



A Criança na Contemporaneidade e a Psicanálise

Mentes & Mídia:
Diálogos Interdisciplinares



Volume II

Maria Cecília Mazzilli Comparato
Denise de Souza Feliciano Monteiro



Casa do Psicólogo®

APRESENTAÇÃO

Agatetepê, mouse, arroba, internet, site, teletubies, pokémon, pikachu, xuxa, sacha... até parece outro idioma, mas trata-se da linguagem usual entre os grupos infantis da atualidade. Com uma velocidade espantosa, surpreendentemente acompanhada pelas crianças, o mundo digital invade cada vez mais o universo infantil, substituindo brincadeiras de faz-de-conta por uma virtualidade que nem é um faz-de-conta nem chega a ser real.

E como estão as crianças em meio a esta enxurrada de *chips* e imagens? Que fazem seus pais e educadores com todo este *banco de dados* disponível? E onde ficam as tintas, colas, tesouras, bolas, bonecas? Quem são, enfim, as crianças da era digital?

Este é só o início de uma discussão entre profissionais da saúde e da comunicação sobre a influência da mídia na subjetividade infantil que o Departamento de Psicanálise da Criança organizou em junho de 2000, sob o título de *Mentes & Mídia – a criança da era digital* e que aqui está colocada em forma de artigos.

A contemporaneidade tem sido tema recorrente nas discussões psicanalíticas atuais, particularmente em nosso departamento onde temos procurado estar atentos a essas mudanças tão radicais e velozes que nos obrigam a um constante repensar de nossas idéias, pois acreditamos que somente as reflexões contínuas podem nos colocar como pessoas capazes de escutar quem nos procura. A interlocução com profissionais de outras áreas tem enrique-

cido muito esses encontros, oferecendo-nos a possibilidade de compartilhar de outras óticas e ampliar nossa visão dos fenômenos humanos tanto internos quanto externos ao indivíduo. O volume I desta coleção traz o tema *Família e Sociedade*, também resultado de outro evento de nosso Departamento.

Não há como parar de evoluir, nem mesmo podemos ignorar os efeitos da contemporaneidade, contudo é preciso que possamos estar sempre atentos para que não sejamos devorados por ela e que as crianças possam continuar a ser crianças e se discriminarem das máquinas, não permitindo que sejam elas a coordenar suas mentes.

O mundo virtual nos convida a experimentar a onipresença, oferecendo a possibilidade de que estejamos em diversos lugares em um só tempo e visitemos espaços e pessoas instantaneamente, como num sonho. Disponibiliza-nos ainda estar em lugares inusitados ou proibidos, com a garantia do anonimato, podemos ver sem sermos vistos, e isso é tudo que sempre se sonhou – um mundo sem limites.

Porém, há que se pensar se de fato queremos um mundo sem limites, sem referências, sem contornos; pois é a presença da pele que nos garante o corpo e a segurança de sua continência. E talvez seja esta a grande brincadeira do mundo virtual, poder entrar neste universo de sonho, mas poder retornar ao real que nos contém, que nos limita e nos faz seres humanos.

Brincar de morrer em um parque de diversões pode ser delicioso, quando se pode voltar para casa ao final do dia. Contudo, para podermos ter condições de fazer este interjogo saudável, é necessário termos anteriormente estruturado nosso psiquismo, garantindo os instrumentos para tal movimento, o que só é possível com maturidade psíquica. Este é um pré-requisito que a criança não possui, o que faz com que ela fique vulnerável a se misturar com esse mundo que faz divisa com o irreal.

Assim, podemos pensar que: se é possível se relacionar com o mundo virtual, podendo desligá-lo ao final, ótimo. Porém devemos estar atentos aos momentos em que estes limites começam a se perder e o virtual passa a ser o real e passamos então a ser uma fantasia. O filme *Matrix* (EUA. The Wachowski Brothers, 1999)

nos dá um pouco essa dimensão da perda de referências e do quão angustiante pode ser não sabermos o que é real e o que é imagem.

Não temos a pretensão de obter respostas e soluções propriamente ditas, tampouco esgotar o assunto, mas que seja um disparador para futuros encontros e livros.

Agora, este convite à reflexão é feito a você, leitor, como mais alguém a poder pensar no assunto para que juntos (profissionais, pais e educadores), possamos ter estes questionamentos sempre presentes em nossas mentes, na busca de novos lugares e posições que possam acompanhar toda a evolução que nos apresenta, evitando assim os supostos efeitos maléficos da digitalização do nosso mundo. Podemos talvez aproveitá-la da melhor maneira possível, já que não há como negar sua rica contribuição ao desenvolvimento e possibilidades conquistadas em diversas áreas.

O livro, como também o evento ocorrido, foi dividido em Televisão e Informática, para que pudéssemos olhar em direção a cada um dos temas separadamente e observar suas diversas nuances.

Boa leitura!

Denise de Sousa Feliciano Monteiro

Psicóloga e Psicanalista de Crianças pelo Instituto Sedes Sapientiae.