

A INTERNET E A REINVENÇÃO DE SI

CHRISTIANNE OTERO – Jornalista, psicanalista e mestranda em Psicanálise, Saúde e Sociedade pela Universidade Veiga de Almeida – UVA.

BETTY BERNARDO FUKS - Pesquisadora do CNPq. Professora do Mestrado Psicanálise, Saúde e Sociedade - UVA. Membro da Associação de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental. Pesquisadora Associada do LIPIS. betty.fuks@gmail.com

Resumo: Atualmente vivemos em uma cultura muito diferente da anterior à invenção da Internet. Hoje o computador muito além de ser apenas uma ferramenta é um vetor para o ingresso em um universo paralelo onde, entre inúmeros ambientes como redes sociais, *chatrooms* e comunidades, existem os MUDs - mundos virtuais que introduzem o indivíduo em um espaço onde é possível viver através de um avatar, ou seja, conversar, passear, trabalhar e construir relacionamentos. Nossa hipótese é a de que nesses ambientes o sujeito pode praticar ou desenvolver algum aspecto do eu que deseje trabalhar - com mais segurança-, uma vez que no ambiente virtual o sujeito está mais protegido em suas investidas: ele não corre os riscos legais de ser punido pelos seus atos – as consequências podem ser menos desastrosas. Ao supor que a constituição do eu é efeito de sucessivas identificações que o sujeito realiza ao longo da vida, a teoria psicanalítica tem condições privilegiadas para lançar novas luzes nas reflexões que envolvem os destinos do sujeito na cultura dos MUDs.

Palavras-chave: internet; mundos virtuais; MUD; universo paralelo; ciberespaço; psicanálise.

THE INTERNET AND REINVENTION OF THE SELF

Abstract: At present we live in a culture very different from previous to the invention of the Internet. Today the computer is much more than just a tool - it is a vector for engaging in a parallel universe, where, among many environments such as social networks, chat rooms and communities, there are the MUDs - virtual worlds, domains in the internet that introduce the individual to an area where it is possible to live through an avatar, i.e. chat, walk, work and build relationships. Our hypothesis rests on the assumption that on these environments the subject may practice or develop some aspect of the self that wishes to work - with more security-, once in the virtual environment the subject is more protected in his investments: there are no legal risks for his acts and the consequences may be less disastrous. While supposing that the constitution of the self is the effect of successive identifications that the subject performs throughout life, the psychoanalytic theory has privileged conditions for launching lights in the deliberations that involve the destinations of the subject in the culture of MUDs.

Keywords: Internet; virtual worlds; MUD; parallel universe; cyberspace; psychoanalysis.

A análise nos lembra que o sujeito é, existe antes de qualquer precipitação em uma imagem, antes do eu – que ele é, porém, padecimento e espera, ou melhor: falta em ser, desejante. (FLORENCE, J., *In*: MANONNI, 1994, p. 143).

O desejo é o que move o sujeito a realizar grandes descobertas e invenções, mudanças de paradigma que impactam a cultura como um todo e atravessam a subjetividade do homem civilizado. No século XV, por exemplo, o advento da imprensa por Gutenberg suscitou prognósticos de que a facilidade de acesso aos livros promoveria a preguiça intelectual. Hoje podemos atestar sem sombra de dúvida que esse presságio pessimista felizmente não se



procedeu. Já no século XVIII, foi a revolução industrial o fenômeno mundial que de maneira avassaladora afetou o processo produtivo mundial a nível econômico e social. Mas apesar das resistências ao novo surgidas em todas as épocas, não houve o que contivesse as mudanças rumo aos avanços da civilização. Sabemos que desde sempre o homem responde àquilo que lhe escapa com defesas que implicam desde a fuga até a realização do desejo de conquistá-lo. Freud já dizia que a resistência ao novo, ao desconhecido, pode vir a desembocar na intolerância, que por um lado pode ser visto como uma defesa erguida pelo sujeito na expectativa de se proteger, mas que por outro lado o fada à ignorância e o predispõe à violência.

São inevitáveis as transformações na sociedade decorridas por revoluções, invenções ou descobertas, pois estas penetram de forma irreversível as culturas. Nos dias de hoje atravessamos uma nova revolução – a tecnológica - que com os seus *gadgets* intensamente cobiçados como objetos de consumo por uma sociedade capitalista, se tornam verdadeiras próteses do ser, pseudo objetos do desejo. No entanto, o grande salto na atual revolução se deu com o advento da internet, que desde 1990 aumenta sua penetração numa impressionante progressão. Na maior parte dos países industrializados, quase 80% da população está conectada à internet de casa, e o mesmo se aplica para as classes médias urbanas da maior parte dos países em desenvolvimento. Os países onde as taxas de aumento das conexões são as mais elevadas são o Brasil, a Rússia, a Índia e a China (LEMOS e LEVY, 2010). O número de usuários de internet hoje está estimado em 2 bilhões de pessoas¹. Não há mal prognóstico que contenha essa escalada, e embora surjam resistências e presságios nefastos, não podemos deixar de perscrutar o que de positivo acompanha a tecnologia e a internet. Ambas estão aqui para ficar: penetram de forma contundente a cultura e a subjetividade dos que vivem no século XXI.

