

**UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO
GRANDE DO SUL-UNIJUÍ**

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES E EDUCAÇÃO

CURSO DE PSICOLOGIA

FRANCIELE MOSER BACH

**ENTRE A REALIDADE E A VIRTUALIDADE:
O SUJEITO NO CIBERESPAÇO**

SANTA ROSA

2014

FRANCIELE MOSER BACH

**ENTRE A REALIDADE E A VIRTUALIDADE:
O SUJEITO NO CIBERESPAÇO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Psicologia da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, como requisito parcial para conclusão do curso de Bacharel em Psicologia.

ORIENTADORA: LUCIANE GHELLER VERONESE

SANTA ROSA

2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, João e Clarice, e também aos meus irmãos, Fernando e Mariane, por todo apoio que me deram durante este percurso de formação.

A Henrique, por ser meu companheiro já há tantos anos, dividindo as alegrias e percalços que a vida nos apresenta.

Aos professores, por transmitirem mais que conteúdos: também sua experiência e desejo de ensinar.

Aos colegas, com os quais compartilhei tantos momentos durante esta caminhada.

“Quem tem olhos para ver e ouvidos para ouvir fica convencido de que os mortais não conseguem guardar nenhum segredo. Aqueles cujos lábios calam denunciam-se com as pontas dos dedos; a denúncia lhes sai por todos os poros.”

Sigmund Freud

RESUMO

Este trabalho investiga que alterações sociais e subjetivas estão sendo produzidas na atualidade a partir do surgimento e disseminação das tecnologias de comunicação e informação (TCIs), e principalmente das vivências no espaço virtual. Para analisar essa questão, inicialmente é feita uma retomada do percurso histórico dessas tecnologias, bem como uma discussão sobre a relação existente entre a realidade e a virtualidade. Após, investigamos como o contato com o espaço virtual durante a infância e a adolescência pode estar afetando o percurso constitutivo do sujeito e produzindo efeitos sobre a subjetividade. Veremos que várias são as possibilidades que se abrem a partir do contato do sujeito com o ambiente virtual, proporcionando modalidades de experiências com características diferenciadas, que podem ser, por um lado, propiciadoras de uma fixação no uso das tecnologias e de empobrecimento simbólico, mas, por outro, também podem viabilizar aberturas subjetivas e ampliar o campo de experiência através das interações e produções no ambiente em rede.

PALAVRAS-CHAVES: Tecnologia; virtualidade; sujeito; subjetividade.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E SUAS IMPLICAÇÕES.....	8
1.1 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	11
1.2 CIBERESPAÇO	15
1.3 O VIRTUAL	18
1.4 ENTRE A REALIDADE E O VIRTUAL.....	20
2. O SUJEITO E SUAS RELAÇÕES COM AS TECNOLOGIAS	26
2.1 A CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO PSÍQUICO.....	27
2.2 INFÂNCIA E VIRTUALIDADE	35
2.3 O VIRTUAL E A PASSAGEM ADOLESCENTE	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55

INTRODUÇÃO

A valorização da técnica que ocorre principalmente a partir dos tempos modernos está atrelada a uma nova concepção de ciência, não mais voltada a um saber contemplativo como na antiguidade e, sim, a um saber que pode ser aplicado e transformar o mundo.

Ao longo da história pode-se perceber como o surgimento de inovações tecnológicas implica em transformações sociais e culturais. Atualmente, uma série de tecnologias – como os aparelhos eletrônicos, os computadores e as redes de comunicação - tem modificado o modo de vida das pessoas e a própria organização social. Observa-se que o uso de tecnologias digitais está presente em diversos setores da vida humana, sendo utilizadas no trabalho, no comércio, nas áreas educativas, para o lazer, para a comunicação, entre outros usos. A disseminação das tecnologias no ambiente cotidiano traz consigo alterações no modo de viver e pensar a realidade.

Entre estas novidades tecnológicas está o surgimento do ciberespaço, o qual se refere a um novo meio de comunicação possibilitado pela interconexão mundial dos computadores. Através desse novo meio há a criação de um espaço entendido como virtual, e assim várias esferas da vida podem adquirir essa qualificação (por exemplo: relacionamentos virtuais, comércio virtual, comunidades virtuais). Desde então, as pessoas podem estar conectadas a esta rede de computadores (*online*) ou desconectadas (*off-line*). As pesquisas demonstram que as pessoas estão cada vez mais conectadas, de modo que esta virtualidade vem permeando a própria realidade cotidiana.

A emergência do ciberespaço tem sido relacionada à ideia de virtualidade, que é por vezes entendida como o âmbito do falso e do fantasioso – e em oposição à realidade, mas que ao mesmo tempo tem trazido consigo implicações sociais e culturais efetivas, não ficando, portanto, restritas ao âmbito virtual. Ao considerarmos isso, esse trabalho pretende problematizar a atuação e experiência humana no ciberespaço, buscando compreender de que maneira o sujeito se situa nessa aparente fronteira entre realidade e virtualidade, e como essas experiências afetam sua subjetividade.

Como veremos no primeiro capítulo, a emergência de inovações tecnológicas produz mudanças na sociedade, afetando os comportamentos, hábitos e formas de viver das pessoas, mas, além disso, pode também proporcionar modificações com efeitos mais profundos, alterando a subjetividade dos sujeitos envolvidos. Cabe então investigar quais alterações

estariam sendo produzidas na atualidade a partir do surgimento e disseminação das tecnologias de comunicação e informação (TCIs), e principalmente das vivências no espaço virtual. Para tal, será feita inicialmente uma retomada histórica acerca do advento das TCIs, bem como a apresentação de dados estatísticos recentes que nos possibilitem ter uma noção mais precisa sobre a presença e uso dessas tecnologias na realidade brasileira. Buscamos também ampliar o entendimento sobre os conceitos de ciberespaço e virtual, explicitando aquilo que os caracteriza, o que será essencial para a compreensão da relação existente entre a realidade e a virtualidade.

No segundo capítulo, revisa-se a perspectiva psicanalítica acerca da constituição psíquica do sujeito, o que nos mostrará que as experiências iniciais da vida são de extrema importância para a vida adulta. Desse modo, buscaremos investigar como o contato com o espaço virtual durante a infância e a adolescência pode estar afetando esse percurso constitutivo e produzindo efeitos sobre a subjetividade. Veremos que as TCIs dão abertura a uma variedade ampla de usos, e que cada um deles refletirá suas particularidades na relação com o sujeito, propiciando qualidades de experiências diferentes.

A pesquisa examina os efeitos indiretos causados pelo surgimento das TCIs na sociedade, ou seja, as alterações amplas que são introduzidas na vida social e que incidem sobre as pessoas independentemente de estas terem tido um contato direto com essas tecnologias. No entanto, o foco será investigar os efeitos diretos, isto é, aqueles que se produzem a partir da interação dos usuários com as TCIs e, mais especificamente, com os espaços virtuais que elas geram.

Ao longo deste trabalho serão analisadas noções de autores de campos conceituais distintos, tais como a psicanálise, a psicologia, a filosofia e a sociologia. Considerando isso, procuramos respeitar as fronteiras que esses campos colocam, mas também buscar os pontos de intersecção entre eles, de modo a produzir articulações teóricas.

Através de busca na literatura atual, constata-se que o tema a ser desenvolvido neste trabalho, a partir do enfoque em que foi proposta a pesquisa, ainda carece de reflexões. Portanto, esta investigação poderá contribuir no sentido de possibilitar um aumento no conhecimento e compreensão desse tema do ponto de vista social e acadêmico. Ao percebermos também o quanto o uso destas tecnologias tem sido incorporado no contexto sociocultural, vemos que o profissional da Psicologia poderá se deparar em seu trabalho com questões relativas aos efeitos subjetivos decorrentes destas vivências no ciberespaço. As reflexões que serão feitas nesta pesquisa poderão ajudar este profissional a compreender o valor das experiências virtuais e como estas podem afetar a subjetividade.

1. INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E SUAS IMPLICAÇÕES

O surgimento de novas tecnologias pode trazer consigo importantes implicações sociais e culturais, introduzindo transformações na vida das pessoas. O que fica mais evidente em um primeiro momento são as mudanças que surgem nos comportamentos e hábitos dos indivíduos, no entanto, é possível que tais modificações produzam efeitos mais profundos, alterando a subjetividade dos sujeitos envolvidos.

