



doi: <http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.40.109.A013>

O brincar na fase adulta: um olhar Winnicottiano

Playing in adulthood: a Winnicott's look

Bárbara de Castro Medeiros
Universidade Franciscana
<https://orcid.org/0000-0002-5572-1353>
barbaradecm@gmail.com

Fernanda Real Dotto
Universidade Franciscana
<https://orcid.org/0000-0002-3394-4230>

Marina Peripolli Antoniazzi
Universidade Franciscana
<https://orcid.org/0000-0002-4538-9406>

Cristina Saling Krueel
Universidade Franciscana
<https://orcid.org/0000-0003-1996-7708>

Agradeço em especial ao amparo recebido nesta escrita e que foram essenciais para a conclusão deste trabalho. Além da professora orientadora Cristina Krueel, e à minha banca Fernanda Dotto e Marina Antoniazzi, que acompanharam todo o processo, agradeço ao colega Gabriel Bloedow, pelas contribuições acerca das referências; à professora Camila Gonçalves, pelas pontuações referentes a metodologia e, a todos que acreditaram no meu trabalho.

Resumo

O presente estudo tem como objetivo discorrer sobre as manifestações do brincar na fase adulta e sua relevância. Para tanto, foi realizado um ensaio teórico, que consiste em levantamento bibliográfico e, por meio do qual se desenvolve um texto de reflexão, discutido através da abordagem psicanalítica. O percurso teórico realizado permite inferir que o brincar na vida adulta manifesta-se a partir da criatividade originária, uma tendência inata que necessita de um ambiente favorável para se manifestar e se desenvolver. As manifestações do brincar na fase adulta se dão por meio do senso de humor, na flexão da voz, na expressão facial, na escolha de palavras. Além disso, usufrui-se do brincar por meio de experiências culturais, festas folclóricas e populares, contos urbanos, jogos, e outras experiências de relação interpessoal. Conclui-se que o brincar é essencial para um viver verdadeiro na fase adulta, com espontaneidade e em sociedade.

Palavras-chave: brincar; fase adulta; constituição do sujeito; criatividade; originalidade;

Abstract

This study aims to discuss the manifestations of playing in adulthood and its relevance. Therefore, a theoretical essay was conducted, consisting of a bibliographic survey and, through which a reflection text is developed, discussed through the psychoanalytical approach. The theoretical course allows us to infer that playing in adulthood manifests itself through original creativity, an innate tendency that needs a favorable environment to manifest and develop. The manifestations of playing in adulthood occur through sense of humor, voice flexion, facial expression, and word choices. In addition, they also enjoy playing through cultural experiences, local and folk festivals, urban tales, and other experiences of interpersonal relationships. It is concluded that playing is essential for true living in adulthood, spontaneously and in society.

Keywords: playing; adulthood; constitution of the subject; creativity; originality;

Resumen

Este estudio tiene como objetivo discutir las manifestaciones del juego en la edad adulta y su relevancia. Para ello, se llevó a cabo un ensayo teórico, consistente en un relevamiento bibliográfico y, a través del cual se desarrolla un texto de reflexión, discutido a través del enfoque psicoanalítico. El camino teórico recorrido permite inferir que el juego en la edad adulta se manifiesta mediante la creatividad original, tendencia innata que necesita de un entorno propicio para manifestarse y desarrollarse. Las manifestaciones del juego en la edad adulta se manifiestan a través del sentido del humor, de la inflexión de voz, de la expresión facial y de la elección de las palabras. Además, también disfrutan jugando a través de experiencias culturales, fiestas folclóricas y populares, cuentos urbanos, juegos y otras experiencias de relaciones interpersonales. Se concluye que el juego es fundamental para una vida real en la edad adulta, con espontaneidad y en sociedad.

Palabras clave: juego; edad adulta; constitución del sujeto; creatividad; originalidad;

Introdução

Este ensaio propõe uma reflexão sobre o brincar na vida adulta, partindo da teoria do amadurecimento pessoal de Donald W. Winnicott. O pensamento winnicottiano é uma das muitas escolas da psicanálise pós-freudiana, que se diferencia sobretudo pela consideração das relações entre o indivíduo e o ambiente como aspecto protagonista da constituição humana. Desta maneira, a teoria do amadurecimento proposta por Winnicott parte de um aspecto relacional para discorrer sobre o percurso de constituição do indivíduo, desde sua concepção intrauterina até os momentos que antecedem sua morte. Ao longo deste estudo, será visto que o processo relacional do sujeito começa já na vida gestacional, através da captação de mensagens pré-verbais do mundo, por meio do corpo da mãe¹. Essa linguagem não-verbal é percebida pelas sensações corpóreas, constituindo a forma de comunicação no início da vida, que estrutura as primeiras experiências pessoais do indivíduo, inclusive após o nascimento.

O percurso que nos levará a uma compreensão sobre o brincar na fase adulta iniciará pelos primórdios da teoria do amadurecimento pessoal, que institui as bases do brincar. O brincar é um importante caminho de relação entre a pessoa e o mundo, carregado pela criatividade, pela espontaneidade e por um aspecto inacabável, constituindo um aspecto natural do ser humano e essencial na sua própria constituição. Parte-se do pressuposto de que, nas ocasiões em que se é cerceado pela impossibilidade de executar seu poder criativo, este pode ser perdido.

