

# Encontros transformadores<sup>1</sup>

## Construindo pontes entre os espaços cibernéticos e analíticos

Sun Ju Chung,<sup>2</sup> Seul

**Resumo:** A autora explora o impacto transformador de reconhecer a vida cibernética dos pacientes e construir pontes com o espaço analítico, especialmente no contexto da análise com crianças e adolescentes. Com o uso difundido da tecnologia digital na vida dos pacientes jovens, os analistas são incentivados a obter uma compreensão mais profunda do papel do espaço cibernético na vida psíquica desses pacientes e a considerar a incorporação de dispositivos digitais como um modo de comunicação dentro do setting analítico. Por meio de dois materiais de caso detalhados, a autora ilustra como a integração do espaço cibernético dos pacientes no espaço analítico tem um papel crucial na jornada analítica, facilitando a construção de um espaço potencial e do funcionamento simbólico na mente deles. Também demonstra diversos desafios de contratransferência que os analistas podem encontrar quando a tecnologia ou sua influência estão presentes no espaço analítico.

**Palavras-chave:** tecnologia digital, espaço cibernético, espaço analítico, espaço potencial, encontros transformadores

## Introdução

No filme de animação japonês *Ghost in the shell* [O fantasma do futuro] (Oshii, 1995), que se passa em 2029, implantes cibernéticos são usados para melhorar ou substituir os seres humanos. A história gira ao redor de Kusanagi, uma ciborgue com um *ghost* [alma] em uma pequena parte de seu cérebro que mantém sua autoidentidade. A narrativa se desenrola quando um programa hacker chamado Mestre dos Fantoches consegue seu próprio *ghost* e se proclama um “ser senciente”, nascido do vasto mar de informações. Quando

1 A autora detém os direitos autorais deste artigo, que é de sua responsabilidade como palestrante do 54º Congresso Internacional de Psicanálise, da Associação Psicanalítica Internacional (IPA), sob o título *Psicanálise: uma âncora em tempos caóticos*, a ser realizado em Lisboa, Portugal, de 30 de julho a 2 de agosto de 2024, com registro disponível no site [www.ipa.world/lisbon](http://www.ipa.world/lisbon).

2 Psicanalista de crianças e adultos, formada pelo Centro Psicanalítico de San Diego, Estados Unidos. Analista didata, supervisora e presidente do Comitê de Educação do Centro Psicanalítico Coreano. Professora associada na Faculdade de Medicina da Universidade Nacional de Seul.

Kusanagi fica sabendo da existência do Mestre dos Fantoques, ela começa a questionar a própria identidade como ser humano. Para resolver seu dilema, Kusanagi decide mergulhar no *ghost* do Mestre dos Fantoques.

Quando assisti a esse filme pela primeira vez, há 20 anos, eu não consegui entender completamente por que Kusanagi decidiu se conectar com o *ghost* do Mestre dos Fantoques, apesar do risco de perder sua identidade como pessoa. No entanto, vivendo em um mundo em que os limites entre seres humanos e máquinas estão se tornando cada vez mais embaçados (Solms, 2021), percebi que ela parecia acreditar que ganharia um conhecimento e uma compreensão mais profundos da experiência humana ao se conectar com o *ghost* do Mestre dos Fantoques. Em certo sentido, acho que o ato de fé de Kusanagi foi similar aos esforços dos analistas que vivem nesta era e que desejam mergulhar na mente humana inconsciente no mundo tecnologizado, incorporando os domínios da tecnologia e do espaço cibernético em suas práticas analíticas.

Desde o final da década de 1990, a expansão global da tecnologia da internet gerou uma mudança antropológica no domínio da informação e das redes. No campo psicanalítico, que se dedica a explorar o jogo intrincado entre a psique humana e o ambiente que a cerca, um corpo crescente de literatura aborda a natureza do espaço cibernético e seu impacto sobre a mente humana (Lemma & Caparrotta, 2013; Turkle, 1995). Além disso, como a população com adicção cibernética se expande rapidamente, existe uma necessidade premente de compreensão e intervenções psicanalíticas para abordar esse problema (Knafo & Lo Bosco, 2016; Suler, 2004).

