

**PSICANÁLISE E COMUNICAÇÃO.
A INTERNET E A REINVENÇÃO DE SI**

Christianne Otero

Este trabalho é resultado de uma recente pesquisa, feita com o incentivo da Faperj, cujo objetivo se reclinou sobre a tentativa de entendermos, inseridos que somos na cultura ocidental e atravessados pela teoria psicanalítica, como idéias se movem através de um mundo tecnológico sofisticado para dentro da cultura como um todo e, uma vez lá, como elas modelam o modo como as pessoas agem e pensam a respeito de si mesmas. O fenômeno da *Internet* e seu impacto na subjetividade é um território incógnito que requer pesquisa, uma vez que sua influência na construção das identidades pode ser de relevância significativa.

O novo é historicamente visto como objeto de desconfiança e de angústia pelo homem. Desde sempre o homem responde aquilo que lhe escapa com defesas que implicam desde a fuga até a realização do desejo de conquistá-lo. A resistência ao novo, ao desconhecido, desemboca 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 a violência.

Na contemporaneidade a tecnologia provoca sentimentos ambíguos no homem, que por um lado se sente atraído pelos *gadgets* tecnológicos e pelas novas vias de comunicação e sociabilidade, mas que por outro lado rechaça o novo e teme o desconhecido. Na pesquisa que realizamos sobre esse tema, nos ocupamos em colocar o foco nas benesses e nas alternativas relacionais e de sociabilidade oferecidas pela tecnologia computacional e pela internet. Embora o uso da tecnologia possa ter seu destino funesto, como, por exemplo, a criação da bomba atômica, decidimos perscrutar a positividade da revolução tecnológica. A razão da iniciativa de aprofundamento, na pesquisa, em como a *internet* participa na reinvenção do eu, repousa na hipótese de que a intimidade da relação do sujeito com as novas tecnologias as

tornam importantes participantes na constituição do eu (SHEN, 2001). 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*” (SHEN, 2001). Não vemos a questão como gostar ou não da tecnologia, ela está aí para ficar. A questão é utilizá-la de acordo com os nossos valores pessoais. Somos parceiros.

Vivemos na atualidade numa cultura muito diferente da anterior a invenção da *Internet*. Hoje, o computador é, muito além de ser apenas uma ferramenta. Pesquisas recentes demonstram que as novas tecnologias e suas realidades virtuais são participantes dinâmicos na maneira como o homem contemporâneo constrói a sua consciência de identidade. As novas tecnologias interagem com o sujeito e agem sobre ele. As experiências no universo paralelo proporcionado pelos mundos virtuais se revelam tão criativas quanto profundas (SHEN, 2001).

O universo paralelo introduzido na cultura através das tecnologias oferece ao sujeito a possibilidade de experimentar, ou seja, de simular na prática virtual, em um ambiente onde o sujeito não se expõe fisicamente, aspectos de si que a realidade física impede ou rejeita culturalmente. Será possível a reinvenção de aspectos de si através dos ambientes e das simulações virtuais?

A pesquisadora americana Sherry Turkle, psicóloga formada pela Harvard University e psicanalista discípula de Lacan, é atualmente professora em Estudos Sociais, Ciências e Tecnologia do MIT. Turkle focou grande parte dos temas de sua pesquisa na psicanálise e na cultura, e é referência mundial nos estudos sobre a influência da tecnologia nas relações humanas há mais de trinta anos. Segundo sua tese, a *internet* tornou-se um poderoso objeto que evoca o indivíduo a repensar a sua identidade; trata-se um objeto que encoraja as pessoas a reformar o sentido do eu em termos de janelas e vidas paralelas (TURKLE, 2004, p. 22). De

modo simultâneo é possível que o sujeito trabalhe em uma planilha de custos, escreva uma carta para um cliente e paralelamente experimente diferentes aspectos de si nos mundos virtuais, tudo através de janelas na tela de seu computador.