Ao chegar na adultez, supõe-se que o indivíduo já terá percorrido um caminho com conquistas satisfatórias, ou não. Para que as conquistas desenvolvimentais sejam experienciadas e integradas à personalidade, é necessário um ambiente facilitador, confiável e seguro para o desenvolvimento; processo que inclui desafios cada vez mais complexos. Será ao longo desse caminho que o indivíduo adquirirá recursos pessoais para lidar de forma espontânea com o mundo, integrando na sua vida psíquica às intempéries e belezas que vivenciará.

¹ Ao longo deste texto entende-se mãe como o ambiente de cuidado ao bebê, que inclui adultos cuidadores que estão fornecendo ao bebê o cuidado de tipo materno, que não necessariamente vem da progenitora.

Objetivos

Ao longo da apresentação do tema, será traçado um percurso que conduz à compreensão de que a constituição psíquica está na sua relação com os campos social e cultural, que necessitam de acesso pleno para permitir vivências integrais e satisfatórias. Propõe-se, então, discorrer acerca do brincar enquanto uma manifestação de saúde ao longo de toda a vida, evidenciando como esse processo será ressignificado na idade adulta. Sendo assim, o presente estudo objetiva discorrer sobre as manifestações do brincar na fase adulta e sua relevância para uma vivência humana plena e saudável. Pretende-se, desta maneira, contribuir para a diversificação, divulgação e oxigenação do conhecimento, alcançando as esferas acadêmicas, científicas e sociais.

Método

Trata-se de um levantamento bibliográfico, em que serão usados livros de autores referência no assunto, artigos científicos de bancos de dados virtuais, tendo a disposição uma ampla possibilidade de conteúdo para a pesquisa. A partir desta forma não sistemática de revisão literária, a pesquisa teórica narrativa permite às pesquisadoras a cobertura de uma gama de fenômenos mais ampla, favorecendo um trabalho pautado na discussão do “estado da arte” de determinado assunto, permitindo o uso de qualquer material público referente ao assunto de interesse, seja escrito, transcrito ou gravado (Gil 2017; Marconi & Lakatos 2017; Rother 2007).

Pretende-se, assim, repensar o tema da pesquisa a fim de contribuir com as concepções já existentes (Jung, 2004). O brincar na fase adulta, sob a perspectiva winnicottiana, se alinha com a execução do método psicanalítico na elaboração desta pesquisa, por desenvolver métodos semelhantes de aprendizagem e desenvolvimento, nos quais é exigido entrega plena e apropriação da sua criatividade.

A pesquisa teórica almeja, ainda, a escrita de um texto em modelo de ensaio teórico, que se caracteriza por ser um texto de reflexão, discutindo um outro olhar sobre o tema já conhecido. Tem-se um cuidado com a seriedade científica, mas também, há uma maior flexibilidade (Meneghetti, 2011). O ensaio aqui proposto tem abordagem psicanalítica, baseando-se, portanto, nesses princípios. A psicanálise tem o inconsciente

como aspecto norteador do seu trabalho, que se manifesta pela escuta/atenção flutuante e a atividade interpretativa. Deve-se escutar/atentar, assim como, ler os dados utilizados na pesquisa, buscando a compreensão ampla destes, sem ênfase a uma parte, em detrimento de outra, pois isso pode influenciar nos resultados de maneira não científica ou neutra (Coelho & Santos 2012).

Resultados e Discussão

3.1 A origem do Brincar

A compreensão sobre o brincar na vida adulta inclui o retorno às origens do brincar no indivíduo, que encontra suas bases inaugurais antes mesmo da conquista da constituição de ser. Na experiência intraútero, o feto vivencia sensações e realiza algum registro dessas de modo que, ao nascer, o bebê carrega consigo uma experiência incipiente de ser e a necessidade da continuidade de ser. Essas memórias são suas primeiras experiências pessoais, ainda que, nesse momento inaugural da vida, não sejam percebidas como tal. A princípio, há no bebê recém-nascido uma tendência ao amadurecimento, mas é necessário que haja um ambiente facilitador, estável e contínuo, que permita a ele desenvolver sua espontaneidade. Esse processo começa na vida intrauterina e vai se complexificando, não sendo linear, nem ao menos estanque, podendo, inclusive, ser perdido (Winnicott, 1990).

No útero, no nascimento e, imediatamente após o período puerperal, as experiências do bebê vão sendo transmitidas e sentidas por meio de comunicações pré-verbais. Sua necessidade intrínseca é a de continuar a ser, tarefa que depende da relação estabelecida com o meio. O meio que se apresenta ao bebê é a mãe-ambiente, o qual entende-se como os seus cuidadores adultos, que devem ter a capacidade de se adaptar às necessidades do bebê, conceito que será aprofundado adiante. A relação da mãe com o bebê, quando sintonizada às necessidades dele, tende a permiti-lo sentir que está vivenciando verdadeiras experiências pessoais (Winnicott, 1990). Ao respeitar os momentos de quietude logo após o nascimento, o ambiente estará permitindo ao bebê se recuperar da experiência de descontinuidade própria do evento do nascer. Se, ao nascer, for possível esperar o tempo do bebê sentir necessidade de se alimentar, podendo explorar o seio, ele registrará experiências espontâneas, não intrusivas. Na ocasião da primeira mamada, o bebê já está registrando uma comunicação e integrando um tempo, que lhe é

próprio e subjetivo. Todos esses momentos, por mais simples que pareçam ser, já estão interferindo na constituição do ser e contribuirão para a possibilidade de brincar (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

Em seus primeiros meses de vida, o bebê encontra-se em um estado de não-integração entre seu corpo vivo (soma) e sua psique, que resulta em uma falta de percepção quanto a si próprio e, por conseguinte, uma falta de reconhecimento acerca da existência de um ambiente. Para se constituir em um indivíduo integrado, necessitará da facilitação de adultos cuidadores, podendo ser a mãe, ou outra pessoa que assuma funções de cuidado primordiais. Assim, o bebê inicia o processo de amadurecimento no estágio primitivo de dependência absoluta, período em que a sua experiência de ser varia entre dois estados igualmente importantes para sua integração, que são o estado tranquilo e o estado excitado. Tais estados serão pormenorizados adiante e, por hora, basta destacar que serão percorridas tarefas específicas em cada estado, em que o bebê terá uma necessidade particular, devendo ser amparado pela mãe, que exercerá funções diferentes de acordo com o estado apresentado (Dias, 2017).