A prática psicanalítica não é exceção às áreas afetadas pela tecnologia. Desde o surgimento da internet, uma das alterações mais importantes observadas foi a ampla adoção da teleanálise por meio das plataformas de videoconferência. Embora as opiniões sobre a teleanálise permaneçam diversificadas (Carlino, 2011; Russell, 2015; Scharff, 2019), há um consenso crescente sobre a necessidade de mais pesquisas para avaliar a eficácia dessa prática e também sobre a necessidade de instituir programas de treinamento para ampliar a competência de seu uso. Outra intersecção pivotal da tecnologia e da prática psicanalítica é a entrada do espaço cibernético nas sessões analíticas por meio de dispositivos digitais e de serviços de rede. Anteriormente interpretadas como manifestações de resistência ao relacionamento íntimo com o analista ou como atuações direcionadas para derrubar limites, atualmente existe uma perspectiva crescente de que essas ocorrências estão entre os diversos modos de comunicação a serem entendidos e usados como recursos valiosos para o processo analítico (Berger, 2005; Chung & Colarusso, 2012; Smolen, 2021).

Como analista infantil em Seul, Coreia do Sul, estou trabalhando em uma sociedade profundamente entremeada com tecnologia. Nos quase 20 anos desde que comecei minha atuação analítica em 2006, testemunhei mudanças

drásticas na sociedade e em meus encontros analíticos com pacientes, que refletem o rápido desenvolvimento da tecnologia digital. Durante todo esse período, tenho me defrontado com uma miríade de dilemas éticos e técnicos. Sem diretrizes definitivas, experimentei diversas abordagens em busca de soluções ótimas. Ao longo desse processo, duas percepções provocaram mudanças significativas em minha abordagem analítica. Primeiro, aprendi que usar artefatos digitais nas sessões pode ser útil para pacientes na infância ou adolescência, especialmente para aqueles que lutam para expressar seus pensamentos e sentimentos por meio da linguagem e para brincar com brinquedos tradicionais. Em segundo lugar, enquanto tratava muitos adolescentes *hikikomori*<sup>3</sup> com adicção cibernética, percebi a importância de explorar as atividades cibernéticas deles no decorrer do processo analítico para entender as funções defensivas e perversas que essas atividades lhes fornecem e, em última instância, ajudá-los a se reconectar com pessoas no mundo real.

Nesta apresentação, quero explorar a função transformadora de reconhecer e integrar a vida cibernética dos pacientes no espaço analítico, compartilhando o trabalho que realizei com duas jovens pacientes. Também desejo descrever a perplexidade e a incerteza que senti ao entrar no espaço cibernético enquanto portal para o espaço mental delas, similar à contemplação de Kusanagi antes de mergulhar no *ghost* do Mestre dos Fantoches.

## Materiais de casos

### Uma menina em latência que não pode brincar

J, uma menina de 9 anos, começou a análise com os problemas principais de pesadelos recorrentes, preocupações obsessivas com tarefas escolares e falta de confiança diante dos colegas de classe. Ela era filha única. A mãe de J tinha grave instabilidade psicológica, o que levou à negligência das necessidades emocionais da criança desde o nascimento. O pai se preocupava com J, mas estava ocupado demais com seus negócios para cuidar dela.

Desde a primeira sessão analítica, J não mostrou interesse em brincar nem em conversar comigo. Ela participava de jogos de tabuleiro como se fossem tarefas escolares, sem nenhuma resposta emocional. Cerca de seis meses depois do início da análise, ela perguntou se podia usar o computador na minha mesa para procurar o nome de uma heroína do seu programa de tv favorito, e eu concordei hesitante. Ela foi imediatamente para o meu teclado, ficou falando, acessou o blog da atriz e me mostrou a foto dela. “Olha, ela é

3 NE: *hikikomori*, termo cunhado pelo psiquiatra japonês Tamaki Saitō, designa o isolamento social extremo ou as pessoas com esse comportamento.

muito bonita, não é?”, disse J, enquanto um sorriso surgia em seu rosto. Com ar sonhador, ela falou sobre as atividades que desejava fazer com essa atriz. Eu fiquei surpresa com a mudança de estado de espírito dela, mas aliviada por ter encontrado um modo de permitir que J expressasse sua intensa necessidade de apego.

Depois desse dia, J continuou pedindo que eu lesse *webtoons*<sup>4</sup> e passou a mostrar no meu computador os videogames que jogava sozinha em casa. Embora sentisse que J ficava mais à vontade para me mostrar seu mundo interior por meio do computador, eu relutava em permitir isso, por diversas razões. Em primeiro lugar, como candidata a analista naquela época, eu me sentia nervosa ao fazer alguma coisa fora do setting analítico tradicional. Eu também me preocupava com a possibilidade de expô-la a informações potencialmente danosas na internet e aumentar a dependência dela do computador. Discuti meu desconforto com meu supervisor, o Dr. Colarusso, que me incentivou a seguir minha intuição.