Podemos pensar, por exemplo, nas inúmeras modificações que acompanharam a descoberta da eletricidade, proporcionando o uso e disseminação de tecnologias que são hoje comuns em grande parte do planeta, tais como geladeira, chuveiro elétrico, lâmpada, televisão, entre outras. Apenas com estes exemplos já se consegue perceber o quanto se modificou o modo de vida da população entre o antes e o depois destas tecnologias, em aspectos tão diversos como a conservação dos alimentos, hábitos de higiene, iluminação, lazer e informação.

Desse modo, percebe-se que uma inovação tecnológica pode trazer impactos profundos para vários setores da vida social e pessoal de milhões de indivíduos ao redor do mundo. No que diz respeito ao surgimento do computador e da Internet, vemos que estes têm produzido efeitos amplos na sociedade, mesmo para aqueles que jamais usaram um computador. Considerando reflexões trazidas por Nicolaci-da-Costa (2002a), vemos que esses impactos podem ser divididos em dois tipos principais: os impactos diretos, propiciados pela interação dos usuários com a rede de computadores; e os impactos indiretos, que atingem tanto os usuários da rede, quanto pessoas que jamais tenham tido qualquer contato direto com o computador e a Internet. Assim, mesmo quem não teve experiência direta com essas tecnologias acaba sendo afetado, por encontrar-se num contexto que também é construído a partir das alterações que elas produzem em vários setores sociais, como no mercado de trabalho, na circulação do capital, na educação, entre outras.

Para Nicolaci-da-Costa (2002a) são facilmente perceptíveis as alterações comportamentais e cotidianas decorrentes do desenvolvimento de inovações tecnológicas. A dificuldade estaria em perceber os impactos profundos que causam nos humanos a elas expostos, transformando o modo como percebemos, pensamos e organizamos a realidade externa e interna.

Ideias semelhantes são expressas por Levy (1999), o qual compreende que o modo como o ser humano se relaciona com o mundo e o compreende está ligado ao suporte material que o ajuda a transformar e viver a realidade. Segundo Levy “é impossível separar o humano

de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo” (LEVY, 1999, p. 22). Assim, a criação de uma tecnologia está sempre ligada aos atores humanos, são estes que vão inventar, produzir, utilizar e interpretar de diferentes formas as técnicas.

Percebe-se que “uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas” (LEVY, 1999, p. 22). Sendo assim, a presença de uma tecnologia não determina o uso que é feito dela, apenas abre possibilidades, cabendo tal escolha ao ser humano. “Dizer que a técnica condiciona significa dizer que abre algumas possibilidades, que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença. Mas muitas possibilidades são abertas, e nem todas serão aproveitadas” (LEVY, 1999, p. 25). Portanto, uma técnica não é boa nem má em si mesma, isso dependerá do contexto em que surge, do uso que será feito dela e dos pontos de vista daqueles que a utilizam. Por outro lado, também não é neutra, pois traz consigo implicações sociais. Segundo Levy “nem a salvação nem a perdição residem na técnica. Sempre ambivalentes, as técnicas projetam no mundo material nossas emoções, intenções e projetos. Os instrumentos que construímos nos dão poderes, mas coletivamente responsáveis, a escolha está em nossas mãos” (LEVY, 1999, p. 16-17). A posição do ser humano em relação à técnica não é a de passividade e exterioridade, pois, na medida em que esta não tem vida própria, o sentido que vir a possuir dependerá daqueles que a utilizam.

A fim de compreender melhor as consequências psicológicas das novas tecnologias, Nicolaci-da-Costa (2002a) se propõe a aprender com o passado. A autora faz uma comparação entre as transformações sociais e subjetivas resultantes da Revolução Industrial (séculos XVIII e XIX) e aquelas decorrentes da Revolução das Tecnologias da Informação – com destaque para o papel da Internet (final do século XX e início do século XXI). Segundo a mesma, essas duas revoluções introduziram uma descontinuidade com os modos de vida precedentes, afetando as bases da economia, sociedade e cultura e, desse modo, provocando mudanças radicais na vida de seus contemporâneos. Ambas têm em comum o fato de gerarem novos espaços de vida, mudanças nos estilos de agir, viver e ser dos indivíduos, bem como a disseminação de vocábulos (novos ou ressignificados) que possam exprimir essa nova forma de viver e pensar.

No que diz respeito à geração de novos espaços, vemos que a Revolução da Internet, conforme denomina a autora (NICOLACI-DA-COSTA, 2002a), tem produzido resultados semelhantes àqueles da Revolução Industrial. Esta havia provocado o surgimento de grandes espaços urbano-industriais. A revolução contemporânea, por sua vez, possibilitou o

surgimento do espaço gerado pela rede de computadores, o qual vários estudiosos denominam de ciberespaço¹.

Além disso, ambos os momentos históricos promoveram a criação de um novo vocabulário, capaz de dar conta das inovações que foram sendo introduzidas no cotidiano, representando novos conceitos, conflitos, valores, entre outros. No contexto industrial e urbano, surgiram vocábulos como inconsciente, neurose, superego, que testemunham a necessidade de criar termos capazes de nomear a vida interna que ia se esboçando. Fenômeno semelhante acontece com a Revolução das Tecnologias de Informação, que tem introduzido em nosso cotidiano novos conceitos e expressões, tais como: ciberespaço, realidade virtual, spam, e-mail, entre muitos outros (NICOLACI-DA-COSTA, 2002a).

Os novos espaços urbanos decorrentes da Revolução Industrial introduziram elementos novos na vida dos indivíduos da época, alterando estilos de agir e de ser, tais como: separação entre as esferas do público e do privado, isolamento, pontualidade. Além disso, se comparado com o período feudal, percebe-se que a sociedade industrial deu maior liberdade aos indivíduos, o que levou a uma nova organização subjetiva. Autores como Sigmund Freud analisaram esse fenômeno, o qual compreendeu, por exemplo, que a instância superegóica foi erigida como um controle interno do desejo individual, no lugar do controle externo que existia antes na comunidade feudal (NICOLACI-DA-COSTA, 2002a).

A primeira constatação a que se chega quando se examina o que já foi produzido sobre a Revolução da Internet é a de que a história se repete. Tal como aconteceu antes, as novas formas de organização social (virtual e em rede) e o novo espaço (imaginário porém vivido como concreto) geraram (e ainda vêm gerando) alterações não somente nos comportamentos, mas também na constituição psíquica dos homens, mulheres e crianças dos nossos dias. (NICOLACI-DA-COSTA, 2002a, 197).

Sendo assim, percebe-se que o surgimento de novas tecnologias pode ser responsável pelo surgimento de alterações comportamentais e no psiquismo. Como aponta Nicolaci-da-Costa (2002a), essa organização subjetiva que está emergindo apresenta características que ainda são desconhecidas. Este trabalho pretende colaborar na investigação acerca dessas transformações subjetivas, sobretudo as decorrentes da experiência no ciberespaço, mas para tal é necessário antes compreendermos um pouco mais sobre as transformações sociais que foram introduzidas e possibilitadas pelas tecnologias de informação e comunicação, revendo também a sua história.

1 Conceito que será aprofundado em um subcapítulo posterior.

1.1 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Castells (1999) apresenta uma definição abrangente sobre as tecnologias da informação e comunicação, incluindo entre estas não apenas o conjunto de tecnologias em microeletrônica, computação, telecomunicações/rádiodifusão, optoeletrônica, como também a engenharia genética e seu crescente conjunto de desenvolvimentos e aplicações. Segundo o autor, esta inclusão se deve não só porque a engenharia genética tem seu enfoque na decodificação, manipulação e reprogramação de códigos de informação da matéria viva, mas também devido à convergência e interações que podem ser observadas entre a biologia, a eletrônica e a informática, em aspectos como aplicações, materiais e abordagem conceitual. (CASTELLS, 1999, p. 67).

O surgimento dos primeiros computadores ocorreu na Inglaterra e nos Estados Unidos em 1945, tendo servido nesse primeiro momento para fins de cálculos científicos, para fornecer estatísticas ao Estado e grandes empresas ou a tarefas de gerenciamento (LEVY, 1999, p. 31). Para se ter uma ideia, o primeiro computador eletrônico para uso geral, desenvolvido em 1946, denominado de ENIAC (Eletronic Numerical Integrator and Calculator/ Calculadora e Integrador Numérico Eletrônico) pesava cerca de 30 toneladas, foi construído sobre estruturas metálicas com 2,75 metros de altura, possuía 70 mil resistores e 18 mil válvulas a vácuo, ocupando a área de um ginásio esportivo (CASTELLS, 1999, p. 78-79). Assim, os primeiros computadores eram grandes máquinas de calcular com acesso geralmente limitado aos cientistas.