As novas portas de comunicação viabilizadas pela tecnologia computacional podem ser aliadas do homem, mas também transmitir a sensação ilusória de companheirismo. Sem as verdadeiras demandas de uma amizade, que envolvem intimidade, enfrentamento e negociação, os ambientes virtuais podem servir de campo de experimentação, mas não substituem a experiência física. As demandas e as conseqüências que o mundo real exhibe não são as mesmas as do ambiente virtual. Neste as necessidades de enfrentamento e de sociabilidade assumem um caráter tênue, onde a possibilidade de fuga é imensamente maior.

Ao realizar essa pesquisa esbarramos em outra peculiaridade do mundo tecnológico: os companheiros robotizados. Vemos hoje nos Estados Unidos e no Japão o surgimento e a crescente popularidade de robôs que servem de companhia para idosos, para pessoas solitárias ou enfermas, inclusive para crianças. Neste caso estamos diante de um relacionamento que não é de uma pessoa com outra através de uma máquina, mas de um relacionamento afetivo diretamente com um robô, que traz conforto, que faz companhia e que até de certa forma demonstra afeto pelo humano (SHEN 2001). Como esse tipo de vínculo pode afetar o psiquismo?

Os mundos virtuais introduzem o indivíduo em um espaço onde é possível navegar, conversar, construir casas e relacionamentos. Nesses locais, a pessoa pode se apresentar como um personagem e se manter no anonimato, num ambiente onde ela pode representar um papel que esteja muito perto ou até muito distante do seu verdadeiro eu, conforme o seu desejo. Nesses domínios as projeções do eu estão engajadas em um contexto pós-moderno. A autoria desses domínios é dos próprios jogadores; cada grupo estabelece horizontalmente o

modo de sociabilidade dentre os residentes. Seria o mundo virtual um exemplo de um grupo sem líder?

O engajamento com a tecnologia computacional facilita uma série de “segundas chances” para os indivíduos trabalharem e elaborarem questões pessoais não resolvidas. De fato, ao elaborar 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 ambiente virtual o sujeito está mais protegido de suas investidas; ele não se expõe diretamente e não corre os riscos legais de ser punido pelos seus atos. 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 identidade no mundo físico.

Sabemos que o processo de constituição do eu é dinâmico e mutável, no entanto temos condição de supor que grande parte desse conteúdo introjetado é estrangeiro ao próprio sujeito, uma vez que é inconsciente. O imaginário diz respeito ao campo das imagens especulares – da constituição narcísica do eu - e o simbólico é o registro que constitui, propriamente, o sujeito da falta. A reinvenção de si só será possível se o sujeito estiver marcado pela falta. O sujeito na internet só poderá se reinventar se estiver marcado pela falta, caso contrário vai apenas imitar o outro – os amigos do mundo virtual – e continuará delirando imaginariamente enquanto navega na internet. (LACAN, 1998a.)

O território virtual pode ser um terreno favorável para a experimentação do desejo e da fantasia, componentes da constituição do eu e da formação de laços sociais. Portanto, podemos nos voltar para o estudo dos mundos virtuais munidos de um instrumental psicanalítico muito apurado. Os mundos virtuais, em geral, são grupamentos sem a presença de um líder explícito, onde as regras são construídas horizontalmente, entre os participantes.

Segundo a tese de Sherry Turkle, os *MUDs* (Domínios de multiusuários) são um novo ambiente onde é possível construir e reinventar o eu. De fato, eles podem facilitar a reinvenção, mas por outro lado pode alienar o sujeito, tudo dependerá dos novos tipos de laços sociais que surgirão. A reinvenção só acontece quando os ideais imediatistas do mundo atual não se sobrepõe aos movimentos pulsionais, as intensidades e paixões dos sujeitos, na intenção de apagá-los para supostamente elidir o “mal-estar” constitutivo da cultura.

O mundo virtual é um fenômeno novo com impacto psicocultural, social e econômico que exige um olhar atento da psicanálise. Até mesmo porque, na *internet*, o jogo das identificações, as quais o sujeito está condenado no trabalho de constituição de si mesmo, é extremamente explícito. Freud (1996) mostrou que o sujeito do inconsciente é o lócus de uma impossível identidade, na medida em que a idéia de inconsciente implica na divisão do Eu (*Ichspaltung*) e Lacan (1998b.) considerou esta idéia a mais decisiva para a psicanálise, na medida em que fez conhecer a excentricidade radical de si a si mesmo com a qual o homem se enfrenta. É preciso enfatizar que se a psicanálise sustenta que o sujeito é efeito de identificações, ela obviamente tem melhor do que qualquer outra disciplina, algo a dizer sobre os espaços virtuais nos quais é possível que cada um mostre diferentes aspectos de si mesmo. 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 experiências humanas que produz a vida online, 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.

