidades de si, novos conceitos, ou se submeter à experiência de uma outra identidade de gênero, por exemplo, o sujeito depende de seu ancoradouro físico e material para que tudo isso seja possível. Dessa forma, é relevante apontar que por detrás da tela há um sujeito corpóreo que chora, sorri e se emociona com o que vive no espaço virtual. Se o corpo físico parece não estar presente no mundo digital, ele o está no usuário que depende inegavelmente de sua carne para que possa ao menos acessar o ciberespaço. As teorias que propõem a superação ou o completo abandono do corpo caem no conhecido dualismo entre corpo e mente. Tal dualismo acaba por sustentar uma visão de corpo como uma simples ferramenta para o espírito, a qual poderia ser aperfeiçoada. No ciberespaço seria puramente uma utilização incorpórea, na qual a mente seria o único aspecto da existência necessário, como uma liberdade do espírito e a superação das barreiras físicas. O que fica de lado nesse pensamento são as reações corpóreas experimentadas pelo próprio usuário por detrás da tela, aquele que sente raiva ao se embrenhar numa discussão em rede sociais ou alegria de rever um ente querido que mora longe, por exemplo. O corpo está implicado na experiência humana, na vida de uma maneira geral e contribui de modo a possibilitar a vivência das sensações proporcionadas *online*.

É igualmente pensando em um espaço no qual estão implicados tanto o mundo interno quanto o mundo externo do sujeito que Winnicott (1975) propõe o espaço potencial. Segundo o autor: “É útil, portanto, pensar numa terceira área que não se encontra dentro do indivíduo, nem fora, no mundo da realidade compartilhada” (WINNICOTT, 1975, p. 152). O mundo concreto está presente desde os processos mais primitivos do desenvolvimento e permanece pelo resto da vida. Quando se inicia a utilização dos objetos transicionais, que não são apenas existentes na fantasia, mas que possuem uma existência externa, o mundo concreto está igualmente presente. Trata-se da intercessão entre fantasia e mundo externo. De maneira semelhante ao espaço virtual, é possível se perguntar: afinal, onde se situa a área da transicionalidade? O espaço potencial não possui ancoragem territorial no mundo concreto, apesar de contar com contribuições dele. Nessa área, de forma similar ao que acontece no espaço virtual, o que é mais relevante é o tipo de relação que se estabelece com o objeto e seu uso. Uma das características dessa área é o fato de não se fazer nenhum questionamento acerca da realidade mais concreta dos fenômenos que ali são experienciados:

Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como um lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas. (WINNICOTT, 1975, p. 15).

Retomando o exemplo das brincadeiras com os *fakes online* no Orkut, é possível levantar a hipótese de que, para aqueles usuários, parecia não importar se eles ou os outros *fakes* com os quais estabeleciam contato eram os mesmos no mundo *off-line* ou não. As personalidades por eles criadas e as relações entre si eram vividas como reais o bastante para não serem questionadas. A questão sobre se eram afinal os personagens *fakes* ou as pessoas por detrás da tela que os criaram não era levantada. Apesar da nomenclatura vir do inglês e significar falso, ou um sujeito que não existe, Segata (2009) afirma que P. Valdo, um dos *fakes* por ele entrevistado, “existia tanto quanto qualquer outro participante do Orkut” (p. 6). Durante uma discussão *online*, este mesmo participante inclusive se assumia enquanto um perfil *fake* e não reclamava uma realidade concreta para tal perfil. Para o autor, não havia uma experiência de fragmentação ou dissociação em P. Valdo, nem se tratava de apresentar uma falsa faceta de si mesmo submetida ao ambiente social, mas sim da oportunidade de experimentar outras versões de si *online*. Para o autor, na verdade tratava-se da construção de um eu na interlocução com os outros, muito mais do que da representação de um eu falso (SEGATA, 2009). Naquele espaço, sem as mesmas pressões do mundo concreto, P. Valdo podia expressar lados de sua própria personalidade que não se sentia confortável de mostrar em outro espaço. Ao refletir

acerca de sua própria condição de perfil *fake*, e também de sujeito, o usuário indaga: “afinal quem não é *fake* no Orkut?” (SEGATA, 2009, p. 8). Tal pergunta também pode levar a outras, como: há a possibilidade de demonstração de um lado de si nas redes sociais que não se mostraria na vida *off-line*?

Diante do exposto, é inegável que P. Valdo, o perfil *fake*, possuía uma existência *online* com pensamentos e emoções que lhe eram característicos. Em um primeiro momento, poderia ser tentador recorrer a um pensamento simplista, tal como referido acima, que consideraria o espaço virtual apenas como o lócus de manifestação da mente, um lugar onde os desejos e fantasias ganhariam voz. Apesar de à primeira vista ser esta a interpretação mais comum, é inegável que o responsável por P. Valdo possuía um corpo que lhe permitia acessar o ciberespaço, e sua fantasia não era completamente livre como seria no seu mundo interno, afinal havia ali a existência do outro. Os interlocutores de P. Valdo, assim como os de outros usuários de redes sociais, impõem minimamente limites à fantasia. Dessa maneira, é possível afirmar que o espaço virtual não estava completamente submetido ao controle mágico do usuário, mas também, e ao mesmo tempo, não estava completamente fora de seu controle. Para alguns de seus frequentadores, o ciberespaço parece justamente se situar na sobreposição da fantasia e da realidade concreta. Talvez o importante é que nunca seja exigida uma resposta de P. Valdo acerca de seu *fake*: afinal, ele é inventado ou você o encontrou ali? Ele poderia ser ambos ao mesmo tempo. Por mais que as fotos e imagens da pessoa que P. Valdo resolveu utilizar para seu perfil já existissem, a personalidade e o colorido próprio que ele adicionou a elas provêm de seu próprio mundo interno. Winnicott (1975) ressalta que a tarefa humana de lidar com a realidade nunca é completada, e que o espaço potencial permanece ao longo da vida como uma zona de relaxamento das tensões geradas pela atividade de manter mundo interno e externo separados, ainda que relacionados entre si. Talvez no espaço virtual alguns usuários consigam encontrar esse ambiente de sobreposição entre a fantasia e o que já existe no mundo exterior.

Daniela Romão-Dias (2007) apresenta uma argumentação similar em sua tese de doutorado acerca das salas de bate-papo *online* que foi apresentada no primeiro capítulo. Um de seus entrevistados, autoidentificado como Morpheus, relatou ter uma sensação de controle completo no espaço virtual. Também para esse usuário, bem como para outros por ela entrevistados, o ciberespaço não passava a ideia de ser assustador, ameaçador ou falso:

Em determinado momento, ele diz que se quem está do outro lado da tela é um amigo “real”, a Internet é como um telefone, ou seja, serve para a comunicação “normal”, segundo ele. Já se do outro lado está um amigo virtual, ele diz que “vira um mundo de fantasia”. (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 82).

