

O BRINCAR DIANTE DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA CLÍNICA PSICANALÍTICA

PLAYING IN FACE OF THE NEW TECHNOLOGIES IN CLINICAL PSYCHOANALYTICS

Mayra Ramalheira Almeida¹

Paulo José da Costa²

ALMEIDA, M. R.; COSTA, P. J. da. O brincar diante das novas tecnologias na clínica psicanalítica. **Akrópolis** Umuarama, v. 24, n. 2, p. 153-161, jul./dez. 2016.

RESUMO: Em geral, o brinquedo é utilizado pela criança como uma atividade lúdica que tem profundas consonâncias com seu mundo interno, e para os psicólogos de orientação psicanalítica eles são usados como uma forma de expressão e comunicação no processo psicoterapêutico infantil. Considerando as profundas mudanças ocorridas nos modos de brincar e na produção de brinquedos, principalmente a partir da introdução das novas tecnologias como a internet, os jogos eletrônicos etc., buscou-se investigar como a evolução do brinquedo e suas implicações no brincar estão se manifestando no contexto da clínica psicanalítica com crianças. Trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório, cujos dados foram coletados através de entrevista semiestruturada com psicólogos clínicos de referencial psicanalítico, atuantes na cidade de Maringá-PR. Para estes psicólogos, a tecnologia é atual e presente no cotidiano de todos e não seria diferente na vida infantil. Desse modo, a função deles é verificar a simbolização que seu paciente traz, seja por brinquedos tecnológicos ou não, visando a compreensão dos conteúdos inconscientes.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo; Clínica Infantil; Psicanálise.

ABSTRACT: In general, toys are used by children as a recreational activity with deep consonance with their inner world, and for psychoanalytical psychologists, they are used as a form of expression and communication in a child's psychotherapeutic process. Considering the profound changes in play mode and the production of toys, mainly with the introduction of new technologies such as the Internet, electronic games, etc., this paper sought to investigate how the evolution of toys and its implications in play are manifesting in the psychoanalytic clinic with children. This is an exploratory study, whose data were collected through semi-structured interviews with clinical psychoanalysis psychologists working in the city of Maringá, in the state of Paraná. For these psychologists, technology is current and present in everyone's daily lives and it would be no different in children's lives. Thus, their function is to check the symbolization their patient brings, either by using technological toys or not, with a view to understand the unconscious contents.

KEYWORDS: Children's Clinic; Psychoanalysis; Toy.

¹Graduada em Psicologia pela Universidade Estadual de Maringá. Pós graduanda em lato sensu em Clínica Psicanalítica pela Universidade Estadual de Londrina. Endereço: R. Mandaguari, n. 83, apto 503, zona 07. Maringá- PR. CEP: 87020-230. E-mail: mayramalheira@gmail.com

²Doutor em Psicologia Clínica pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo; professor adjunto do Departamento de Psicologia da Universidade Estadual de Maringá na Graduação e na Pós-graduação; coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas em Psicanálise e Desenvolvimento Humano – CNPq-UEM. Endereço: R. Campos Sales, 255 – ap. 102, Zona 07. Maringá-PR. CEP 87020-080. E-mail: pjcosta@uem.br

INTRODUÇÃO

A brincadeira nem sempre foi presente na infância. Conforme Ariès (1981), as crianças na Idade Média tinham os mesmos hábitos, costumes e responsabilidades dos adultos. O espaço da infância, sinônimo de brincadeira e desenvolvimento, conforme conhecemos hoje, passava despercebido na época, pois as ideias em torno da criança variam de acordo com o tempo e o lugar, estando relacionadas com as mudanças na estrutura familiar e à história dos objetos-brinquedos ao longo dos séculos.

A história do brinquedo está atrelada ao que o adulto foi promovendo para o desenvolvimento infantil. Os primeiros brinquedos não foram inventados e nem construídos por fabricantes especializados. Surgiram através dos fundidores de estanho, entalhadores de madeira, em fábricas de velas como bonecas de cera, oficinas de torneiros para soldadinhos de chumbo. Com o advento do capitalismo e do incipiente consumo, a educação e o desenvolvimento infantil ganha um novo *status* moral, científico e social, passando a criança a ser de conhecimento especializado, junto com os objetos e brinquedos que lhe são ofertados (LEVIN, 2007).

No auge da Revolução Industrial há o surgimento de novas máquinas, como os bondes, trens e motocicletas, que repercutiram no mundo do brinquedo, resultando, segundo Levin (2007), no declínio do uso de brinquedos tradicionais, como o cavalinho de madeira, as bonecas de porcelana, os aros e arcos e bolinha de gude, passando então os brinquedos mecânicos a terem grande importância.