3.2 Estados tranquilo e excitado

No estado tranquilo, o bebê pode devanear em posição contemplativa, necessitando, primordialmente, que a mãe o sustente (*holding*) no tempo e no espaço, exercendo o papel de ambiente seguro e estável. É papel da mãe se certificar que o bebê continue em repouso a par do mundo, durante o tempo que ele assim permanecer (Dias, 2017). Sentindo-se seguro para se entregar à contemplação do estado tranquilo, o bebê poderá sentir como verdadeiro o impulso que partir dele, neste estado. Nas ocasiões em que o bebê se move, fazendo um gesto comunicativo, a mãe bem colocada em sua função de cuidadora primordial, deverá estar atenta para ampará-lo sem demora, certificando a ele que o ambiente está vivo.

Quando no estado excitado, o bebê, gradativamente, estabelece outro tipo de relação com a mãe, sendo esta reconhecida como mãe-objeto, encarregada da tarefa de apresentar o mundo ao bebê, permitindo-o criar o objeto do qual necessita. É importante que o bebê sinta que criou o objeto apresentado, pois é a partir da ilusão de onipotência que surgirão os primeiros impulsos criativos. Um exemplo desse estado é o aleitamento,

em que a mãe oferece o seio para o bebê na ocasião em que este sente fome, porém ele sente que foi criação sua (Dias, 2017; Frota, 2006). Simultaneamente, o ambiente facilitará três tarefas que o bebê precisa se apropriar, sendo: integração no tempo e espaço; alojamento da psique no corpo; e, contato com a realidade. Tarefas somente introjetadas com a ajuda do ambiente (Winnicott, 1990).

Começando pelo estado excitado, este parte de dois pontos: a instintualidade e a motilidade. A instintualidade caracteriza tensões musculares que surgem no corpo e é característico da vida animal. Sempre que a excitação instintual surgir, haverá a necessidade de satisfação e alívio da tensão. No caso do ser humano, a ação espontânea do movimento do corpo, facilitará, concomitantemente, o desenvolvimento da elaboração imaginativa (Winnicott, 1990).

Neste primeiro momento do estado excitatório, em que o bebê se encontra muito imaturo, sem um eu unitário e integrado, ele ainda não distingue o mundo interno do externo, ainda não sabe diferenciar o desconforto da fome, do desconforto de um susto por conta de um estrondo. No momento que o bebê sentir fome e se mover, com a mãe bem adaptada a ele, esta vai dar o seio ao lactante, para cessar, momentaneamente, o seu desconforto. Assim, com sincronicidade entre mãe-bebê, o último, para além de cessar seu desconforto, conseguirá sentir também prazer. Mas, o mais importante, como já visto, é a sua continuidade de ser, que ligado à ilusão de onipotência, sente que criou o objeto do qual necessitava, introjetando uma experiência verdadeira no seu processo (Winnicott, 1990).

Nesta experiência de satisfação da tensão instintual, destaca-se a qualidade da experiência total vivenciada pelo bebê, salientando o olhar direcionado a este, a sensação de segurança, a comunicação estabelecida, a manutenção da ilusão de onipotência criando o objeto do qual precisa, e execução plena de sua motilidade. Lembrando que, enquanto isso, o bebê está executando as três tarefas rumo à integração do seu eu-unitário. Não esquecendo também, o destaque à comunicação e mutualidade em vigor nessas experiências. Por isso, a importância da qualidade da experiência que concede comunicação e intimidade, aspectos que permitirão o aprimoramento da capacidade do indivíduo para desenvolver sua criatividade originária. A execução da criatividade originária proporciona o sentimento de realidade e veracidade às ações executadas (Winnicott, 1990).

O outro ponto do estado excitado é a motilidade, que se considera ser uma das raízes da agressividade. Para o bebê desenvolver em plenitude a sua motilidade, ele necessita encontrar uma força de oposição, eventualmente a mãe, que o ajudará a dar sentido às suas ações. Durante sua movimentação de gestos aleatórios, o bebê vai encontrando o mundo externo, descobrindo-o continuamente. Enquanto a mãe o apresenta objetos e, enquanto lhe é nomeado o objeto ao qual esbarrou, o bebê pode redescobrir constantemente o mundo a sua volta (Pondé, 2018; Winnicott, 1990).

No estado excitado, o bebê terá a oportunidade de desenvolver a sua “agressividade” primária, que será a base da destrutividade. Neste primeiro momento, a ação agressiva não terá um significado para o bebê, pois ele se encontra ainda muito imaturo, sem um eu unitário, e ainda, sem conhecimento do mundo externo. Sua movimentação partirá de uma exigência para a ação, que tem como objetivo o alívio da tensão, mas, sem propósito ou finalidade. É uma ação puramente excitatória que, aos poucos, vai se apropriando de significado, pelo processo de elaboração imaginativa, sempre com ajuda do ambiente (Winnicott, 1990).

