

O BRINCAR E O NARRAR: OFERTA DE ESPAÇOS POTENCIAIS EM UM MUNDO ACELERADO

Jeane Oliveira de Souza
Maria de Fátima Pessoa de Assis
(Universidade Federal de Goiás, Regional Jataí – UFG/RJ)

Resumo

O presente trabalho aborda os fenômenos transicionais, de onde germina o brincar, teoria elaborada por D. W. Winnicott. Trata-se de pesquisa de natureza teórica e bibliográfica, realizada em periódicos, livros, teses e dissertações referentes aos últimos cinco anos (2009-2014). Pretende-se refletir sobre as possíveis relações entre o contexto sócio-histórico da atualidade, (influenciado pela aceleração tecnológica e a temporalidade veloz) e o brincar. A partir das leituras realizadas, verificamos que há um recuo de espaços potenciais, do brincar e da narrativa no âmbito da infância, na atualidade. Argumentamos que o trabalho da psicoterapia, aliado ao uso de histórias na clínica, facilitam o surgimento dos fenômenos transicionais, espaço-tempo do brincar.

Palavras chave: brincar; fenômenos transicionais; temporalidade veloz; uso de histórias.

Abstract

Playing and narrating: Potential Space Offering in an Accelerated World

This paper approaches the transactional phenomenon, whose playing germinates from, theory developed by D. W. Winnicott. It is a research of theoretical order and bibliography registered, performed in periodical, books, theses and dissertation concerning the past five years (2009-2014). It is intended to reflect about possible relations between the context socio-historical of present times, (influenced by the technology acceleration and the speeded temporality) and the playing. From the reading fulfillment, we have checked that there is some potential space recoil, regarding playing and narrating on the childhood's environment, on the present time. We then imply that the work of psychotherapy associated to the use of stories in clinic make transitional phenomenon coming easy, space-time of playing.

Key-word: playing; transitional phenomenon; speeded temporality; use of stories.

Introdução

Este estudo surgiu do desejo de refletir sobre nossa experiência inicial como estagiária, em atendimentos de ludoterapia realizados em clínica - escola do curso de Psicologia/ Universidade

Federal de Goiás, à luz da teoria do brincar de Winnicott (1971/1975) e seus continuadores. Buscamos compreender melhor o mundo infantil, seus sofrimentos e conflitos metaforizados no brincar, bem como seus determinantes sócio-culturais, com destaque para as relações entre a

temporalidade veloz, a aceleração tecnológica e o declínio do brincar. Sendo assim, buscamos primeiro entender o cenário em que vivemos hoje, este em que a globalização somada com a tecnologia faz com que tempo e espaço estejam unificados, o que provoca fluidez nas relações e a impressão de ausência de lugar, espaço e tempo. As crianças também participam desse cenário através da substituição da brincadeira livre por atividades que preparem desde cedo para o mercado de trabalho competitivo e também participam através do uso de tecnologias, como os jogos eletrônicos. Winnicott(1971/1975) e Safra (2005; 2006; 2011) são autores que enfatizam a importância do brincar para o desenvolvimento humano e a saúde psíquica.

Em razão da precarização do brincar na atualidade, este trabalho procura enfatizar a importância da clínica infantil ao se configurar como espaço de oferta do espaço potencial, este que se apresenta como um ambiente acolhedor, confiável, afetuoso e receptivo ao sofrimento da criança para que o sujeito use essa nova forma de se relacionar com outras pessoas do seu meio. Na clínica, paciente e terapeuta brincam porque é somente por intermédio do brincar que o sujeito consegue ser criativo e explorar toda a sua personalidade.

Finalizaremos discutindo o uso de história na clínica, como forma de potencializar o espaço potencial lúdico, de onde emergem os fenômenos transicionais.

Trata-se de pesquisa de natureza bibliográfica, realizada em livros, artigos e dissertações com destaque para as publicações referentes aos últimos cinco anos (2009-2014). Utilizamos as palavras chaves: fenômenos transicionais, brincar, temporalidade veloz, psicanálise. Partimos de nosso problema central que foram as perguntas: qual a importância dos fenômenos transicionais para a saúde e o desenvolvimento psíquico da criança? Como a aceleração tecnológica e a temporalidade veloz afetam o acesso a experiências transicionais na atualidade? A partir das quais organizamos nossas categorias de análise do material coletado, de onde emergiram os tópicos que são apresentados a seguir.

A Temporalidade Líquida e o Brincar

Iniciaremos nossa reflexão na companhia de Zigmunt Bauman (2007), sociólogo polonês, responsável por um dos diagnósticos mais acurados sobre as atuais condições de vida do ser humano na atualidade. O mundo atual apresenta-se em um contexto de interconectividade, condição esta que lança novos desafios à nossa compreensão. Devido à passagem da

fase “sólida” da modernidade para a “líquida”, em que as organizações sociais mudam de forma rápida e se dissolvem, o poder de agir que antes era do Estado agora é global e, em vários casos, extraterritorial. Assim, os órgãos do Estado acabam transferindo cada vez mais as funções que realizavam anteriormente, as quais passam a ficar sujeitas às forças do mercado, estas que são volúveis e imprevisíveis, podendo também ser regidas pelas iniciativas privadas e até mesmo por indivíduos.