Outro momento histórico importante refere-se ao uso em massa do petróleo e seus derivados, pois a produção industrial do brinquedo começa a utilizar hegemonicamente e em larga escala o material plástico. Segundo Levin (2007, p. 22), “o material plástico facilita a reprodução e imitação de modelos em pouco tempo e com custo muito baixo” e esta superabundância pode, conforme Almeida (2000), levar a um desinteresse, visto que isto não consegue fixar a atenção da criança e nem contribui para a ampliação dos recursos imaginativos, já que a cada momento há um brinquedo novo e com mais tecnologia.

De qualquer modo, a partir das novas compreensões sobre a criança e a infância, particularmente com o advento do século 20, o brinquedo e o brincar ganham destaque em tudo

o que se refira ao infantil. Desse modo, passa-se a compreender, particularmente a partir de uma compreensão psicanalítica, que é através do brinquedo, dos jogos e da brincadeira que a criança possui a condição e a capacidade de se desenvolver. Este brincar envolve o corpo e as crianças manipulam os objetos ofertados, trazendo para dentro da área da brincadeira sua realidade psíquica pessoal (WINNICOTT, 1975).

Desse ponto de vista, o brincar é essencial, porque ele é um espaço potencial no qual a criança manifesta sua criatividade, diminui seu grau de ansiedade, realizando seus desejos e dominando sua realidade, dando voz à imaginação e à fantasia e, desse modo, trazendo um elemento prazeroso para a criança (WERLANG, 2008; WINNICOTT, 1975).

Na clínica psicanalítica, o brincar é um objeto de estudo, pois ele sustenta a fantasia infantil e se deve buscar sua potencialidade própria. O pequeno paciente traz para a sessão os elementos de experiências oriundas da realidade externa e os usa como elementos de enriquecimento e transformação no campo transicional, com efeitos no mundo interno. O brincar é essencial porque é através dele que se manifesta também a criatividade do paciente, mobilizando todos os recursos disponíveis em sua personalidade (FRANCO, 2003). E como está o brincar na clínica atual, diante de todas as mudanças ocorridas nos últimos tempos em relação ao brinquedo, principalmente com advento dos jogos eletrônicos e da internet?

Partindo das novas configurações dos brinquedos e do brincar, principalmente a partir das recentes tecnologias e das relações de consumo presentes na sociedade contemporânea, alguns autores, como Rache (2001³, *apud* BOSQUI, 2009) e Meira (2003), chamam a atenção para certos desdobramentos possíveis dessa nova realidade. A primeira autora caracteriza algumas das crianças que costumam chegar ao consultório do psicanalista nos dias atuais como crianças-cópias, consumidoras e presas a algum discurso estereotipado, além de serem pobres em recursos simbólicos, visto que o brinquedo não representa a possibilidade de jogo e de simbolização, mas aparece apenas como mais uma mercadoria de consumo. A segunda autora, por sua vez, afirma que “a memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos

³RACHE, E. (2001). Psicoanálisis de niños: ¿un trabajo que sobrevivirá? *Cuadernos de Psicoanálisis*, 34(3-4), 187-195.

oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo” (MEIRA, 2003, p. 75), sendo isto encontrado facilmente no mundo virtual.

Por outro lado, temos Nicolaci-da-Costa e Romão-Dias (2012) afirmando que as novas tecnologias podem se constituir em um espaço potencial para que a criança seja livre e viva sua criatividade, podendo ter usos enriquecedores. Por sua vez, Bittencourt e Caldas (2007) apostam que é possível dar continuidade à capacidade de invenção do cotidiano pelas novas gerações, pois, segundo as autoras, a criança e o adolescente “pode usar os recursos disponíveis para uma experiência original, interagindo em diferentes formas de troca lúdica com os companheiros” (BITTENCOURT; CALDAS, 2007, p. 8).

OBJETIVOS

A presente investigação teve como objetivo geral investigar como a evolução do brinquedo e suas implicações no brincar estão se manifestando na clínica psicanalítica com crianças. Como objetivos específicos, pretendeu-se discutir a função do brincar no contexto psicoterapêutico na atualidade, bem como descrever como os profissionais envolvidos percebem, ou não, as mudanças referentes à evolução do brinquedo e suas consequências no brincar no contexto clínico e, por último, identificar a posição desses profissionais quanto ao uso de tecnologias no *setting* terapêutico.

MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório, que tem como propósito buscar explicitar e proporcionar maior entendimento de um determinado problema, na qual o pesquisador procura ampliar o conhecimento sobre o tema em estudo.