Vivemos atualmente em uma cultura muito diferente à anterior à invenção da Internet. Hoje o computador é muito além de ser apenas uma ferramenta – ele é um vetor para o ingresso em um universo paralelo, onde, entre inúmeros ambientes como redes sociais,

¹ Fonte: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/01/numero-de-usuarios-de-internet-no-mundo-alcanca-os-2-bilhoes.html>



chatrooms e comunidades, existem os MUDS²- mundos virtuais sitiados³ na internet que introduzem o indivíduo em um espaço onde é possível viver através de um avatar⁴, ou seja, conversar, passear, trabalhar e construir relacionamentos.



Figura 1 Casal namorando no ambiente virtual.

Faremos um recorte nesse imenso universo paralelo que é a internet elegendo os MUDS nosso objeto de estudo. Sherry Turkle, psicóloga e psicanalista pesquisa na Universidade de *Harvard* esse ambiente há mais de dez anos e conta com dezenas de publicações no assunto. Sua tese repousa na hipótese de que nesses ambientes o sujeito pode praticar ou desenvolver algum aspecto do eu que deseje trabalhar - com mais segurança-, uma vez que no ambiente virtual o sujeito está mais protegido em suas investidas: ele não corre os riscos legais de ser punido pelos seus atos – as consequências podem ser menos desastrosas. Diminui-se assim a tensão e a responsabilidade. Em paralelo sua coragem recebe um empuxo, por que o indivíduo não está se expondo civilmente, por reservar em sigilo a sua “real” identidade.

² MUDS – Multi user domains (Domínios de multiusuários)

³ sitiado: termo derivado de sítio, tradução de *site* em inglês

⁴ Imagem construída que representa uma pessoa no espaço virtual





Figura 2 Ambiente virtual no Second Life Fonte: www.secondlife.com

Nesses locais a pessoa pode se apresentar como um avatar e se manter no anonimato, num ambiente onde ela pode representar um papel que pode estar muito próxima ou até muito distante da sua noção de eu. No intuito de compreendermos os MUDs, entrevistamos o antropólogo Tom Boelstorff, atualmente professor na Universidade da Califórnia em Irvine e PHD na Stanford University. Doutor em antropologia, Boellstorff é um dos pioneiros nos Estados Unidos na pesquisa de mundos virtuais. Sua pesquisa no mundo virtual *Second Life* (Segunda Vida) foi conduzida com o avatar 'Tom Bukowski', aplicando-se os rigorosos métodos da antropologia para estudar as muitas facetas dessa nova fronteira da vida humana, incluindo questões de gênero, raça, sexo, dinheiro, conflito e comportamento antissocial e da ação recíproca do sujeito com o grupo.

Coming of Age in Second Life é o primeiro livro de antropologia que examina esse próspero universo alternativo criado por Philip Rosedale⁵. Tom Boellstorff conduziu mais de dois anos de trabalho de campo no *Second Life*, vivendo entre e observando os seus residentes exatamente da mesma maneira que os antropólogos tradicionalmente têm feito para aprender a respeito das culturas e grupos sociais. Segundo Tom, a antropologia sempre foi a respeito de “avatarizar” o self, se colocando virtualmente na pele (ou na margem) de outra cultura (BOELLSTORFF, 2008)⁶.

⁵ Empreendedor americano que criou o jogo *Second Life* em 1999 em sua empresa Linden Lab, E.U.A.

⁶ BOELLSTORFF, T. *Coming of Age in Second Life*, loc. 107-8 Kindle



As pesquisas do antropólogo revelam que milhões de pessoas em todo o mundo passam hoje porções de sua vida em mundos virtuais, online em um computador. No ar na Internet desde 2003, *Second Life* um dos maiores destes mundos virtuais nos dias de hoje. Os residentes (assim são chamados os participantes nos mundos virtuais) desse MUD criam comunidades, compram bens, constroem casas, vão a concertos, se reúnem em bares, frequentam casamentos e serviços religiosos, participam de discussões filosóficas, compram e vendem bens virtuais e serviços, fazem amizade, apaixonam-se - as possibilidades são infinitas-, e todas disponíveis na tela de um computador.