Essa realidade começa a se modificar a partir dos anos 70, quando o desenvolvimento do microprocessador possibilita a redução do tamanho e preços dos computadores, acarretando transformações em processos econômicos e sociais, tais como a automação da produção industrial. Desde então a procura por ganhos de produtividade faz uso de aparelhos eletrônicos, computadores e redes de comunicação, os quais vêm se disseminando cada vez mais no conjunto das atividades econômicas (LEVY, 1999, p. 31).

Conforme Castells (1999, p. 79) “o advento do microprocessador em 1971, com a capacidade de incluir um computador em um chip, pôs o mundo da eletrônica e, sem dúvida, o próprio mundo, de pernas para o ar”. Tal afirmação nos demonstra o caráter revolucionário desta tecnologia, que possibilita a instalação da capacidade de processar informações em todos os lugares. A miniaturização, a maior especialização e a queda dos preços dos *chips* ao longo do tempo possibilitaram sua utilização em máquinas de rotina diária, tais como lavadoras, forno de micro-ondas e automóveis (CASTELLS, 1999, p. 78).

Castells (1999, p. 91) aponta que a revolução da tecnologia da informação iniciou-se, sobretudo, na década de 70, período em que foram desenvolvidas tecnologias que representaram um salto qualitativo na difusão da tecnologia em aplicações comerciais e civis, por tornarem mais acessíveis e com custos menores, ao mesmo tempo em que aumentava sua qualidade. Entre estas tecnologias destacamos: a invenção do microprocessador, em 1971; a invenção do microcomputador, em 1975, sendo o primeiro produto comercial de sucesso, o Apple II, idealizado pelos jovens Steve Wozniak e Steve Jobs, e introduzido em 1977; também neste período, era fundada a Microsoft pelos jovens Bill Gates e Paul Allen, começando a produzir sistemas operacionais para microcomputadores.

Um movimento social iniciado por jovens californianos na década de setenta, através da invenção do computador pessoal, possibilita que as inovações técnicas escapem de seu uso apenas comercial e científico, passando também a ter um uso pessoal e às mãos de uma parcela crescente da população (LEVY, 1993, p. 43) (LEVY, 1999, p.31). Assim, a informática pessoal não ocorre por decisão do governo ou das empresas, tampouco foi dependente dos grandes fabricantes da área, mas sim é decorrente desse movimento social que busca a reapropriação favorável aos indivíduos da tecnologia que até então era monopolizada pelas instituições burocráticas, o que possibilita a transformação da informática em um meio de massa para a criação, comunicação e simulação (LEVY, 1999, p. 125), (LEVY, 1993, 101). Na transição dos anos 80 para os anos 90, um movimento sociocultural, que tem como atores jovens metropolitanos cultos, inicia o crescimento da comunicação baseada na informática, isto é, faz uso das tecnologias digitais existentes para a criação de um novo espaço de comunicação e sociabilidade, de troca de informações e conhecimentos. Assim, as redes de computadores que se formaram desde o final dos anos 70 vão se juntando umas as outras, havendo um crescimento exponencial do número de pessoas e computadores conectados a esta rede, o que toma rapidamente uma dimensão mundial e origina o que hoje conhecemos por ciberespaço (LEVY, 1999, p. 32; 125).

A leitura apresentada por Castells (1999) desse momento histórico, mostra-nos que não podemos esquecer o papel desempenhado pelo governo no estágio de formação da revolução da tecnologia de informação, através do financiamento e patrocínio a instituições ligadas ao desenvolvimento de tecnologias. No que diz respeito à criação da Internet, por exemplo, o autor afirma que esta foi consequência de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, bem como iniciativa e inovação tecnológica contracultural (CASTELLS, 1999, p. 82). Assim, o autor relata que a Internet teve sua origem, na década de 1960, ligada à Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos

Estados Unidos (ARPA), quando seus membros buscavam um meio de impedir a tomada ou destruição do sistema norte-americano de comunicação pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear. A intenção era a criação de uma rede de comunicação que não pudesse ser controlada a partir de nenhum centro, composta por milhares de redes de computadores autônomos com várias maneiras de conexão, capaz de enviar mensagens que poderiam ser remontadas em qualquer ponto da rede. Desse modo, a primeira rede de computadores, que se chamava ARPANET, rede estabelecida pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos e que entrou em funcionamento em 1969, veio a se tornar a base de uma rede de comunicação global composta de milhares de redes de computadores (CASTELLS, 1999, p. 44; 82).

Em paralelo com o trabalho realizados pelos cientistas e governo, surgiu nos Estados Unidos uma contracultura de crescimento descontrolado, cujos pioneiros levaram a algumas descobertas tecnológicas, tais como o *modem*. Segundo Castells, o modem foi inventado por dois jovens, Ward Christensen e Randy Suess, em 1978, sendo que “em 1979, divulgaram o protocolo *XModem*, que permitia a transferência direta de arquivos entre computadores, sem passar por um sistema principal” (CASTELLS, 1999, p. 86). Eles fizeram a distribuição gratuita desta tecnologia, com o intuito de espalhar o máximo possível sua capacidade de comunicação. Desse modo, as redes de computadores que não faziam parte da ARPANET (inicialmente reservada às universidades científicas de elite) descobriram um meio de se comunicarem entre si por conta própria.

Assim, percebe-se que, de acordo com a perspectiva de Castells (1999), vários elementos são necessários para que novas tecnologias de informação sejam desenvolvidas e prosperem. O desenvolvimento de novas tecnologias não pode ser considerado uma ocorrência isolada, pois reflete todo um contexto institucional e industrial específico; um determinado estágio de conhecimento; disponibilidade de definição e resolução de problemas técnicos; determinada mentalidade econômica; a capacidade de comunicação de experiências, de modo cumulativo, por parte de fabricantes e usuários, os quais aprendem ‘usando e fazendo’ (CASTELLS, 1999, p. 73). Não por acaso, a revolução tecnológica recente acontece em um momento histórico de reestruturação global do capitalismo, servindo aí como uma ferramenta básica.

Esse olhar em uma perspectiva social e histórica possibilita situarmos de modo mais claro o desenvolvimento das tecnologias em um contexto específico, percebendo a existência de fatores que podem impulsioná-lo ou atravancá-lo, bem como compreendendo, desse modo, todo o percurso necessário para se chegar à atual difusão das tecnologias da informação na sociedade.

Essa propagação, observável em nosso cotidiano, também é evidenciada por dados estatísticos. A Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil (TIC Domicílios e Empresas) revela que houve crescimento no acesso ao computador nos domicílios brasileiros: a proporção passou de 35% em 2010 para 45% em 2011, chegando em 2012 a 46% dos domicílios. A pesquisa também revela que 27% dos domicílios possuem acesso à Internet em 2010, número que sobe para 38% em 2011 e 40% em 2012; desse modo, desde o ano de 2008 até 2012, observa-se um crescimento de 22% do acesso à Internet nos domicílios.

Segundo a pesquisa “a crescente presença das tecnologias móveis nos domicílios indica uma tendência à mobilidade no Brasil, realidade já consolidada em muitos países. Isso pode ser verificado pelo aumento do acesso à Internet por banda larga móvel, pela crescente participação dos computadores portáteis e também pela alta penetração do celular na população brasileira.” (TIC Domicílios e Empresas, 2011, p. 153). Ao investigar o tipo de computadores utilizados, por exemplo, a pesquisa revela um aumento no número de computadores portáteis (notebook, netbook, laptop, tablets) e redução dos computadores de mesa: em 2008, entre os domicílios que possuem computador, 10% dos lares possuía um computador portátil, em 2011 esse número cresceu para 39% dos lares, e em 2012 passou para 50% dos domicílios. No que diz respeito ao telefone celular, em 2011, 76% dos brasileiros declararam possuir um aparelho celular, em 2012 a pesquisa aponta que eles estão presentes em 88% dos domicílios brasileiros. Além disso, há um aumento significativo do uso da Internet pelo celular entre 2010 e 2012, demonstrando que se trata de um serviço que vem se integrando cada vez mais no cotidiano das pessoas: a porcentagem, em 2010, era de 5%, em 2011 sobe para 17%, e em 2012 é de 24% (TIC Domicílios e Empresas, 2011 e TIC Domicílios e Empresas, 2012).

