

A experiência de si e a virtualidade na adolescência

Estranhos familiares

Marília Velano,¹ São Paulo

Resumo: A autora analisa os efeitos da virtualidade na constituição da experiência de si na adolescência, a partir da clínica psicanalítica. Com base em casos clínicos e referências teóricas como Winnicott, Tustin, Foucault, Illouz e Naomi Klein, discute de que modo o uso intensivo de tecnologias digitais, como videogames, redes sociais e *fanfics*, pode provocar experiências de despersonalização, dificuldade de simbolização e sensação de irrealidade. Destaca o papel do corpo e da materialidade nas experiências sensoriais e afetivas fundamentais para o desenvolvimento do self. A virtualidade, ao operar uma fragmentação do outro, tende a instaurar um modo de presença desvitalizado. A autora argumenta que o brincar e a simbolização são formas possíveis de resistência subjetiva diante da captura sensorial promovida pelo universo digital.

Palavras-chave: adolescência, virtualidade, experiência de si, psicanálise, corpo

*What was I made for?
Because I, I don't know how to feel
But I wanna try
I don't know how to feel
But someday I might*
BILLIE EILISH, "What was I made for?"

Há um tempo pesquiso, por meio da clínica de crianças e adolescentes, as relações entre a virtualidade e a experiência de si. Essa inquietação partiu de uma série de queixas dos pais e dos próprios adolescentes de um tipo de sofrimento particular relacionado a uma sideração pelas telas e pelo abuso de tempo de exposição ao videogame. Além disso, passaram a fazer parte do repertório do atendimento desses sujeitos as relações exclusivamente virtuais por meio do uso das redes sociais, das páginas de *fanfic* e também dos grupos de discussão virtuais de videogame. As queixas desses adolescentes passaram a ser formuladas, de modo geral, como um sentimento de não se sentir real,

1 Instituto Sedes Sapientiae, Departamento de Psicanálise com Crianças.

de não conseguir discriminar o que é se sentir vivo ou morto e de como fazer para estar presente e com o outro na realidade compartilhada.

Os processos de subjetivação tradicionais, na forma que a psicanálise os compreende, seriam suficientes para o trabalho com esses adolescentes? De que tipo de experiência subjetiva e de corpo estamos falando quando se trata das interações virtuais? Como o analista escuta o sujeito que em parte se constituiu em uma experiência de tempo e espaço complementarmente alterados pela virtualidade?

Por fim, dialogando mais diretamente com a provocação da carta-convite “Psicanálise em chamás”: como compreender o sentido da urgência – enquanto demanda por ação imediata – em contextos de virtualidade, nos quais a duração da experiência persiste mesmo após a descontinuidade da ação que a originou?

A experiência de si se dá por meio da constituição dos processos de integração do self, como nos ensina Winnicott (1983). O self emerge a partir da integração de experiências corporais e emocionais vividas em um ambiente relacional suficientemente bom, que possibilita a diferenciação entre o eu e o outro e favorece a autenticidade do ser. O self se encontra naturalmente situado no corpo, podendo tornar-se dissociado desse corpo nos olhos e na expressão facial da mãe ou no lugar onde vivemos. O self está, ao mesmo tempo, intimamente ligado à capacidade de se sentir real e de encontrar o mundo de forma pessoal (Winnicott, 1971/1975).

A experiência virtual, por outro lado, é definida justamente a partir do que Lévy (1996) convencionou chamar de desterritorialização, no sentido em que não pertence a nenhum lugar, não frequenta lugar designável. Segundo o filósofo francês, a virtualidade não se opõe ao que é real, no sentido em que ela produz efeitos de realidade, opondo-se ao que ele chamou de “atual”. Isso pode significar aquilo que não está presente, uma não presença que separa o espaço físico do tempo, constitui-se como uma unidade de tempo sem unidade de lugar. Além disso, o desenraizamento espaçotemporal provocado pela virtualidade permite a continuidade da ação apesar da descontinuidade da duração, produzindo também uma linha tênue entre as esferas pública e privada.

Neste contexto existe também outra condição fundamental para a virtualidade que se relaciona com o modo de comunicação descorporeizado ou fragmentado sensorialmente, o qual não permite uma apreensão coesa do outro, fomentando uma descarga direta no afeto e na excitação, produzindo um ciclo aditivo. Pensando na experiência de si como aquela que se fundamenta em torno do corpo e dos cuidados ambientais, que passa a alojar este “si mesmo” dentro do corpo e em continuidade com o espaço, qual tipo de relação consigo mesmo é possível viver em uma interação sem corpo,

descontinuada e fora do espaço? Quais os efeitos da interação permanente por meio da virtualidade para a experiência de si?