Esse sujeito afirmou sentir que na internet ele possuía o controle de todas as variáveis, uma vivência de que tudo estava sob seu comando. Outra participante de sua pesquisa, autoidentificada como Margot, expressa que: “a internet é fállica... risos... eu pelo menos me sinto assim... poderosa... risos” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 85). Tais afirmações podem levantar novamente a hipótese de que a o espaço virtual seria o primado incorpóreo da mente, no qual o mundo em que se habita é pura fantasia. A indeterminação do espaço virtual, facilitada também pela diminuição das exigências existentes no mundo físico, proporcionaria a alguns usuários maior liberdade para a fantasia e o criar. Porém, é possível também um segundo olhar acerca dessa sensação de onipotência que essas pessoas experimentam *online*.

Como já argumentado anteriormente, o que existe no espaço virtual não é um completo controle, já que no ciberespaço existe a presença do outro com quem se estabelece relações e sobre o qual não se tem controle. Desse modo, Romão-Dias (2007) acredita que tal sensação de poder, apesar de existir, funciona de maneira similar a uma ilusão de onipotência, tal como a do bebê que, no seu início de vida, acredita ser o criador do mundo. “O controle de todas as variáveis sonhado por Morpheus não pode ser possível simplesmente por um fator: nos chats, há uma pessoa do outro lado da tela” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 83). Nesse sentido, a própria existência de um interlocutor já colocaria freios a essa fantasia e ao controle absoluto das variáveis. É preciso levar em consideração que esta alteridade não é apenas fantasmagórica, incorpórea, mas implica em uma existência física concreta.

Nos exemplos acima apresentados, tanto nos *fakes*, quanto nos jogos *online* e nas salas de bate-papo, a principal atividade executada pelos usuários era a interação. Apesar de no caso específico dos jogos o caráter interativo parecer reduzido, a principal proposta da ONG era oferecer aos jogadores homens a experiência de ser do sexo feminino, ou seja, interagir com os outros frequentadores daquele ambiente virtual por detrás de um personagem feminino. Romão-Dias (2007) ressalta que a principal característica do espaço potencial seria sua qualidade de ser neutro e, portanto, de não ser nem uma coisa nem outra. Apesar de não abordar diretamente a questão do corpo ou do caráter físico no ciberespaço, a autora comenta que sensações são despertadas a partir das interações *online*: “O outro diz coisas, desperta emoções no seu interlocutor, age como quer, isto é, não está à mercê das fantasias de ninguém” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 83). Tal afirmação pode trazer de volta a questão da existência do corpo e do referencial físico no ciberespaço: as emoções e sensações são vivenciadas num corpo que possui existência material. O que parece ocorrer é que o corpo e o referencial físico não se constituem como fatores determinantes no ciberespaço, pois é possível mudar a imagem de si alterando seu gênero ou idade, por exemplo, ou experimentar o anonimato. Entretanto, mesmo com essa maior liberdade, o corpo e o aporte tecnológico físico ainda se fazem presentes e necessários

para a utilização do espaço virtual. Pode-se afirmar, portanto, que o espaço virtual para alguns usuários funciona como um ambiente de fronteira: reduzido em suas exigências concretas, pois o mundo físico se torna relativo e flexível, porém marcado ao mesmo tempo pelas contribuições da existência corpórea.

É importante frisar que não se trata aqui de afirmar que para todos os usuários a experiência *online* possua esse caráter fronteiro. Para alguns, a incerteza existente no espaço virtual é vista como uma ameaça ou como um mundo falso. Apenas para aqueles que enxergam no ciberespaço uma oportunidade para criar em cima das indeterminações, para testar novas possibilidades de si mesmo e para brincar é que se torna plausível pensar em uma área intermediária. Nesse ponto, é possível retomar o envolvimento do corpo e da realidade concreta no brincar segundo Winnicott (1975). O ato de brincar envolve a manipulação de objetos que existem no mundo externo, mas que, naquele momento, estão a serviço do interjogo do subjetivo com o objetivo existente na mente da pessoa que brinca. Romão-Dias (2007) defende em seu trabalho que alguns usuários são capazes de brincar de ser na realidade virtual. Tal atividade só é possível no espaço potencial, onde há uma sobreposição do dado e do inventado. Nesse sentido, é importante levar em consideração a proposição de Nicolaci-da-Costa (2006), já citada anteriormente, segundo a qual o espaço de vida gerado pela internet é paralelo à realidade concreta, mas com ela mantém constante relação. De forma similar ao espaço potencial, tanto a realidade concreta quanto a fantasia contribuem simultaneamente para o espaço virtual. Pode-se afirmar que se trata de um espaço que é, ao mesmo tempo, constituído por um aspecto concreto e, de outro lado, povoado por fantasias e experimentações que em outro ambiente talvez não acontecessem tão facilmente. Dessa forma, não se trata de afirmar que o ciberespaço se constitui simplesmente como um ambiente físico. Ele possui uma existência outra, como visto anteriormente, numa área intermediária. E, semelhante ao espaço potencial, conta com contribuições tanto do espaço físico externo quanto do campo da fantasia.

Porém, o aspecto físico não é a única variável através da qual é possível pensar a realidade virtual como um ambiente neutro, ao mesmo tempo externo e interno. Retomando o pensamento de Romão-Dias (2007), a principal atividade *online* para muitos de seus usuários é a interação com outras pessoas. De acordo com o que foi explicitado no capítulo um do presente trabalho, com o advento da Web 2.0 e das redes sociais, tal atividade se tornou muito mais intensa, tornando o próprio processo de aprendizagem algo coletivo e colaborativo, como no exemplo da Wikipédia. A presença do outro, como visto, é um dos fatores que refreiam a fantasia e tornam o ambiente virtual independente do poder onipotente de quem o usa. A seguir será analisado esse duplo caráter que o ciberespaço parece assumir para algumas pessoas, pois ao mesmo tempo em que oferece um lugar seguro para a manifestação de parte do mundo

interno, também se configura como um ambiente externo que possui grande abrangência em termos de qualidade e quantidade de público.

4.1.3.

O compartilhamento da intimidade no ciberespaço: ambientes virtuais na fronteira entre o público e o privado

Atualmente, muito se fala sobre o excesso de uso de redes sociais, bem como sobre a superexposição existente nessas plataformas. Porém, o fenômeno do compartilhamento de pensamentos e sentimentos com um grande público *online* não é privilégio apenas das redes sociais *online*. Antes mesmo dos diversos tipos de redes sociais se espalharem por todo o ambiente virtual, houve um período em que *blogs* e *homepages* eram intensamente utilizados com diversos propósitos como o compartilhamento de informações acadêmicas, textos literários e autorais, ou até mesmo como uma espécie de diário virtual para algumas pessoas. Nesse período, a Web era notadamente marcada pelo predomínio da escrita, mas tal fator foi se alterando ao longo do tempo, com a presença mais frequente de imagens e vídeos, tanto curtos como longos. Para Santos e Cypriano (2014), a estrutura de algumas redes sociais, como o Twitter, pode favorecer o desabafo da vida cotidiana devido ao seu formato fragmentário, composto por *posts* curtos e múltiplos, que parecem acompanhar o ritmo do pensamento. Outras redes sociais de caráter similar são o Snapchat e o sistema de Stories do Instagram, que contam com seus *posts* em forma de vídeos curtos, aproximadamente 15 segundos cada, que se autodestroem em 24 horas. Como visto no tópico anterior, a possibilidade de se tornar anônimo ou de se apresentar de maneira diferente, parece fornecer a alguns usuários um sentimento de confiança para que expressem conteúdos de suas fantasias. Mas, como veremos em seguida, nem todas as pessoas escolhem o anonimato para se expressar.