Os dados foram coletados por meio de entrevista semiestruturada que, segundo Triviños (1987), é um tipo de entrevista que ao mesmo tempo em que valoriza a presença do investigador, também oferece as perspectivas necessárias para que o entrevistado alcance a liberdade e espontaneidade imprescindíveis, de modo que enriqueça a investigação. Assim, o entrevistador pode nortear a pesquisa, conforme os objetivos demarcados no início do trabalho.

Os participantes desta pesquisa foram seis profissionais psicólogos de orientação psi-

canalítica, atuantes na cidade de Maringá-PR, que trabalham com crianças. A seleção dos participantes foi intencional e por conveniência, buscando-se localiza-los mediante de indicações. O primeiro contato foi por telefone, em que a pesquisadora se apresentou e fez o convite para participação da pesquisa ao profissional, indicando-lhe o objetivo do presente trabalho. Quando aceito, escolheu-se um local e horário para a realização da entrevista.

Em consonância com os pressupostos da entrevista semiestruturada, adotou-se as seguintes perguntas norteadoras:

- Qual a função do brincar na prática clínica psicanalítica?

- Na sua prática clínica, você percebe mudanças, ou não, no brincar das crianças, a partir do contexto atual em que o uso de brinquedos de alta tecnologia é tão frequente? Se sim, quais seriam estas mudanças e como se manifestam? Se não, como explica a não interferência dessas novas tecnologias no brincar?

- O que você pensa sobre os brinquedos de alta tecnologia (desde aqueles automáticos, motorizados, jogos eletrônicos, internet) e seu impacto no desenvolvimento infantil?

- Você acha que as crianças estão mudando, ou não, os seus comportamentos e interesses por conta da tecnologia?

Um elemento que julgou-se relevante, foi saber o tempo de experiência do profissional no atendimento a crianças.

Outro aspecto relacionado à entrevista é que, pela sua peculiaridade, as questões norteadoras poderiam ser modificadas, reformuladas, conforme a perspectiva do participante, além do que novas perguntas seriam feitas, dependendo da fala do entrevistado.

A presente pesquisa somente foi iniciada após o parecer favorável do Comitê Permanente de Ética em Pesquisas com Seres Humanos (COPEP/UEM) e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos profissionais participantes.

No início da entrevista era feito um maior esclarecimento do projeto, seus objetivos, confidencialidade, autorização para gravar em áudio, para sanar as dúvidas e apresentar o TCLE. Os profissionais assinaram o documento para assegurar a sua participação na pesquisa, autorizando a realização da entrevista e utilização dos dados para fins de publicação, com a garantia da confidencialidade.

Os dados foram analisados de modo a evidenciar tópicos de interesse para a presente investigação, que emergiram das falas dos entrevistados, permitindo que seus discursos fossem discutidos e examinados a partir da compreensão psicanalítica contida na literatura sobre a temática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A função do brincar na prática clínica psicanalítica com crianças evidencia-se como sendo de fundamental importância, que se expressa do seguinte modo nas falas das entrevistadas:

É uma função principal, porque pelo brincar permite-se aquilo que o adulto consegue pelas palavras e pela expressão corporal. Pelas palavras o adulto tem esse canal de comunicação, para dizer o que está se passando dentro dele e a criança também possui a palavra, está certo que algumas ainda não desenvolveram, mas de qualquer modo a função do brincar ela permite então na situação terapêutica que se vincule seus conflitos, seus problemas, a própria condição de descarga, seus sonhos, as pulsões, e entre outros. (ENTREVISTADA 1)

A criança se manifesta através do brincar, e através das vias inconscientes ela traz através da brincadeira tudo aquilo que perturba, tudo o que angústia e que está na vida mental dela. Então ela traz através da brincadeira, do jogo (...) o que são manifestações dela. A fala da criança é a brincadeira. Ela traz através do brincar tudo aquilo que está na vida mental dela, seja do inconsciente e do consciente (...) é através do brincar que ela traz. Via de acesso que a gente tem das crianças. (ENTREVISTADA 2).

É importantíssimo para a gente, porque é através dele que a gente vai poder alcançar a criança, o que ela está pensando, o que ela está vivenciando (...). Sempre trabalho com a caixa [lúdica]. (...) A importância da caixa é muito importante, não dá para ficar sem... (ENTREVISTADA 3).