Além disso, esta pesquisa busca caracterizar o perfil de uso da Internet pelo brasileiro, demonstrando as principais atividades realizadas, que são:

- Comunicação: enviar e receber e-mail (78%), enviar mensagens instantâneas (72%) e participar de sites de relacionamento (69%). Conversar por voz em programas como Skype (23%), usar microblog como, por exemplo, Twitter (22%), criar e/ou atualizar blogs ou sites (15%) e participar de listas de discussão ou fóruns (14%) (TIC Domicílios e Empresas, 2011, p. 163).
- Procura de informações e serviços: A procura por produtos e serviços (65%), ultrapassou diversão e entretenimento (61%). Dentro dessa categoria, situa-se a procura de informações sobre viagens e acomodações (36%), visitas a sites de

enciclopédia virtual (39%) e a dicionários gratuitos (35%) (TIC Domicílios e Empresas, 2011, p. 164).

- Lazer: O uso da Internet com fins de lazer é mais comum entre os homens (88%) do que entre as mulheres (81%), sendo a atividade de lazer mais realizada assistir a filmes ou vídeos em sites como o YouTube (58%). O download de músicas foi feito por 51% dos usuários e o de filmes, por 33%. A leitura de jornais e revistas foi realizada por 45% dos brasileiros que acessam a rede (TIC Domicílios e Empresas, 2011, p. 164).

A pesquisa TIC Domicílios e Empresas realizada em 2012, no que se refere às atividades mais populares entre os usuários de Internet, seguiu a tendência do ano anterior, demonstrando um perfil semelhante de uso, ou seja, as principais atividades realizadas ainda são a comunicação, a busca de informações e serviços, e o lazer.

A partir desses dados, podemos observar que tem ocorrido uma contínua expansão no uso de computadores e Internet pela população. Apesar disso, não é possível esquecer que ainda existem grandes desigualdades no acesso às tecnologias de informação e comunicação, que em nosso país expressam-se, sobretudo, através de disparidades entre classes sociais, entre as áreas urbanas e rurais, e entre as diferentes regiões geográficas do país. Em relação aos vários pontos analisados pela pesquisa TIC Domicílios e Empresas 2012, é possível afirmar, de modo geral, que a posse de computador e o uso de Internet são maiores entre as classes sociais com maior faixa de renda; apresenta menores porcentagens nas regiões Norte e Nordeste, bem como nas áreas rurais.

Como vimos anteriormente, um dos aspectos ligados à revolução tecnológica diz respeito à criação de um novo vocabulário. Ao ter em vista compreender as transformações causadas pela experiência virtual na constituição da subjetividade, cabe primeiro questionar: “a que se refere o espaço virtual?”, “e o que é o “ciberespaço?”. Desse modo, a seguir são trabalhados os conceitos de ‘ciberespaço’ e ‘virtual’, termos cuja compreensão é essencial para pensar as questões que se propõe esse trabalho.

1.2 CIBERESPAÇO

A invenção do neologismo “ciberespaço” se deu em 1984 por William Gibson, no romance de ficção científica *Neuromancer*, sendo no livro utilizado para designar o universo

de redes digitais. O termo foi logo assimilado pelos usuários e criadores de redes digitais, e a partir daí se difunde (LEVY, 1999, 92).

O ciberespaço tem sido definido como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LEVY, 1999, p.17). O termo é usado para especificar não somente o aspecto material da comunicação digital, referindo-se inclusive ao universo de informações que essa infraestrutura abriga, como também aos seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LEVY, 1999, p.17). Em outra definição entende-se que o conceito de ciberespaço diria respeito “a uma estrutura virtual transnacional de comunicação interativa”, interação que se daria em “tempo real, multimídia ou não, que permite a realização de trocas (personalizadas) com alteridades virtuais (humanas ou artificial-inteligentes)” (TRIVINHO, 2000, p. 180). Desse termo deriva “cibercultura”, o qual vem designar “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p.17).

Decorrente de movimentos sociais que dão novo uso à rede telefônica e ao computador pessoal, o ciberespaço surge como “prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte do mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir” (LEVY, 1999, p. 126).

Segundo Levy (1999, p. 127) três foram os princípios orientadores do crescimento inicial do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

A interconexão, tal como surge com a cibercultura, refere-se à concepção de que estar conectado é sempre preferível ao isolamento e tem como horizonte técnico a busca pela comunicação universal. Conforme Levy (1999, p. 127) “cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira, deve possuir um endereço na internet”. A cultura que surge com o ciberespaço faz pensar numa “civilização da telepresença generalizada”, pois essa tendência à interconexão traz consigo modificações na percepção das fronteiras e na própria noção que temos do espaço, passando este a se apresentar em sua totalidade como um canal interativo (LEVY, 1999, p. 127).

O segundo princípio diz respeito à construção de comunidades virtuais, tendo como base a interconexão e centros de interesse comum, e edificando-se através de um processo de cooperação e troca. As comunidades virtuais fazem surgir um novo tipo de laço social, pois

possibilitam a criação de contato efetivo entre grupos humanos que eram somente potenciais antes da emergência do ciberespaço (LEVY, 1999, p. 127-130).

O terceiro princípio, a inteligência coletiva, concerne à possibilidade de colocar em sinergia os conhecimentos, as imaginações, as energias espirituais daqueles que estão conectados ao ciberespaço (LEVY, 1999, p. 131).

Esses três princípios constituem aspectos de um universal por contato que tem continuamente se expandido. Há um crescimento constante de pessoas e computadores interconectados, bem como no número de informações que circula no ciberespaço, os quais vão construindo esse universo indeterminado, em que cada um pode ser emissor e produtor, influenciando na reorganização de parte da conectividade global. Levy (1999, p. 111) postula a concepção de um universal sem totalidade, que seria a essência da cibercultura. Para a compreensão desse conceito é preciso pensar na passagem das culturais orais às culturas da escrita. Nas primeiras, a comunicação ocorre num tempo e lugar que é compartilhado por emissor e receptor, geralmente envolvendo também um universo semelhante de significações. Com a invenção da escrita, abre-se a possibilidades de que as mensagens sejam descontextualizadas: emissor e receptor não dividem mais necessariamente a mesma situação. Assim, torna-se importante compor mensagens que possam circular em toda parte, contendo em si mesmas suas chaves de interpretação. A ideia do universal que surge com a escrita corresponde a isso: o sentido da mensagem deve se manter imutável, seu significado precisa ser o mesmo em toda parte, no presente ou no passado. Esse universal é acompanhado, portanto, de um esforço de totalização, que luta contra a pluralidade dos contextos e busca um fechamento semântico, a redução a um denominador comum (LEVY, 1999, p. 113-115). Com o advento do ciberespaço dissolve-se o aspecto da comunicação que, desde a invenção da escrita, havia ligado o universal e a totalidade. Isso acontece porque a interconexão possibilita que os parceiros da comunicação compartilhem o mesmo contexto, trocando mensagens em tempo real, compondo um hipertexto² móvel e interativo. Trata-se, portanto, de um novo universal, que não totaliza pelo sentido e possibilita a conexão pelo contato, pela interação geral (LEVY, 1999, p. 118-119).

Castells (1999) também analisa as transformações oriundas das diferentes modalidades de comunicação ao longo da história. Segundo o autor (Castells, 1999, 413-414) a invenção do alfabeto ocorreu na Grécia por volta do ano 700 a. C., invento que tornou possível

² Hipertexto – uma forma não linear de apresentar e consultar informações. Um hipertexto vincula as informações contidas em seus documentos (ou “hiperdokumentos”, como preferem alguns) criando uma rede de associações complexas através de hiperlinks ou, mais simplesmente, links. (LEVY, 1999, p. 254).

completar a lacuna entre o discurso oral e o escrito, desse modo separando o que é falado de quem fala e abrindo possibilidade ao discurso conceitual. Como consequência da nova ordem alfabética, há a separação entre a comunicação escrita e o sistema audiovisual de símbolos e percepções. O preço pago pela sociedade ao adotar a prática do discurso escrito foi repelir o mundo dos sons e imagens às artes. No entanto, ao longo do século XX, observou-se uma revanche histórica da cultura audiovisual com o advento do filme, do rádio e da televisão. E, nas últimas décadas, vem ocorrendo uma transformação tecnológica de importante dimensão histórica, possibilitando a integração de vários modos de comunicação (escrita, oral e audiovisual) em uma rede interativa. Segundo o autor (Castells, 1999) essa nova modalidade de comunicação tem o poder de moldar a cultura:

A integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. (...) Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 1999, p. 414).