Se faz necessário levar em conta como o ambiente irá lidar e receber a manifestação espontânea de motilidade do bebê. É importante o ambiente não reagir com retaliações, mas sim, mantendo o cuidado, comunicação e intimidade, ou seja, a vivacidade no entorno do bebê. Este parte de um impulso em busca de satisfação instintual, por isso, é significativo entender que ele não tem a intenção de destruir. Como ele está integrando o seu eu, e executando a elaboração imaginativa para dar significado às suas funções corpóreas, ele vai, ao longo desse processo, conseguir atuar com cada vez mais força e ousadia. Com o avanço do seu desenvolvimento, o bebê experimentará desempenhar a potência do seu corpo. Conforme já mencionado anteriormente, ele só vai conseguir tal conquista quando sentir o ambiente seguro, confiável, antecipatório e amparador. Desenvolvendo em plenitude sua agressividade, o bebê conseguirá atribuí-la um significado e integrá-la na sua experiência pessoal (Winnicott, 1990).

Mencionando agora especificamente sobre o estado tranquilo do bebê, será discorrido sobre o estado de não-integração contemplativo, primordial para o estado excitado acontecer. Lembrando que um estado depende do outro para suceder e, se complementam. Na descrição do estado excitado se falou da importância do bebê sentir que criou o objeto do qual necessitava, no tempo que necessitava. Já na descrição do estado tranquilo, será discorrido sobre o mundo subjetivo que o bebê habita, requisito

para poder encontrar o objeto que criará. Mundo subjetivo este, facilitado pela mãe-ambiente (Winnicott, 1990).

O ambiente monótono e regular permite ao bebê descansar, ou então, permanecer em devaneio, dentro do seu próprio mundo. Seguro que o ambiente está vivo e presente, e que será amparado caso ele necessite, o bebê pode simplesmente contemplar os sentidos que o rodeiam, como as suas funções corpóreas, ou então, a respiração e cheiro da mãe, enquanto habita no estado não-integrado (Pondé, 2018; Winnicott, 1990).

A repetição dessa experiência de devaneio, contemplação e descanso na sua não-integração, permitirá ao bebê introjetar a “capacidade de confiar em”, pois ele se sente seguro para descansar, sem direção e sem interesse. Assim, quando tiver um impulso para o movimento, e conseguir atá-lo, sentirá como experiência verdadeira, favorecendo a integração do seu eu unitário. A integração também ocorre no estado excitado, de forma diferente, só que o bebê não tem ciência disso. Será no decorrer do avanço do desenvolvimento, que o bebê integrará na sua experiência que ele é o mesmo no estado tranquilo e excitado, assim como a mãe que o cuida e o ampara é a mesma nos dois estados (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

3.3 A origem da criatividade

Assimilada à capacidade de confiar em, acrescido ao sentimento que o mundo externo vale a pena ser vivido, advindo da capacidade de criar, o indivíduo, em um sinal de saúde, conseguirá se ausentar momentaneamente da rigidez do mundo objetivo, permanecendo em quietude no seu mundo subjetivo, desenvolvendo arte e cultura intrínsecos do seu mundo subjetivo. É com essa capacidade da criatividade, que o indivíduo conseguirá perceber outros sentidos de realidade, sem desconsiderar o seu mundo pessoal imaginativo (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

A partir do exposto pode-se pensar que o brincar na fase adulta será pleno a partir da introjeção de tais sentimentos mencionados. O brincar como uma forma de viver deve ser espontâneo e partir da própria vontade, estando apto a se entregar à brincadeira, como uma manifestação de vida. Neste sentido o brincar não possui muitas regras, pois parte do mundo subjetivo do sujeito, que irá recorrer a esse meio como forma de lidar com os problemas concretos do mundo e manter seu equilíbrio. Como na vida em sociedade o

sujeito não possui o controle onipotente da sua experiência em conjunto, será no brincar que ele poderá equilibrar a sua adaptação ao meio externo e a sua manifestação original e espontânea.

No estágio denominado por Winnicott de “primeira mamada teórica”, que dura entre os primeiros três ou quatro meses de vida, o bebê vivencia um processo que o permite integrar-se e se constituir numa unidade integrada. Paulatinamente será criada uma concepção de tempo e espaço, alojando sua psique, mente e corpo, como também será o começo de um relacionamento com o mundo externo, destacando que todos esses processos são interdependentes e advêm da necessidade básica de continuar a ser (Winnicott, 1990).

O processo em questão só pode se dar, a partir da relação estabelecida com o ambiente que, por enquanto, é um(a) adulto(a) cuidador(a) que atua em prol das necessidades fisiológicas e emocionais do bebê. O/a cuidador(a) primordial do bebê também precisará de apoio de seu companheiro ou companheira, bem como da sua família e demais grupos sociais, para ter condições, inclusive materiais, de executar suas funções (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

Durante a atividade da amamentação será oportunizado ao bebê seus primeiros contatos com o mundo externo, que incluem as primeiras experiências de temporalização e espacialização, rumo à integração. A temporalização é um processo subjetivo do bebê, facilitado por um ambiente estável e monótono, que permite ao bebê, gradativamente, prever acontecimentos. Já a espacialização se fortalecerá por conta do manejo e sustentação que a mãe oferecerá ao bebê, como em um abraço contendo todo o seu corpo, em que ele poderá sentir sua continência (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

No período em que o bebê ainda está alheio ao mundo externo, pois há por parte do ambiente um respeito ao seu processo maturacional, o bebê pode então sentir que é ele quem cria os objetos dos quais necessita. Partindo do processo de temporalização, o bebê sente o desconforto da fome e começa a ser capaz de prever que o seio está a caminho. Porém, do ponto de vista do bebê, o seio não é externo a ele. Trata-se de um objeto criado por ele próprio, para satisfazer a sua necessidade (nesse caso, a saciedade). O bebê sente o desconforto e, ao mesmo tempo que recebe o seio materno, o cria, experiência que Winnicott chamou de ilusão de onipotência do bebê (Winnicott, 1990).

