

Ragnarok e os avatares da adolescência

Sílvio Memento Machado

Resumo

A partir do relato de um caso clínico, que trata da relação intensa de um adolescente com um jogo virtual, o presente artigo traz uma reflexão quanto a alguns aspectos da clínica psicanalítica com adolescentes. Com esse propósito, aborda o aporte teórico que dá sustentação a essa clínica, à direção do tratamento com adolescentes e ao fim possível de suas análises.

Palavras-chave

Adolescência, Clínica psicanalítica, Jogos virtuais.

*Acho que é preciso inventar alguma coisa nova
para a nova geração.
Possibilitar que ela se torne autônoma de modo criativo
e permitir o revezamento.
Cada um no seu lugar.
DOLTO, F.*

Tomarei como eixo norteador da minha escrita uma definição de adolescência. Alberti (2004) sustenta que a adolescência é o trabalho de elaborar escolhas, o que implica se deparar com a castração, com a falta e tentar dar a ela uma resposta que seja criativa. Nessas escolhas, trata-se basicamente de decidir se separar dos pais, não necessariamente dos pais da realidade, mas, fundamentalmente, daquelas identificações maciças com aqueles, abrindo caminho a novos referenciais identificatórios; o que sempre é vivido de forma angustiante, mais para uns menos para outros, e diante do que cada sujeito dará uma resposta singular, muito embora busque essa resposta no coletivo.

Trago um fragmento clínico. Antes, porém, gostaria de retomar uma fala de Sigmund Freud quando afirma que na psicanálise pesquisa e tratamento não devem

coincidir, já que a técnica requerida por uma se opõe à requerida por outra.

Os casos que são dedicados, desde o princípio, a propósitos científicos sofrem em seus resultados; enquanto os casos mais bem-sucedidos são aqueles em que se avança, sem qualquer intuito em vista, em que se permite ser tomado de surpresa por qualquer nova reviravolta neles, e sempre se os enfrenta com liberalidade, sem quaisquer pressuposições (FREUD [1912] 1969, p. 153).

Essa recomendação foi seguida aqui, já que se passaram alguns anos desde o término do tratamento em questão e a sua articulação teórica com o intuito de publicação. Uma mãe me procura para atender seu filho. Define-o como um bom menino, ótimo filho, bom aluno, enfim, “tudo de

bom”, como ela diz. Bem, fiquei primeiro me perguntando qual seria o motivo da consulta, do pedido, já que o adolescente em questão era o filho que toda mãe diz querer. O que aos poucos se revela é a relação desse garoto com o computador, mais especificamente com os jogos virtuais, vários deles, mas um em especial muito apreciado por meninos nessa fase (por volta de 14, 15 anos), o *Ragnarok*. É um jogo baseado num mangá, histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês e adaptadas para TV e jogos virtuais. Esse jogo, especificamente, reinventa a mitologia nórdica do fim dos dias. Nele os atributos básicos do personagem escolhido (força, agilidade e inteligência), bem como suas habilidades, são escolhidos pelo jogador. Uma vez dentro do jogo, interage-se com milhares de pessoas ao mesmo tempo, podendo criar laços de amizade e unir forças para se tornar mais poderoso. Tudo isso para ajudar nas batalhas contra as centenas de variedades de criaturas que povoam os mais de 150 cenários.

Nenhum problema haveria se esse adolescente não passasse dez ou mais horas do dia às voltas com o seu mundo virtual. Negava-se a sair de casa, com os pais ou amigos, preferindo a privacidade do seu quarto na companhia do seu computador. Não havia prejuízos no desempenho escolar já que se tratava de um aluno com facilidade de aprendizagem; dizia-me que apenas prestar atenção na aula já era o suficiente para ele. O que realmente era.

Posto a falar sobre si, muito rapidamente se mostrou implicado no pedido da mãe, ou seja, também ele achava que algo não ia bem. Não da mesma forma que a mãe trouxera, mas se sentia incomodado com os convites para sair, que reiteradamente recusava. Dizia-se extremamente desconfortável ao sair de casa, ir a uma festa, encontrar seus amigos e, principalmente, com as meninas não saber o que dizer. Ao mesmo tempo era um garoto considerado bonito por elas e “gente boa”

pelos meninos. Ou seja, os convites eram frequentes.

No momento de um pedido de ajuda, formulado por quem traz o adolescente, é preciso não ficar preso à demanda dos pais (ainda que ela proceda), a fim de conseguir ouvir efetivamente o adolescente. A posição de representante dos pais junto ao adolescente impede que ele formule seu pedido (que pode não coincidir com o dos pais) ou nos impede de ouvi-lo. Assumir uma posição moralista, em contrapartida, em relação ao que quer que seja, também inviabiliza qualquer chance de trabalho. Da mesma forma, há que evitar a posição de cúmplice do adolescente, querendo substituir os pais, portanto invalidando-os ou se identificando excessivamente com ele. O adolescente não quer encontrar uma réplica de si mesmo no consultório do analista (RASSIAL, 1999).

No caso específico, aqui apresentado, creio que o jogo virtual escolhido pelo paciente é uma metáfora muito apropriada da própria adolescência: uma batalha ou uma série delas, onde o personagem evolui à medida que vence os obstáculos. Seria possível dizer que a batalha é para todos (nós, adultos, bem o sabemos). No entanto, a adolescência, longe do ideal de felicidade permanente suposto pelos adultos, como afirma Calligaris (2000), traz sofrimentos por vezes intensos demais. Trata-se de um período de profundas transformações, no corpo, mas não só, abarcando remanejamentos significativos, particularmente no que concerne à relação com o outro (os pais, os amigos, o outro sexo, etc.). A afirmação de um lugar na partilha dos sexos, de um parceiro, de uma profissão, de um lugar no grupo, tudo isso custa, dá trabalho e evolui de acordo com o que é possível para cada um.