Boellstorff descreve em *Coming of Age in Second Life* como mundos virtuais podem mudar ideias sobre identidade e sociedade. Trazendo a antropologia para território jamais estudado, este livro mostra que em alguns aspectos os seres humanos sempre foram virtuais, e que mundos virtuais em toda sua rica complexidade se constroem sobre a aptidão humana para a cultura, que é tão antiga como a própria humanidade.

A cultura em Second Life é profundamente humana. Não é apenas que os mundos virtuais emprestam suposições da vida real; mundos virtuais nos mostram como, debaixo de nossos próprios narizes, nossa vida “real” tem sido virtual desde o começo. (BOELLSTORFF, 2008).

Pesquisas recentes demonstram que as novas tecnologias e o universo paralelo inaugurado pela internet são participantes dinâmicos na maneira como o homem contemporâneo constrói a sua consciência de identidade (BOELLSTORFF, 2008; LÈVY, 1996, 2010; SANTAELLA, 2004, 2010; TURKLE, 1995, 1997, 2003, 2011). Disponível incondicionalmente durante vinte e quatro horas a internet vem se tornando, cada vez mais, uma aliada do sujeito frente às questões contemporâneas. Aliada com poderes para derrubar o Estado, o grande Outro. Na revolução iniciada no Egito, por exemplo, o povo nas ruas era jovem, conectado, não ideológico e pragmático. Sabe-se que a mobilização dessas pessoas nas redes sociais e nas ruas levou à renúncia do ditador do Egito, Hosni Mubarak. A disseminação dos protestos se propagou da Tunísia e do Egito para Bahrein, Iêmen, Argélia e



Líbia, o que levou à especulações quanto a uma “Revolução Facebook” ou “Revolução Twitter”⁷. A internet deu voz às sociedades do mundo árabe, que encontraram uma aliada poderosa. Por décadas os governos do mundo árabe exerceram o poder de repressão, controle e onipotência sobre o seu povo. Hoje os ditadores se encontram num embate que descamba para uma disputa tribal - comparável à do pai totêmico com os membros do seu clã. Os governos do mundo árabe controlam a comunicação, ditam as regras e os tabus. A internet por certo deu voz a essa sociedade, calada e imobilizada pela opressão. De fato, se existe algum instrumento que pode ser usado contra qualquer tipo de cerceamento é a internet.

Fatos como esses e descobertas como as de Turkle e Boellstorff suscitaram o nosso desejo de investigar a atuação do sujeito contemporâneo nesses espaços virtuais chamados MUDs. Uma vez instituído esse universo paralelo que se coloca como novo palco onde a subjetividade humana pode realizar experiências no campo das identidades e da comunicação, vemos na psicanálise o campo do saber que melhor nos mune de instrumental preciso para uma análise. Ao supor que a constituição do eu é efeito de sucessivas identificações que o sujeito realiza ao longo da vida, a teoria psicanalítica tem condições privilegiadas para lançar luzes nas reflexões que envolvem os destinos do sujeito na cultura dos MUDs.

Freud, desde a correspondência à Fliess⁸, se referia à *pluralidade de pessoas psíquicas no humano*, fato que é ilustrado ricamente pela teoria da identificação. A identificação não é apenas um caminho da formação de um elo sonhado ou fantasiado com o objeto do desejo, mas também a condição para a instauração de um elo social. Online e off-line as identificações ocorrem da mesma forma e continuarão a acontecer no decorrer da vida - o eu se desenvolve incessantemente por incorporações sucessivas. Não se trata de uma entidade estável e terminada, uma vez que está em constante construção, mas podemos supor que seu núcleo é composto por identificações originárias advindas dos complexos familiares, que vem a compor a base da constituição do eu. Jean Florence (1994) ao se debruçar sobre a teoria das identificações freudiana conclui que o enorme emaranhado de laços de amor e de

⁷ Informações obtidas no artigo “A Revolução das Redes Sociais”, publicada no jornal *O Globo* em 21 de fevereiro de 2011, p. 24.

⁸ FREUD, S. *La naissance de la psychanalyse*. Correspondence avec W. Fliess. Manuscrito anexado à carta de 2 de maio de 1897, P.U.F, Paris, p. 176.



identificações não se faz ao acaso: ele se realiza sob a influência atrativa de uma instância reguladora e seletiva: o ideal do eu ou supereu (FLORENCE, 1987, p. 139).