Portanto, é possível afirmar que a nova modalidade de comunicação possibilitada pelo surgimento das tecnologias de informação e comunicação produz transformações culturais que alcançam não apenas seus usuários, mas a sociedade como um todo, pois afeta as crenças e códigos através dos quais nos relacionamos uns com os outros e com a realidade.

Neste novo cenário cultural, o termo “virtual” tem sido utilizado com frequência para denominar o ambiente criado pelo ciberespaço, de modo que várias esferas do social recebem este qualificativo (relacionamentos virtuais, comércio virtual, entre outros). Por tal, buscamos adiante compreender um pouco mais sobre os significados desse conceito.

1.3 O VIRTUAL

A emergência do ciberespaço tem trazido consigo um movimento de virtualização, de modo que os espaços que vão sendo criados passaram a fazer parte do que foi denominado de “mundo virtual”. Segundo Levy:

Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual... (LEVY, 1996, p. 11)

Percebe-se que a ideia de um *virtual* está muito presente na contemporaneidade, por isso torna-se importante a investigação das significações atribuídas a esse conceito.

O termo virtual tem sido comumente usado para significar a ausência de existência, sendo colocado em oposição à realidade, que traria consigo uma efetuação material e presença tangível. Segundo Levy (1996, p. 15) essa oposição é fácil e enganosa.

Buscando a etimologia da palavra virtual, vemos que esta vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. Como exemplo, pode-se dizer que a árvore está virtualmente presente na semente. “Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (LEVY, 1996, p. 15).

Para a compreensão do termo virtual Levy (1996, p. 15-17) faz o comparativo entre quatro conceitos: real, possível, virtual e atual.

O possível refere-se ao que está todo constituído, mas permanece no limbo: é um real fantasmático, latente. Assim, o possível é semelhante ao real, só lhe falta a existência, e sua realização não implica em criação, pois não traz consigo uma produção inovadora (LEVY, 1996, p. 16).

Já o virtual é entendido como o complexo problemático, um nó de tendências e de forças que acompanham uma situação, que chama um processo de resolução: a atualização. Esta surge então como a solução de um problema, a qual não estava contida previamente no enunciado. Trata-se, portanto, de uma criação, da invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades (LEVY, 1996, p. 16).

Portanto, percebe-se a existência de uma diferença entre a realização (que concerne à ocorrência de um estado pré-definido) e a atualização (invenção de uma solução exigida por um complexo problemático) (LEVY, 1996, p. 17).

Em vista disso, a virtualização é entendida como uma dinâmica, refere-se ao movimento inverso da atualização, na medida em que consiste em uma passagem do atual ao virtual, a passagem de uma solução a um problema. Diz respeito também a uma “elevação à potência” da entidade considerada, pois ao invés de se definir por sua solução, a entidade passa a encontrar sua consistência num campo problemático. É um dos principais vetores da criação da realidade (LEVY, 1996, p. 17-18).

O processo de virtualização possibilita o desprendimento do aqui e agora: “Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não

presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário” (LEVY, 1996, p. 21). Traz consigo uma transformação no modo em que se apresentava classicamente o espaço-tempo: a sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Conforme Levy, nem por isso o virtual é imaginário, ele produz efeitos (LEVY, 1996, p. 21).

A inovação nos sistemas de comunicação e de transporte traz consigo modificações no sistema de proximidades práticas: a construção de uma rede ferroviária de certo modo aproxima duas cidades que são conectadas pelos trilhos, porém para quem não anda de trem as antigas distâncias ainda são válidas. De maneira análoga, a diversidade dos sistemas de registros e transmissão (oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constrói ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes (LEVY, 1996, p. 22).

Além da desterritorialização, outra característica é geralmente associada ao processo de virtualização: a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior. “Esse ‘efeito Moebius’ declina-se em vários registros: o das relações entre privado e público, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e território, autor e leitor etc.” (LEVY, 1996, p. 24). Os limites não são mais dados, como por exemplo, no caso do teletrabalhador, que transforma seu espaço privado em espaço público e vice-versa.

Verificamos, desse modo, que embora o termo virtual seja, atualmente, em geral associado às tecnologias informáticas, a sua conceptualização é anterior ao advento destas mesmas tecnologias. Trata-se de um conceito cujo significado não se reduz a ideia dos espaços criados por meio de inovações tecnológicas, mas que quando relacionado a estes espaços, apresenta características como a desterritorialização e o apagamento de fronteiras entre público e privado. Embora seja um termo utilizado para significar a ausência de existência, entendido frequentemente como algo falso e fantasioso, sendo até mesmo colocado em oposição à realidade, veremos a seguir que essa antítese pode ser questionada.

1.4 ENTRE A REALIDADE E O VIRTUAL

Algumas ideias trazidas por Castells (1999) ajudam-nos a pensar os motivos de não existir uma oposição entre a realidade e o virtual. Conforme o autor não há separação entre realidade e representação simbólica. A nossa percepção da realidade ocorre por intermédio de símbolos cujo sentido escapa à sua rigorosa definição semântica e, portanto, a vivência da realidade traz sempre consigo algo de virtual. Ou seja, a realidade é apreendida pelo indivíduo por meio dos elementos da linguagem, e sendo esta polissêmica, tem um caráter virtual –

constituindo-se como nó problemático - pois seu sentido não está previamente determinado, mas sim ocorre no encontro entre realidade e sujeito. Nesse sentido, afirma Castells (1999):

Portanto, quando os críticos da mídia eletrônica argumentam que o novo ambiente simbólico não representa a “realidade”, eles implicitamente referem-se a uma absurda ideia primitiva de experiência real “não codificada” que nunca existiu. Todas as realidades são comunicadas por intermédios de símbolos. E na comunicação interativa humana, independentemente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual. (CASTELLS, 1999, p. 459).

Para Castells (1999) a influência do novo sistema de comunicação tem gerado uma nova cultura: a cultura da virtualidade real³. Trata-se de um sistema em que a realidade (experiência simbólica/material das pessoas) é completamente absorvida em um conjunto de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, de modo que “as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência” (CASTELLS, 1999, p. 459). Para melhor compreensão deste conceito, o autor traz um exemplo: na campanha norte-americana de 1992, o vice-presidente com o intuito de posicionar-se em defesa dos valores familiares tradicionais, inicia um debate incomum com um personagem de uma série popular de TV; a personagem, que representava os valores e problemas de um novo tipo de mulher, teve seu comportamento condenado como impróprio pelo vice-presidente, o que provocou revolta nacional, principalmente entre as mulheres trabalhadoras; no episódio seguinte da série, a personagem aparece assistindo à entrevista de televisão em que o vice-presidente a criticava e reage criticando a interferência dos políticos na vida das mulheres. O resultado foi que a série aumentou sua audiência e o conservadorismo do vice-presidente contribuiu para a derrota eleitoral do candidato à presidência. Desse modo, percebe-se que o exemplo retrata a criação de um diálogo em que realidade e virtualidade se entrecruzaram, fazendo com que a virtualidade se tornasse real, no sentido de que realmente interagiu e causou impacto no processo eleitoral (CASTELLS, 1999, p. 460).

Portanto, a concepção de “cultura da virtualidade real” trazida pelo autor (CASTELLS, 1999) parece apontar para a tênue fronteira entre o que ocorre no “mundo virtual” e no “mundo real”. Assim, não podemos pensar esses dois ambientes como tendo existências paralelas, pois vemos que a cultura que tem surgido possibilita a interpenetração

³ O conceito de real trabalhado por Castells (1999) é usado como sinônimo de realidade. Assim, não coincide com o Real da psicanálise lacaniana.

entre o que ocorre no ciberespaço, na série televisiva, no filme, entre outros, de tal modo que se criam diálogos que influenciam nossas ideias, crenças e ações.

Apesar das ideias trazidas por Levy (1996) e Castells (1999) apontarem para os efeitos potenciais das experiências vividas no ciberespaço, observa-se que essas são muitas vezes tomadas como do âmbito do falso, do fantasioso, do ilusório. Reflexões feitas por Williges (2002) colaboram na elucidação do por que destas experiências serem compreendidas de modos diferentes por cada sujeito:

É somente na linguagem que a distinção entre ilusão e percepção pode ser estabelecida. O conceito mesmo de experiência significa que os choques ou as pressões ambientais, ou as casuais perturbações psíquicas podem ser significativas para um organismo, já que, pela linguagem, podem passar a fazer parte do seu mundo de significados, dando-lhe mais consistência interna. Passam a fazer parte de um mundo que não existia antes e que não tem como existir independentemente do organismo. (WILLIGES, 2002, p. 67).