A relação entre virtualidade, corpo e adolescência, penso ser particularmente importante para a compreensão das formas de subjetividade contemporâneas. A passagem da infância para a vida adulta no período pré-moderno era realizada por meio de rituais de passagem, ações simbólicas que transmitiam e representavam todos os valores de uma comunidade. Trata-se, segundo Han (2021), de processos de incorporação, encenações do corpo em que os regimes e os valores de uma comunidade são experienciados e inscritos corporalmente. Criam um saber, uma memória corporalizada que davam sentido ao real do corpo da puberdade. A adolescência veio ao mundo quando a passagem da criança ao adulto se tornou problemática, em função da perda da eficácia desses dispositivos. Na falta deles, o sujeito teve de lidar solitariamente com o encontro com o corpo na sua forma não simbolizada.

Segundo Gros (2016), a virtualidade produz um modo de presença que não está mais ligado ao corpo: “Não é mais um corpo limitado no espaço e no tempo, um corpo com capacidades restritas que impõe as coordenadas da presença”. Desprezo e negação do corpo, como propõe Foucault (2014), ao abordar o corpo utópico: o sonho de se livrar dele ou imaginar que ele é transparente, capaz de se deslocar instantaneamente a velocidades infinitas.

Recebo João no meu consultório aos 11 anos a pedido dele mesmo. João dizia para os pais que ele não conseguia parar de pensar na morte. João, como todos nós, havia acabado de atravessar uma pandemia quando o tema da morte era uma constante. Imediatamente, eu pensei: aos 11 anos e iniciando um ciclo em uma escola bem maior, no limiar entre a infância e a adolescência, certamente muitas mortes e lutos se impõem. Quem está vivo e quem está morto ali?

Como uma demanda secundária à busca do menino, os pais compartilharam comigo que ele estava “viciado” em videogame e que, apesar de cumprir as regras e os combinados, colocava-se em letargia e desatenção frente às interações dos pais e da irmã. João me conta, logo no início, dos pensamentos que o atormentam e o medo crescente de perder todos de uma vez. Conta que gosta muito de videogame e conversamos bastante sobre quais jogos ele gosta e como funcionam.

João demonstrou uma habilidade para fazer desenhos no jogo do rabisco, criando seres híbridos, nem humanos, nem robôs. Os desenhos, apesar de muito criativos, lembravam personagens de videogame, mas faltava algum elemento de vitalidade que não fazia o desenho penetrar em mim.

Com o tempo, João passou a vir com o iPad e a me pedir para jogar durante a sessão. Eu perguntei onde eu ficaria enquanto ele estivesse jogando e ele me incluiu no jogo, depois passava um tempo demonstrando como o

jogo funcionava. A presença do jogo eletrônico na sessão tinha relação com o fato de que eu gostaria de ver como ele jogava, onde ele e o outro ficavam quando o game era o mediador.

Em um dado momento, João me contou que estava escrevendo um livro de aventuras em um mundo composto por seres híbridos, meio humano, meio animal, meio robô. Pedi que ele compartilhasse comigo. A história tinha a estrutura narrativa de um jogo de videogame, composta por uma missão dada ao personagem principal, como um herói desencarnado, e os entraves da realização dessa missão que se desdobravam em outras muitas missões e personagens.

A história me siderava em um estado de sono, torpor e falta de sentido, difícil de me manter desperta. Um dia, João chegou jogando e demorou a falar comigo. Em um dado momento, perguntou-me como é que se sabe se está vivo ou morto. Eu disse a ele que a morte não era só um assunto diante do qual ele se assustava, mas também que ele se sentia por vezes como se estivesse morto.

As sessões com João produziam em mim uma importante desvitalização e um constante estado de torpor. Às vezes eu me sentia sozinha demais com meus próprios pensamentos ou angustiada por não compreender de forma adequada o caso. As sessões se passavam como a estrutura mesmo de um videogame. A cada partida, uma pequena missão impossível, cheia de percalços que eu deveria superar sem saber exatamente o porquê. No meio do caminho, muitas distrações, pequenos combates e um enquadre hermético.