Para algumas pessoas os MUDs podem proporcionar uma possibilidade de elaboração de aspectos de si, mas para outras é um lugar para atuação de conflitos não resolvidos ou até cenário para dar vazão à forças pulsionais e desejos inconscientes. Dois aspectos nos parecem importantes nessa leitura, primeiro, a nosso ver, a elaboração de aspectos do eu pelo sujeito num “ato independente” em um MUD nos parece frágil sem que haja a colaboração interpretativa do analista, em paralelo, no trabalho clínico com o analisante. O segundo aspecto é mais preocupante, pois, não havendo a parceria do analista – o único capaz de frear um *acting out* com consequências lamentáveis – o MUD pode se tornar *lócus* para a repetição neurótica. De qualquer forma, é indiscutível que estamos diante de uma plataforma exótica e indulgente, onde uma vida social virtual e paralela pode representar um papel vigoroso para o sujeito. Turkle é categórica ao afirmar que “as experiências online com vidas paralelas são parte de um contexto virtual significativo que sustenta novas maneiras de teorizar a respeito da multiplicidade de eus, não patológicos, de fato saudáveis” (TURKLE, 2011, p. 25). São possíveis as duas hipóteses, teorizações patológicas ou saudáveis, pressupondo de antemão que as teorizações poderiam ser saudáveis apenas na medida em que o ambiente não se torne palco da repetição neurótica. Ou seja, a prática virtual poderia ser vista como uma parceira em um processo de elaboração que visasse uma troca de posição, uma mudança subjetiva saudável que trouxesse mais satisfação ao sujeito.

Existem ainda muitas facetas que nos interessam refletir a respeito no universo paralelo. Nos mundos virtuais as projeções do eu estão engajadas em um contexto pós-moderno, onde a autoria dos domínios é dos próprios sujeitos: cada grupo pertencente a um mundo virtual estabelece horizontalmente o modo de sociabilidade dentre os demais. Milhares de pessoas, centenas de vezes ao mesmo tempo, estão *logadas* de diferentes locais do mundo em um mundo virtual. Interação nesse mundo sem limitações fronteiriças, estas sim, próprias apenas do mundo físico; conversam num idioma universal, o inglês; levam vidas paralelas onde os Eus não são somente descentralizados, mas multiplicados sem limites. As pesquisas de Turkle e de Boellstorff nos ajudam a visualizar como o engajamento nos mundos



virtuais através dos avatares pode facilitar uma série de “segundas chances” para o sujeito, como elaborar questões pessoais mal resolvidas e de modo geral, praticar aspectos de si e habilidades sociais mal desenvolvidas (IBID.).

De fato, ao viver alguma de suas questões em um mundo virtual, o sujeito pode estar ensaiando um movimento que gostaria de realizar no mundo físico, e conta com mais privacidade, pois existe o anonimato. No ar há pouco mais de vinte anos, a internet pode ter se tornado hoje um poderoso objeto que evoca o indivíduo a repensar a sua identidade. Essa é a tese de Turkle, especialista em tecnologia e virtualidade, cuja hipótese é de que a internet é um objeto que encoraja as pessoas a reformar o sentido do eu em termos de janelas e vidas paralelas. Ao se referir à janelas, a autora faz uma analogia com o sistema operacional *Windows*, onde se torna possível que o sujeito esteja, ao mesmo tempo, trabalhando em uma planilha de custos em uma janela, enquanto em outra janela “conversa” com seus amigos no *Facebook* e em outra participa de uma festa num mundo virtual com seu avatar. Ao falar em “vidas paralelas” a autora se refere às atuações nos MUDs.

Nesses ambientes, o sujeito internauta tem ao seu dispor uma multiplicidade de corpos avatares e palcos por onde pode transitar, construir casas, trabalhar e cultivar relacionamentos. As atuações ocorrem simultaneamente nas diferentes “janelas” na tela do computador através do qual o sujeito interage, integrando a princípio duas tríades distintas: a realidade física (homem + computador + ambiente físico) à realidade virtual (sujeito + outros sujeitos avatares + ambiente virtual), duas formas contemporâneas de realidade que viriam a formar o dueto que configurará a experiência do sujeito da atualidade (TURKLE, 1984, 1986, 1995, 1997, 2011). Formado o dueto de realidade física e virtual, se une a ele para formar o trio de realidades a realidade psíquica. De natureza sexual, vítima de castrações, traumas, recalques e regida pela ambivalência, a psique que compõe essa realidade é delicada morada de energia libidinal, vigorosa e dominante no sujeito – energia que pulsa, tanto para a vida quanto para a morte.

Podemos empreender uma leitura psicanalítica sobre os MUDS abrindo um espaço a mais para aquilo que consideramos o inconsciente, um saber que não se sabe, determinado por um campo simbólico que implica o espaço histórico na constituição de um determinado



sujeito? A análise da constituição do eu na conjunção social em que o sujeito Ocidental está inserido atualmente recebe da psicanálise uma valiosa contextualização teórica, pois se trata de uma doutrina que regula o sistema dos processos identificatórios, os responsáveis por essa construção. Gostaríamos de sublinhar mais uma vez que toda identificação que virá a compor essa instância psíquica repousa também sobre um critério cultural. Portanto, para enriquecermos nossa análise, ampliamos o campo dos saberes através da interdisciplinaridade buscando reflexões também na sociologia e na antropologia para responder a questão sobre qual seria o poder da tecnologia na construção subjetiva contemporânea.