Em tempos líquidos, a segurança diminui e o Estado coloca a culpa do fracasso econômico e do infortúnio no próprio sujeito, contexto em que a ação social já não é mais tão atuante como no passado, o que corrompe a solidariedade social. Assim, o coletivo perdeu força e declinou a rede de segurança formada por laços inter-humanos. Por sua vez, os mercados de mão de obra e mercadorias geram a competitividade, contexto em que a colaboração e o trabalho em equipe se tornam comprometidos.

O autor salienta que na atualidade ocorreu o declínio do pensamento, do planejamento e da ação a longo prazo, fazendo com que os projetos sejam concebidos em curto prazo e a exigência ao potencial das pessoas é alta. É dado o dever ao sujeito de resolver os conflitos que surgirem das circunstâncias

inconstantes e de ser capaz de suportar as consequências de suas escolhas, mesmo que tenham sido criadas por forças que estão acima da sua compreensão e capacidade.

A justiça se tornou uma questão planetária, pois tudo o que ocorre em um determinado lugar do mundo se torna conhecido por todos os outros lugares. Através de imagens eletrônicas, todas as particularidades dos locais mais distantes ficam perto como as de quem mora perto de nossas casas. Com a livre circulação de capital e mercadorias, os acontecimentos na economia de uma região afetam a vida de outras pessoas em outras regiões, nesse mundo global, em que a riqueza de alguns é responsável pela miséria de outros. (Bauman, 2007)

Além de Bauman, prosseguiremos nossa descrição sobre o tema da temporalidade líquida e a aceleração tecnológica com Sevalho (2012), Diniz, (2014), Staviski (2013), Meira (2012) e Silva & Santos (2009).

Em época de globalização, tempo e espaço estão unificados e também os gostos e desejos. Em decorrência deste cenário, a "velocidade" que é uma característica da modernidade tardia, surge para o homem comum que mora na cidade, passando a cadenciar o desejo de todos. O trabalho também deve ser acelerado, para que se possa lucrar mais. Sendo assim, a

dimensão temporal rege a conduta e a sensibilidade humanas, nesse mundo apressado, onde o poder não está mais relacionado apenas ao domínio do território, mas também do tempo. (Sevalho, 2012)

A história das indústrias automobilísticas ilustra o quanto o tempo foi adquirindo valor financeiro. Foi pensando em como utilizar melhor o espaço físico e a realização de tarefas em menor tempo que os modelos de produção Taylorismo, Fordismo e o Toyotismo, foram criados. A partir destes últimos passa a ser valorizada a forma de trabalho mais dinâmica, esta que procurou reduzir custos, ampliando-se também o mercado consumidor, o que nos legou um modo de funcionamento social veloz. (Diniz, 2014)

A mudança gradual dos costumes do período moderno para a modernidade tardia tem como uma de suas características a forma de consumo, ou seja, a aquisição do produto não é mais por necessidade, mas por saciedade, o que faz com que o produto logo se torne obsoleto. Com efeito, na contemporaneidade, tudo se torna etéreo e passageiro, as relações humanas são voláteis e também as relações entre povos e nações. O uso da tecnologia produz uma acentuada fluidez nas relações bem como a impressão de ausência de lugar, espaço e tempo.

A rapidez com que a informação é disseminada no mundo globalizado modifica a relação do sujeito com o real, porque duplica a realidade através de outra realidade, que é imediata, funcionando em tempo real, o que diminui a distância espacial e acelera o tempo. Agora não existe mais somente o tempo local, mas também o tempo mundial que marca a globalização e as relações internacionais. Uma notícia que acontece em um determinado local se espalha rapidamente via internet ou televisão, ou seja, a informação é fluida.

Com a divulgação imediata das informações, as necessidades humanas se tornaram comuns a todos, conseqüentemente, unificou-se o tempo, pois os gostos e desejos se tornaram os mesmos. Devido ao fato de que os acontecimentos particulares de um local se disseminam instantaneamente, espalha-se pelo mundo estilos de vida. Produtos, modas, técnicas de produção, processos de trabalho, ideias e ideologias, valores e práticas estabelecidas tornam-se voláteis e efêmeras. O resultado é uma cultura da impaciência em esperar, pois o sujeito tem pressa de se satisfazer.

Tendo em vista o que foi posto, como a criança é posicionada nesta temporalidade acelerada? A criança é historicamente construída, transforma-se com o decorrer do tempo, e sofre variações

em seus modos de ser e agir, de acordo com o grupo social em que está inserida. Como qualquer outra pessoa, a criança também é afetada pelas forças da globalização, sendo uma das maneiras com que ela participa do mundo globalizado é através da interação com as mídias. Estas últimas permitem a invasão do universo infantil pelas novas tecnologias, quando através da internet, os mais jovens têm acesso a programas televisivos, filmes, propagandas, revistas e outros, tornando-se consumidores ávidos e propensos ao descarte de objetos que se tornam rapidamente obsoletos. (Diniz, 2014)

Atualmente há uma preocupação dos pais e professores em potencializar capacidades nas crianças para que no futuro possam ter uma carreira promissora no mercado de trabalho, até mesmo as obrigando a fazerem aulas de música, dança e várias outras atividades, roubando-lhes o tempo livre destinado "ao brincar e ser criança". (Staviski, 2013)

As brincadeiras, muitas vezes, são sistematizadas com o intuito de preparar a criança para ser um adulto produtivo. Educadores e pais entendem que o fato de as crianças imitarem os adultos, em suas brincadeiras, contribui para o ensino e aprendizagem de conhecimentos necessários para que elas se tornem excelentes profissionais.