Além dos desenhos, não me marcou especialmente a história do livro e frequentemente tinha a sensação de perdê-lo de vista dentro de mim entre uma sessão e outra, como se precisasse recuperar a percepção da sua presença para que algo se atualizasse do nosso encontro, como uma falta de memória sensorial das sessões.

Passei a me interessar, então, pelo tipo de imaginação que a brincadeira realizada com a mediação tecnológica poderia produzir. Atenta às qualidades materiais dos objetos para o processo de simbolização, arrisquei-me a perguntar que tipo de imaginação é produzida pelo jogo eletrônico, dado que se trata de um estímulo sensorial bidimensional, que não pode ser apreendido em profundidade e volume, limitando-se à estimulação de um aspecto restrito da sensorialidade, privilegiando a visão e, em uma escala menor, a audição.

Uma experiência bem próxima do que Tustin (1990) descreve como estado de autossensualidade e objeto-sensação. Trata-se de um estado patológico em que a sensação é predominante e a atenção é centrada de forma quase exclusiva às sensações e ao ritmo endógeno do corpo. Mesmo que a atenção esteja dirigida a um objeto exterior, ele é sentido como sendo parte do seu próprio corpo, como uma extensão da atividade corporal.

No caso das crianças autistas, campo de pesquisa de Tustin (1990), são reações autossensuais que produzem ilusão de estar fundida e confundido ao objeto, sentido como parte do próprio corpo. Esse tipo de objeto, segundo Tustin, não está associado a nenhuma fantasia ou, por vezes, a fantasias muito rudimentares ligadas à sensação corporal.

O problema do uso do jogo eletrônico não está no brincar, e sim no brinquedo, por se tratar de um objeto que fragmenta a sensorialidade da experiência e a dissocia da relação com as coisas vivas.

Buscando compreender que tipo de imaginação é produzida pelas relações mediadas pela tecnologia, encontrei no trabalho de Illouz (Enter Forum, 2014) uma interessante contribuição. A socióloga franco-israelense, pesquisando o impacto do uso de aplicativos de relacionamento na imaginação romântica do nosso tempo, identificou uma forma específica de imaginação que denominou como “prospectiva”, que acredito poder ser considerada uma matriz para pensarmos diversos tipos de sociabilidades e interações mediadas pela tecnologia.

A imaginação prospectiva, em contraposição à imaginação retrospectiva, é formada pela fragmentação sensorial que desconecta os sentidos – audição, visão e tato – do tempo e do espaço, como imagens fixas congeladas no eterno presente. Essa interação permite “conhecer” o objeto, e não o sentir, fazer uma apreensão com base em propriedades e qualidades mortas de um objeto.

Ao sentir um objeto, seus atributos e sua presença material promovem uma integração imediata de todos esses sentidos, que permite conhecer seus diferentes aspectos e estabelecer alguma coerência. Nesse mesmo sentido, Han adverte como a percepção simbólica perdeu espaço para um tipo de percepção serial que não permanece como tomada de conhecimento contínuo do novo, “ao contrário apressa-se de uma informação à outra, de uma vivência à outra, de uma sensação à outra, sem terminar” (2021, p. 18).

A mediação tecnológica, seja para o brincar ou para imaginar um namorado que só existe virtualmente, produz um novo tipo de consciência, um novo treino do olhar e uma nova corporalidade. A cultura digital, nesse sentido, atravança o pensamento intuitivo e a própria capacidade de pensar, porque lança o sujeito em uma execução imediata de julgamentos e classificações da realidade.

A imaginação prospectiva não inclui o inconsciente, a rememoração e a remodelação de objetos primordiais. Ela lança o sujeito para um tipo de relação objetal pautada pelo conhecimento sensorial estratificado do objeto, que se mantém como um objeto mais aquém do parcial.

Estamos longe também do bebê winnicottiano, para quem a ilusão dispara o processo de imaginarização por meio da sobreposição da percepção (real) do objeto e da sua alucinação (Winnicott, 1971/1975). Não se trata

tampouco de um objeto subjetivo, nem objetivo, nem transicional, dado que qualquer um desses modos de relação com a realidade pressupõe uma experiência sensorial com o objeto que, depois de concebido e experimentado, é destruído na fantasia para ganhar realidade e permanência existencial, tal como o jogo da espátula nos ensina.