Neste momento histórico verificamos que a questão não se trata do que “a tecnologia pode fazer pelo homem, mas do que as novas tecnologias estão fazendo *com o homem*”. Uma nova realidade se impõe, onde estar conectado e se relacionar depende não da distância entre uns e outros, mas das tecnologias de comunicação disponíveis. Permanecer em contato não se trata mais de uma metáfora. Na atualidade estar conectado com alguém depende não da distância física entre um e outro, mas sobretudo do desejo pelo vínculo, facilitado nesse momento pelas tecnologias de comunicação disponíveis. Pensadores como os sociólogos Pierre Lèvy e Zigmund Bauman, assim como comunicadores como Lucia Santaella, refletem sobre a cultura virtual e globalizada na qual vivemos. Suas reflexões apontam para a constatação de que redes sociais e ambientes virtuais na internet, assim como dispositivos computacionais como *smartphones* ou *tablets*, constituem poderosos elos da corrente relacional contemporânea.

Pierre Lévy⁹ (1995 [2011]) através de uma visão sociológica, contribui com suas reflexões no tema em vários livros. Em *O que é virtual?* ele afirma:

(...) o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a

⁹ PhD em Ciências da Informação e Comunicação pela Sorbonne (França) e atualmente professor da Universidade de Ottawa, Canada; especialista em cibercultura.



platitude da presença física imediata (...) quis também analisar e ilustrar *um processo de transformação de um modo de ser num outro* (LÉVY, 1995 [2011], p. 12).

A citação acima pode ser referência para ilustrar a tese de que o virtual tem poder de transformação – o autor cita *um processo de transformação de um modo de ser num outro* - seria isso um processo de reinvenção de si? Lévy contribui como especialista em cibercultura através de várias publicações a respeito do tema, analisando os reflexos da revolução tecnológica – que, segundo ele, acarretou uma alteração radical na forma de conceber o tempo, o espaço, e até mesmo os relacionamentos. Alega que em face ao processo de virtualização encontramos os “apocalípticos”, que temem uma desrealização geral, e os “integrados”, que veem nas últimas mudanças uma panaceia para o mundo. Nem tanto lá nem cá; imaginamos ainda uma terceira possibilidade na intenção de perscrutar o fenômeno: enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Antes de teme-la, condená-la ou lançar-se às cegas a ela, a proposta é que se faça o esforço de aprender, de pensar, de compreender a virtualização em toda a sua amplitude (LEVY, 1995 [2011]).

Lévy fala do virtual como sendo um *modo de ser fecundo e poderoso que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido [...]*, fala também de uma transformação de um modo de ser em outro. Ele poderia estar descrevendo um processo de reinvenção de si? Diante do universo paralelo vimos que existe espaço para a repetição, para o vaguear, experiências que podem vir a alienar o sujeito, mas em contrapartida existiria terreno tanto para a elaboração quanto para a sublimação?

No contexto cultural no qual vivemos, uma nova modalidade de comunicação , a “textual”, ganha corpo diante da nova geração (LÉVY, 1996 [2011]; SANTAELLA, 2004, 2010; TURKLE, 2011). Por comunicação textual entenda-se - no contexto da tecnologia computacional - a maneira de se comunicar através de textos digitados no teclado de um computador, de um *smartphone* ou de um *tablet*. Após mais de vinte anos pesquisando o mundo virtual, hoje Turkle estuda o novo código de comunicação e as criações no campo da robótica. Não cabe abordarmos a influência da robótica nas relações e na subjetividade



humana nesse artigo, mas nos cumpre refletirmos a respeito de questões levantadas pela autora sobre os relacionamentos do sujeito do século XXI. Ela observa em suas pesquisas que na atualidade adolescentes evitam fazer telefonemas porque “podem revelar demais”; eles preferem mensagens de texto ao invés (TURKLE, 2011).

A autora reflete afirmando que nos dias de hoje as pessoas estão inseguras em relação aos relacionamentos e ansiosas a respeito de aspectos da intimidade, e portanto poderiam apelar para a tecnologia como alternativa de estarem em um relacionamento e de se protegerem dele ao mesmo tempo (TURKLE 2011, p. xii). Segundo sua teoria, o ser humano na atualidade teme mais do que nunca os riscos e as decepções nos relacionamentos e por esta razão pode esperar mais da tecnologia do que uns dos outros (Ibid). Esse é por certo um tema problemático que por si só implicaria em profunda investigação. Estaríamos caminhando para um afrouxamento dos laços sociais?