Para mim é muito clara a função do brincar, da caixa lúdica, dos brinquedos... é através do brincar mesmo, as brincadeiras refletem muito, isto porque conseguem se expressar muito bem. A caixa lúdica reflete muito do mundo interno. (...) para mim é muito claro o reflexo do mundo interno na caixa lúdica,

da fantasia e do brinquedo na expressão do infantil mesmo... É bem importante. (ENTREVISTADA 4).

A função do brincar é exatamente aquilo que está na literatura, que você já deve ter visto. É o modo natural de comunicação da criança; então através do brincar ela faz aquilo que o adulto faz através da palavra, o adulto faz associações livres, e a associação livre da criança é através do brincar, atividade natural dela e é assim que ela se comunica com o mundo interno. É um recurso de trabalho para mim, porque eu também as minhas intervenções através da brincadeira, eu também me comunico através da brincadeira. (ENTREVISTADA 5)

A criança vai mostrando como é que está emocionalmente através do brincar. Uma caixa que a gente utiliza para que a criança possa ter seus brinquedos ali, é um representante da mente. A caixa representa a mente dele, eu estou entendendo que o brincar é a condição em que a criança se encontra, esta é a função da brincadeira. (...) É importante que eu compreenda o que está acontecendo, porque aquela brincadeira é uma comunicação. ... aquela brincadeira tem uma função, e a brincadeira é isto, está me comunicando algo, ele não está brincando de boneca ou de carrinho, ou de pintura, não é ao acaso, inclusive ele pode através da brincadeira me mostrar resistência, mas ele está me mostrando uma comunicação, e a caixa tem a função do que está contido dentro da mente (...) (ENTREVISTADA 6).

Portanto, na concepção das entrevistadas, a função do brincar é comunicar, de modo indireto, o que se passa na realidade psíquica da criança. E isto é consoante com o que é preconizado pela psicanálise, desde que se consolidou a prática analítica infantil.

Nesse sentido, Melanie Klein foi quem tornou possível a aplicação do método psicanalítico ao tratamento de crianças. Para ela, o brincar ocupa o lugar fundamental no método psicanalítico na resolução de problemas clínicos. Tomando a premissa de um inconsciente atemporal e que não haveria diferença entre o inconsciente adulto e infantil, apenas o método de tratamento diferenciar-se-ia, o tratamento com as crianças seria através do jogo – substitutivo da associação livre utilizada com os adultos.

O brincar é importante para Klein porque

expressa os conteúdos das fantasias infantis – fantasias relacionadas aos conflitos sexuais, cuja dinâmica deve ser entendida em função da dinâmica relacionada às vivências edípicas. Segundo Soares e Ono (2013, p. 31) “o impulso contínuo de brincar adviria da necessidade infantil de elaborar suas fantasias masturbatórias em torno da cena primária”.

Para Melanie Klein, a brincadeira era uma maneira de a criança expressar o seu mundo interno, ou, noutros termos, a brincadeira era uma maneira pela qual as fantasias inconscientes infantis eram expressas, portanto, passíveis de serem interpretadas. Klein descobriu que esse tipo de interpretação tinha o poder de modificar a ansiedade infantil associada a fantasia inconsciente. A interpretação, reveladora da fantasia inconsciente, tinha o poder de fazer com que a criança diminuísse, por assim dizer, seu grau de fixação a essa fantasia inconsciente e aos objetos a ela associada; isto porque Klein considerava a ideia freudiana que a angústia e a inibição seriam resíduos da libido recalçada (cf. SOARES; ONO, 2013).

Winnicott (1975), por sua vez, afirmou mais diretamente que o brincar é uma forma de comunicação na psicoterapia e confirmou a ideia de que as brincadeiras oferecem uma maneira de entrar no universo infantil. Para ele, se o paciente não pode brincar, é preciso que o analista ajude a criança a sair deste impasse para a situação daquela que brinca. Caso o analista não possa brincar, neste caso, simplesmente, ele não serve para o ofício, visto que esse brincar tem de ser espontâneo, e não submisso.

Na concepção deste autor, é por meio do brinquedo, dos jogos e da brincadeira que a criança realiza a capacidade de se desenvolver. Este brincar envolve o corpo, já que se devem manipular os objetos ofertados, de modo que a criança traga para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, procedentes da sua realidade psíquica pessoal (WINNICOTT, 1975).

Para favorecer que seja possível esse brincar no *setting* analítico, Aberastury (1992) fez uma sistematização da proposta kleiniana e introduziu a caixa lúdica. Para esta autora, a caixa representa o mundo interno da criança, o mundo não verbal, contendo as representações inconscientes e as relações com seus objetos, diferente de um discurso verbal, no qual o sujeito tem a possibilidade de modificar o seu discurso

através das defesas organizadas para impedir que venha à tona o sofrimento.

Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação. Através do brinquedo há a repetição de todas as situações excessivas para seu ego fraco e isto lhe permite, devido ao domínio sobre os objetos externos a seu alcance, tornar ativo aquilo que sofreu passivamente, modificar um final que lhe foi penoso, assim, a criança elabora a sua angústia, ao mesmo tempo em que tolera papéis e situações que seriam proibidas na vida, tanto interna como externamente, e também repetir à vontade situações prazerosas (ABERASTURY, 1992).

Klein (1982) considera como fundamentais os brinquedos pequenos, porque sua variedade e quantidade facilitam na criança a expressão de ampla série de fantasias e vivências. Para isto, é necessário que os brinquedos não sejam mecanizados, pois há outras formas de investigação dos conflitos infantis, como o pintar, brincadeiras em que a criança atribui papéis ao analista e a si mesmos, como médico e paciente, papai e mamãe, polícia e ladrão, entre outras. Aberastury (1992), por sua vez, ressalta que ao se fornecer brinquedos de difícil manejo e a criança compreender que deverá saber usá-los, se estará favorecendo a frustração e a dor pela incapacidade de poder usá-los.

Através da escolha de um brinquedo da caixa individual (que corresponde simbolicamente ao mundo interno), o paciente apresenta ao analista o seu inconsciente. O brinquedo e o brincar é a via de projeção das fantasias, facilitando a elaboração das situações traumáticas, pois permite que a criança exercite sua capacidade investigativa a partir da curiosidade que lhe é própria.

Nesse sentido, o brincar equivale à associação livre e o uso de técnicas expressivas torna-se a via de acesso, de modo que o uso da caixa de brinquedos permite que a criança expresse, através de uma forma predominantemente não verbal, o conteúdo interno de seu psiquismo a partir dos recursos egóicos que possui (REGHELIN, 2008).

Um aspecto relevante a se considerar é quando a utilização do brinquedo e o próprio brincar esteja de algum modo comprometido, quando a criança tem dificuldade para se expressar ludicamente. É possível observar essa preocupação na seguinte fala:

O que me preocupa é eles não brincarem, ter um monte de brinquedo que eles veem hoje e eles não brincarem, não brincam com nada, o que ganha é mais para acumular, eu quero mais um desse, mais um daquele e que como se aquilo não tivesse mais importância, eu acho que sim, que isto acontece e que é preocupante eles não brincarem com o que eles tem. E eles se alienam a um só brinquedo, só ao *tablet*, a televisão, os desenhos, que acabam sendo os mais importantes ao invés de estimular o que eles têm nas brincadeiras, acaba que para os pais, eles ficam tranquilos, a criança que fica com o *tablet* o tempo inteiro. (ENTREVISTADA 3).

A entrevistada destaca uma situação cada vez mais frequente, não somente na clínica psicanalítica com crianças, mas também na vida cotidiana observável em comentários de professores e pais, principalmente em condições de excessivo estímulo ao consumo e/ou pelo acesso cada vez mais cedo que a criança tem às novas tecnologias e mídias, como se isto, por si só, garantisse o seu desenvolvimento.

Tendo em vista esta condição, é preciso considerar que a psicoterapia com crianças se efetua sobre duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta que brincam juntas. Caso o brincar não seja possível, o trabalho do terapeuta é trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para o estado em que o é (WINNICOTT, 1975). Desse modo, é função do analista, do psicoterapeuta, ser um facilitador para que a criança atinja a condição de ser brincante.

Em relação ao desenvolvimento, os profissionais abordaram tantos aspectos positivos quanto negativos, demonstrando que a tecnologia possui dois lados. Aos aspectos negativos destacaram-se, por exemplo, os seguintes discursos:

O que penso é que são recursos que impedem a criança em fazer o movimento em direção ao desenvolvimento, porque eles já veem pronto e desenvolvidos, a criança não tem que fazer nenhum (...) não tem que criar nada, já vem prontos e respondidos a necessidades. Ele vem e tapa uma necessidade afetiva, e digamos assim, é o peito na boca, e se é assim, não porque se desenvolver. (ENTREVISTADA 2)