Entretanto, ainda é aparentemente assustador e surpreendente para o público em geral a forma como narrativas confessionais povoam o ciberespaço. Matérias que trazem títulos impactantes como “A era do exibicionismo digital” (PEREZ, 2016) parecem alertar o tempo todo para os perigos impostos pela prática de compartilhamento da intimidade *online* e para uma nova sociedade na qual todos seriam essencialmente egocêntricos. Apesar desse posicionamento, é relevante ressaltar a fala de um dos participantes da polêmica reportagem que, dentre outras coisas, afirma: “As pessoas gostam de se relacionar e de contar aspectos de sua vida particular às outras e a web potencializou esse comportamento” (PEREZ, 2016, n. p.). A contradição do discurso fica evidente no fato de que, se falamos de uma geração com hábitos

egocêntricos, por que o compartilhamento e a interação com outros parece ser tão importante? Afinal, quando se compartilham vivências *online* não se está estabelecendo uma relação com outros? Tais questões parecem indicar que talvez haja algo mais por trás de um comportamento com caráter puramente narcísico em sua aparência. Parece relevante, portanto, levantar a questão sobre o tipo de lugar que o espaço virtual ocupa para essas pessoas, que parece ser do âmbito privado ao mesmo tempo em que é exposto a milhares de pessoas.

Ao longo de sua obra, Winnicott (1975) comumente se refere ao mundo externo do sujeito povoado por outras pessoas e objetos, não estando completamente sob o controle onipotente do indivíduo, assim como não depende dele para existir. Se alguém morre, o ambiente externo continua a existir e funcionar normalmente. Um exemplo de fenômeno do mundo externo é a cultura, que aqui pode ser entendida como “algo que pertence ao fundo comum da humanidade, para o qual indivíduos e grupos podem contribuir e, do qual todos nós podemos fruir” (WINNICOTT, 1975, p. 138). Este mundo traz consigo a conotação de algo que é compartilhado e do qual todos fazem parte e podem contribuir à sua maneira. Para que possa usufruir do mundo externo, é necessário que o bebê possa primeiramente se ver como inteiro e depois possa reconhecer o outro também como inteiro e separado dele. Nesse sentido, é evidente que o outro, reconhecido como tal, está situado como parte do mundo concreto, do mundo externo. Em contraste, existiria também o mundo interno composto por pensamentos, desejos e fantasias que são do homem e que, dessa forma, dependem dele para existir. Porém, como dizíamos, graças à experiência da área intermediária é possível uma sobreposição dos mundos interno e externo, na qual o sujeito pode habitar. E é devido a essa possibilidade de sobrepor a tradição herdada da humanidade e o que vem de dentro do sujeito, de seu mundo interno, que se pode tirar proveito da experiência cultural e ser criativo. Diante do exposto, seria possível pensar o espaço virtual como um ambiente que funcionaria como uma área intermediária entre o interno e o externo?

Antes que se possa apresentar inteiramente a proposição do espaço virtual enquanto um ambiente simultaneamente interno e externo, é relevante a exemplificação de usos da dimensão virtual que parecem colocar em cheque a conhecida dicotomia entre privado e público. Afinal, o que importa ressaltar é que, assim como no espaço potencial, o aspecto relevante ali não é a plataforma em si, mas o uso que se faz dela. Ao investigar a rede social Twitter, Santos e Cypriano (2014) notaram o quanto as subjetividades pareciam se objetificar naquele *website*. O termo objetificação nesse contexto remete para muitos à exposição de uma interioridade, ao fato de a subjetividade se tornar, na visão de alguns, uma sequência de *posts*. Um dos exemplos citados por eles é o de @sara, como era conhecida naquele espaço, uma mulher grávida que decide narrar em ricos detalhes sua experiência de parto para todos os que a acompanhavam na

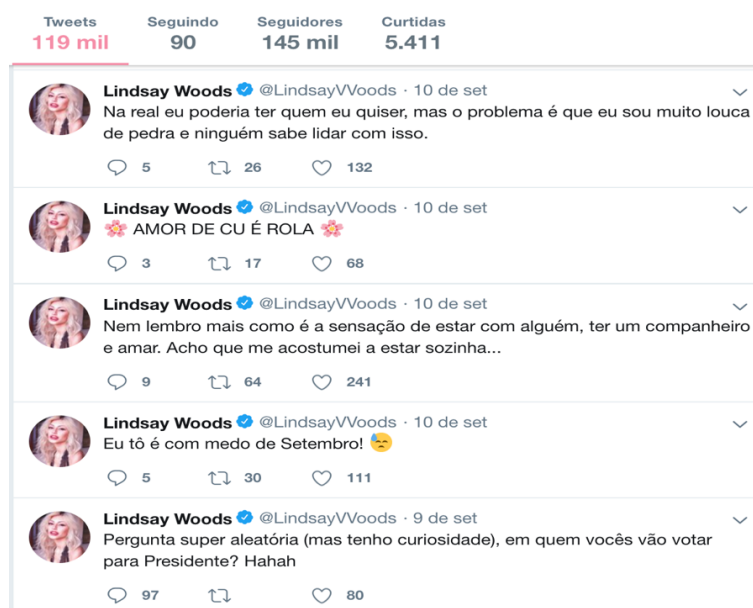
rede social. Nesse compartilhamento estavam inclusos detalhes sobre o rompimento de sua bolsa, bem como suas expectativas e sensações naquele momento, aspectos que seriam de um foro absolutamente íntimo. Em um de seus *posts* ela comunica: “Caro Twitter, minha bolsa d’água se rompeu. Não foi como com Charlotte em *Sex and The City*. Agora, eu cronometro as contrações com um aplicativo de meu iPhone” (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 686). Os expectadores dessa narrativa? Aproximadamente quinze mil seguidores, além das pessoas que podiam acessar sua página sem necessariamente segui-la ou ter conta registrada na plataforma, já que tal dado estava disponível como público.