No entanto, a brincadeira livre é espontânea e não focada na obtenção de resultados. Nesta, a criança tem como característica a fantasia e o faz de conta, este que expressa o que sente no presente da sua existência, ou seja, a brincadeira em si atende à realização emocional no que concerne ao alívio de tensões e sofrimentos. Quando dirigida pelos adultos, na expectativa de alcançar objetivos, prejudicará o auto conhecimento, a autonomia e irá artificializar as relações humanas, transmitindo para as crianças as pressões e preocupações do mundo presente.

Quanto a este aspecto, o autor destaca a seguinte reflexão:

Alguns processos não podem seguir a lógica do culto à velocidade. Cada criança tem seu tempo, e tentar não submeter o tempo subjetivo do indivíduo a um tempo homogêneo da sociedade é uma maneira de encontrar a criança na sua luta pela sobrevivência e de sermos facilitadores para que esta tenha o seu tempo de ser criança respeitado. (Stavinski, 2013, p. 126)

Nas transmissões culturais oferecidas pelo teatro, circo, histórias contadas (diferentemente do ritmo frenético das tecnologias midiáticas nas quais não é necessário a presença do

outro), é disponibilizado importante espaço para o exercício da fantasia, o que permite que a criança brinque reinventando cenas que a marcaram, construindo, assim, o seu próprio enredo (Meira, 2012):

Viver suas fantasias ao vivo, pisando no chão, olhando para o outro, falando, realizando trocas, faz diferença na educação das crianças, possibilitando as mesmas experienciar sua infância ali onde mais se encontram, brincando com o mundo e seus pares. A experiência de troca com o outro é constituinte do brincar, fundando formas de ser que consideram a alteridade, deslocando posições narcísicas. (Meira, 2012, p. 175)

É brincando que a criança supera seus limites, experimentando vivências que estão além da sua idade e realidade. Ou seja, a criança reflete sobre o mundo e seus desafios, procura compreendê-lo e busca soluções para os problemas, quando a imaginação é aflorada e pode descobrir as regras de organização e convivência. Por intermédio da brincadeira, portanto, são desenvolvidos o autoconhecimento, a auto-estima, as habilidades físico-motoras, o raciocínio e a inteligência (Silva & Santos 2009).

Silva e Santos (2009, p. 10) acredita que “A brincadeira é uma das

linguagens que se destacam na infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo, constituindo suas práticas culturais.” Com o advento do intenso processo de urbanização, a partir do século XX, o espaço físico onde as crianças podem brincar diminuiu bastante, o que acarretou um enorme prejuízo para a transmissão cultural disponibilizada pelo brincar. Com efeito, locais adequados para se brincar, onde havia oportunidade de criação ou reinvenção de cenas do cotidiano, do faz- de- conta, estimulando a cooperação e a imaginação, são, assim, reduzidos, quiçá desfeitos, em nome da expansão das cidades.

Sabe-se que é no movimento do seu corpo, através da brincadeira, que a criança constitui o seu eu, sendo que quanto mais brinca, melhor será seu desenvolvimento cognitivo e afetivo. Entretanto, alguns adultos limitam o movimento e o espaço da criança, por acreditar que aquela que se movimenta muito e usa um espaço maior para se expressar, é "hiperativa" ou "arteira".

Enfim, nas últimas décadas, as brincadeiras estão diminuindo e, no seu lugar, outras atividades estão roubando a cena, como assistir televisão, jogar em computadores ou usar videogames. Estes últimos têm sido utilizados para que a criança possa se distrair enquanto fica em casa sozinha, o que limita cada vez mais o

tempo e o espaço lúdicos. Tais atividades, com o uso das novas tecnologias, acabam por contribuir para que as crianças fiquem sedentárias e obesas, posto que não mais se movimentam como nas brincadeiras em que o espaço físico era bem explorado. (Silva & Santos 2009)

Teorias Sobre o Brincar

Winnicott (1971/1975) nos ilumina com sua teoria sobre o brincar em que podemos perceber a importância que tem a brincadeira para o desenvolvimento humano, esta que é uma atividade por meio da qual podemos adquirir o viver criativo, o que nos possibilita usufruir a saúde psíquica.

No início da vida, o bebê se vê fundido à mãe, que busca satisfazer todas as necessidades deste. No decorrer do tempo, ela vai deixando de atendê-lo prontamente, o que o faz aprender, aos poucos, a lidar com o fracasso dela.

A frustração introduzida pela mãe é benéfica para o bebê, porque é assim que os objetos se tornarão reais. Para este autor, a relação da mãe com o bebê é fundamental, ou seja, a mãe precisa ser "mãe suficientemente boa". Esta última é a que corresponde por completo às necessidades do bebê, de modo a lhe proporcionar a ilusão de que o seio é parte

dele e que o criou, o que o faz adquirir a confiança na relação com a mãe.

A conquista possibilitada pela relação de confiança resulta na formação de um playground intermediário entre mãe e bebê, onde é experimentada a ideia da magia, esta que introduz o sentimento de onipotência. A onipotência ocorre quando o seio surge no momento em que o bebê anseia por ele.

No entanto, à medida que a frustração ocorre, quando a mãe não mais satisfaz o bebê, no instante mesmo em que este alucina o seio nutridor, e estando o ego já mais organizado, o bebê qualifica a mãe como não-eu, separada dele. Esta descoberta torna possível ao bebê conseguir ficar sozinho, mesmo estando ao lado de outra pessoa.