Eu acho que estes brinquedos motorizados,

mais tecnológicos, eu acho que eles engessam mais as brincadeiras, então se a boneca faz tudo, ela impede a criança de colocar o que ela queria que a boneca fizesse. Se a boneca já fala cinco frases, ela não fala todas as outras que ela poderia falar. Eu acredito que limita um pouco. Tanto que eu percebo que não brinquedos que duram na vontade e no desejo da criança, eles querem porque é o brinquedo que está na moda, porque é brinquedo que aparece na tv, mas não brincam durante muito tempo com aquilo porque ficam muito engessado, então a boneca só mama se estiver daquele jeito, se não estiver ela não faz mais nada, e isso limita muito o brincar da criança, e eu acredito que existe sim o impacto no desenvolvimento infantil nesse sentido: que a criatividade ela fica a cargo do brinquedo e não da criança. Com uma fantasia muito limitada. (ENTREVISTADA 4)

Nota-se que ambas as falas das entrevistadas designam uma preocupação com a limitação da criatividade, uma vez que o brinquedo já vem dotado de vários movimentos e/ou falas, e a criança não necessitaria expandir sua criação para isto. Por outro lado, segundo a Entrevistada 3, ela considera que a fantasia, o brincar não se abstém mesmo diante da tecnologia, e que o importante é como a criança lida com as diferentes e novas situações.

A fantasia não deixa de estar presente, eu tenho uma filhinha de 6 anos e eu posso observar em casa como é que funciona também, porque eu acho que a fantasia do brincar continua, é diferente, porque agora você troca a fralda da boneca, você da comida e ela faz cocô, você da água e ela faz xixi, só que me parece que é um jeito da fantasia entrar, de você cuidar do neném, do neném chorar ou do neném falar e começar a dizer as coisas para você, mas não deixa de ser um jeito de ter a filhinha, do mesmo jeito que aquela boneca que não faz nada. (ENTREVISTADA 3)

Deve-se permitir que as crianças brinquem das mais diversas maneiras, uma vez que isto garante uma saúde física, mental e emocional equilibrada. Meira (2003) afirma que cabe a nós perguntarmos e atentarmos aos efeitos desta nova geração de crianças, uma vez que a tecnologia é praticamente hegemônica e prevalece no brincar.

Por outro lado, uma das entrevistadas salientou o lado positivo da tecnologia, citando que a preocupação com o trauma de separação, ou qualquer outra dificuldade trazida pela separação da criança e seus pais, não precisa ser um problema nos dias atuais:

A possibilidade de comunicação, amplia, imediatiza, (...) o que eu tenho vivido aqui no meu consultório: a mãe vai viajar e demora para voltar, então a criança pode falar com a mãe, ver ela por Skype e se ela tiver paciência, pode assistir a criança brincar, ficar junto, podem fazer tarefa pelo Skype, pelo celular, então possibilita a continuidade do contato, ameniza a dor da separação. A tecnologia possibilita isto se a pessoa souber usar (...) quando a gente lê lá no Winnicott “a mãe viajou, internou (...) por tantos dias e a criança ficou com trauma de separação, porque não podia ver a mãe (...)” Acabou. Leva lá para o hospital e conversa, e fala “mamãe está aqui”. (ENTREVISTADA 5).

Referente a esta possibilidade de ampliação, a autora Romão-Dias (2012) considera que a Internet pode servir como um espaço potencial e ser um lugar para o brincar no sentido winnicottiano, já que este meio possui usos enriquecedores, bastando não se ficar preso aos possíveis aspectos patológicos, e sim vislumbrar a saúde e a vida.

Todos os profissionais entrevistados declararam que em algum momento a criança trouxe e/ou solicitou um brinquedo tecnológico, como um *tablet*, por exemplo. Klein (1982) coloca que é frequente as crianças trazerem espontaneamente seus próprios objetos, cuja utilização se torna parte integrante do trabalho analítico. Contudo, é função do analista verificar o sentido simbólico de qualquer objeto utilizado, uma vez que isto se relaciona com suas fantasias, desejos e vivências. A Entrevistada 5 coloca:

Eu tenho computador, e tem crianças que pedem “Posso ligar o computador?”, e eu digo: “O computador não faz parte dos brinquedos”. “Ah, mas eu queria te mostrar um negócio” “O que que você gostaria de mostrar?” “Ahh eu queria mostrar tal coisa”. “Tá, pode me mostrar” (...). Se a criança dissesse para mim: “Eu queria te mostrar algo na revista da sala de espera. Pode?” “Pode”. Não ia poder?! (...) “Ah, eu quero mostrar algo no corredor lá fora, (...) podemos ir ver” Então, se