Nossa primeira atividade de jogo no espaço cibernético foi lermos juntas as *webtoons* favoritas dela. No começo, eu me esforcei para acompanhar a velocidade de leitura de J. Gradualmente, conforme me acostumava, pude encorajá-la a falar sobre os sentimentos e pensamentos dos personagens, como faço com as outras crianças quando elas brincam com uma casa de bonecas.

A próxima atividade que J sugeriu foi um videogame de horror de apontar e clicar chamado *The House* [A casa]. Na trama do jogo, todos os membros da família que havia morado antes na casa tinham cometido suicídio, e o jogador tinha de adivinhar as razões de suas mortes misteriosas, encontrando pistas na tela. Na primeira vez que joguei, senti tanto medo que gritava cada vez que cadáveres e figuras fantasmagóricas apareciam subitamente na tela. J me disse que um adulto não devia ficar assustado com esse videogame infantil e me pediu que lhe dissesse o que vi na tela enquanto jogava sozinha. Senti que ela queria que eu fosse forte o bastante para conter os sentimentos agressivos aterrorizantes em seu mundo interno, refletidos nas imagens desse videogame. Quando terminei a missão, J me contou sua versão da trama do jogo, em que uma madrasta tinha matado todo mundo porque ficou muito furiosa ao descobrir que o marido tinha uma amante. Pensei que a agressão e a hostilidade de J em relação à mãe, que a havia negligenciado, eram projetadas sobre o personagem de uma madrasta que matou a família, alimentada por uma vingança devastadora.

Com o tempo, a agressão de J se manifestou não só nas histórias de *webtoon* ou nas imagens visuais dos jogos, mas também em nosso relacionamento. Quando começamos a jogar um videogame chamado *Animal Farm*

4 NE: *webtoons* são histórias em quadrinhos feitas para serem lidas na internet.

[Fazenda de animais], J negou minha participação e teimosamente insistiu em jogar sozinha por mais de um mês. Comecei a me sentir rejeitada, impotente e inútil quando minhas intervenções fúteis não conseguiam romper a recusa teimosa dela de interagir comigo. Pela primeira vez desde que eu tinha permitido que J usasse o computador, eu me arrependi de minha decisão e me preocupei com o fato de que minha corajosa tentativa pudesse ter alimentado a adicção dela a jogos de computador. Porém, logo percebi que J e eu estávamos reatuando as repetidas experiências traumáticas que ela tivera com a mãe. Ao se identificar com a mãe rejeitadora, que jogava videogames o dia inteiro sempre que estava deprimida, J estava projetando seus sentimentos de raiva e frustração sobre mim para comunicar suas emoções impronunciáveis. Durante várias sessões, tentei transmitir minha compreensão de que ela devia ter se sentido muito brava, frustrada e solitária quando eu não podia passar tempo com ela entre as sessões, do mesmo modo que a mãe dela passava o tempo todo com suas próprias distrações. Para minha surpresa, depois da minha interpretação, J desligou o videogame e começou a interagir comigo.

Gradualmente, as *webtoons* que ela escolhia mudaram de histórias de horror e suspense para histórias de crianças abandonadas pelos pais e cuidadas por vizinhos ou professores gentis. Pensei que ela estava expressando o desejo de ser dependente de mim. Apesar de ocasionalmente expressar raiva, jogando sozinha videogames de Nintendo, J começou a falar sobre seu profundo desejo de amor e seu medo de ser rejeitada pelas pessoas, entre elas a analista.

Quando J chegou à puberdade, o conteúdo do espaço cibernético com que ela se conectava mudou para tópicos relacionados com questões de revivência edipiana, imagem corporal em mudança e relacionamentos românticos. Concordamos em terminar a análise quando J disse à mãe que ia dormir em seu próprio quarto (apesar dos desejos da mãe de que continuassem dormindo juntas) e quando J começou a usar o computador (que ela usara anteriormente para um jogo solitário) para se expressar e se comunicar com os amigos, em quem ela podia se apoiar com mais confiança e segurança.