No início da vida, os bebês usam o punho, os dedos e os polegares para satisfazer a zona erógena oral. Depois de algum tempo, eles passam a brincar com bonecas, tecidos, objetos duros ou macios, sendo que as mães, em geral, permitem que as crianças se apeguem a algum objeto. Nestas trocas afetivas, envolvendo partes do corpo do bebê e o uso de objetos, emerge uma área intermediária onde ocorrem os fenômenos transicionais. Estas últimas criativas que acontecem no espaço-tempo entre a realidade externa e objetiva, e a realidade subjetiva e interna.

Estes objetos que os bebês utilizam são designados pelo autor como "objetos transicionais", os quais representam o seio, isto é, são símbolos da união- separação entre mãe e bebê. Assim, é através da brincadeira que é formada a capacidade de simbolizar. Objetos e fenômenos transicionais são experiências paradoxais, pois envolvem uma área de manobra intermediária, que não pertence nem ao mundo externo, nem ao interno. Nestas, o bebê cria o objeto, mas o objeto já existia; esse paradoxo, porém, deve ser aceito e não contestado.

Tendo em vista estas considerações do autor, podemos afirmar que o ser humano nunca aceita completamente a realidade, pois sempre existe uma tensão ao tentarmos relacionar a realidade interna e externa, sendo que é na área intermediária que se encontra o alívio desta tensão. Esta área se inicia com a brincadeira da criança, desde o princípio de sua vida, a qual lhe proporciona um relacionamento pessoal com o mundo. Para que seja possível ao bebê fazer uso desta área intermediária e, como consequência, obter um desenvolvimento satisfatório, faz-se necessária a participação de uma "mãe suficientemente boa" e de objetos transicionais.

Dos fenômenos transicionais surge o brincar e, deste, o brincar compartilhado, do que decorrem, conseqüentemente, as

experiências culturais. Ou seja, é no brincar que se localiza no espaço potencial entre o bebê e a mãe e entre a criança e os objetos transicionais, que encontramos a origem da criatividade, da arte, da religião, do sonhar, e de todas as experiências culturais.

A brincadeira é universal, proporciona saúde, incentiva os relacionamentos grupais e é uma forma de comunicação na psicoterapia. Para entender o desenvolvimento emocional, não se pode levar em consideração apenas o indivíduo, mas também o ambiente no qual está inserido. (Winnicott, 1971/1975)

De acordo com o autor, é através da criatividade, que o indivíduo descobre o seu self e pode ter desejo pela vida. E é apenas descobrindo o seu self que pode ser criativo e sentir que vale a pena viver. Se permanecer submisso à realidade, vendo o mundo somente como algo, ao qual deva se adaptar, não terá saúde. Tanto assim que o mais submisso e o que tem uma personalidade falsa (falso self) têm oculto em si o potencial para ser criativo.

O Brincar e a Construção do Self

Passamos agora a descrever algumas das contribuições de Gilberto Safra (2005; 2006) que é um autor brasileiro, herdeiro de Winnicott.

Segundo Safra (2006), habitamos um mundo comandado pelo capitalismo globalizado, conforme anunciamos acima, este que tem como ideal a produção de bens. Assim, tudo o que não gera produtos de consumo é desvalorizado e desqualificado, como a arte, o brincar e a religião. Em nossas sociedades utilitaristas, o brincar não produz nada, por isso mesmo, é considerado sem valor, sendo classificado na categoria "infantil" e se é infantil, conseqüentemente, não tem importância.

Porém, a brincadeira é uma atividade complexa em que a criança cria situações organizadas em espaço e tempo, formula mundos, reconstrói a realidade, recria suas vivências, atribuindo a estas novas possibilidades diferentes do que as que foram impostas, aspectos que já foram destacados por Winnicott (1971/1975)

Na brincadeira, surgem vários ângulos de experimentação do Ser na criança e é nela que projetamos o futuro, elaboramos sentidos e percorremos mundos e tempos. Também no brincar aparece o anseio de si, que tem como base a capacidade de sonhar, que alimenta a esperança de si, no futuro, sendo que no jogo é também construída a utopia.

As necessidades fundamentais da vida adulta e idosa já são estabelecidas no jogo da criança, onde se estruturam espaços pessoais e profissionais. No

entanto, na contemporaneidade, ocorrem muitas vezes a perda da esperança e da utopia, o que causa ao ser humano prejuízo e falta de sentido na vida.

Na brincadeira, a criança não apenas usa o brinquedo como símbolo de algo, mas também joga com os símbolos, isto é, os brinquedos vão tomando vários significados a partir dos quais a criança se coloca em trânsito, descobrindo outros sentidos de realidade e de vida. Quando não existe mais jogo, ocorre o adoecimento, o que nos faz ver que a brincadeira em si é terapêutica, pois ela cura a criança e o homem.

A primeira função do jogo é a de sustentar a criança. Assim, evita-se que ela caia em solidão absoluta e na experiência de despedaçamento do corpo. Quando alguém é testemunha do momento da brincadeira, a criança carregará o olhar do outro, que estará presente, indiretamente, nos brinquedos simbólicos da criança.

Existem diferentes formas de brincar, como o narrar uma história ao longo da brincadeira, construir cenas com enredo; o uso de jogos estruturados, que tem como importância intermediar relações, contribuindo, pois, para a integração do sujeito. Quando a criança está sufocada pela presença do outro, e não consegue expressar sua marca pessoal e nem criar, ela necessita do não jogo, para que possa experimentar a ausência do

outro e, posteriormente, conseguir brincar de acordo com a sua personalidade.