Com efeito, nas últimas décadas constituiu-se uma nova cartografia do social onde evidencia-se a fragilidade dos laços sociais, vínculos “líquidos” que geram insegurança e desejos ambivalentes: de um lado há o desejo de estreitar os laços com o outro, mas do outro o desejo de mantê-los frouxos. Essa é a tese de Zygmunt Bauman¹⁰, um dos mais perspicazes sociólogos em atividade que investiga de que forma as relações humanas se tornam cada vez mais “flexíveis”, gerando níveis de insegurança significativamente maiores nos indivíduos. Segundo o autor, a sociedade atual vem dando prioridade aos relacionamentos em “redes”, que podem ser tecidas e desmanchadas com igual facilidade – e frequentemente sem que isso envolva nenhum contato além do virtual. Bauman levanta a hipótese de que não sabemos mais manter laços a longo prazo. Segundo ele, a “modernidade líquida” em que vivemos traz consigo uma incomum fragilidade nos laços humanos (BAUMAN, 2004).

As metáforas dos líquidos inventadas por Bauman têm sido utilizadas com frequência como atributos das sociedades, da vida, dos corpos e dos amores contemporâneos. Não são poucos os autores que refletem a respeito de “amores líquidos” “mal-estar líquido”, “tempo líquido”, “modernidade líquida”, “medo líquido”, o que reflete que a metáfora parece estar

¹⁰ Sociólogo polonês, professor na Universidade de Leeds, Inglaterra, especialista na modernidade e autor dos termos “líquidos”.



fazendo um bom trabalho na representação. Se olharmos sob o prisma da comunicação, Lucia Santaella¹¹ elege colocar as linguagens em cena para evidenciar que no universo digital, texto e imagem não são mais o que costumavam ser: “viraram aparições fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da ponta de nossos dedos em minúsculas teclas” (SANTAELLA, 2007, p. 12). Segundo a autora, na era da comunicação móvel testemunhamos o desaparecimento dos obstáculos materiais – cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos. O sujeito não está localizado em um tempo/espaço estável; pelo contrário, ele está multiplicado em bancos de dados, dispersado entre mensagens eletrônicas, dissolvido e materializado continuamente em algum ponto na incessante transmissão e recepção eletrônica de símbolos.

A novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em múltiplas identidades, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isso sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite ultimo da transmutação, da metamorfose; enfim, da mutamorfose identitária (SANTAELLA, 2007, p. 97).

Esta afirmativa de Santanella nos convoca a formular duas questões: será mesmo possível trabalhar aspectos de si no mundo virtual? É possível alguma mudança subjetiva através da prática no mundo virtual?

Nada melhor do que um breve fragmento da clínica para ilustrar a experimentação de aspectos do eu nos MUDS. Renata, uma menina de 12 anos atendida na clínica, sempre traz assuntos relativos a mulheres, homens, pais e filhos, temas que impregnam a sua fala, fazendo revelar o que parece ser sua questão primordial: o que é uma mulher? Suas experiências no mundo virtual parecem estar servindo como como um “aquecimento” para a prática do seu desejo de se aproximar dos meninos. Em determinada sessão, diz que no MUD

¹¹ Doutora em Teoria Literária pela PUC/SP e professora na pós graduação em Comunicação e Semiótica PUC/SP.



ela pode fazer coisas que não teria coragem de fazer no mundo “real”- “fazer um aquecimento”, diz ela, em sua pouco desenvolvida habilidade de se aproximar e iniciar uma conversa com os meninos e meninas. Confessa que na experiência virtual não sente “vergonha de fazer essas coisas”, uma vez que se expõe menos. De fato, no ambiente virtual existe o anonimato - o que torna sustentável que haja de um lado o relaxamento da censura e de outro um aumento no desembaraço do sujeito -, e sempre haverá a opção de um *logout*, de uma fuga fácil do desprazer.

No MUD Renata criou um avatar e manteve o seu nome. Na construção de seu eu virtual ela amalgamou características físicas do objeto analista com o qual ela se identificou. Assim, sob transferência, ela inventou um eu idealizado para praticar suas falas, suas investidas em direção aos outros objetos do desejo. O MUD pode ter representado um papel, mas a presença do analista, que na posição de *objeto a* fez o inconsciente trabalhar, foi determinante na mudança subjetiva. Sem dúvida a menina acumulou recursos que incrementaram sua habilidade social, mas essa conquista culminará numa mudança subjetiva? Talvez seja cedo para se afirmar uma coisa assim, no entanto existe essa hipótese. Segundo Turkle, o computador se transforma, nessa hora, em um novo objeto usado para se fazer experiências nas habilidades sociais: “o computador é literalmente uma máquina que viabiliza esse pensar sobre si mesmo” (SHEN 2001). A experiência de desenvolvimento de uma nova habilidade social no mundo virtual, mais sintonizada com o desejo da menina, serviu como terreno de experimentação, onde Renata pôde se colocar com mais coragem diante de iniciativas que no mundo físico ela carecia.