Estela, 13 anos, é uma adolescente negra, adotada ainda bebê por sua mãe branca. Os sentimentos de desenraizamento e pertencimento ao mundo em que vive se tornaram o tema principal para a sua análise. Estela vinha se queixando frequentemente da dificuldade de construir vínculos significativos com os colegas, que sempre foram, em sua grande maioria, brancos.

A passagem da infância para o início da adolescência durante a análise foi marcada por uma transformação importante na sua forma de brincar. Estela deixou de lado as bonecas, os cenários que construía, a lojinha de costureiras do bairro e passou a falar exclusivamente da série *Stranger things* e das páginas de *fanfic* que frequentava, inventando desdobramentos para os personagens da série.

Ela se apaixonava por alguns deles, odiava outros, ficava ansiosa para o momento de voltar a escrever e teve interações por meio do chat com muitas pessoas. Foi junto a Dolto (1986), que passei a compreender como a presença dos ídolos, das bandas e de times de futebol funciona como objeto transicional expandido da atividade de brincar.

Nesse sentido, Estela passou a construir um campo de sociabilidade e pertencimento, que foram fundamentais para que ela pudesse criar um lugar de encontro com o outro no mundo, ainda que de forma virtual.

A experiência do duplo, como formulou Klein em *Doppelganger* (2024), é um traço importante da cultura digital, particularmente interessante para a compreensão da virtualização e da experiência de si. Segundo Klein, o mundo digital fomenta diversas formas de multiplicação:

Todos nós que mantemos uma persona ou avatar online criamos nossos próprios duplos – versões virtuais de nós mesmos que nos representam para os outros. Uma cultura na qual muitos passam a pensar em si mesmos como marcas pessoais, forjando uma identidade cindida que a um só tempo somos nós e não somos nós, uma duplicata que encenamos incessantemente no éter digital como o preço a se pagar para obtermos acesso a uma voraz economia da atenção. (p. 20)

O fenômeno da duplicação não é uma invenção da comunicação virtual. Ele está presente no imaginário da cultura há muito tempo. Freud, no ensaio “O estranho” (“Das Unheimliche”) (1919/1996), analisou o fenômeno do duplo como figura que representa tanto a angústia, quanto a familiaridade, ativando aspectos inconscientes do eu.

A presença do duplo, seja na forma literal – como um irmão gêmeo, uma imagem no espelho – ou simbólica – como nos sonhos ou nas representações – nos confronta com uma versão do si mesmo e pode desencadear fantasias de aniquilação e dissolução, ligadas ao sentimento de não ser real.

Outra curiosidade que perpassa o fenômeno da duplicação é a fantasia aterrorizante de que o duplo pode usurpar o lugar do original. Não seria exatamente isso que vemos acontecer frente às manifestações de cancelamento, exposição e propagação de ofensas e injúrias no campo virtual?

O que sobra do original depois de um massacre virtual? É diante desse tipo de ameaça, então, de aniquilação, que o adolescente responde com defesas proporcionais ao ataque: dissociação, retraimento, apatia, dificuldade no viver criativo e na espontaneidade, ideação suicida e formas de descarga direta no corpo.

A duplicação, no caso de Estela, contava com o pacto ficcional que deslocava para longe de si mesma qualquer ameaça de dissolução.

Felipe, 12 anos, fanático por videogame, emite um som sempre que vamos começar uma partida. Um som que me atentei por acaso e que parece o barulho de videogame, uma sonoplastia totalmente descontextualizada.

Pergunto para ele de onde vem esse som e ele me conta que é uma redução de uma expressão que viralizou em um vídeo do TikTok. Na sessão seguinte, abrindo o tabuleiro, eu imito de maneira teatralizada a sonoplastia que desde então passou a enredar nossos jogos como um idioma próprio, cheio de significação que ritualiza a abertura das nossas grandes partidas.

Fiz com ele um jogo de transposição sensorial, como propõem Brun e Roussillon (2021), que permitiu uma simbolização primária, encarnando o som no tempo, no espaço, no sentido e no afeto; abrindo uma via para o deslocamento da pura sensação. Talvez essa seja uma via para a resistência à captura do império da sensação: brincar e fazer mundo na realidade.