Os autores se indagam ao longo de seu trabalho se tal narração rica em detalhes possivelmente ocorreria se a usuária se encontrasse fisicamente em frente a quinze mil pessoas. Ou até se ela compartilharia tal pensamento na realidade concreta com seu próprio grupo de amigos íntimos. Não há respostas definitivas. O que chama a atenção nesse exemplo é o fato de que, ali na sua página pessoal no Twitter, ela possivelmente não tenha a completa dimensão do real alcance das suas palavras. Funcionaria como um ambiente de expressão de sentimentos e pensamentos, que seriam próprios de seu mundo interno, diante dos olhos de milhares de pessoas, que fariam parte da realidade externa. Apesar de o público nem sempre interagir ou responder a todas às publicações, ele se faz presente, pelo menos através dos números. Talvez a experiência que essa usuária tenha desse ambiente virtual seja exatamente a de estar ao mesmo tempo em um âmbito ao mesmo tempo privado e público, participante dos mundos externo e interno. Para Santos e Cypriano (2014), o que garante a qualidade da experiência vivida é justamente o seu compartilhamento, a presença da alteridade que conferiria valor social àquilo que é íntimo.

Porém é importante questionar se aquele que compartilha sempre espera uma resposta social àquilo que foi compartilhado, e se o valor reside na experiência de estar em um ambiente que é simultaneamente interno e externo. Não há respostas definitivas para essas questões, visto que se trata de um fenômeno de uso em constante transformação, assim como a própria internet. Todavia, é notório que para alguns o espaço virtual transmite confiança necessária para compartilhar pensamentos marcadamente íntimos.

O segundo exemplo que trazemos também se trata de um *post* no Twitter: a considerada *webcelebrity* @lindsaywoods, que em sua identidade *off-line* se chama Kelly, e compartilha seu cotidiano nessa e em outras redes sociais. Seus *posts* são comumente compostos por seus pensamentos e impressões sobre coisas que acontecem, no momento em que elas acontecem. Para ilustrar, apresentamos aqui uma captura de tela da página do Twitter de Lindsay, na qual é possível observar comportamento semelhante ao de @sara:

Figura 1 - Captura de Tela



Fonte: Twitter, acesso realizado em: Outubro/2018

Nessa sequência de postagens é possível observar o quão confortável a usuária parece estar em compartilhar seus pensamentos na plataforma. Seu público? Inestimável em quantidade e qualidade já que, apesar de ter 145 mil seguidores, qualquer pessoa com acesso à Web poderia ler seus *tweets* em modo público. Inicialmente, sua postagem mostra que ela tem consciência de que há outras pessoas frequentando seu espaço, ou seja, de que se encontra no mundo externo, pois pergunta ao seu público: “em quem vocês vão votar para Presidente? Hahah”. Porém, em um segundo momento, é possível acompanhar seu fluxo de pensamentos que parece engendrar uma autorreflexão na qual ela inicia uma conversa consigo mesma e expressa sentimentos e uma autoimagem. O número de respostas a seus *tweets*, representado pelo desenho do balão de fala no inferior de cada postagem, diminui consideravelmente em comparação a sua primeira pergunta direcionada ao público. Entretanto, esse fato não faz com que Lindsay pare de publicar, seu fluxo continua, e tal fato levanta o questionamento de que talvez a resposta do público não seja tão importante, por mais que saiba que ele está ali. Quem acompanha seus pensamentos através dos *posts*, pode facilmente ter a sensação de que está dentro da cabeça dela, ouvindo seus questionamentos. Afinal, onde está Lindsay Woods quando posta no Twitter? No mundo externo com seus seguidores e fãs ou na realidade interna com seus pensamentos e emoções? Talvez em ambos.

Para Winnicott (1975), o espaço potencial se configura em um ambiente símbolo da separação e da união com a mãe simultaneamente. No adulto, ele pode funcionar como essa zona intermediária já citada. Quando diversas pessoas compartilham suas vivências e

experiências íntimas *online*, talvez estejam justamente habitando esse ambiente de intercessão, sem o qual poderiam não se sentir à vontade para expressar tudo aquilo que gostariam. Quando se observa esses diários virtuais contemporâneos, é possível enxergar justamente a contribuição da fantasia, a partir dos pensamentos e emoções ali presentes, bem como a realidade externa ali configurada por todos os outros usuários que os acompanham. A verdade é que Lindsay não tem controle sobre a reação de todos que têm acesso à sua página e isso já impõe certa limitação aos seus devaneios. A proposição dessa dissertação é que Lindsay sabe conscientemente que sua página no Twitter é pública, pois diversas pessoas a acessam diariamente, ela se dirige diretamente ao seu público e recebe resposta. No entanto, ela também enxerga a plataforma como um ambiente seguro para fruir seus pensamentos, como se estivesse num ambiente privado, ou interno. A sequência de tweets na qual ela realiza uma autorreflexão parece ilustrar uma conversa consigo mesma, muito mais do que uma interação propriamente dita com seus seguidores. A questão se o Twitter é público ou privado, interno ou externo, talvez nunca deva ser proposta para a usuária; o fundamental é que se reconheça que ele possa ser ambos ao mesmo tempo.

Retomando a questão do brincar, foi visto que a criança utiliza objetos externos a serviço da fantasia e que tal processo consiste no interjogo do mundo interno com o externo. O brincar nos adultos pode se manifestar de outra forma como no chiste, trocadilhos, dentre outros. Uma das características do brincar é que ele é por si só terapêutico (WINNICOTT, 1975). O que importa não é tanto o conteúdo da brincadeira, mas sim o ato em si. Talvez, para alguns usuários, habitar esse espaço que pode ser paradoxalmente interno e externo, concretude e fantasia, ofereça a oportunidade de experimentar um estado de relaxamento e confiança que permite a espontaneidade e uma expressão autêntica. Não há como afirmar plenamente que esse é o caso de Lindsay, pois ela não foi entrevistada diretamente, mas, a partir de suas postagens, podem-se inferir hipóteses acerca de seu uso e sua atividade no espaço virtual. Parte da literatura existente aponta o brincar como uma atividade praticada no ciberespaço, seja em *chats* seja em jogos *online*. De acordo com a obra winnicottiana, sabemos que o brincar só é possível em um ambiente de confiança, no qual é possível relaxar. A seguir apresentamos a possibilidade de brincar no espaço virtual levantada por alguns autores. Tal exposição se faz necessária para a aproximação teórica proposta entre realidade virtual e área da transicionalidade.