a criança quiser me mostrar algo no computador, pode, não é porque é computador que não pode. (...) Então, eu tenho crianças que veem o computador, e vem e me mostram no site tal coisa, e isto é só uma maneira de trazer uma ideia que tem um significado para a criança, não tem importância que ele venha diante do computador, ou por qualquer outro meio. São maneira que a gente vai incorporando a tecnologia no trabalho sem nenhuma alternância no trabalho (...) nenhuma, o trabalho continua o mesmo, só o instrumento que traz a informação vem por um meio diferente, antigamente a criança podia trazer o seu caderno, o seu diário e agora não, ela pegam o seu celular, principalmente os jovens e falam “Olha, olha a mensagem que eu recebi”, e ele mostra o conteúdo do Whatsapp, então não é só as crianças, mas os jovens também tem a tecnologia participando do enquadramento da sessão. Assim como antigamente as pessoas traziam cartas, “olha, recebi uma carta e queria que você lesse, ou eu escrevi (...)” e hoje tudo é no celular “olha aqui a mensagem que eu recebi, vê esse vídeo que eu recebi” (...) então é assim não muda nada no ponto de vista técnico, trabalho, é só mais um instrumento que a criança para trazer informação e se expressar. (ENTREVISTADA 5).

Nota-se que para Entrevistada 5, apesar das crianças em seu consultório utilizarem até mesmo seu computador pessoal, ou trazerem seus objetos pessoais, o importante para ela é que não se perca a técnica, e se procure saber o que simboliza aquilo para seu paciente, assim como foi colocado por Klein e destacado acima. Trata-se de uma postura de não se centrar no meio em si (o computador, o celular, etc.), mas na função que aquilo tem em determinado momento do curso do processo psicoterapêutico, a que serve em termos simbólicos, o se que pretende comunicar não apenas como um conteúdo manifesto, mas, sobretudo, latente, bem como suas implicações no processo transferência-contratransferência.

Para finalizar, destacamos o discurso da Entrevistada 2 sobre a prática do psicólogo da área clínica, na abordagem psicanalítica, e o aparecimento de tecnologias nos consultórios:

O que eu sinto é que nosso trabalho ele está tendo que sofrer (...) como eu posso dizer, a técnica é a mesma, a gente tem que manter os padrões técnicos, associar livremente (...).

Ela tem que ser a mesma até porque a gente não inventou uma coisa nova, a gente continua tendo que trabalhar sobre os mesmos parâmetros, mas a gente tem que acompanhar este novos tempos, porque os nossos pacientes estão mudando e o psicólogo tem que acompanhar, as crianças chegam, elas pedem, elas dizem coisas, e a gente tem que entrar nesse novo universo e tentar entender o que significa isto para eles, porque normalmente essas coisas querem dizer novos medos e são peculiaridades da nossa época, são coisas que tem novos significados e o que querem dizer essas novas ameaças? O que são esses novos personagens que surgem? Esses novos fantasmas? A gente tem que estar atento a isto, porque são novas (...) e especificidades da nossa época, e a gente tem que estar acompanhando, mesmo que eles vêm disfarçados de outros personagens, eles são novos personagens, a gente tem que prestar atenção. São novos personagens mas são os velhos fantasmas de sempre. Ao fundo são os velhos fantasmas de sempre. (ENTREVISTADA 2)

Percebe-se ness fala que a técnica psicoterápica infantil é a mesma seguindo os padrões técnicos estabelecidos. O que a entrevistada ressalta é que os psicólogos devem acompanhar o seu tempo, uma vez que a internet e objetos eletrônicos são tão atuais e presentes no cotidiano dos adultos. E na vida das crianças isto não seria diferente. Cabe ao profissional verificar a simbolização daquilo que seus pacientes trazem, sejam por quaisquer objetos e formas, a fim de verificar os conteúdos inconscientes subjacentes. Entretanto, isto não quer dizer que o celular, o *tablet* ou o computador, por exemplo, devam obrigatoriamente fazer parte da caixa lúdica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que as tecnologias estão agregadas nas brincadeiras da geração atual, acompanhando a evolução do brinquedo e das mídias. Esta evolução e suas implicações no brincar estão se manifestando na clínica psicanalítica infantil, uma vez que os profissionais entrevistados declararam que, na grande maioria, as crianças solicitam e/ou trazem o brinquedo tecnológico para a sessão clínica em algum momento.

Diante da análise, a partir da literatura psicanalítica, realizada nesta pesquisa, e das fa-

las das entrevistadas, nota-se que para o *setting* infantil o brincar é essencial, com uma função simbólica estruturante e de desenvolvimento saudável para o sujeito. Tal estruturação é alcançada principalmente pela utilização da caixa lúdica, representante do mundo interno infantil com seus conteúdos inconscientes e auxiliadora das projeções das fantasias, facilitando a elaboração das situações traumáticas. Os brinquedos da caixa lúdica são pré-estabelecidos pelo psicólogo e podem ser modificados conforme a necessidade.