A ilusão de onipotência é uma característica de relação mãe-bebê, em que o bebê está em dependência absoluta da mãe: esta está adaptada às suas necessidades, assim

como disponibiliza ao bebê a capacidade de se iludir, de sentir que ele próprio cria os objetos que o satisfazem ou lhe permitem conforto. Cabe ressaltar que o bebê indicará que está pronto para criar, por exemplo, quando esticar o braço fazendo movimento de sucção com a boca. Podendo ser presumível que este quer mamar, será propício apresentá-lo o seio, para ele segurar e, enfim mamar, deste modo ele sentirá que criou o seio (Dias, 2017).

Permitindo que o bebê faça um movimento prévio para só então lhe apresentar o objeto, o ambiente permitirá que ele sinta esta experiência como verdadeiramente sua. Exercendo a ilusão de onipotência, o bebê pode introjetar o sentimento que o seio apareceu porque ele o criou. Esta experiência espontânea, sentida como verdadeira, participará da integração do seu eu. A criatividade aqui mencionada, no sentido da criação, diz respeito ao modo que o indivíduo se relaciona com a realidade, assim como ao momento específico do seu amadurecimento. É criando o mundo que necessita, que o indivíduo manterá seu potencial criativo, o qual tomará formas mais complexas ao longo do seu desenvolvimento (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

Parte-se do pressuposto de que, o bebê nasce com a tendência inata ao amadurecimento, incluída aí a criatividade originária que, enquanto conquista do desenvolvimento pessoal, é finita, pois, se não for usada, pode ser perdida. Assim, um dos papéis mais importantes do ambiente, é permitir ao bebê manifestar sua capacidade de criar. O sentimento de poder criar é necessário para o bebê poder dar sentido pessoal ao seu mundo e sentir que o mundo externo vale a pena ser vivido (Winnicott, 1971, 1990). A partir do exposto, entende-se que é esse sentimento atualizado ao longo da vida, que conduzirá o brincar do indivíduo na fase adulta, sendo a sua criação o norte da sua brincadeira enquanto modo de vida.

Nesses primeiros momentos de vida, o bebê se relaciona a partir de uma comunicação pré-verbal e, no decorrer do seu desenvolvimento tende a se apropriar da linguagem, processo que é concomitante à apropriação do seu eu unitário, que inclui a temporalização e a espacialização, como já visto. Esses dois aspectos acontecem junto à elaboração imaginativa das funções corpóreas, processo que permite o sentido às experiências vividas. É um processo de integração entre psique e soma, sendo o soma o corpo vivo e em desenvolvimento do indivíduo. A elaboração imaginativa das funções corpóreas, assim como os demais processos, não é estanque, renova-se e complexifica-se à medida que o desenvolvimento do indivíduo avança (Dias, 2017; Winnicott, 1990).

O processo de elaboração imaginativa permite ao indivíduo se temporalizar, a partir do sentido atribuído as suas funções fisiológicas e experiências de contato com o ambiente. A conquista de temporalização também desempenha a função do sentido de história de vida, possível quando somada à apropriação da linguagem (Dias, 2017; Winnicott, 1990). O indivíduo poderá, portanto, organizar, lembrar e narrar sua experiência cotidiana, fato que o permitirá contar histórias. Contar a sua própria história converte-se em uma possibilidade de brincar.

Tendo adquirido tais conquistas mencionadas, o indivíduo já tem as condições que possibilitará a criação do espaço potencial, intermeio entre o mundo subjetivamente concebido e o mundo objetivamente percebido, que possibilitará manter relações com outros indivíduos. O espaço potencial é constituído a partir da relação mãe-bebê, em que o bebê desenvolve um terceiro campo intermediário, entre o mundo interno e o mundo externo, onde ele introjeta a presença da mãe, tendo tido um ambiente confiável e estável, adquirindo tal capacidade de presença na ausência. É nesse espaço que o indivíduo tende a desenvolver sua capacidade de comunicação, suas habilidades sociais, formas originais de resolver questões implicadas na adaptação parcial à sociedade, assim como, também é o espaço destinado à arte e cultura (Winnicott, 1971/2019).

Tendo introjetado a mãe em seu imaginário, constituindo seu espaço potencial, com capacidade de presença na ausência, esta pessoa pode estar apta a brincar, sentir confiança para estabelecer relações originais, na medida que, autênticas. Esse espaço potencial, permite ao indivíduo desenvolver habilidades artísticas, dentro da cultura, a qual deve se adaptar parcialmente, concomitante à manutenção de sua autenticidade, para manter-se saudável. Para conservar o sentimento de que a vida vale a pena ser vivida, o indivíduo tende a ir ao encontro das relações grupais, que o permitirão brincar e desenvolver o seu potencial criativo, atualizando seu processo de aprendizagem e desenvolvimento (Montano, 2018; Winnicott, 1971/2019).