### Uma adolescente perdida no espaço cibernético

Na primeira sessão, K, uma garota de 14 anos, me disse que não tinha nenhuma ligação afetiva com a família. Ela havia sofrido abuso físico por parte da avó paterna, que a criou até os 10 anos de idade. Criticando suas próprias imperfeições e evitando relacionamentos próximos com os colegas, K se recusou a ir para a escola a partir do oitavo ano. Posteriormente, ela se separou do mundo real e começou a passar quase todas as horas em que estava acordada no espaço cibernético. Nos primeiros estágios de sua análise,

K reclamava da família ou da vida escolar anterior com uma voz monótona, como se estivesse falando de outra pessoa. Algumas semanas depois, quando eu lhe perguntei sobre suas atividades online, inicialmente ela pareceu constrangida. No entanto, ao reconhecer minha familiaridade com videogames e comunidades na internet, ela relaxou visivelmente e começou a descrever sua vida cibernética em detalhes.

K jogava um videogame online, *Cyphers*, e passava tempo na sala de chat do X (antigo Twitter) em que os jogadores socializavam como personagens de jogo. K tinha muitos amigos lá. Ao contrário de sua preocupação afetiva com os relacionamentos cibernéticos, ela me descrevia como um robô que analisava o comportamento dela sem interação humana. Cada sessão era cheia com os planos dela de comprar roupas novas ou participar de eventos empolgantes com seus amigos-personagens favoritos. No princípio, fiquei muito surpresa ao descobrir em que medida o espaço cibernético podia fornecer relacionamentos substitutos ou de fantasia. Porém, logo percebi que K investia todo o seu dinheiro e tempo na criação de uma vida no espaço cibernético, enquanto voltava as costas para a realidade, incluindo a análise. Eu estava preocupada com a possibilidade de K não deixar esse lugar totalmente autorregulado, em que ela podia satisfazer seu desejo de ser perfeita e não ficar solitária novamente.

Não demorou muito para eu descobrir que o espaço cibernético não era um paraíso, em que só moravam anjos. K começou a reclamar de como pessoas imundas poluíam esse espaço. Sempre que K achava que uma pessoa se comportava de modo inadequado segundo seus padrões morais, ela expulsava imediatamente a pessoa do seu grupo, sem hesitar. Algumas vezes, eu me senti tonta e cansada enquanto a ouvia falar sobre o que acontecia em sua vida cibernética. Era impossível discernir quem era quem, porque nem K nem eu conhecíamos a verdadeira identidade da pessoa sentada atrás da tela. K finalmente decidiu mover sua residência no espaço cibernético para um novo videogame chamado *Final Fantasy*, para evitar os relacionamentos tensos com muitos jogadores do *Cyphers*. Como esse novo videogame exigia um nível de habilidade mais elevado, K começou a passar mais tempo no computador. Muitas vezes, ela adormecia durante as sessões. Por causa de uma grave falta de atividade física, o corpo de K se expandiu como um balão e começou a exalar mau cheiro, que enchia meu consultório. Tive medo de perder para sempre a possibilidade de me conectar com ela.

Depois de algum tempo, felizmente, K começou a falar sobre as histórias de fantasia que ela criava com os personagens do jogo. Nessas histórias, as crianças eram abandonadas pelos pais e adotadas por pessoas que as usavam como armas vivas para atacar inimigos. Ela gostava de amputar as vítimas fisicamente, como uma punição por não obedecerem a seus mestres cruéis. Acho que nessas

histórias de fantasia, K estava expressando seu desejo sadomasoquista de ser, ao mesmo tempo, um torturador e um torturado, como uma defesa contra seu insuportável medo de aniquilação. Eu falei sobre os medos ou desejos dos personagens nas histórias dela, que interpretei como sonhos de pacientes adultos ou como jogos de fantasia de pacientes infantis. K ouviu cuidadosamente e algumas vezes corrigiu ou elaborou meus comentários. De vez em quando, K ligava o smartphone para ouvir suas músicas favoritas comigo ou para me mostrar sua personagem do jogo ou uma casa em que ela morava no videogame. Passei a me sentir mais conectada com K do que no início da análise. No entanto, sempre que eu falava sobre meus pensamentos a respeito dela (não em deslocamento), ela dizia que se sentia ferida, como se minhas palavras fossem uma seta que penetrava nos seus olhos. Ainda era proibido que eu fosse notada por ela como um ser humano que tinha pensamentos e sentimentos a respeito dela.