As redes sociais são mais um nicho virtual que transformou o conceito de comunicação: as informações circulam de forma incrivelmente rápida! “Jovens na Tunísia e no Egito, armados com Facebook, se levantam para demonstrar o poder libertador da mídia social. Oops!” Essa afirmação, feita pelo jornalista americano Roger Cohen em matéria

publicada no jornal *The New York Times* fala, de forma direta, o que está representando a força de mobilização das redes sociais, que estão demonstrando serem capazes de promover uma revolução em rumo à democratização em sociedades que antes não tinham direito à fala. Se quisermos libertar uma sociedade basta dar-lhes a internet? Pode não bastar, mas por certo, a liberdade de conectar-se é uma poderosa ferramenta de libertação.

Outro exemplo do poder de mobilização das redes sociais foi o evento TED, que surgiu em 1984 como uma conferência anual na Califórnia que reúne pensadores de diversas partes do mundo para falar de suas experiências e idéias nas áreas de tecnologia, entretenimento, design, ciência e negócios, pensando na transformação da sociedade, com o lema “idéias que merecem ser espalhadas”. Em fevereiro de 2011 o evento desembarcou no Rio de Janeiro, e entre os destaques citamos o projeto "Queremos", onde um grupo de rapazes decidiu dividir com os fãs os custos de shows. A cada show, um burburinho é criado através das redes sociais e desta forma o público é atraído. Alguns se engajam e bancam o evento e a venda dos ingressos se inicia ao público. Quando o valor do investimento inicial é alcançado, os que inicialmente investiram são reembolsados. O primeiro evento realizado pelo grupo foi um grande sucesso: após a realização, o líder da banda trazido pelo “Queremos” deu uma entrevista publicada no *You Tube* dizendo que estava lisonjeado, que aquele teria sido um dos shows mais gratificantes e que a iniciativa popular de trazer uma banda a partir da vontade das pessoas era emocionante.

A *Internet* por certo mudou a sociedade. A facilidade que uma pessoa tem hoje de se juntar a comunidades online ampliou de forma marcante o que existe disponível para a psique humana. A reinvenção da própria satisfação pode encontrar no mundo virtual um aliado. De fato, a internet é um lugar autêntico tanto para a atuação quanto para a elaboração. Existe a possibilidade de haver mudanças genuínas, mas também há espaço para a repetição improdutiva. Pode haver crescimento pessoal e mudanças subjetivas, mas isso não é

garantido a todos e nem em todas as circunstâncias (TURKLE 1995). O sujeito contemporâneo conta com recursos tecnológicos para lhe auxiliar nessa busca através de interações com a máquina, uma entidade que passou a constituir uma nova via na reinvenção de aspectos de si, na constituição de uma vida que pode ser construída em parte e ao mesmo tempo filtrada pelas telas de um computador. Nossa hipótese é a de que empreender uma leitura psicanalítica sobre as comunidades sociais, significa abrir 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 (LACAN, 1998b.).

BIBLIOGRAFIA

FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 2006.

LACAN, J. O estádio do espelho como formador da função do eu. In: **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998a.

_____. Função e Campo da fala e da Linguagem em psicanálise In: **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998b.

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

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

_____. (2004). **Whither Psychoanalysis in Computer Culture?** *Psychoanalytic Psychology*, 2004. Vol. 21. No. 1, 16-30. The Educational Publishing Foundation.

SOBRE A AUTORA

Christianne Otero. Jornalista, tradutora e intérprete, estudante no 10º período de graduação em Psicologia pela Universidade Veiga de Almeida, psicanalista em exercício no S.P.A da Universidade Veiga de Almeida, bolsista da Faperj e participante do Projeto de Iniciação Científica da UVA/RJ.