Para os profissionais, independente do brinquedo, eletrônico ou não, não se modifica ou se adapta a técnica psicanalítica utilizada nos atendimentos clínicos infantis. Desse modo, eles não fazem dos aparelhos eletrônicos objetos da psicoterapia, incorporando-os como parte da técnica, mas, sim, verificam a simbolização representada por tais objetos quando trazidos ou solicitados na sessão. Para eles, o importante é estar atualizado quanto aos referenciais do sujeito contemporâneo, com a finalidade de compreender o mundo psíquico que seu paciente está trazendo, e para isso o indivíduo se utiliza de vários meios e expressões.

Como faz parte do momento atual, não se sabe ainda, e com profundidade, se os brinquedos eletrônicos possuem um aspecto positivo ou negativo para o desenvolvimento infantil, e isto foi observado nos discursos pelos profissionais, ficando a maioria dividida em tomar uma posição mais objetiva sobre os problemas e avanços do uso de tecnologia no desenvolvimento da criança.

O importante para os profissionais entrevistados é possuir um equilíbrio no brincar, ressaltando que, perante o cenário atual das brincadeiras, que se esteja atento ao modo como são usados os brinquedos tecnológicos, destacando principalmente os jogos eletrônicos, que pode se tornar um brincar patológico, quando existe a possibilidade de afetar a capacidade lúdica e seus aspectos criativos e benéficos ao desenvolvimento. Ressalta-se que o brincar na infância expressa um desenvolvimento integral e saudável, cujos benefícios serão levados e consolidados ao longo da vida.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. 2. ed. Porto Alegre: Art Med, 1992.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BITTENCOURT, M. I. G. F.; CALDAS, R. O. P. Brincando na era da tecnologia. **Polêm!Ca Revista Eletrônica**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 2, p. 2-8, 2007. Disponível em: <http://www.polemica.uerj.br/pol22/oficinas/artigos/lipis_2.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2014.

BOSQUI, J. C. **A criança e o infantil na clínica psicanalítica atual**. 2009. 144 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia-PPI. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2009.

KLEIN, M. A técnica psicanalítica do brinquedo: sua história e significado. In: HERRMANN, F. A.; LIMA, A. A. (Org.) **Psicologia**. São Paulo: Ática, 1982. p. 117-136.

LEVIN, E. **Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MEIRA, A. M. B. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003.

MORGENSTERN, A. et al. Especificidade da clínica psicanalítica com crianças: uma diversidade de olhares. In: GUELLER, A. S.; SOUZA, A. S. **Psicanálise com crianças**. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013. p.101-121.

REGHELIN, M. M. O uso da caixa de brinquedos na clínica psicanalítica de crianças. **Contemporânea – Psicanálise e Transdisciplinaridade**, Porto Alegre, n. 5, 2008.

ROMAO-DIAS, D.; NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O brincar e a realidade virtual. **Cadernos Psicanalíticos**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, 2012.

SOARES, M. D.; ONO, M. Psicanálise com crianças: histórias que configuram um campo. In: GUELLER, A. S.; SOUZA, A. S. **Psicanálise com crianças**. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013. p. 21-51.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa**

em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

WERLANG, B. G. Entrevista lúdica. In: CUNHA, J. C. **Psicodiagnóstico**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975..

EL JUGAR FRENTE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN CLÍNICA PSICOANALÍTICA

RESUMEN: En general, el juguete es utilizado por niños como una actividad recreativa que tiene profundas consonancias con su mundo interior, y para los psicólogos de orientación psicoanalítica es utilizado como una forma de expresión y comunicación en el proceso psicoterapéutico infantil. Teniendo en cuenta los profundos cambios en los modos de juego y en la producción de juguetes, principalmente a partir de la introducción de nuevas tecnologías como internet, juegos electrónicos, etc., tratamos de investigar cómo la evolución del juguete y sus implicaciones en juego están manifestándose en el contexto de la clínica psicoanalítica con niños. Se trata de un estudio exploratorio, cuyos datos fueron recolectados a través de entrevistas semiestructuradas con psicólogos de psicoanálisis clínico, que trabajan en la ciudad de Maringá-PR. Para esos psicólogos, la tecnología es actual y presente en la vida cotidiana de todos y que no sería diferente en la vida de los niños. Por lo tanto, su función es comprobar la simbolización que trae su paciente, sea por juguetes tecnológicos o no, con miras a la comprensión de los contenidos inconscientes.

PALABRAS CLAVE: Clínica infantil; Juguete; Psicoanálisis.