Na medida em que somos seres humanos vivendo na linguagem, cada experiência vivida entrará em contato com um universo simbólico já existente, seja de um observador individual ou coletivo, sendo sua aceitação ou refutação dada por critérios de validação estabelecidos pelos mesmos (observador individual ou coletivo). Essa concepção pressupõe que enquanto seres humanos não somos capazes de captar informações objetivas, pois não há um sujeito⁴ cognoscente e um objeto cognoscível com existências próprias e independentes da interação entre si durante o ato de conhecer. Por isso, a distinção entre ilusão e percepção envolve a valorização de algumas experiências em detrimento de outras. Nesse sentido, conclui Williges (2002, p. 69) “Assim, a distinção entre um delírio e uma percepção é feita a posteriori, através da confirmação ou invalidação de uma experiência perceptiva anterior”.

Ao aplicarmos essa linha de raciocínio para pensarmos as experiências que ocorrem no ciberespaço, percebemos que o valor que estas vierem a ter – seja como experiência falsa ou verdadeira - só pode ser dado na relação com quem a vive. Williges (2002) apoiado nas ideias de Humberto Maturana, permite-nos pensar na separação existente entre a experiência e a explicação da experiência: o sujeito cognoscente e o objeto cognoscível, como experiências, não precisam ser explicados ou justificados para acontecer; as explicações também se apresentam a nós como acontecimentos, no entanto são experiências de segunda ordem, pois consistem em reflexões do sujeito enquanto ser na linguagem sobre aquilo que experienciou.

⁴ A citação aborda a ideia de sujeito cognoscente (enquanto sujeito do conhecimento ou da consciência) que difere da concepção psicanalítica de sujeito (sujeito do inconsciente).

A realidade que vivemos está, portanto, na dependência do caminho explicativo que adotamos, e este, por sua vez, está na dependência de como andam as vicissitudes de nossas emoções (e de nossa auto-imagem) no momento da explicação. Ora, disto segue-se que o tipo de realidade que vivemos como este domínio de experiências explicativas reflete a todo momento o fluxo de nossas relações interpessoais e o tipo de coordenações de ações que esperamos que acontecem nelas. (WILLIGES, 2002, p. 72).

Dois exemplos trabalhados por Turkle (1995) quando comparados evidenciam o caráter múltiplo das explicações ou interpretações possíveis sobre acontecimentos semelhantes. Ao falar sobre o tema do sexo virtual, a autora traz o exemplo de um casal, que está casado há dezenove anos, em que o homem começa a ter relações sexuais virtuais dentro de um jogo MUD⁵; ele conta à mulher, a qual decide dizer-lhe que não se importa. Turkle (1995) traz também outro exemplo semelhante, mas que não obteve da companheira a mesma tolerância, pois esta se opôs às aventuras amorosas online do marido. Assim, o sexo virtual deixa em aberto algumas questões, tais como saber o que constitui o núcleo do sexo e da fidelidade: serão as ações físicas? A infidelidade está na cabeça ou no corpo? Estará no desejo ou na ação? (TURKLE, 1995, p. 333-335).

As respostas dadas por cada indivíduo a essas perguntas serão determinantes de como tomará a experiência (como infidelidade ou não, no exemplo citado). Do mesmo modo, as diferentes experiências vivenciadas por cada um no ciberespaço, dependem das suas ideias, crenças e das experiências anteriores, ou de modo mais abrangente, do seu universo simbólico. Este, por sua vez, não pode ser pensado separado das relações interpessoais estabelecidas ao longo da sua vida, pois conforme já afirmava Freud em *Psicologia de grupo e a análise do ego* (1921), toda psicologia individual é sempre, e por princípio, também uma psicologia social, ou seja, a tensão existente entre o “indivíduo” e os “outros” já está colocada desde o nascimento. Portanto, já em seus primórdios a psicanálise aponta como ilusória a dicotomia que separa indivíduo e cultura (POLI, 2005, p. 16). Construimo-nos na relação com o outro, não há eu sem o outro.

Além disso, devemos considerar que os discursos sociais existentes e dominantes têm uma influência significativa no modo como o sujeito tomará sua experiência. Como apontam Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012), no início da expansão da Internet a maior parte do

5 Sigla para Multi-User Domains (MUD) – domínios multiusuários; refere-se a jogos de computador para multiutilizadores, que colocam o jogador em espaços virtuais onde é possível navegar, conversar e construir. Os MUDs proporcionam mundos para uma interação virtual social anônima, onde a pessoa pode desempenhar um papel semelhante ou diferente de sua identidade real. Em alguns MUDs os jogadores são representados por ícones gráficos, a maior parte dos MUDs, no entanto, baseia-se somente em texto. (TURKLE, 1995, p. 14-15).

que foi publicado concentrou-se nos efeitos nocivos do seu uso. Visão que ainda está bastante presente nos dias de hoje.

Nicolaci-da-Costa (2002b) também realizou uma pesquisa⁶ com entrevistas em profundidade sobre o tema, buscando investigar quais impactos o discurso patologizante transmitido pela mídia vem tendo sobre os usuários que fazem uso intensivo da Internet. Conforme a autora, em meados de 1990, início da difusão da Internet, espalhou-se rapidamente pelos Estados Unidos, e depois para o mundo, a crença de que a Internet pode gerar comportamentos patológicos, tais como compulsão, dependência, problemas sociais e pessoais característicos do vício, bem como isolamento social e depressão. A partir dos anos 2000 houve um amadurecimento proporcionado por uma perspectiva mais realista e menos precipitada da Internet, de modo que alguns acadêmicos e psicólogos norte-americanos começaram a adotar uma atitude mais distanciada e crítica em relação aos resultados expostos pela mídia. No entanto, a autora considera que no Brasil ainda predomina a visão apresentada pela mídia sobre os efeitos patologizantes da Internet.

A pesquisa realizada pela autora (NICOLACI-DA-COSTA, 2002b) revela a existência de um conflito entre o prazer que os usuários admitiam derivar do tempo que passavam conectados à Internet e a própria avaliação desse tempo como improdutivo. Além disso, também contrariamente ao que é divulgado pela mídia quanto ao isolamento social e vulnerabilidade a diversos tipos de perigos causados pela Internet, percebeu-se que esta era usada para bater papo com pessoas com quem poderiam criar vínculos ou com amigos reais, bem como os entrevistados mostravam ter desenvolvido estratégias para controlar o grau de exposição que faziam de si na rede. No entanto, quando questionados sobre os perigos que rondam o ciberespaço, a autora relata que ocorria a nítida impressão que eles deixavam de falar de si mesmos, tornando-se porta-vozes do discurso sobre os perigos da Rede divulgados pela mídia – o que se evidenciou, por exemplo, pela passagem do uso da primeira pessoa do singular quando falavam de sua experiência, para o uso de termos impessoais quando falavam dos perigos. Desse modo, a autora constata que as respostas em relação aos problemas causados pela Internet têm pouco ou nada a ver com a própria experiência dos entrevistados. Além disso, perceberam-se as dificuldades dos entrevistados em integrar sua própria experiência positiva na rede virtual ao discurso negativo que lhes é constantemente apresentado como tendo fundamento em dados científicos.

⁶ Em sua pesquisa foram minuciosamente entrevistados 20 homens e mulheres que se conectam diariamente à Rede durante no mínimo duas horas de seu tempo de lazer (NICOLACI-DA-COSTA, 2002b).

Considerando os dados levantados por sua pesquisa, Nicolaci-da-Costa (2002b) faz algumas reflexões muito pertinentes sobre o tema:

Se alocarmos várias horas diárias à leitura, contaremos com aprovação praticamente irrestrita. Seremos, inclusive, vistos como cultos ou eruditos. Se passarmos essas mesmas horas diárias à frente da televisão, a aceitação será de outro tipo, porém automática. Faremos parte da legião mundial de telespectadores e certamente teremos muito assunto para conversa fácil. Se resolvermos manter contato diário com nossos familiares e amigos íntimos através de horas ao telefone, isso também será encarado como natural. Não seremos criticados por estarmos substituindo a realidade de um encontro face-a-face pela virtualidade de um contato telefônico.