Ao longo do desenvolvimento, há vários elementos significativos que modelam o self, mas para que isto ocorra é preciso tempo. Na cultura há um tipo de experiência temporal de deslocamento no espaço, cuja medida é convencionalizada, sendo que alguns meios utilizados e escolhidos socialmente para medi-la são o calendário e o relógio, instrumentos que pertencem à realidade cultural compartilhada.

Ao nascer, a criança manifesta qual é o seu ritmo singular, que é um elemento da relação mãe-bebê. A mãe devotada sabe qual é o ritmo da criança e, com esse conhecimento, conseguirá se adaptar às necessidades do bebê. Este último também sabe qual é o ritmo do corpo da sua mãe. Sendo assim, o ritmo é considerado como o primeiro modo que o recém-nascido apresenta para existir de acordo com sua própria característica, isto quando a mãe - meio ambiente - corresponde bem ao interjogo de tensões característico do bebê.

Na relação mãe-bebê, regida por este ritmo, é estabelecido um primeiro núcleo em que se unem elementos sensoriais, como sensações táteis, sonoras, gustativas, etc, aspectos que formam o self do bebê. Por meio deste núcleo, constitui-se o tempo subjetivo, o qual dá vigor ao bebê, permitindo -lhe existir na presença

do outro que é sentido como parte de si mesmo. Sendo um tempo surgido do ritmo particular da criança, o tempo subjetivo, conseqüentemente, é parte do seu self.

Quando não foi possível constituir o tempo subjetivo, pelo fato de não ter havido uma sintonia entre os ritmos e a organizações do mundo, então haverá uma fratura de não-ser no self, causando dano na função de realização, na criação da realidade. Em decorrência, surge um conflito com a realidade que, para a psicanálise, é o núcleo psicótico.

No decorrer do desenvolvimento são vivenciadas diferentes experiências de tempo. A criança usa o tempo subjetivo para fazer novas descobertas no mundo, até que o self alcance sua plenitude, o que vai gerando um sentido de eu na criança, e também a descoberta do não-eu, além de surgir outras noções de tempo. Assim, a criança gradualmente conseguirá viver o tempo compartilhado.

O tempo subjetivo é uma expressão de si mesmo, já o tempo compartilhado está ligado à noção de outro, construído pelas presenças e ausências, processos que produzem uma porta de entrada para o tempo convencionalizado, este em que a criança consegue organizar o tempo usando as medidas da sua cultura.

A criatividade transita entre o tempo subjetivo e o convencionalizado, movimento que dá início ao tempo

transicional, que é o tempo do faz de conta e também o tempo do encantamento. Quando não se vive o tempo subjetivo, não é possível viver o tempo transicional, o que faz a pessoa se sentir estagnada, em diferentes estados psíquicos, que levam ao sofrimento, à perda da esperança, o que pode também levar à depressão.

Se o desenvolvimento do self for adequado, a pessoa conseguirá viver nos diferentes sentidos de tempo, incrementando ainda mais o seu self. Mas se o self não for constituído, satisfatoriamente, suas experiências de vida serão menores, podendo se apegar ao sentido de tempo convencional, na tentativa de não desintegrar o self e nem cair no abismo do tempo eterno do não ser.

De acordo com Safra (2005), ao longo do desenvolvimento, além da formação do self, também é constituído o estilo de ser, que é uma mistura das características da família e da cultura. O estilo de ser é organizado no início da vida, no tempo subjetivo, fazendo parte do sujeito ao longo da sua história, também presente na experiência dos sentidos de realidade e de configurações de mundo. O estilo de ser favorece que a pessoa, no decorrer da sua vida, reencontre a si no outro e no mundo, contribuindo para que o sentido de tempo convencional seja realizado com sua marca pessoal.

Em nossa experiência clínica, procuramos oferecer um ambiente acolhedor para o pequeno paciente oferecendo a entrada no espaço transicional. Sendo assim, na relação terapêutica deve haver o apoio humano, a confiabilidade, a constância, a disponibilidade, a afetividade e a receptividade ao sofrimento da criança. Em apoio às nossas próprias descobertas clínicas, Angnes, Romio, Zuchetto e Dias (2013) argumentam que, diante dessa nova experiência de encontro, ofertada pela psicoterapia, será proporcionado um vínculo promotor de saúde em que o sujeito ressignificará os seus outros vínculos que não foram bem sucedidos, adquirindo, assim, outras maneiras de se relacionar com o mundo. Além disso, o sujeito desenvolverá a autonomia que está perdida ou não é reconhecida.

A oferta de um ambiente acolhedor no trabalho terapêutico tem como principal objetivo oferecer sustentação emocional para que se possa recuperar a continuidade do ser do paciente e assim facilitar o seu amadurecimento. Com o estabelecimento da confiança e comunicação emocional, a criança expressa criativamente suas fantasias, as quais são refletidas também de forma criativa pelo terapeuta no paciente. (Rodrigues & Mishima-Gomes, 2013)

Quando existe uma empatia com o sofrimento, emergirá um jogo de interação

em que se dialoga pelo brincar mútuo. Com efeito, somente através do brincar que o paciente consegue ser criativo e explorar toda a sua personalidade. Na brincadeira irão aparecer experiências da realidade social as quais são incrementadas e recriadas no campo transicional. Assim, o brincar na sessão terapêutica possibilita o surgimento de uma área intermediária que não é interna nem externa, mas um espaço de criatividade. (Winnicott, 1971/1975)