Um dia, K murmurou: “Algumas vezes, eu me sinto como um ser humano em um grande aquário. É difícil respirar aqui. Não tem saída”. Naquele momento, sentada ao lado dela, eu também tinha um sentimento semelhante de estar me afogando em um mar profundo e escuro, em que não havia luz, nem sentimento, nem esperança de vida. Eu senti que aquela breve troca afetiva vinha do desejo desesperado dela de ser encontrada por mim, como uma garota que estava completamente sozinha. Eu lhe perguntei como ela se sentiria se estivesse sentada e olhando para o meu rosto em vez de deitada em um divã. Ao contrário da intensa recusa que eu esperava, depois de uma pausa, ela me disse que gostava da ideia.

Quando nos sentamos e olhamos uma para a outra, K gradualmente ficou mais reflexiva, e eu pude falar sobre meus pensamentos sobre suas associações. Ela me mostrou a conversa que teve com os amigos de videogame na sala de chat do X. K me confessou que tinha abusado emocionalmente deles, do mesmo modo que tratava a si mesma. Observando-a jogar no smartphone, descobri que ela preparava cada jogada com os amigos com uma certa obsessão. Eu empatizei com seu medo terrível de ser criticada quando não conseguia realizar perfeitamente o papel que lhe fora designado. Por fim, K revelou suas experiências traumáticas com a avó, que batia nela todas as noites para corrigir seus maus hábitos. Temendo ser abandonada se traísse a avó, ela desenvolveu um método secreto, em uma tenra idade, para induzir um estado dissociativo em momentos de medo intenso. Ela se imaginava caindo lentamente em águas profundas e calmantes. Percebi que a imagem do aquário era na verdade um lugar onde ela se escondia de seu objeto interno destrutivo e duro para com o ego. Nesse período, K descrevia meu papel como tradutora de sua hemorragia psíquica em palavras.

A mudança em nosso relacionamento no espaço analítico transformou os relacionamentos de K no espaço cibernético em relações de mais suporte

e mais recíprocas. Depois de cerca de quatro anos de análise, K finalmente foi encontrar offline os amigos online e começou a ir a outros lugares. K me contou que tinha comprado lentes de contato para ajudá-la a ver placas de sinalização quando estava ao ar livre. Penso que o ato dela de comprar as lentes de contato simbolizava sua decisão final de reaver seu “self perdido” para encarar a realidade.

## Discussão

### Mudanças transformadoras ao criar pontes entre os espaços cibernético e analítico

O interesse e a discussão da entrada da tecnologia no espaço analítico naturalmente começaram entre os analistas que trabalham com crianças e adolescentes, os nativos digitais. Singer (2013) afirmou que o papel da tecnologia na terapia analítica poderia se manifestar como um jogo ou um fetiche, dependendo da motivação do paciente para usá-la e da extensão em que ela é usada para evitar e negar a realidade. Ele também afirmou que qualquer coisa que as crianças tragam para uma sessão deve sempre ser vista como um reflexo de sua identidade única. Em 2021, quatro artigos foram publicados sobre esse tópico no periódico *Psychoanalytic Study of the Child*, mostrando esforços mais ativos por parte dos analistas de crianças para estudar, definir e categorizar o papel dos artefatos digitais nas sessões analíticas. Nayar-Akhtar (2021) enfatizou que permitir acesso a dispositivos digitais nas sessões facilita uma conexão mais significativa, exploração mais profunda das identidades e expressão de emoções intensas em seus pacientes infantis.

A natureza virtual compartilhada do espaço cibernético e da realidade psíquica humana estimulou investigações sobre como os indivíduos navegam e constroem suas identidades, sexualidade e relacionamentos de objeto nesse domínio digital (Lemma, 2015; Suler, 2017; Turkle, 2005). Em artigos que exploram as aplicações analíticas potenciais do espaço cibernético, Marzi (2016) propôs que as similaridades dimensionais entre o espaço cibernético e o espaço analítico podem levar à evocação mútua por meio de alusões analógicas ou recíprocas. Ele observou que os elementos desorganizados, protoinformáticos, experimentados pelos pacientes no espaço cibernético podem ser transformados em pensamentos coerentes dentro do setting analítico, expandindo sua significância por meio da comunicação.

Quase todas as crianças da tecnocultura atual têm uma vida no espaço cibernético. No entanto, na minha experiência, os pacientes infantis

e adolescentes que trazem suas experiências do espaço cibernético direta e extensivamente para as sessões analíticas são invariavelmente aqueles com objetos cuidadores ausentes ou trauma psíquico precoce (Toronto, 2009). Eles usam o espaço cibernético como uma mãe/cuidadora substituta para preencher o vazio criado pela falta do apego seguro de um objeto materno (J), ou como um recolhimento psíquico para negar e se dissociar da impotência insuportável e da dor emocional de sua experiência traumática por meio da fantasia onipotente (K).