A singularidade da prática psicanalítica nos ofereceu, como foi demonstrado no fragmento clínico apresentado aqui, um setting onde a clínica ganha uma dimensão epistemológica, produtora de conhecimento, uma vez que trata-se de um lugar privilegiado onde pode haver tanto o lançamento de hipóteses quanto suas subseqüentes verificações. A pesquisa vem somar-se a esse campo de prática no sentido de ampliar a investigação, que na contemporaneidade atinge dimensões globais proporcionadas pelo avanço da tecnologia – a responsável pela integração da interação sem fronteiras através de redes de computadores



(LE MOS, 2010; LÉVY, 1996; SANTAELLA, 2004, 2007, 2010; TURKLE, 1984, 1986, 1995, 1997, 2011).

Caminhando junto com a pesquisa e a clínica, a arte também tem voz para comentar o universo paralelo. Freud já dizia, a arte sempre está à frente da ciência, portanto vale a pena recorrermos a ela nesse momento para ilustrarmos mais uma vertente do pensamento contemporâneo. “Estar perto não é físico” - essa frase de impacto que nos leva a refletir é do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*, uma produção franco-brasileira de 2009 do diretor Esmir Filho. Nesse filme, um “menino sem nome” descobre o mundo virtual, que passa a ser a única realidade na qual ele obtém satisfação. O filme conta a história de um adolescente que mora numa cidade de interior no Brasil, uma colônia alemã onde a maior atração era uma ponte. A irmã de seu melhor amigo se atira dessa ponte com o namorado num ato suicida de ambos. A moça morre, mas o namorado sobrevive e retorna ao convívio como um morto-vivo – essa era sua posição subjetiva-, e rechaçado por todos que ali viviam.

A vida na cidade é monótona e a solidão e a angústia do menino só fazem aumentar depois do falecimento de seu pai. O laço do menino com os familiares que restaram era frágil, frio e distante - cada um vivendo em seu mundo, apesar de morarem na mesma casa. Esse “menino sem nome” passa a conhecer melhor a suicida irmã de seu amigo apenas após a morte dela acessando o perfil que ela tem no *Facebook*¹², e passa a identificar-se com ela. Na página da rede social ele encontra vídeos, fotos e detalhes da vida íntima da moça e identifica-se de imediato com o tédio e a angústia refletidos naqueles textos e imagens.

Na internet o “menino sem nome” encontra recortes de uma vida que já não existia. Nesse inédito contexto, ou seja, nas páginas de uma rede social, a moça é imortalizada na história, o que torna possível que mesmo depois de sua morte a sua presença continue viva. O protagonista passa horas navegando pelas páginas do perfil dela e também na página do ex-namorado – aquele que se salvou da morte – se tornando cada vez mais “íntimo” dos dois, apesar de não estar perto fisicamente. Para ele não havia vida satisfatória fora da internet, mas no ambiente virtual ele tinha vínculos e satisfação. Nesse universo paralelo ele tem amizade com uma menina em especial com quem troca intimidades e sentimentos diariamente. Sabem

¹² Facebook – rede social sitiada em <http://www.facebook.com>



onde um e outro moram na realidade física, existe entre os dois uma relação de cumplicidade, afinidades e real envolvimento afetivo.

O diretor Esmir Filho mostra através da arte de que modo a pulsão de vida encontra no universo paralelo um aliado na busca do desejo pela reinvenção de si. O menino escolhe abandonar a vida que o estava consumindo naquele contexto e vai ao encontro de sua amiga internauta, que o espera para juntos assistirem a um concerto de rock. O cineasta nos faz pensar, a internet poderia representar uma porta para outras realidades? Seria um lugar autêntico tanto para a atuação quanto para a elaboração de questões pessoais? Por certo existe a possibilidade de haver mudanças genuínas, mas também há espaço para a repetição improdutiva, que pode levar à morte. Pode haver crescimento pessoal e mudanças subjetivas, mas isso não é garantido a todos e nem em todas as circunstâncias. O sujeito contemporâneo conta com recursos tecnológicos para lhe auxiliar na busca de si através de interações com a máquina, uma entidade que passou a incorporar uma nova via na constituição de uma vida que pode ser parcialmente construída e ao mesmo tempo filtrada pela tela de um computador.

É preciso enfatizar, mais uma vez, que se a psicanálise sustenta que o sujeito é efeito de identificações, ela pode ter, melhor do que qualquer outra disciplina, algo a dizer sobre o universo paralelo que a internet inaugurou. Não há dúvidas de que a crítica da psicanálise ao momento cultural que estamos atravessando é extremamente importante tanto para derrubar preconceitos contra novas formas de comunicação e experiências humanas que a vida online produz, quanto para derrubar idealizações simplistas e propagandísticas ou até mesmo libertar os sujeitos da pressão de se adaptar ao mundo virtual, isto é, de gozar como os internautas.