Diante da ideia de que o brincar cura a criança e o homem, também no espaço terapêutico a brincadeira por si mesma promove a transformação e a cura, não somente as intervenções e as interpretações do terapeuta sobre o jogo. Além disso, a brincadeira adquire significado de acordo com a qualidade da presença do outro, este que porta o rosto de quem testemunhou o jogo, isto, é, o analista funciona como um espelho que a princípio é uma função da mãe, mas também do terapeuta. O modo como a criança monta o jogo, reflete o que se passa no seu interior, por isso na psicanálise é possível fazer leituras do brincar do paciente, como do seu passado e as angústias da sua existência. (Safera, 2006)

Na psicoterapia existem duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta, onde duas pessoas brincam juntas. Se o terapeuta não brinca, ele não está ajustado ao trabalho e, se o paciente não consegue

brincar, o terapeuta deve se esforçar para estimular a capacidade do paciente de brincar. (Winnicott, 1971/1975)

Levando em consideração que o paciente brinca, a psicoterapia acontece na área dos fenômenos transicionais. Durante o jogo, o analista facilita para que o paciente perceba as outras possibilidades dos seus estados mentais e colabora para o auto-conhecimento da criança, pois o pensar e o sentir do analista e do analisando devem estar em sintonia, surgindo, assim, espaços potenciais de transição e criação. (Almeida, 2011)

Para Winnicott (1971/1975), na clínica, a criança destrói o objeto, mas quando este consegue sobreviver à destruição, atribui valor à existência da criança, já que na relação terapêutica o objeto da criança é o analista. Pudemos, de fato, observar em alguns casos que a criança deposita raiva no psicólogo. Quando isto ocorre, o terapeuta deve sobreviver aos ataques destrutivos, o que significa não se revidar ou vingar.

O Narrar e os Fenômenos Transicionais

O uso da narrativa também favorece o surgimento dos fenômenos transicionais, uma vez que pelo narrar podem ser contadas experiências de vida, que são compartilhadas com o outro. Para experimentar e narrar é preciso que o

sujeito esteja inserido em uma comunidade, porque é junto com o outro que o ser humano se constitui. Nos tempos acelerados de hoje, houve um significativo aumento do desenraizamento e, conseqüentemente, uma diminuição do experimentar e do narrar, o que provoca o adoecimento. (Safra, 2006)

Existem alguns modos de desenraizamento, como a perda das referências étnicas, relações humanas pobres no senso de responsabilidade mútua, falta de ética e a diminuição do acolhimento humano. A temporalidade acelerada é um exemplo de desenraizamento estético em que a pessoa não consegue experimentar o mundo, pois a experiência demanda duração, o cultivo de um saber que se constitui devagar. A narrativa diminuiu em nossa sociedade atual, momento em que nos distanciamos da conversa, da presença que escuta, da transmissão de conhecimentos passados pelos mais velhos. O narrar vem sendo substituído por uma avalanche de informações e imagens aceleradas que nos deixam atordoados, sem conseguir digerir o excesso de estímulos. Desse modo, o psicólogo deve estar atento para resgatar na clínica, o contar histórias, o trabalho artesanal que contribui para a saúde, somando forças para lutar contra os tipos de adoecimento de nossa época como a ausência de si mesmo, as formas peculiares

de solidão, o não pertencimento e o pânico, conforme nos ensina Safra (2006).

Além disso, na atualidade existe um anseio pelo encontro com o outro, porque só através desse encontro a pessoa consegue pertencer, comunicar e conviver e, sem isso, ela não será capaz de narrar. Pelo narrar se compartilha uma experiência, oferecendo saber sobre a vida humana cotidiana, que não é a sabedoria erudita. A narrativa possibilita, junto com o tempo da experiência, a formação da memória da verdade da condição humana.

A narrativa se estrutura em passado, presente e futuro, ou seja, ao contarmos nossa história ou de outrem, iniciamos com o que já foi vivido, depois relatamos o que acontece no decorrer da saga em pauta e, finalizamos, com o pressentimento do futuro, momento em que emerge a questão da morte. Dessa forma, aquele que narra vê suas experiências de vida como quem está prestes a morrer e ambos, quem narra e quem ouve a história, trabalham ludicamente com a questão da finitude. Sendo assim, o narrar abre caminho para o inédito que causa desconforto, pois estimula a desconstrução de si, retoma a tradição, mas atinge um futuro inédito. (Safra, 2006)

Segundo Sinattolli (2008), o termo “história” refere-se à narrativa, ao conto e inclusive aos contos de fada. Contar

histórias é uma tradição milenar em todo o mundo, desde o início da humanidade. Os contos de tradição oral estão em todos os lugares, religiões, etnias. São possuidores de mitos e lendas que são contados, dando sentido à vida. Os contos ajudam a respeitar e aceitar a nossa história colabora para o desenvolvimento da nossa verdadeira identidade e auto-estima. Através da linguagem, conhecimentos e valores transmitidos verbalmente, atravessamos gerações, sendo que essa transmissão tomou uma dimensão maior com a invenção da escrita.

As histórias infantis beneficiam a criança, porque abordam problemas humanos universais, auxiliam no desenvolvimento, aliviam tensões pré-conscientes e inconscientes. Os contos de fada trazem assuntos acerca dos desafios humanos em que o herói sai vitorioso e se torna inspiração para a criança. Já que as histórias envolvem a criança positivamente, podem se configurar como mais um instrumento na psicoterapia e no psicodiagnóstico, quando funcionam como um espelho, auxiliando a criança a elaborar seus problemas existenciais.