Olhando para trás, eu me dei conta de que era inevitável que J criasse a barreira de um computador e espaço cibernético entre nós, enquanto K me via mais como robô do que como ser humano. Para elas, a analista, que era o outro fora de sua fantasia onipotente, era ameaçadora demais para que ficassem com ela. Elas não podiam usar o “espaço” entre nós como um espaço transicional, porque seus objetos internos também eram mortos ou persecutórios (Winnicott, 1953). Elas precisavam desse “espaço” cibernético não só como um meio de negar nossa separação, mas como um desejo desesperado de que eu as encontrasse, como bebês humanos que buscam objetos maternos nutridores. Quando eu conectei minha mente analítica às mentes cibernéticas de minhas pacientes, suas experiências afetivas reprimidas, fragmentadas e dissociadas vieram à superfície em nosso espaço analítico. Codificadas como imagens, sons, músicas, textos e narrativas diversos no espaço cibernético, elas se pareciam a conteúdos de sonhos ou, algumas vezes, a telas beta esperando contenção e interpretação pela reverie da analista para revelar o significado simbólico dentro desses encontros (Bion, 1962).

Conforme o processo analítico se aprofundava, elas acabaram retomando suas experiências pré-verbais, reais e concretas do trauma psíquico precoce no relacionamento analítico, em que mais uma vez o espaço cibernético foi usado como importante ferramenta de resistência. Quando J me isolou, mergulhando sozinha em jogos de computador, eu entrei no campo relacional de sua infância, em que ocorreu a privação materna e o abuso emocional. Quando K me arrastou pelo espaço cibernético, eu tive a experiência de estar presa em um espaço claustrofóbico, congelado no tempo e no espaço, sem saída, como um claustro (Meltzer, 1990). Esse foi o lugar que ela criou para se defender contra o insuportável medo da desintegração nas cenas horríveis do abuso físico. Por meio dessas experiências, eu descobri as partes sequestradas, ainda não vivenciadas das mentes delas, que digeri como um continente e retornei a elas como pensamentos passíveis de serem pensados. Essas trocas repetidas entre nós acabaram por facilitar a construção de um espaço potencial e de uma função simbólica na mente delas, estabelecendo um espaço intersubjetivo entre nós.

## Contratransferência dos analistas quando o espaço cibernético entra no espaço analítico

A maioria dos autores que exploraram o impacto da presença real ou relacionada das novas tecnologias na sessão observa que, embora a tecnologia possa aumentar a profundidade da análise, ela também traz uma diversidade de contratransferências que os analistas devem explorar e elaborar durante o processo analítico. As contratransferências mais comumente relatadas incluem ideias preconcebidas dos analistas de que a comunicação baseada em tecnologia seria artificial, menos genuína e difícil de engajar conexões emocionais profundas (Dauphin, 2013); sentimentos de inferioridade e inveja, como imigrantes digitais, em relação aos jovens, estes com mais conhecimento e habilidade do que eles (Lapi et al., 2018); nervosismo quanto à natureza do espaço cibernético, em que conteúdo inapropriado pode emergir, e preocupações sobre atuar em um papel parental, ao impor restrições (Nayar-Akhtar, 2021).

Além das considerações técnicas, eu também tinha muitas preocupações sobre as implicações da minha decisão de usar um computador na análise de J no que diz respeito ao nosso relacionamento de transferência/contratransferência. Será que inconscientemente eu lhe permiti evitar seu desejo ambivalente de intimidade, mudando o foco para o conteúdo do espaço cibernético? Assumi o papel da mãe dela – que continuava dividindo a cama com a filha, sem limites adequados – ao compartilhar meu computador com ela? Será que desejei experimentar alguma coisa nova e ainda não validada no campo analítico para satisfazer minha curiosidade? Meu desconforto com o uso de um computador nas sessões me levou a um ponto cego quando J mostrou forte resistência jogando um videogame sozinha. Em vez de compreender o significado transferencial do comportamento dela, que era tão óbvio, eu fui consumida pelo arrependimento de que minha decisão ruim a houvesse levado à adição aos videogames.