4.2. O ciberespaço e o convite ao brincar

Ao se propor uma articulação teórica entre espaço potencial e ambiente virtual, é importante levar em consideração as atividades e experiências que Winnicott (1975) ressalta serem possíveis apenas no espaço intermediário. Para o autor, um dos aspectos constitutivos do espaço potencial é a sua qualidade enquanto um local no qual se pode fruir da criatividade, do brincar e das experiências culturais. Logo, “o brincar e a experiência cultural podem receber uma localização caso utilizemos o conceito de espaço potencial existente entre a mãe e o bebê” (WINNICOTT, 1975, p. 79). É importante lembrar que a capacidade de usufruir da área da transicionalidade está relacionada a um comportamento saudável, já que apenas através do viver criativo o sujeito sente que a vida é dotada de sentido e que vale a pena ser vivida. Portanto, o brincar, que é essencialmente criativo, é uma atividade que por si só é terapêutica e se constitui como parte da saúde: “é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde” (WINNICOTT, 1975, p. 63). É relevante ressaltar esse caráter essencialmente positivo do brincar, pois quando se encontra na literatura autores que afirmam que alguns usuários brincam de ser no espaço virtual, está-se referindo a um comportamento ligado à saúde e se afastando da noção de um uso puramente patológico do mundo virtual. O mesmo ocorre quando se propõe a aproximação entre espaço virtual e potencial em si: levanta-se a ideia de que para alguns de seus usuários o espaço virtual possa ter efeitos benéficos e não apenas de compulsão e submissão.

Diante disso, é proposta nessa dissertação a apresentação desse aspecto que também aproxima a vivência do espaço virtual ao espaço potencial: o brincar de ser e a capacidade de criar na realidade virtual. Para Winnicott (1975), o brincar e a criatividade estão intrinsecamente relacionados: “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (p. 79). A criatividade seria, portanto, uma característica do brincar. Aquele que brinca está sendo criativo e está dentro do campo da saúde. Serão apresentadas adiante pesquisas de campo e um trabalho clínico que levantam a possibilidade dos usuários de diferentes plataformas brincarem no ciberespaço. Enquanto uma se dedica a salas de bate-papo, que atualmente caíram relativamente em desuso, a outra investiga o ambiente de jogos *online* interativos. Ambas as pesquisas, apesar de se passarem ambientes bastante diferentes, exploram a atividade de assumir personagens para si e viver essas outras possibilidades de ser. O trabalho clínico apresenta a experiência de uma adolescente que encontra no Facebook um espaço de autoexpressão e a possibilidade de externar outros aspectos de sua personalidade.

4.2.1. Explorações das possibilidades de si no ambiente virtual e o brincar

Retomando a pesquisa qualitativa realizada por Romão-Dias (2007) que já foi citada ao longo desta dissertação, a principal argumentação da autora é a de que uma parte de seus entrevistados, usuários de salas de bate-papo *online*, poderiam estar brincando de ser naquele ambiente híbrido que é o espaço virtual. Para a realização das entrevistas, foram selecionados sujeitos que utilizavam a internet como forma de estabelecer interações com outras pessoas. A partir do conteúdo das falas dos entrevistados, foram criados dois grupos diferentes. O grupo 1 é composto por usuários que afirmaram sentir certo desconforto ao estabelecer relações *online*. Para eles, a falta de certezas acerca do seu interlocutor e a possibilidade de anonimato no espaço virtual parecia dificultar a criação de laços significativos e profundos com pessoas naquele espaço. Essas pessoas viam com desconfiança aqueles que conheciam no espaço virtual, afinal eles poderiam mentir sobre quem eram. Já o grupo 2, que receberá maior destaque, era formado pela maior parte dos entrevistados. Esses afirmavam sentir o ciberespaço como um ambiente no qual podiam estabelecer contatos interpessoais com mais facilidade. A indeterminação do espaço virtual não os assustava, mas lhes oferecia um ambiente em que podiam experimentar diversas possibilidades e brincar. Para ambos os grupos, habitar o ciberespaço era diferente de estar no mundo *off-line*. A diferença é que, para o segundo grupo, aquele era um espaço de alívio de tensões em que se divertiam.

Para estabelecer uma conexão entre a fala de seus entrevistados e o brincar, Romão-Dias (2007) inicia lembrando que, na teoria winnicottiana, o brincar por si só traz a sensação de satisfação, gera júbilo. Nesse sentido, apesar de não ser apenas isso, pôde-se afirmar que o elemento prazeroso está marcadamente presente no brincar: “brincar, essencialmente, satisfaz. Isso é verdade mesmo quando leva a um alto grau de ansiedade.” (WINNICOTT, 1975, p. 77). Um dos requisitos estabelecidos pela autora para selecionar os participantes da pesquisa foi que utilizassem a internet como forma de lazer, de recreação. Um dos entrevistados, identificado como Margot, inclusive relatou o sentimento de ser criança novamente e de se divertir *online*: “sinto que [na Internet] exercito esse lado criança, menos compromissado, sem as preocupações de ser politicamente correta” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 34). Tal fala explicita não somente o lado da experiência *online* que entretém, como também exemplifica a tese apresentada ao longo desse capítulo de que o espaço virtual possui menos exigências que a vida *off-line*, servindo como uma zona de relaxamento. Entretanto, como foi visto ao longo do capítulo dois, o brincar não é apenas uma atividade que satisfaz, mas possui uma importância muito grande para o psiquismo. É através da brincadeira que o sujeito tem a oportunidade de ser espontâneo e o espaço virtual parece oferecer um ambiente neutro o suficiente para que esses usuários do grupo 2 se expressem e criem.

Como foi visto anteriormente, alguns participantes dessa mesma pesquisa de Romão-Dias (2007) brincavam de criar novos personagens nas salas de bate-papo *online*. Cada *nickname* que assumiam para si possuía características e personalidades próprias. Nesse ponto, é importante citar o comportamento de um dos entrevistados, identificado como Sr. Mistério. Para esse sujeito, o espaço virtual funcionava, segundo suas próprias palavras, como um “laboratório de comportamentos” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 98). A cada personagem que criava, ele testava um tipo de atitude, e se depois de um tempo tal forma de agir não o agradasse mais, ele os matava com a mesma facilidade que os criou. Dessa forma, ele podia experimentar ser outros além de si mesmo. De acordo com o próprio entrevistado, com essa atividade de incorporar diferentes personagens *online*, ele aprende comportamentos que, caso lhe agradem, são adotados em sua vida *off-line*. Porém, essa experiência não vem atrelada ao sentimento de falsidade ou encenação: “ele diz que seu eu virtual tende a se igualar ao seu eu real” (ROMÃO-DIAS, 2007, p. 98). Pode-se afirmar, portanto, que as personalidades por ele criadas *online* existem como possibilidade, potência, dentro dele mesmo. A vivência desse usuário pode se assemelhar bastante à atividade exploratória própria do brincar. A Internet parece oferecer um espaço em que o que é criado por ele se sobrepõe ao que é encontrado.