Um bom vínculo entre cliente e terapeuta beneficia o atendimento ao paciente e também na identificação com a história, esta que parte de elementos vividos pela criança e narradas na história, criada pelo terapeuta e compartilhada em

diferentes momentos do processo terapêutico. A história funciona como uma interpretação, o que faz com que o paciente entre em contato consigo mesmo, ou seja, a história é uma interpretação transicional, localizada no espaço potencial que favorece a saúde, aspectos que serão abordados a seguir. (Sinattolli, 2008)

O Narrar e o Uso de Histórias na Clínica

A história é um recurso que contribui para que um maior número de crianças seja beneficiado e recupere a capacidade de continuar se desenvolvendo. Em uma ou no máximo três sessões, o psicólogo identifica o conflito central, elabora uma história para que os pais continuem lendo para a criança em casa e, assim, toda a família irá lidar com o problema que ocasionou a queixa endereçada ao psicólogo. A mediação da história permite o fortalecimento dos laços afetivos familiares e da capacidade de enfrentar as dificuldades. Com o auxílio da história, evita-se a necessidade de se fazer uma psicoterapia longa, sendo por esta razão, uma técnica útil no trabalho institucional. (Safra, 2011)

O uso de histórias infantis auxilia o aparecimento do espaço potencial e dos fenômenos transicionais, pois fomentam a emergência da ilusão e do encantamento, de modo a facilitar o uso da imaginação

criadora no enfrentamento dos conflitos e angústias. O contar a história da própria criança, sob a forma de um conto, com personagens que traduzam seus dilemas, funciona como uma interpretação em que a criança não se sinta invadida, pelo contrário, propicia o alívio das tensões envolvidas na relação entre a realidade interna e a externa.

A técnica, para ser bem sucedida, consiste em o psicólogo poder contar com a colaboração da família, de forma razoavelmente adequada. Se os pais tiverem uma grande dificuldade emocional, essa técnica será limitada, porque eles não conseguirão ter empatia com a criança, ao estarem eles próprios mergulhados em suas dificuldades, o que pode distorcer a história criada no consultório (omitir partes que falem da angústia, etc.). Então os benefícios da história serão menores com pais seriamente perturbados, que sofrem intensas ansiedades persecutórias que prejudicam a clareza em perceber o outro e a si mesmo. É necessário que os pais tenham a capacidade de contribuir no processo de ajuda à criança, de serem capazes de perceber e lidar com o sofrimento dela.

Para a elaboração da história é necessário abordar elementos que fazem parte da experiência da criança, como o uso de seu vocabulário, este constituído de um conjunto de palavras que falam de suas

angústias básicas. Quando são usadas as próprias palavras da criança, a história causa intensa mobilidade psíquica.

A história é usada para que o problema vivido pela criança não a impeça de amadurecer e para que ela não precise construir uma organização defensiva patológica, ou sintomas geradores de sofrimento. A criança deseja encontrar sentido para suas experiências, falar de suas angustias e isso tudo é muito aliviador para ela. Quanto mais puder desfrutar de uma narrativa em que suas principais angústias estejam projetadas, mais ela poderá criar formas esperançosas de lidar com o seu sofrimento, dando sentido às suas experiências.

O ideal é que as histórias forneçam possíveis soluções para o conflito da criança, em seu desfecho. Para tanto, a história deve veicular uma conversa entre os personagens, um que represente a criança e outro, um dos pais ou um substituto deste. Este último é quem dialoga com o personagem representante da criança, o qual deve demonstrar compreensão, aceitação dos impulsos dela, o que permite abrir caminhos de superação. Na elaboração da história devem-se utilizar personagens com as quais a criança tenha mais afinidade, porque representam uma série de condensações e identificações formadas por ela, o que faz com que a

mensagem transmitida adquira maior efeito terapêutico.

Depois de pronta a história, os pais são instruídos a narrá-la diariamente para a criança. Após aproximadamente um mês e meio a dois meses é realizado um encontro com os pais para saber como foi durante o tempo da leitura da história. É de grande importância o modo como a criança reage à história. Quando a narrativa está em sintonia com as necessidades da criança, ela escuta com muita atenção e pede para contá-la sempre que precisar. Geralmente depois de um tempo em que já ouviu a história, comenta: Você está falando de mim, não é? Esse método não é invasivo como poderia ser uma interpretação brusca. (Safra, 2001).

Considerações Finais

Com a globalização, o tempo, o espaço, os gostos e desejos se tornaram homogêneos. O culto à velocidade é algo que se espalhou em diversas partes do mundo para a obtenção de maior lucro. O trabalho precisa ser acelerado, porque "tempo é dinheiro". As pessoas passaram a consumir de forma desenfreada, comprando não por necessidade, mas para satisfazer uma compulsão, logo, os produtos se tornam obsoletos, e descartados. Sendo assim, na atualidade tudo é temporário e passageiro, até mesmo

as relações humanas. A tecnologia também contribui para essa fluidez, causando a impressão de ausência de lugar, espaço e tempo.

A criança também é influenciada por esse contexto, participando do mundo globalizado através das mídias, com as quais aprende a consumir, descartando objetos que se tornam rapidamente obsoletos, mimetizando os próprios adultos. São também preparadas desde cedo para competir no mercado de trabalho, aprendendo diversos conteúdos para se tornarem excelentes profissionais. Neste contexto, não é de se espantar que o tempo da brincadeira esteja sendo roubado.