BIBLIOGRAFIA

BAUERLEIN, M. The Digital Divide. Arguments for and against Facebook, Google, Texting, and the Age of Social Networking. New York: Penguin Group (USA) Inc, 2011.

BAUDRILLARD, J. A Sociedade de Consumo. Portugal: Edições 70, 2008.



BAUMAN, Z. **Amor Líquido – Sobre a fragilidade dos laços humanos**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2004.

BIRMAN, J. **Mal Estar na Atualidade: A psicanálise e as novas formas de subjetivação**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

_____. **Arquivos do mal-estar e da resistência**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

BOELLSTORFF, T. **Coming of Age in Second Life**. New Jersey: Princeton University Press, 2008.

DOLTO, F. (1984 [2008]). **A Imagem Inconsciente do corpo**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. (1987 [2008]). **A Criança no Espelho**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. (1999 [2002]). **Tudo é Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FLORENCE, J. (1987). **As identificações na clínica e na teoria psicanalítica**/Maud Mannoni [et al]. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

FREUD, S. (1905). **Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1907 [1906]). **Delírios e Sonhos da Gradiva de Jensen**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1913 [1912-1913]). **Totem e Tabu**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1914). **Recordar, repetir e elaborar**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.



_____. (1920). **Além do Princípio de Prazer**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1921). **Psicologia das Massas e Análise do Eu**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1926 [1925]). **Inibições, Sintomas e Angústia**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1927). **O Futuro de uma Ilusão**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1930 [1929]). **O Mal-Estar na Civilização**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. (1933[1932]) **Novas Conferencias Introdutórias sobre Psicanálise. Conferencia XXXI: A Dissecção da Personalidade Psíquica**. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

FUKS, B. (2003 [2007]). **Freud e a Cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

GARCIA-ROZA, L. **Faces**. Rio de Janeiro: Record, 2011.

KAUFMANN, P. **Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 1996.

LACAN, J. (1938 [1984]). **Os complexos familiares na formação do indivíduo: ensaio de análise de uma função em psicologia**. Tradução Marco Antonio Coutinho Jorge, Potiguara Mendes da Silveira Junior. 2ª. Edição – Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

_____. (1953-54). **O Seminário 1: Os escritos técnicos de Freud**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. (1955-56). **O Seminário 3: As Psicoses**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.



_____. (1960-1961). **O Seminário, livro 8: a transferência**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1992.

_____. (1964 [2008]). **O Seminário 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

LAPLANCHE, J./PONTALIS, J.B./Tamen, P. **Dicionários Temáticos e Enciclopédia**. São Paulo: Martins Editora, 2001.

LASCH, C. **The culture of narcissism**. New York: Norton, 1979.

LEMOS, A; LÉVY, P. **O futuro da internet**. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. (1995 [2011]). **O que é virtual?** 2ª. Edição, Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

_____. (1994). **A Inteligência Coletiva**. 7ª. Edição. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

MANONNI, M. (et al); organização, tradução e prefácio Ari Roitman. **As identificações na clínica e na teoria psicanalítica**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994

Massachusetts Institute of Technology. (2010). *Sherry Turkle homepage*. Baixado em Dezembro de 2010 de <http://www.mit.edu/~sturkle/>

QUINET, A. **As 4+1 condições de análise**. 10ª ed.. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed, 2005.

ROUDINESCO, E. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 1998.

SANTAELLA, L. (2004 [2011]). **Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2011.

_____. (2007 [2011]). **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2011.



SANTAELLA, L.; LEMOS, R. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SHEN, J. (Produtor/Diretor). **Big thinkers: Sherry Turkle** [Television broadcast]. San Francisco: TechTV, 2001.

Transparency Now. (n.d.) *Sherry Turkle: Surface, surface everywhere....* Baixado em 1 de fevereiro de 2011 de <http://www.transparencynow.com/turkle.htm>.

TURKLE, S. (1984). **The second self: Computers and the human spirit**. Cambridge, Mass: MIT Press, 1984.

_____. (1986). **Computational Reticence: why women fear the intimate machine**. In: Cheris Kramarae (ed.), *Technology and Women's Voices*. New York: Pergamon Press, 1986.

_____. (1995). **Life on the screen: Identity in the age of Internet**. New York: Simon & Schuster, 1995.

_____. (1997). **Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century**. *Sociological Inquiry*, 67(1), 72-84, 1997.

_____. (2003). **Technology and human vulnerability**. *Harvard Business Review*, 81(9), p. 43-50, September 2003.

_____. (2011). **Alone Together. Why We Expect More From Technology and Less From Each Other**. New York: Basic Books, 2011.