Durante meu trabalho analítico com K, enfrentei momentos especialmente desafiadores quando me senti sobrecarregada e sufocada, tendo hesitado tempo demais no espaço analítico, que havia se transformado em uma extensão de seu retiro psíquico (Steiner, 1993). Minha sugestão de nos sentarmos e olharmos para o rosto uma da outra e a concordância dela foram uma solução cocriada para nos salvar como seres humanos com a realidade da corporificação. Essa decisão foi um ponto de virada que transformou nosso espaço analítico em um espaço potencial, que acredito ter sido possível porque K pôde usar o setting analítico (inclusive o setting interno da analista) que eu forneci até aquele ponto não só como um retiro psíquico, mas como um escudo protetor que cercou e protegeu o estado frágil do ego dela. No interior

da barreira “robótica” protetora, K pôde continuar seu trabalho analítico como uma “busca por seu self perdido”, em suas próprias palavras.

## Observações finais

Tendo em vista um mundo de coexistência com inteligência artificial geral (IAG), o panorama em evolução da psicanálise requer uma reavaliação das teorias e práticas tradicionais que excluem o impacto da tecnologia (Dini, 2009).

J e K eram pacientes jovens que, neste mundo cada vez mais digitalizado, não tinham vínculos afetivos seguros com objetos parentais confiáveis. Ao jogar um jogo de psicanálise, em que os espaços analítico e cibernético foram interligados para construir o primeiro espaço potencial na mente delas, elas adquiriram itens de sobrevivência poderosos, que lhes permitiram serem autônomas e, ao mesmo tempo, terem ligação com os outros (Winnicott, 1971).

Para adotar a tecnologia e o espaço cibernético como um meio de aprimorar nossos esforços terapêuticos e como um portal para nos conectarmos com os pacientes que vivem nessa “terceira realidade” (Nayar-Akhtar, 2021), somos incentivados, mesmo que com cautela, a mergulhar na mente cibernética de nossos pacientes – como Kusanagi fez em *Ghost in the shell* –, superando nosso medo do desconhecido, equipados com fé e capacidade negativa (Bion, 1963).

### Encuentros transformadores: construyendo puentes entre los espacios cibernéticos y analíticos

Resumen: La autora explora el impacto transformador de reconocer las vidas cibernéticas de los pacientes y de construir puentes con el espacio analítico, especialmente en el contexto del análisis con niños y adolescentes. Con el uso generalizado de la tecnología digital en la vida de los pacientes jóvenes, se anima a los analistas a obtener una comprensión más profunda del papel del ciberespacio en la vida psíquica de estos pacientes y a considerar la incorporación de dispositivos digitales como un modo de comunicación dentro del entorno analítico. A través de dos materiales de caso detallados, la autora ilustra cómo la integración del ciberespacio de los pacientes en el espacio analítico desempeña un papel crucial en el recorrido analítico, facilitando la construcción de un espacio potencial y el funcionamiento simbólico en sus mentes. También demuestra varios desafíos contratransferenciales que los analistas pueden encontrar cuando la tecnología o su influencia están presentes en el espacio analítico.

Palabras clave: tecnología digital, ciberespacio, espacio analítico, espacio potencial, encuentros transformadores

### Transformative encounters: bridging cyber and analytic space

**Abstract:** The author explores the transformative impact of acknowledging and bridging patients' cyber lives with the analytic space, especially in the context of analysis with children and adolescents. With the widespread use of digital technology in the lives of young patients, analysts are urged to gain a deeper understanding of the role of cyberspace in their psychic lives and to consider incorporating digital devices as a mode of communication within the analytic setting. Through two detailed case materials, the author illustrates how integrating patients' cyberspace into the analytic space plays a crucial role in their analytic journey to facilitate constructing potential space and symbolic functioning in their minds. The author also demonstrates various countertransference challenges that analysts may encounter when technology or its influence is present in the analytic space.

**Keywords:** digital technology, cyberspace, analytic space, potential space, transformative encounters

### Rencontres transformatrices : construire des ponts entre les espaces cybernétique et analytique

**Résumé :** L'autrice explore l'impact transformateur de la reconnaissance de la vie cybernétique des patients et de la construction de ponts avec l'espace analytique, en particulier dans le contexte de l'analyse avec les enfants et les adolescents. Avec l'utilisation répandue de la technologie numérique dans la vie des jeunes patients, les analystes sont encouragés à acquérir une compréhension plus profonde du rôle du cyberspace dans la vie psychique de ces patients et à envisager d'incorporer des dispositifs numériques comme mode de communication dans le cadre analytique. A travers deux cas détaillés, l'autrice illustre comment l'intégration du cyberspace des patients dans l'espace analytique joue un rôle crucial dans le parcours analytique, en facilitant la construction d'un espace potentiel et d'un fonctionnement symbolique dans leur esprit. Elle montre également les différents défis contre-transférentiels que les analystes peuvent rencontrer lorsque la technologie ou son influence est présente dans l'espace analytique.