Buscando igualmente investigar a experiência dos usuários do espaço virtual, Gregório (2014) realizou uma pesquisa qualitativa com jogadores de MMORPG (sigla do inglês “*Massively multiplayer online role-playing game*”, que pode ser traduzido como “Jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para multijogadores”). Trata-se de jogos *online* nos quais são criados e interpretados personagens, como um arqueiro ou guerreiro, para jogar. Nesse ambiente virtual é possível estar constantemente interagindo com outros jogadores, executando missões em conjunto, dentre outros. Se as salas de bate-papo da pesquisa anterior caíram em relativo desuso, os jogos *online* continuam sendo intensamente utilizados atualmente. É relevante então ressaltar que, apesar de o tipo de plataforma mudar, das salas de bate-papo aos jogos *online*, ainda é possível observar o brincar acontecendo no espaço virtual. Um dos sujeitos dessa pesquisa comentou sobre sua preferência por jogos nos quais seu personagem não poderia “morrer” definitivamente: “Porque fazer um personagem que eu gosto e perder ele pra sempre, eu ia ficar muito frustrado. Já que eu tô jogando um negócio que me dá infinitas possibilidades, eu não quero essa [experiência do jogo] tão perto da realidade assim (...)” (GREGÓRIO, 2014, p. 68). Para o sujeito era importante não estar completamente submetido à realidade *off-line*, mas também não se tratava de estar dentro dos limites do próprio corpo. O jogo parecia lhe oferecer uma experiência de ilusão de onipotência, na qual ele possuía diversas chances de tentar novamente se fosse necessário. De forma similar ao que ocorria nas salas de bate-papo, os jogadores podiam criar seus personagens e lhes atribuir características,

e, caso desse errado, não haveria problema, pois há sempre a opção de recomeçar sem necessariamente criar um avatar novo. Toda essa exploração de possibilidades nas plataformas aponta para a existência de um ambiente neutro, com tensões diminuídas (GREGÓRIO, 2014). Entretanto, é sempre importante frisar que, para que o espaço virtual possa funcionar como espaço potencial, ele depende essencialmente do uso que o indivíduo faz dele.

O último exemplo de utilização do espaço virtual que se aproxima do brincar é o de um caso clínico sobre a utilização do Facebook por parte de uma adolescente. Um fator importante que diferencia essa ilustração das outras duas apresentadas é o fato de que a paciente, neste caso, não se utiliza da criação de personagens ou codinomes no ciberespaço. Tal fato parece afastar ainda mais a concepção de que no espaço virtual tudo seria puramente um devaneio sem qualquer conexão com a realidade concreta e compartilhada. Em seu artigo, Carvalho (2015) apresenta o caso de uma paciente de 19 anos que mantém uma relação bastante conturbada com a figura materna. Conforme visto anteriormente, para Winnicott (1975), o ambiente tem um papel central no desenvolvimento saudável e, quando não é suficientemente bom, pode gerar prejuízos psíquicos, assim como comportamentos de submissão à realidade. Nas entrevistas preliminares, que foram realizadas juntamente com a mãe, a fala materna a colocava constantemente no lugar da “estranha”. Revelando sentimentos de solidão e dificuldades durante a gravidez, esta mãe falou quase ininterruptamente, deixando pouco espaço para a adolescente colocar suas questões.

Juntamente com outras características, tal fato levou Carvalho (2015) a pensar em uma situação de submissão da paciente, que estaria quase totalmente presa àquele lugar de estranha no qual era colocada pela mãe. A partir de algumas sessões, a jovem começou a conseguir expressar suas próprias demandas e questões. Para Winnicott (1975), o potencial criativo nunca é completamente destruído, mas pode ser retomado, caso seja oferecido um ambiente suficientemente bom. Segundo Carvalho (2015), o processo terapêutico pareceu oferecer a ela a oportunidade de um novo começo e de retomar um amadurecimento que certamente foi bastante prejudicado emocionalmente. Com esse trabalho iniciado pela terapia, a jovem começou a se voltar para a busca de contato social. E é justamente no espaço virtual, na rede social do Facebook, que a paciente encontra um espaço no qual poderia iniciar novas amizades. Para Carvalho (2015), naquele ambiente foi oferecido a ela um local no qual ainda não era conhecida e onde poderia criar novas possibilidades para si. Novamente, esse é um caso que ilustra como a indeterminação do ambiente virtual oferece um espaço para a criação e a experimentação. Dessa forma, a jovem sentia que “ali, naquele espaço virtual, poderia tentar experimentar novas possibilidades de si mesma, para além do lugar outrora marcado, e ocupado

por ela” (CARVALHO, 2015, p. 95). A paciente pode então criar outra imagem de si, para além do lugar de “estranha” outrora ocupado por imposição da mãe.

As pesquisas e o caso clínico apresentado ilustram a utilização do espaço virtual por parte de algumas pessoas no sentido da brincadeira. Em todos os exemplos citados, os usuários obtiveram prazer e júbilo de frequentar aquele espaço, porém, não apenas isso. Também puderam experimentar a sensação de serem os criadores de outras versões de si próprios. Seja através da utilização de diferentes *nicknames* em salas de bate-papo *online*, ou da interação através de personagens num jogo virtual, ou da criação de um perfil do Facebook, esses jovens parecem ter encontrado no ciberespaço um ambiente neutro e de confiança. Segundo o pensamento de Winnicott (1975), apenas é possível ao homem brincar quando se tem acesso a essa área intermediária de sobreposição entre dois domínios. Portando, abordar a brincadeira de alguns usuários *online* aponta que, para eles, o espaço virtual pode funcionar como uma terceira área de potencialidades. De acordo com Romão-Dias (2007), na obra de Winnicott os conceitos se encontram frequentemente muito próximos uns dos outros, já que o autor não teve uma preocupação específica em sistematizar teoricamente seu pensamento. Dessa forma, quando se fala do brincar, necessariamente está se referindo também ao espaço potencial no qual ele ocorre. Quando se afirma e ilustra que algumas pessoas conseguem brincar no ambiente virtual, se está necessariamente aproximando-o da área de transicionalidade, na medida em que ele exerce essa função de ser paradoxalmente interno e externo simultaneamente.

5

Considerações Finais

Ao se realizar qualquer estudo sobre o espaço virtual, é necessário se atentar às suas múltiplas formas de uso. É preciso evitar cair em pensamentos totalizantes que taxam a experiência de milhares de usuários como necessariamente patológicas ou exclusivamente benéficas. Se há tantas pessoas diferentes que navegam no ciberespaço, logo há diferentes usos e tipos de relações estabelecidas nesse espaço. É possível igualmente afirmar que, dependendo do uso que é feito, as pessoas poderão se sentir em maior ou menor grau livres e relaxadas no espaço virtual. Tal sensação dependerá do olhar que o usuário direciona às suas atividades *online*. Se o indivíduo possui uma excessiva demanda por certezas e determinações para o que acontece *online*, o ciberespaço pode acabar por gerar a sensação de insegurança e futilidade (ROMÃO-DIAS, 2007). Porém, e quanto aos outros usuários que relatam desfrutar de suas experiências no espaço virtual?

Sem a pretensão de propor uma resposta única e inabalável para essa questão, essa dissertação teve como proposta lançar uma luz acerca da possibilidade da constituição do espaço virtual enquanto um ambiente intermediário de experimentação, o espaço potencial. A escolha da teoria wincottiana em muito contribuiu para que houvesse um olhar menos negativo para o ambiente virtual possibilitado pela Internet. D. W. Winnicott é um autor que voltou seu pensamento para os processos do desenvolvimento emocional primitivo, o que acontece quando tudo corre bem nos processos de maturação infantil. Sua teoria é marcada pela importância da intersubjetividade que vê o relacionamento com o outro como essencial para um processo de maturação emocional suficientemente bom. Ao abordar o tema da internet com um olhar inspirado por Winnicott, procurou-se focar principalmente o tipo de uso que é feito do espaço virtual e o caráter interacional que é potencializado pelas tecnologias digitais.