Há um processo que acompanha o indivíduo desde sua infância até sua morte, que é a fase de dependência e independência relativas, que começa durante o processo de desmame com a desadaptação gradual da mãe. O bebê tende a desenvolver sua adaptação ao meio externo, ao passo que entra em contato com a realidade objetiva. Este, vai usar o seu potencial criativo para lidar com as frustrações inerentes de tal fase. É a partir da criatividade originária que o indivíduo tende a se relacionar com o mundo a sua volta. Há sempre um intermeio entre o mundo objetivo e o mundo subjetivamente percebido, sendo

necessária a conquista do eu unitário e integrado, para o indivíduo transitar em outras realidades subjetivas sem perder seu senso de identidade. Este estágio, de dependência e independência relativas, se configura por todo o resto de sua vida, justamente por conta dessas conquistas não serem estanques (Dias, 2017).

3.4 Seguimos brincando, agora em uma nova fase: a fase adulta

Como foi discorrido no tópico anterior, o desenvolvimento do indivíduo não é estanque, nem finito, nem mesmo linear. O indivíduo, na medida que avança as fases do desenvolvimento, vai complexificando suas tarefas, atualizando suas conquistas, sempre com a possibilidade de transitar em fases emocionais anteriores para se reorganizar e assim, poder continuar seu processo (Pereira, 2008). A pessoa na fase adulta está em constante atualização do sentido que dá à vida, nas suas relações e atividades, já que o surgimento do novo é um aspecto indissociável da experiência humana.

Àqueles que conseguiram cumprir essa tarefa, espera-se que possam, entre tantas coisas, amar, trabalhar e sentir prazer nas suas vivências. Espera-se que vivam suas tristezas e frustrações sem se desintegrar. O indivíduo que chegou até aqui, traz consigo suas conquistas da infância e adolescência, que o permitirão lidar com sua realidade agora de forma mais integrada com o mundo externo, atualizando as vivências de onipotência da infância e de idealismo da adolescência (Pereira, 2008).

Com sua capacidade criativa, mas também de planejar concretamente suas ações, espera-se que a pessoa adulta tenha, com suas bagagens, a aptidão de lidar com a frustração de renunciar alguns ideais inatingíveis, sem sentir que está perdendo sua identidade. De acordo com sua realidade externa e a cultura que vive, a pessoa adulta conta com seu mundo interno criativo para se satisfazer adaptando seu desejo, mas, sem perder em demasia a sua espontaneidade (Pereira, 2008).

Tendo realizado a temporalização e a espacialização, a pessoa adulta tem condições de contar sua história por si própria, com autonomia, responsabilidade e criatividade, a partir do seu desejo, diferenciando-se da família de origem. Nesta fase, o indivíduo traz consigo a ilusão de onipotência atualizada em capacidade de criar, assim como, capacidade de sentir que a vida vale a pena ser vivida. Da mesma forma que, quem vivenciou o estado tranquilo em plenitude, traz consigo atualizado o sentimento de

confiar, relaxar, devanear, ficar só na presença de alguém e de lidar com a sua solidão com prazer e lazer (Pereira, 2008).

Espera-se que a pessoa adulta atualize a relação com seus pais, na qual estão todos adultos. Com este processo, terá a oportunidade de criar a capacidade de perceber os limites e fraquezas daqueles que não são mais seus heróis idealizados. Sabe-se que o tornar-se adulta implica em ocupar o lugar dos pais, sendo esse o processo que irá fazer os pais ideais morrerem no imaginário, para poder, a partir daí relacionar-se com os pais reais, o que não é tarefa fácil para nenhuma das partes. A tarefa do indivíduo adulto é se individualizar, separando-se afetivamente da família, para criar a sua história a partir dos seus desejos, e não em função dos desejos dos pais (Pereira, 2008).

Partindo de suas conquistas, a pessoa adulta continua o seu desenvolvimento e sua aprendizagem. Lembrando que suas primeiras relações objetais serão sua base para toda e qualquer relação futura. Agora com seu eu unitário conquistado, tende a transitar por diversas experiências subjetivas, sem perder o seu senso de identidade. Mas, lembrando que toda conquista deve ser conservada, por isso, busca-se a relação com o outro não-eu, para continuar a se estabelecer o eu. Para ser capaz de estabelecer relações interpessoais, a pessoa adulta traz consigo a capacidade de intimidade e confiança, para assim, conseguir manter relações prazerosas, autênticas e realistas (Pereira, 2008).

Tendo discorrido sobre a pessoa adulta, o brincar nesta fase se dá de diversas formas, permitindo ter satisfação no meio social, enquanto se lida com as exigências externas. O brincar na adultez é uma forma de continuar a ser, de continuar a sua história no tempo e no espaço partindo das vivências infantis e de todas as conquistas já realizadas. Pode-se brincar em qualquer oportunidade da vida concreta compartilhada, como por exemplo, usando seu senso de humor, na flexão da voz, na expressão facial, na escolha de palavras. Esse brincar é sempre em relação ao outro, o que configura um paradoxo que está para não ser resolvido (Montano, 2018; Winnicott, 1971/2019).

As relações adultas tendem a estar baseadas nas relações primordiais, como já mencionado anteriormente. É com a dominação dessa representação, que ocorreu após o bebê ter vivenciado experiências de ilusão de onipotência, que o indivíduo terá condições de usufruir de um espaço para brincar com outros indivíduos. É esse lugar precioso que caracteriza a cultura (Winnicott, 1971/2019). A cultura seria como um fundo comum da humanidade, onde todos podem brincar juntos, podendo tirar proveito, mesmo sendo uma experiência fora do seu controle onipotente.