Se, no entanto, deixarmos de lado todas essas atividades em sua versão “real” e dedicarmos o mesmo tempo a atividades semelhantes em sua versão “online”, nosso comportamento poderá facilmente ser interpretado como uma de várias manifestações patológicas: isolamento social, fuga da realidade, medo de contatos reais, incapacidade de manutenção de conversas face-a-face, preferência por contatos anônimos, etc. Se passarmos duas ou mais horas diárias conectados (não importa que dediquemos mais tempo, por exemplo, à televisão ou aos livros) poderemos, inclusive, ser chamados de viciados. (NICOLACI-DA-COSTA, 2002b, p. 33).

Desse modo, parecem estar sendo usados diferentes parâmetros para avaliar o que é feito e experienciado na vida “real” e na vida “virtual”. Esses parâmetros são influenciados pelos discursos predominantes, e estes, por sua vez, têm como uma das suas principais motivações a dificuldade em lidar com o desconhecido, com as instabilidades e transformações radicais que acompanham um cenário de mudança social trazido pelas inovações tecnológicas.

Por sermos seres humanos vivendo na linguagem, haverá, portanto, todo um universo simbólico (composto de ideias, crenças, experiências anteriores, relações interpessoais, discursos sociais) influenciando o modo como o sujeito compreenderá a sua experiência no ciberespaço. No próximo capítulo, em uma breve revisão sobre a constituição psíquica do sujeito sobre o ponto de vista da psicanálise, ficará ainda mais evidente o quanto esta constituição depende da relação com o Outro⁷, e o quanto a dimensão da linguagem está presente desde o início. Em vista dessa concepção, buscaremos compreender esse processo constitutivo focando no contexto atual em que verificamos uma disseminação de tecnologias, procurando investigar as peculiaridades que surgem a partir do contato com este “mundo virtual” desde a infância.

⁷ “Termo utilizado por Jacques Lacan para designar um lugar simbólico — o significante, a lei, a linguagem, o inconsciente (...) cunhou uma terminologia específica (Outro/outro) para distinguir o que é da alçada do lugar terceiro, isto é, da determinação pelo inconsciente freudiano (Outro), do que é do campo da pura dualidade (outro) no sentido da psicologia” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 558).

2. O SUJEITO E SUAS RELAÇÕES COM AS TECNOLOGIAS

No capítulo anterior, trabalhamos com concepções e reflexões feitas por autores de diferentes disciplinas, tais como psicologia, filosofia e sociologia e, agora, ao pretendermos trabalhar a constituição psíquica do sujeito a partir do ponto de vista psicanalítico, torna-se necessário fazer alguns esclarecimentos sobre as aproximações e diferenças que se estabelecem entre a teoria psicanalítica e as anteriormente trabalhadas. Desse modo, embora viéssemos trabalhando com ideias que em alguns aspectos se assemelham as trabalhadas pela psicanálise, tais como a ênfase na dimensão da linguagem e a explicação *a posteriori*⁸ da experiência, não podemos tomá-las como idênticas. Embora, certamente, seja possível supor a existência nestes campos de outros termos que se assemelham e que têm significações diferentes em cada um deles, tomamos aqui um conceito que podemos situar como ponto central da divergência entre as diferentes perspectivas, e do qual derivam várias consequências teóricas, o qual se situa em torno da concepção de sujeito.

Podemos pensar essa divergência conceitual, a partir do que afirma Roudinesco e Plon (1998):

Em filosofia, desde René Descartes (1596-1650) e Immanuel Kant (1724-1804) até Edmund Husserl (1859-1938), o sujeito é definido como o próprio homem enquanto fundamento de seus próprios pensamentos e atos. É, pois, a essência da subjetividade humana, no que ela tem de universal e singular. Nessa acepção, própria da filosofia ocidental, o sujeito é definido como sujeito do conhecimento, do direito ou da consciência, seja essa consciência empírica, transcendental ou fenomênica.

Em psicanálise, Sigmund Freud empregou o termo, mas somente Jacques Lacan, entre 1950 e 1965, conceituou a noção lógica e filosófica do sujeito no âmbito de sua teoria do significante, transformando o sujeito da consciência num sujeito do inconsciente, da ciência e do desejo. Foi em 1960, em “Subversão do sujeito e dialética do desejo no inconsciente freudiano” que Lacan, apoiando-se na teoria saussuriana do signo lingüístico, enunciou sua concepção da relação do sujeito com o significante: “Um significante é aquilo que representa o sujeito para outro significante.” Esse sujeito, segundo Lacan está submetido ao processo freudiano da clivagem (do eu). (ROUDINESCO; PLON, 1998, p.742)

Tais considerações remetem-nos a pensar na dimensão do inconsciente introduzida pela psicanálise freudiana, que tal como o próprio Freud veio a afirmar, tratou-se de mais um golpe ao amor próprio dos homens, na medida em que estabelece que o eu não é senhor em sua própria casa. Portanto, compreende-se que o ser humano está sujeito a forças internas que

8 Na teoria psicanalítica, essa palavra foi introduzida por Sigmund Freud, em 1896, para designar um processo de reorganização ou reinscrição pelo qual os acontecimentos traumáticos adquirem significação para o sujeito apenas num a posteriori, isto é, num contexto histórico e subjetivo posterior, que lhes confere uma nova significação. No Brasil também se usa “só-depois” (ROUDINESCO; PLON, 1998).

desconhece e, por isso, diz-se que não é o eu, ou não é somente ele, quem comanda os processos psíquicos. Posteriormente, com a teoria lacaniana, o inconsciente passa a ser compreendido como estruturado como linguagem, e aí temos a relação do sujeito com o significante⁹.

Segundo Costa (1998), o termo “sujeito” foi importado por Lacan da filosofia, o qual tentou expressar não propriamente seu oposto, mas seu reverso. Na teoria lacaniana, esse conceito é polissêmico, pois significa tanto ‘eu’, quanto ‘assujeitamento’. Assim, numa só palavra, representa-se o drama da divisão do sujeito moderno, entre conhecimento e desconhecimento; representa-se sujeito e objeto do significante; numa só palavra há o encontro entre sujeito e objeto, e a representação daquilo que sua divisão, pela ciência, recusa. O sujeito aparece, portanto, como efeito de desconhecimento e de divisão. No entanto, conforme a autora, na atualidade a disseminação do termo “sujeito”, estaria colaborando para seu retorno ao sítio de origem, vindo a expressar mais o indivíduo que o inconsciente. Daí a necessidade de retomar constantemente sua acepção no campo psicanalítico (COSTA, 1998, p. 60).

Feito esse esclarecimento, buscamos agora trabalhar como a psicanálise compreende a constituição psíquica deste sujeito.

2.1 A CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO PSÍQUICO

O bebê humano ao nascer depara-se com um mundo que o antecede, isto é, um mundo que já possui um modo de organizar-se, possui leis, linguagem, cultura, enfim, toda uma estrutura que preexiste ao seu nascimento. Considerando que este bebê não possui essa estrutura inscrita de forma inata, de início se encontrará no estado de infans, isto é, um estado de fetalização, de quem ainda não fala, não passou pelos processos identificatórios e é incapaz de contar sua própria história. Fica o questionamento de como e por qual acesso a criança pode ser introduzida nessa estrutura, ou seja, o que precisa ocorrer para que a criança saia do estado de infans e torne-se apta a contar sua própria história (JERUSALINSKY, 2002).

⁹ “Termo introduzido por Ferdinand de Saussure (1857-1913), no quadro de sua teoria estrutural da língua, para designar a parte do signo linguístico que remete à representação psíquica do som (ou imagem acústica), em oposição à outra parte, ou significado, que remete ao conceito. Retomado por Jacques Lacan como um conceito central em seu sistema de pensamento, o significante transformou-se, em psicanálise, no elemento significativo do discurso (consciente ou inconsciente) que determina os atos, as palavras e o destino do sujeito, à sua revelia e à maneira de uma nomeação simbólica” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 708).

O fato de nascer com uma aparelhagem orgânica da espécie *homo sapiens sapiens* não garante a este bebê a assunção dos elementos propriamente humanos, seus aspectos psíquicos. Afinal, quando através da cultura transformamos o mundo da natureza, o elemento humano que é estabelecido situa-se além do aparelho biológico e determinação dos instintos. Assim, o mundo que nos cerca, que foi construído pelo homem, está relacionado à cultura e, por isso, às palavras, situando-se no registro simbólico, carregando valores, significações e história. Portanto, a aquisição dos aspectos psíquicos acontecerá no encontro com os outros seres humanos já inseridos nessa ordem simbólica. Segundo Bernardino (2008, p.59) “O corpinho do bebê – sua aparelhagem biológica, seu sistema nervoso central - vai se encontrar com esses aspectos culturais, com essa estrutura simbólica que preexiste a ele. Seu psiquismo vai surgir deste encontro”.