De acordo com Winnicott (1971/1975), o brincar é importante para o desenvolvimento humano, por meio do qual se adquire o viver criativo e, conseqüentemente, a saúde psíquica. Safra (2006) reforça a importância do brincar nos mostrando que é na brincadeira que a criança descobre vários sentidos para a vida, recria suas vivências, encontrando diferentes possibilidades de caminhos a se percorrer.

Na clínica, com a oferta de um ambiente acolhedor, é possibilitada a entrada no espaço transicional, havendo, assim, o brincar mútuo entre terapeuta e paciente, quando é formado um vínculo promotor de saúde. As histórias infantis amparam a criança, pois seu conteúdo trata dos

conflitos humanos, em que um herói sai vitorioso. Sendo assim, o conto ajuda a criança a ressignificar seu sofrimento. Levando em consideração os benefícios que as histórias proporcionam, elas podem ser usadas como um instrumento de intervenção eficaz na psicoterapia e no psicodiagnóstico.

Diante de tudo o que foi apresentado, podemos inferir que o espaço para o brincar está sofrendo um recuo na atualidade, devido à temporalidade veloz. O capitalismo, a globalização e a tecnologia contribuem para esse recuo, porque é preciso produzir muito para os lucros aumentarem, o que faz com que o brincar seja visto como uma perda de tempo.

Outras atividades ocupam o lugar do brincar, como o estudo de diversos tipos de conteúdos que preparam desde cedo a criança para o mercado de trabalho. No

lugar do brincar, as crianças estão hipnotizadas pela televisão, pelos jogos em computadores ou em videogames. Esse contexto é preocupante, porque é na brincadeira que a criança elabora seus conflitos, compreende e dá sentido à vida, desenvolve a criatividade e contribui para a cultura, adquirindo, assim, saúde mental.

Enfim, na contramão da temporalidade veloz, encontram-se o brincar e o narrar histórias, como que sinalizadores fundamentais da posição da criança no mundo. Se vamos respeitar a especificidade da infância, faz-se necessário destacarmos a importância destas atividades para a construção subjetiva, tanto das crianças, quanto dos adultos, uma vez que somos todos seres lúdicos, criativos e dotados de uma biografia que nos tornam singulares em um mundo tão insensível ao tempo do ouvir histórias e do brincar.

Referências

Almeida, M. M. (2011). Facilitando trânsitos no espaço analítico: O brincar como estado de mente. *Jornal de psicanálise*, 80 (44). Disponível em: <shcolar.google.com.br.>. Acesso em: 10 jun. 2014.

Angnes, N. R. Romio, C. M. Zuchetto, G. & Dias, H. Z. J. (2013). Conceitos Winnicottianos integrados na clínica ampliada: um olhar sobre o tratamento do transtorno mental grave. *Estudos e Pesquisas em psicologia*, 13 (3). Disponível em: <shcolar.google.com.br.>. Acesso em: 11 jun. 2014.

Bauman, Z. (2007). *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Zahar.

Diniz, K. M. (2014). *Espaço, tempo e infância: problematização acerca do artefato midiático Barbie*. Dissertação (Mestrado em educação) – Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia – MG.

Meira, A. M. A educação, o brincar e a infância contemporânea. *Revista de educação PUC-Campinas*, 17 (2). Disponível em: <shcolar.google.com.br>. Acesso em: 26 maio 2014.

Rodrigues, C. M. (2012). Mishima-Gomes, F. K. T. (2013). As flores estão brotando: atendimento infantil em consultas terapêuticas. *Psicologia Clinica*, v. 25, n. 1, 2013. Disponível em: <shcolar.google.com.br>. Acessado em: 14 maio 2014.

Safra, G. (2005). *A face estética do self*. São Paulo: Ideias & Letras.

Safra, G. (2006). *Desvelando a memória do humano: O brincar, o narrar, o corpo, o sagrado, o silêncio*. São Paulo: Edições Sobornost.

Safra, G. (2011) *Curando com histórias: A inclusão dos pais na consulta terapêutica da criança*. São Paulo: Edições Sobornost.

Sevalho, Gil. (2012). O “homem dos riscos” e o “homem lento” e a temporalização sobre o risco epidemiológico em tempos de globalização. *Interface*, 16 (40). Disponível em <shcolar.google.com.br>. Acesso em: 14 maio 2014.

Silva, A. F. F. (2009). A importância do brincar na educação infantil. Dissertação (Pós-graduação em Educação) – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Mesquita.

Sinattolli, S. (2008) *Era uma vez... na entrevista devolutiva*. São Paulo: Casa do psicólogo.

Staviski, G. Surdi, A. Kunz, E. (2013). Sem tempo de ser criança: a pressa no contexto da educação de crianças e implicações nas aulas. *Revista brasileira de ciência e esporte*, 35 (1). Disponível em < shcolar.google.com.br>. Acesso em: 28 maio 2014.

Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

As autoras:

Jeane Oliveira de Souza é graduada em Psicologia pela Universidade Federal de Goiás, Regional Jataí. E.mail: jojeanesouza@gmail.com

Maria de Fátima Pessoa de Assis possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Minas Gerais, Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais e Doutorado em Educação escolar pela Universidade Estadual Paulista, UNESP/Araraquara. Atualmente é professora Adjunta - II, da Universidade Federal de Goiás. E.mail: mafapessoa@gmail.com