Brincar é fazer, é ser ativo no mundo, é descobrir o seu eu. Isso significa que o brincar requer o envolvimento da integração corpórea, e ainda, integração psíquica. Para brincar, deve-se criar, no sentido de fazer, na realidade concreta. Tal manifestação criativa requer um ambiente livre que permita a plenitude de tal experiência, pois mesmo o indivíduo sendo já adulto, ele depende relativamente do meio o qual está inserido. Nesta fase, o indivíduo já avançou do estágio em que adquiriu a capacidade para brincar, para o brincar compartilhado, chegando, enfim, na possibilidade das experiências culturais, que são, por exemplo, as festas folclóricas, festas populares, contos urbanos, entre tantas outras possibilidades, caracterizando-se por serem sempre experiências interpessoais (Rhoden, 2013; Winnicott, 1971/2019).

A partir do exposto, pode-se pensar que cultura e religião são formas de constantemente dar sentido e ressignificar o mundo em que se vive. Sabendo-se que a necessidade básica do ser humano é continuar a ser, para sentir suas experiências enquanto pessoais e verdadeiras, é preciso criar, autêntica e espontaneamente, sendo os momentos lúdicos de brincadeiras os que exigem total entrega. Enquanto bebê, o indivíduo experienciou a sensação de criar o mundo que necessitava, ao vivenciar a ilusão de onipotência. Enquanto adulto, vai buscar renovar essa sensação de onipotência e de criação do seu mundo, mas, agora em contato com a realidade externa, compartilhada a partir do espaço potencial. Ou seja, tem-se uma ótima oportunidade para criar nas já referidas festas folclóricas, onde os indivíduos se satisfazem brincando de, por exemplo, serem reis, rainhas, terem superpoderes, coisas impossíveis na concretude do dia a dia.

Seria também o brincar, uma possibilidade de lidar com as frustrações que a vida compartilhada obrigatoriamente acarreta, visto que, na realidade externa não se é possível ter controle onipotente, então, brinca-se e descansa-se da rigidez incontrolável. O importante é criar, burlando tal rigidez. A arte é uma outra possibilidade de modo de vida, intrínseca à cultura, é a maior expressão espontânea do eu de quem a executa. É possível brincar inclusive no trabalho, como no caso, por exemplo de professores(as), engenheiros(as), pintores(as), etc. Sendo a experiência em conjunto, tem-se mais possibilidades de criações e aumenta as chances da originalidade, por se ter mais instrumentos para uma criação única. Criando se assegura a possibilidade de brincar e continuar a ser no tempo e espaço.

Retomando, sabe-se que com o brincar, em um ambiente confiável, o indivíduo estará usando o seu potencial em plenitude e em liberdade. Brincar é continuar a ser, no

tempo e no espaço, necessidade básica da sua constituição. Ao brincar se usa a agressividade que conquistou após a sobrevivência da mãe aos ataques destrutivos do bebê que, a partir de então, pode ver a mãe, com gradual objetividade, enquanto um objeto externo. A agressividade foi desenvolvida primeiramente no estado excitado, discorrido no tópico anterior. Relembrando que o desencadeamento dessa experiência depende do sentimento de confiança adquirido pelo sujeito (Winnicott, 1971/2019).

Na vida adulta, o que condiz com os esportes, em grupo ou não, em que novamente o(s) indivíduo(s), mesmo com responsabilidade e disciplina, brinca(m) de enfrentar desafios, de ter superpoderes, de se superar, usando a completude de seu corpo e mente. Os jogos - de cartas, de tabuleiro, e afins, têm a mesma dinâmica: enfrentar desafios, usando-se o espaço potencial como lugar seguro de criação e desenvolvimento. Lugar também de constante aprendizagem e reaprendizagem, que será usufruída na vida cotidiana, adulta e burocrática. Atividades lúdicas exigem que se use o corpo e a mente de maneira plena, é um ato em que a pessoa se apropria da sua originalidade e criatividade, em direção a um estado de satisfação, atualizando o sentimento de que a vida vale a pena ser vivida. Tais momentos lúdicos na fase adulta retomam o sentido de apropriação de sua vida, de que ela é real e não apenas se está vivendo em repetição, pois a pessoa adulta tem condições de (re)criar seus significados.

Uma outra forma de se acessar seu espaço potencial é no momento de lazer, muitas vezes rechaçado para a pessoa na fase adulta, mas, como já visto, essencial para a sua saúde. O bebê que descansou em seu momento contemplativo, a par do mundo, pode atualizar esse sentimento na fase adulta com seu lazer, vivenciando a sua espontaneidade, necessárias para sua saúde. É neste momento de lazer e descanso, o qual também é lúdico, que a pessoa adulta atualiza o seu sentimento de vida real, porque ela pode ser espontânea, se mantendo assim, saudável, a partir da sua necessidade essencial de continuar a ser (Morelock & Hussain, 2020; Winnicott, 1990).

Portanto, brincar é viver. Tendo sido visto o brincar como uma forma natural de continuar a ser no mundo, renovando e atualizando as questões inerentes do ser humano, conclui-se que, é brincando que o indivíduo vive verdadeira e espontaneamente. É a partir do brincar, que a pessoa adulta mantém a convivência em sociedade, por buscar relações interpessoais, que, em conjunto, podem criar o mundo que vive, em termos de arte, cultura, religião. É brincando que o indivíduo pode descansar da rigidez do mundo concreto, por ser uma tarefa árdua a diferenciação constante a do mundo externo em

relação aos fatos da sua fantasia, conservando sua saúde mental (Dias, 2017; Montano, 2018; Winnicott, 1990).