Como foi visto, para muito dos usuários a interação social é uma das principais atividades realizadas *online*. Essa busca pelo encontro com o outro, mesmo que a distância, demarca a importância da alteridade no espaço virtual. Não se fala somente para si, mas para ser acompanhado por um outro que por vezes não está interagindo verbalmente, mas se faz presente enquanto um seguidor ou uma visualização. Foi visto nessa dissertação que o ato de compartilhar pensamentos e emoções no espaço virtual pode reafirmar a sensação de segurança e confiança que alguns usuários parecem sentir ao navegar. De certa forma, seja por estar diante de desconhecidos, seja pela possibilidade de estar anônimo, o ciberespaço para essas pessoas se configura como um espaço seguro para o desabafar. Por mais que o texto ou vídeo

compartilhado pelo usuário pareça inicialmente ser voltado apenas para ele mesmo, o ato de compartilhar com o outro é o que o leva a postar *online*. Esse comportamento parece demonstrar que o sujeito habita um ambiente híbrido que por mais que haja espaço para seus pensamentos e desejos, há a presença do outro que o acompanha e que é externo ao indivíduo. É possível afirmar que para esses usuários que sentem o espaço virtual como um possível espaço para a expressão de si ao mesmo tempo em que compartilham com o outro, ele se configura como um possível espaço potencial.

Alguns usuários relataram uma sensação de que no ambiente virtual tudo seria possível, eles sentiam ter o controle de todas as variáveis. Tal afirmação levaria a pensar que o espaço virtual funcionaria como um refúgio de fantasia no qual tudo poderia ser feito e dito. Mas foi visto que essa sensação não passa de uma ilusão, tal como a ilusão de onipotência proposta por Winnicott (1975). Apesar da flexibilidade presente no espaço virtual provocar essa sensação, afinal é possível se reinventar inúmeras vezes, no ato da interação há, como visto, a presença do outro. Esse outro não se encontra sob o domínio do mundo interno do sujeito, tal como seria a fantasia. Não é possível controlá-lo inteiramente nem prever sua reação. A sensação de controle de todas as variáveis e de ser o criador pleno daquele espaço é, portanto, uma ilusão que é vivenciada, mas que tem o seu limite no desejo do outro. Essa presença da alteridade se constitui, portanto, como uma forma de freio a fantasia. Esse é mais um dos ângulos pelo qual se pode enxergar o espaço virtual como sendo simultaneamente interno e externo.

Alguns dos usuários que habitam o espaço virtual relatam a sensação de estar navegando em um espaço reduzido de tensões, no qual como o aspecto físico não aparece como determinante da experiência, se torna convidativo para o exercício da fantasia. Nesse ambiente, muitos experimentaram a possibilidade de criar novas versões de si mesmo através de *perfis*, *nicknames* ou *avatars*. A atividade não era associada a uma sensação de fragmentação ou de falsidade, tal fato ocorria porque para eles não era uma questão se o que era vivido na rede poderia ser considerado real ou não. A indeterminação da rede, a falta de certezas acerca de com quem se estabelece relações virtuais, parece não assustar esse grupo de pessoas, mas sim convidar ao brincar e a criatividade que apenas são possíveis numa zona neutra e intermediária. A neutralidade desse espaço advém do fato de não ser nem completamente mundo externo e nem exclusivamente fantasia, já que possui uma existência independente do sujeito. É possível dizer que, para esses usuários que não faziam requisições acerca da condição de realidade ou fantasia do ciberespaço, mas que desfrutavam daquele tipo de experiência, o espaço virtual funcionaria como um possível espaço potencial.

É importante frisar que apesar de oferecer esse espaço de experimentação, a vivência aqui explorada não é da transformação de uma pessoa em outra. Um homem que joga com um

avatar feminino, não se torna instantaneamente de outro sexo. O aspecto físico do corpo do usuário não é plenamente abandonado para que ele possa viver num espaço fantasmagórico. Os sentimentos e emoções provocados pela exploração no ciberespaço continuam sendo vivenciados no corpo. Até o presente ponto do desenvolvimento tecnológico, o aparato físico ainda se faz necessário tanto para a existência do espaço virtual quanto para seu acesso. Dessa forma, os ambientes virtuais receberiam dupla contribuição: a da fantasia e a do aspecto externo concreto.

Essa dissertação propôs essa articulação entre espaço virtual e o espaço potencial, mas há muito ainda o que se investigar acerca da intercessão entre a psicanálise winnicottiana e o espaço virtual. Levando em consideração a função do ciberespaço como um espaço potencial, é possível se indagar acerca da possibilidade de se observar o viver criativo em geral e suas múltiplas manifestações no ciberespaço, por exemplo. Também é igualmente plausível a investigação dos aparatos tecnológicos como smartphones e tablets enquanto objetos transicionais que permitem a acessibilidade a essa zona híbrida que pode ser o espaço virtual. Essas e outras indagações permanecem em aberto e como um possível campo de pesquisa.

É fato que a fala dos usuários é muito importante para qualificar o tipo de experiência que possuem *online*, talvez esse seja o motivo da grande quantidade de pesquisas qualitativas encontradas na literatura existente acerca do tema. Nesse sentido, apenas o sujeito pode falar sobre o seu sentir quando navega o espaço virtual. Quando não é possível ouvir diretamente o usuário, pode-se apenas inferir sua experiência através de suas postagens e seu comportamento *online*. É impossível prever com absoluta certeza os rumos que a invenção tecnológica tomará, o que parece possível observar no momento é que paralelamente a tantos relatos de usos patológicos do ciberespaço também é possível observar usos dentro do campo da saúde.

Referências Bibliográficas

ABRAM, J. **A linguagem de Winnicott**: dicionário das palavras e expressões utilizadas por D. W. Winnicott. Rio de Janeiro: Revinter, 2000.

BAUMAN, Z. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

BIRMAN, J. Entre o gozo cibernético e a intensidade ainda possível. In: BIRMAN, J. **Estilo e modernidade em psicanálise**. São Paulo: Editora 34, 1997.

BIRMAN, J. O sujeito na contemporaneidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

BLEICHMAR, N. M.; BLEICHMAR, C. L. D. **A psicanálise depois de Freud**: teoria e clínica. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BRASIL. Decreto n. 13.709, de 14 de ago. de 2018. **Lei de proteção de dados pessoais**, Brasília,DF, ago 2018.

BRETON, D. Adeus ao corpo. In: NOVAES, A. (Org.). **O homem-máquina**. São Paulo: Cia. das Letras, 2003.