Num momento em que o sujeito é convocado a assumir um lugar outro na sociedade, nada mais adequado que um jogo onde ele possa brincar por mais algum de tempo de ser “gente grande” sem os

perigos que a exposição real implica. No mundo virtual, como sabemos, pode-se “fazer de conta”, desligar o computador e fingir que nada mudou.

Havia um elemento que considero determinante nesse caso, mais que os outros, o fato de que para esse adolescente o encontro com a menina o remetia ao sem palavras: “o que eu vou dizer?”, me perguntava. Como afirma Alberti (2004, p. 26):

Pois se na infância ele acreditava – porque tinha de acreditar, da mesma forma como tinha que idealizar os pais por deles depender para sobreviver – que o encontro com o outro sexo tinha a possibilidade de ser harmônico, ele agora se depara com o fato de que há mais desencontros com o outro sexo do que encontros, e que mesmo estes são sempre faltosos, marcados pela incompletude.

Bem sabemos que o adolescente é um sujeito atrapalhado com as palavras, e há razões para isso que não aprofundarei aqui. Nesse momento, o uso do álcool funciona como um facilitador para que o encontro ocorra, razão pela qual é tão buscado pelos adolescentes. O garoto em questão também se valeu desse recurso para suportar o que “de cara limpa” angustiava. Guardando alguma relação com a análise de dependentes de drogas, trata-se também aqui de substituir o porre do álcool pelo porre da palavra, o que se dá pela via da associação livre.

No tempo em que estive em trabalho comigo, esse garoto pôde falar, portanto simbolizar aquilo que do encontro com a castração (reeditada na adolescência) o fazia se angustiar e recuar, preferindo o jogo virtual ao jogo que se desenrola no mundo real. Aos poucos, e não sem dificuldades, ele pôde experimentar encontros reais que, em última instância, implicavam se encontrar com a impossibilidade da completude (o encontro com o outro é sempre

faltoso) e com a condição de não mais garantido pelos pais (o grande Outro).

Chegado o período das férias escolares, pediu-me para suspender suas sessões. Queria viajar, sair com os amigos, ver uma garota na cidade natal dos seus pais, enfim, experimentar o que tão recentemente vinha descobrindo. Consentiu. Em fevereiro do ano seguinte, liguei para convocá-lo novamente ao trabalho, ao que ele me respondeu com “acho que não preciso mais não”. Pedi que fosse ao meu consultório, então, pelo menos mais uma vez para ouvi-lo quanto à sua decisão. Não tinha muito a dizer; já podia, ainda que vagarosamente, disputar outras batalhas (começara a praticar basquete que tanto gostava, mas não jogava antes porque tinha medo de errar). A vida o convocava e ele já estava em melhores condições para responder “sim”. Despedimo-nos, e ele foi embora me deixando com a convicção de que para aquele garoto sua aposta e a do seu analista (na psicanálise) puderam fazer alguma diferença, colocá-lo na vida em melhores condições de assumi-la.

Sobre o fim da análise com adolescentes e sua especificidade, Rassial (1999, p. 199) afirma:

O fim da análise com adolescentes, sem obedecer a critérios objetiváveis, deve conduzi-lo, por um lado, a aceitar uma certa solidão, aquela que no ser humano lhe permite autorizar-se por si mesmo em suas escolhas de vida e, por outro, a manter com os outros uma relação um pouco menos presa a ideais imaginários e à busca desvairada de um gozo impossível.

Alguns meses depois, sua mãe volta ao meu consultório. Não me encontra. Deixa um bilhete dizendo que estavam mudando desta cidade por razões de trabalho do marido. Queria agradecer o trabalho feito com o filho. Disse que ele continuava a jogar *Ragnarok*, mas não só.

Abro a porta do consultório. Um garoto alto e magro, com o rosto cheio de espinhas e com ar assustado, me aguarda. Entra, senta e pergunto por que estava ali. Disse que não sabia. Sua mãe assim o quis. Uma nova aposta, uma outra história. Que cada um conte a sua, então. φ

RAGNAROK AND AVATARS OF ADOLESCENCE

Abstract

Since a clinical case based on an intense relation with an adolescent and a virtual game, this article has a purpose to bring a thinking in relation to some psychoanalytic clinical aspects with adolescents. With this purpose, it works up to a theoretic contribution and gives support to this clinical, a treatment direction and a possible ending to this analysis.

Keywords

Adolescence, Psychoanalytic clinical, Virtual games.

Referências

ALBERTI, S. *O adolescente e o Outro*. Rio de Janeiro: Imago, 2004.

CALLIGARIS, C. *A adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

DOLTO, F. *A causa dos adolescentes*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

FREUD, S. Recomendações aos médicos que exercem a psicanálise (1912). In: _____. *O caso Schreber, artigos sobre técnica e outros trabalhos* (1911-1913). Direção-geral da tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro, Imago, 1969. p. 145-159. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 12).

RASSIAL, J-J. *O adolescente e o psicanalista*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 1999.

Recebido em: 02/07/2014

Aprovado em: 15/09/2014

SOBRE O AUTOR

Sílvio Memento Machado

Psicólogo. Psicanalista. Professor da Universidade José do Rosário Vellano - UNIFENAS.

Endereço para correspondência

Rua Santa Cruz, 789/501 - Centro
37002-090 - Varginha - MG

E-mail: <memento@uaigiga.com.br>