Brincar é viver, por ser a partir da criatividade que o indivíduo se relaciona com o mundo externo. É a partir do seu mundo interno que se é possível dar sentido ao mundo concreto com o qual se relaciona. E, tendo um espaço em comum com os outros indivíduos, o espaço potencial, se está apto a descobrir e dar sentido à vida em conjunto (Dias, 2017).

Considerações finais

Pode ser visto neste ensaio na fase adulta da vida, que o indivíduo tende a retomar as primeiras etapas conquistadas para atualizar e conservar tais conquistas, tendo como base sua relação de objeto de amor primário. Como é a relação mãe-bebê o cerne da constituição do sujeito, este sujeito irá sempre em busca da atualização desta relação. Assim como, o bebê precisa de uma força oposta no seu corpo para diferenciar o seu corpo do que não é seu corpo, a pessoa adulta, precisa continuamente de relações interpessoais que a permitirá reestabelecer continuamente seu senso de identidade e diferenciação. O brincar é um meio de comunicação consigo mesmo e com os outros, é o meio de desenvolver seu potencial em plenitude, é uma forma ativa de existir no mundo, é um meio de se satisfazer, é um modo de continuar a ser.

Nota-se que o espaço potencial permite o desenvolvimento de experiências criativas compartilhadas, fato que permite o desenvolvimento da arte e da cultura em geral. A experiência cultural do indivíduo, manifestação primeira do brincar na fase adulta, se dá por meio de festas populares e folclóricas, criação de músicas, gestos e danças, contação de histórias e lendas, jogos de tabuleiros e atividade inventiva no ambiente de trabalho.

Tendo em vista as questões abordadas nesse ensaio, sugere-se que pesquisas futuras discorram sobre os impactos de ambientes que não permitem um viver criativo como, por exemplo, em condições de governos ditatoriais. O desenrolar das reflexões aqui realizadas permitem pensar em algumas implicações sobre o brincar na fase adulta em condições adversas, em especial, em ambientes não confiáveis e/ou não estáveis. Tem-se em mente que tais questões podem igualmente enriquecer a abordagem do brincar na fase adulta.

O processo de construção desse ensaio em questão, mostrou-se interessante e as reflexões aqui contidas podem favorecer a atuação de psicólogos, em que o trabalho psicanalítico entre profissional e paciente se pauta a partir da possibilidade do brincar. Se o paciente não tem essa capacidade, é papel da psicanalista dar amparo para este conseguir adquirir o brincar enquanto uma possibilidade intrínseca sua. Sendo o brincar não apenas uma forma de saúde ou de satisfação, mas, para além disso, uma profunda forma de viver.

Referências

- Coelho, D. M., & Santos, M. V. O. (2012). Apontamentos sobre o método na pesquisa psicanalítica. *Analytica: Revista de Psicanálise*, 1(1), 90–105. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-51972012000100006
- Dias, E. O. (2017). *A teoria do amadurecimento de D. W. Winnicott*. Rio de Janeiro: Imago.
- Frota, A. M. (2006). *A reinstalação do si-mesmo: uma compreensão fenomenológica da adolescência à luz da teoria do amadurecimento de Winnicott*. 58(2).
- Gil, A. C. (2017). *Como elaborar projetos de pesquisa* (6ª). São Paulo: Atlas S.A.
- Jung, C. F. (2004). *Metodologia para Pesquisa & Desenvolvimento* (1ª ed.). Rio de Janeiro: Axcel Books do Brasil Editora.
- Marconi, M. de A., & Lakatos, E. M. (2017). *Fundamentos de Metodologia Científica* (8ª). São Paulo: Atlas S.A.
- Meneghetti, F. K. (2011). O que é um ensaio-teórico? *Revista de Administração Contemporânea*, 15(2), 320–332. <https://doi.org/10.1590/s1415-65552011000200010>
- Montano, V. R. R. (2018). A ludicidade e a estruturação do sujeito: um percurso nas obras de Freud, Winnicott e Bettelheim. *Revista Ciência (In) Cena*, 1(6), 22–37. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/cienciaincenabahia/article/view/4580>
- Morelock, J., & Hussain, A. (2020). Recuperando a brincadeira e o lazer : para uma crítica humanista e psicanalítica da vida adulta e da ética do trabalho. *Revista Interdisciplinar de Saúde e Educação*, 1(2), 23. Disponível em:

<https://periodicos.baraodemaua.br/index.php/cse/article/view/145>

Pereira, A. S. (2008). A criança é o pai do adulto - uma perspectiva psicanalítica. In J. Outeiral, L. Moura, & S. dos Santos (Eds.), *Adulterar: a Dor e o Prazer de Tornar-se Adulto* (pp. 77–91). Rio de Janeiro: Revinter.

Pondé, D. Z. F. (2018). *Os sentimentos na obra de D. W. Winnicott*. Universidade Estadual de Campinas. Disponível em:

<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/332510>

Rhoden, C. (2013). *Tarja Branca - A Revolução que Faltava*. Disponível em:

<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-229187/>

Rother, E. T. (2007). Revisão sistemática X revisão narrativa. *ACTA Paulista de Enfermagem*, 20(2), v–vi. <https://doi.org/10.1590/s0103-21002007000200001>

Winnicott, Donald W. (2019). *O Brincar e a Realidade* (1st ed.). Rio de Janeiro: Ubu Editora. (Original publicado em 1971)

Winnicott, Donald Woods. (1990). *Natureza Humana* (L. Bogomoletz, Ed.). Rio de Janeiro: Imago.

Winnicott, Donald Woods. (2002). *Privação e Delinquência* (5^a). Saraiva.