CARVALHO, A. G. Adolescentes e Facebook: do espaço potencial e ambiente suficientemente bom à possibilidade de brincar na rede. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n. 44, p. 91-100, dez. 2015.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, v. 1, 2012.

CETIC.BR. TIC Domicílios 2017. Disponível em : <https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2017_coletiva_de_imprensa.pdf>. Acesso em : 16/01/2019.

COLE, J. Internet e sociedade numa perspectiva global:lições de cinco anos de análise de campo. In: CASTELLS, M.; CARDOSO, G. **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. Belém: Imprensa Nacional- Casa da Moeda, 2005. p. 319-336.

COSTA, J. F. A psicanálise e o sujeito cerebral. In: COSTA, J. F. **O risco de cada um**. Rio de Janeiro: Garamond, 2007. p. 17-38.

DAVIS, M.; WALLBRIDGE, D. **Limite e espaço: uma introdução a obra de winnicott**. Rio de Janeiro: Imago, 1982.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIAS, E. O. **A teoria do amadurecimento de D. W. Winnicott**. 2ª Edição. ed. São Paulo: DWW Editorial, 2012.

DUARTE, E. T. **Considerações sobre a experiência subjetiva contemporânea a partir do conceito winnicottiano de criatividade**. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 99. 2006.

FCM. Boletim da Faculdade de Ciências Médicas – Unicamp. Junho de 2014. Disponível em: <<https://www.fcm.unicamp.br/fcm/boletim/2014/boletim-da-fcm-de-junho-de-2014>>.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, S. Espaço, ciberespaço, hiperespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, 42, 2000. 106-113.

FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

FREUD, S. O mal-estar na civilização. In: FREUD, S. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias a psicanálise e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 13-122.

GARCIA, C. A. O conceito de ilusão em psicanálise: estado ideal ou espaço potencial? **Estudos de Psicologia**, Natal, 12, n. 2, 2007. 169 - 175.

GIBSON, W. **Neuromancer**. 3ª Edição. ed. São Paulo: Aleph, 2003.

GREGÓRIO, G. S. **Do avatar ao sujeito: transicionalidade e identificação no espaço virtual**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2014.

GREGORIO, G. S.; AMPARO, D. M. O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 71-82, abr. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151614982018000100071&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 12 jan. 2019.

HENRIQUES, R. M. N.; DODEBEL, V. A virtualização da memória no facebook. **CES Revista**, Juiz de Fora, 27, n. 1, jan./dez. 2013. 257-273.

JAURÉGUIBERRY, F. Le moi, le soi et Internet. **Sociologie et Sociétés**, Québec, v. 32, n. 2, 2000.

KALLAS, M. B. D. M. O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. **Reverso**, Belo Horizonte, 38, n. 71, junho 2016. 55-63.

LEITÃO, C. F. **Os impactos subjetivos da Internet: reflexões teóricas e clínicas**. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 144. 2003.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3ª Edição. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. O ciberespaço ou a virtualização da comunicação. In: LÉVY, P. **Cibercultura**. 3ª Edição. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. p. 87 - 110.

_____. O que é a virtualização? In: LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011. p. 15-24.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

MARCUSCHI, L. A. Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto. **Línguas e instrumentos linguísticos**, São Paulo, 1999. 21-46.

MATOS-SILVA, M. S. Compartilhando vidas online: a pesquisa biográfica por meio da internet. In: DIAS, D. R. **Qualidade faz diferença**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; São Paulo: Editora Loyola, 2013.

MENDES, R. Smartphones – objeto transicional e conectividade de um novo espaço potencial. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n. 44, p. 133-144, dez. 2015.

MONTEIRO, L. **A internet como meio de comunicação**: possibilidades e limitações. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo Grande: [s.n.]. 2001. p. 27-37.

MONTEIRO, S. D. O cyberspaço: o termo, a definição e o conceito. **DataGramZero - Revista de ciência da informação**, 8, n. 3, junho 2007. p. A03-0. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000004482/6947b3daf3bd542411b17dceed5e2557>.

MYGAMEMYNAME. **Youtubers jogaram com corpos femininos**. 2018. Disponível em: <http://www.mygamemynome.com/>.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Internet: uma nova plataforma de vida. In: NICOLACI-DA-COSTA, A. M. **Cabeças digitais**: o cotidiano e a era da informação. Rio de Janeiro e São Paulo: Editora PUC-Rio e Editora Loyola, 2006a. p. 19-39.

_____. M. O papel das novas tecnologias digitais na construção da subjetividade contemporânea. **Nuevamerica**, Rio de Janeiro, 15, n. 110, 2006b. 48-53.

OGDEN, T. H. **A matriz da mente**: relações objetais e o diálogo psicanáitcio. Londres: Karnac, 2015. Kindle Edition.

PEREZ, F. A era do exibicionismo digital. **Revista ISTOÉ**. 2016. Disponível em: <https://istoe.com.br/339503_A+ERA+DO+EXIBICIONISMO+DIGITAL/>. Acesso em: 07 dez. 2018.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicaçã. Brasília: [s.n.]. 2006. Anais.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROMÃO-DIAS, D. **Brincando de ser na realidade virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea**. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 112. 2007.

SANTOS, F. C. D.; CYPRIANO, C. P. Produção de subjetividade em blogs e microblogs. **Psicologia & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 685-695, set./dez. 2014.

SEGATA, J. E quem não é fake? Sobre sujeitos no Orkut. **Rev. Eletrônica Portas**, v. 3, n. 3, p. 18-35, dez. 2009. Disponível em: <<http://www.acicate.com.br/portas/fake.pdf>>.

SILVEIRA, M. D. P. Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 24, n. 4, p. 42-51, Dez 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141498932004000400006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 16/01/2019.

TISSERON, S. **Sonhar, fantasiar, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital**. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

TURKLE, S. Introduction: identity in the age of the internet. In: TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995. p. 37-401. Kindle Edition.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Simon&Schuster, 1995.

WINNICOTT, D. W. 1964. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. **A família e o desenvolvimento individual**. 4ª Edição. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. A mãe dedicada comum. In: WINNICOTT, D. W. **Os bebês e suas mães**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012

_____. Desenvolvimento emocional primitivo. In: WINNICOTT, D. W. **Da pediatria à psicanálise: obras escolhidas**. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

_____. Distorção do ego em termos de falso e verdadeiro self. In: WINNICOTT, D. W. **O ambiente e os processos de maturação**. Porto Alegre: Artmed, 1983.

_____. **Human Nature**. [S.l.]: Routledge, 1988. *Kindle Edition*.

_____. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINNICOTT, D. W. Teoria do relacionamento paterno-infantil. In: WINNICOTT, D. W. **O ambiente e os processos de maturação**. Rio de Janeiro: Artmed, 1983.

YOUNG, K. S.; ABREU, C. N. de (Orgs.). **Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment**. New York, NY: Wiley, 2010.