**Mots-clés :** technologie numérique, cyberspace, espace analytique, espace potentiel, rencontres transformatrices

### Referências

- Berger, N. (2005). New medium, new messages, new meanings: communication and interaction in child treatment in the age of technology. *Journal of Infant, Child and Adolescent Psychotherapy*, 4(2), 218-229.
- Bion, W. R. (1962). *Learning from experience*. Routledge.
- Bion, W. R. (1963). *Elements of psychoanalysis*. Heinemann.

- Carlino, R. (2011). *Distance psychoanalysis: the theory and practice of using communication technology in the clinic*. Karnac.
- Chung, S. J. & Colarusso, C. (2012). The use of the computer and the Internet in child psychoanalysis. *Psychoanalytic Study of the Child*, 66, 197-223.
- Dauphin, B. (2013). Therapist's resistance to understand the importance of technology for child and adolescent psychotherapy. *Journal of Infant, Child, Adolescent Psychotherapy*, 12(1), 45-50.
- Dini, K. (2009). Internet interaction: the effects on patients' lives and analytic process. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 57, 979-988.
- Knafo, D. & Lo Bosco, R. (2016). *The age of perversion: desire and technology in psychoanalysis and culture*. Routledge.
- Lapi, S. C., S. Fattiroli & E. M. Pini. (2018). The internet and psychotherapy with adolescents and preadolescents: some thoughts about the countertransference. *Journal of Child Psychotherapy*, 44(2), 221-242.
- Lemma, A. (2015). Psychoanalysis in times of technoculture: some reflections on the fate of the body in virtual space. *The International Journal of Psychoanalysis*, 96, 569-582.
- Lemma, A. & Caparrotta, L. (Eds.). (2013). *Psychoanalysis in the technoculture*. Routledge.
- Marzi, A. (Ed.). (2016). *Psychoanalysis, identity, and the internet: explorations into cyberspace*. Karnac.
- Meltzer, D. (1990). *The claustrum: an investigation of claustrophobic phenomena*. Karnac.
- Nayar-Akhtar, M. (2021). Digital technology and the third reality: its ubiquitous presence in the analytic space. *Psychoanalytic Study of the Child*, 74, 335-348.
- Oshii, M. (Diretor). (1995). *Ghost in the shell* [Filme]. Production JG; Kodansha; Bandai Visual; Manga Entertainment.
- Russell, G. I. (2015). *Screen relations: the limits of computer-mediated psychoanalysis and psychotherapy*. Routledge.
- Scharff, J. S. (Ed.). (2019). *Psychoanalysis online 4: teleanalytic practice, teaching, and clinical research*. Routledge.
- Singer, M. (2013). Discussion of presentations by Barry Dauphin, Charles Grayson, and Brenda Lovegrove Lepisto for the panel "All wired up: tweens, teens, technology, and treatment". *Journal of Infant, Child, Adolescent Psychotherapy*, 12(1), 51-57.
- Smolen, A. G. (2021). The use of digital devices in child psychotherapy and psychoanalysis: a clinical exploration of pros and cons. *Psychoanalytic Study of the Child*, 74, 308-324.
- Solms, M. (2021). *The hidden spring: a journey to the sources of consciousness*. W. W. Norton & Company.
- Steiner, J. (1993). *Psychic retreats: pathological organisations of the personality in psychotic, neurotic, and borderline patients*. Routledge.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 321-326.
- Suler, J. (2017). Psychoanalytic cyberpsychology. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 14(1), 97-102.
- Toronto, E. (2009). Time out of mind: dissociation in the virtual world. *Psychoanalytic Psychology*, 26, 117-133.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the internet*. MIT.
- Turkle, S. (2005). *The second self: computers and the human spirit*. MIT.

Winnicott, D. W. (1953). Transitional objects and transitional phenomena: a study of the first not-me possession. *The International Journal of Psychoanalysis*, 34, 89-97.

Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality*. Routledge.

Tradução do inglês: Sonia Augusto

Recebido em 27/2/2025, aceito em 6/3/2025

Sun Ju Chung

sjchung@amc.seoul.kr

DOI: 10.69904/0486-641X.v59n2.21