La experiencia de sí y la virtualidad en la adolescencia: extraños familiares

Resumen: La autora analiza los efectos de la virtualidad en la constitución de la experiencia de sí en la adolescencia desde una perspectiva clínica psicoanalítica. A partir de casos clínicos y referencias teóricas como Winnicott, Tustin, Foucault, Illouz y Naomi Klein, discute cómo el uso intensivo de tecnologías digitales – como los videojuegos, las redes sociales y las *fanfics* – puede generar despersonalización, dificultades de simbolización y una sensación de irrealidad. Destaca el papel del cuerpo y de la materialidad en las experiencias sensoriales y afectivas fundamentales para el desarrollo del self. La virtualidad, al operar una desensibilización y fragmentación del otro, tiende a instaurar un modo de presencia desvitalizado.

La autora argumenta que el juego y la simbolización corporal constituyen formas posibles de resistencia subjetiva frente a la captura sensorial promovida por el entorno digital.

Palabras clave: adolescencia, virtualidad, experiencia de sí, psicoanálisis, cuerpo

Self-experience and virtuality in adolescence: familiar strangers

Abstract: The author analyzes the effects of virtuality on the formation of self-experience in adolescence from a psychoanalytic clinical perspective. Based on clinical cases and theoretical references such as Winnicott, Tustin, Foucault, Illouz, and Naomi Klein, she discusses how the intense use of digital technologies – such as videogames, social media, and fanfics – can lead to depersonalization, symbolic difficulties, and feelings of unreality. She highlights the role of the body and materiality in sensorial and affective experiences essential to self-development. Virtuality, by promoting desensitization and fragmentation of the other, tends to create a devitalized mode of presence. The author argues that play and embodied symbolization represent possible subjective resistances to the sensorial capture imposed by the digital environment.

Keywords: adolescence, virtuality, self-experience, psychoanalysis, body

L'expérience de soi et la virtualité à l'adolescence : des étrangers familiers

Résumé : L'autrice analyse les effets de la virtualité sur la constitution de l'expérience de soi à l'adolescence, à partir de la clinique psychanalytique. À partir de cas cliniques et de références théoriques telles que Winnicott, Tustin, Foucault, Illouz et Naomi Klein, elle discute comment l'usage intensif des technologies numériques, telles que les jeux vidéo, les réseaux sociaux et les *fanfics*, peut provoquer des expériences de dépersonnalisation, des difficultés de symbolisation et un sentiment d'irréalité. Elle souligne le rôle du corps et de la matérialité dans les expériences sensorielles et affectives qui sont fondamentales pour le développement du soi. En fragmentant l'autre, la virtualité tend à établir un mode de présence dévitalisé. L'autrice soutient que le jeu et la symbolisation sont des formes possibles de résistance subjective à la captation sensorielle promue par l'univers numérique.

Mots-clés : adolescence, virtualité, expérience de soi, psychanalyse, corps

Referências

- Brun, A. & Roussillon, R. (2021). *Jeu et médiations thérapeutiques*. Dunod.
- Dolto, F. (2015). *A causa dos adolescentes* (O. Reis, Trad.). Ideias e Letras.
- Enter Forum. (2014, 3 de dezembro). *Eva Illouz: internet and romantic imagination* [Vídeo]. YouTube. <https://tinyurl.com/5e64afna>
- Foucault, M. (2014). *O corpo utópico. As heterotopias* (S. T. Muchail, Trad.). N-1.
- Freud, S. (1996). O estranho. In S. Freud, *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, Trad., Vol. 17, pp. 233-270). Imago. (Trabalho original publicado em 1919)
- Gros, F. (2016). A utopia contemporânea dos corpos. In A. Novaes (Org.), *Mutações: o novo espírito utópico*. Sesc. <https://a.co/d/9PA8Kb5>.
- Han, B.-C. (2021). *O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente* (G. S. Philipson, Trad.). Vozes.
- Klein, N. (2024). *Doppelganger: uma viagem através do espelho* (R. Marques, Trad.). Carambaia.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* (P. Neves, Trad.). Editora 34.
- Tustin, F. (1992). *Les états autistiques chez l'enfant*. Seuil.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade* (J. O. A. Abreu & V. Nobre, Trans.). Imago. (Trabalho original publicado em 1971)
- Winnicott, D. W. (1983). *O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional* (I. C. S. Ortiz, Trad.). Artmed.

Recebido em 21/5/2025, aceito em 30/5/2025

Marília Velano

marilivelano@gmail.com

DOI: 10.69904/0486-641X.v59n2.11