Conforme Jerusalinsky (2004, p. 25), o indivíduo humano é um deficiente instintivo, pois nada em seu sistema genético-neurológico lhe determina o objeto que poderia abrandar seu mal-estar. Enquanto para os animais o objeto e a ação necessária para satisfazer suas necessidades estão pré-inscritos por transmissão hereditária em seu sistema nervoso, o bebê humano apresenta-se exposto a suas necessidades sem possuir recursos biológicos suficientes para definir com que ou como satisfazê-las. Resolução que dependerá de outro ser humano tutelar. O que se percebe, portanto, é que para poder sobreviver e continuar se desenvolvendo, para poder aceder à estrutura simbólica, o bebê depende de outro ser humano, tanto no que diz respeito às necessidades biológicas, quanto ao que se refere a sua sobrevivência psíquica.

A maneira como vai ocorrer a introdução do bebê nessa ordem simbólica é inerente ao tipo de relação estabelecida entre o bebê humano e aqueles que se vinculam a ele enquanto representantes da possibilidade de constituição de uma família. Para que possa ser introduzido nesse registro simbólico, existem duas funções que se destacam como essenciais para a humanização: a função materna e a função paterna. Estas não concernem necessariamente à figura da mãe ou pai biológicos, mas dizem de um lugar a ser cumprido por alguém e que são imprescindíveis para a constituição psíquica. (BERNARDINO, 2008, p. 59).

Segundo Bernardino (2008, p. 59) “a função materna é constituída pelos cuidados básicos que vão permitir que o bebê sobreviva”. Como já foi mencionado anteriormente, esta sobrevivência não está relacionada apenas aos aspectos físicos, aos cuidados corporais, referem-se, inclusive, à sobrevivência psíquica, que ultrapassa a mera satisfação das necessidades biológicas. A sobrevivência do psiquismo concerne a um “algo mais” dado por quem exerce a função materna, algo presente na relação afetiva, no diálogo com o bebê, nas significações introduzidas pelo outro materno. Desse modo, essas vivências não concernem

apenas à satisfação de necessidades, mas constituem-se como experiências significativas de acordo com o que o outro materno vai apresentando para o bebê.

O modo como o bebê é cuidado pelo agente materno produz marcas simbólicas nesse organismo, que acabará se organizando de acordo com o que o desejo materno imprime a este corpo, em termos de ritmos de funcionamento, a partir das alternâncias que vão se apresentando, como fome e saciedade, sono e vigília, por exemplo. Os ritmos aí colocados não são propriamente os ritmos biológicos da criança: quando o bebê chora, por exemplo, o que está em jogo é a significação que a mãe dá a este choro. Aí ele é inserido no campo da linguagem, a partir de uma série de interpretações, que produzem uma série de significantes.

Por isso, ainda que não diga uma só palavra, o bebê, ali, fala. Fala na medida em que é falado por Outro. Seu lugar simbólico na cadeia significante dos pais (ou aqueles que o cuidam) reordena seu corpo em um sistema que nada tem a ver com o biológico, em um mais além da mera subsistência. (JERUSALINSKY, 2004, p.28)

Por conseguinte, o que se experiencia na relação mãe-bebê não são apenas as satisfações de necessidades orgânicas, mas experiências que tem significação e que marcam este corpo; é esse algo mais que possibilita o desenvolvimento em termos físicos e mentais. Para que isso aconteça é necessário que o agente materno esteja presente não apenas de corpo, mas que compareça com sua presença psíquica, com seu desejo. (BERNARDINO, 2008, p. 60). Cabe à função materna a apresentação deste desejo, resultando que ao apresentar ao bebê um desejo de viver que não seja anônimo, insere-o no campo da linguagem e lhe transmite o sentimento de pertencimento a uma história.

Também é preciso que a mãe possa transmitir valores culturais e simbólicos, não apenas seus desejos pessoais. É aí que podemos situar a função paterna no processo de humanização. Conforme Bernardino (2008, p. 62) “função paterna é tudo aquilo que vai servir de referência terceira na relação da mãe com seu bebê... Trata-se de uma referência que lembra a mãe de que o bebê é um sujeito diferente dela e sobre o qual ela não tem posse absoluta”. Essa função é essencial, tanto porque é condição para o exercício da função materna, bem como porque, ao permitir a entrada de um terceiro elemento na dupla mãe-bebê, possibilita que o interesse da criança não se prenda ao universo materno, voltando-se também ao mundo externo.

A partir do que lhe é transmitido em termos de cultura, leis e linguagem, através principalmente daqueles que exercem a função materna e paterna, dá-se o processo de internalização da estrutura simbólica, que vai constituir seu psiquismo e possibilitar o

surgimento de um ser falante e desejante, sujeito apto a contar sua própria história (BERNARDINO, 2008, p. 60).

A constituição do sujeito também pode ser abordada como resultante de um movimento dialético entre alienação e separação. Jardim (2001) trabalha essa ideia a partir do que foi considerado por Lacan como sendo os dois tempos para a causação do sujeito: o tempo da alienação, na qual a mãe empresta ao seu bebê uma imagem, um desejo, um lugar discursivo, de modo que a criança vai de encontro ao que lhe é emprestado, assumindo a posição de objeto. E o tempo da separação, no qual há o deslocamento das marcas maternas e a possibilidade de impressão de outras marcas, como, por exemplo, a paterna. A possibilidade de o sujeito encontrar um lugar próprio na rede significativa, diferente da condição discursiva paterna e materna, ocorre no intervalo entre a alienação e a separação (JARDIM, 2001, p. 57-58).

Assim, o bebê humano ao nascer depara-se com uma estrutura que o antecede, e é face a esta estrutura que se dará a sua constituição psíquica. Para tal, a simples passagem do tempo cronológico mostra-se insuficiente, havendo condições necessárias referentes a um tempo lógico para que a estrutura que o antecede escreva nele seus efeitos (JERUSALINSKY, 2002). Esse tempo de estruturação psíquica possui alguns marcos importantes, a saber, a passagem da criança pelo Estádio do Espelho, Complexo de Édipo e Complexo de Castração, que vão ter ressonâncias estruturantes para o sujeito que vai se constituindo.

Segundo Lacan (1998, p. 97) podemos compreender “o estágio do espelho como uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem”. A partir disso pode-se questionar: de que forma ocorre essa identificação? Quais as consequências que dela advêm?

À espera do bebê que nasce há um berço simbólico, no qual está presente o desejo dos pais, suas expectativas, projeções narcísicas, significações, enfim, um discurso que antecipa o sujeito com seu corpo e o coloca como filho. O que se vê é que essa estrutura simbólica lhe confere um lugar, mas, concomitantemente, o seu organismo lhe apresenta sua insuficiência e limites em realizar o que na estrutura aparece como já dado (JERUSALINSKY, 2002).

Segundo Vorcaro (2002, p.15) “Assim, o organismo é dito ser pelo agente materno, ou seja, ser que não sabe dizer, de seu próprio lugar <<eu sou>>, mas que é dito de outro lugar <<ele é>>.” Então se vai constituindo um corpo imaginário sustentado pelo discurso parental, que comporta um desejo que convoca e no qual a criança irá se precipitar. Portanto, o que ocorre no Estádio do Espelho é, inicialmente, a identificação com esta imagem apresentada

pelo Outro, com este discurso que diz “este é você”, discurso que antecipa uma unidade num corpo que ainda nem consegue se coordenar.

A imagem que lhe é apresentada oferece uma totalidade, porém é inevitável a comparação com aquilo que ele é, com sua fragilidade e insuficiente coordenação, com sua sensação de esfacelamento, de modo que por mais que se reconheça nesta imagem, há ali também algo de ideal. Segundo Lacan (1998):

(...) o estádio do espelho é um drama cujo impulso interno precipita-se da insuficiência para a antecipação – e que fabrica para o sujeito, apanhado no engodo da identificação espacial, as fantasias que se sucedem desde uma imagem despedaçada do corpo até uma forma de sua totalidade que chamaremos de ortopédica – e para a armadura enfim assumida de uma identidade alienante, que marcará com sua estrutura rígida todo o seu desenvolvimento mental. (LACAN, 1998, p. 100).

Portanto, pode-se pensar o Estádio do Espelho como a assunção de uma imagem, uma identificação, que produz transformações no sujeito. Essa identificação deve ser pensada numa relação eu/outro, porque esse espelho do qual se fala apresenta-se no discurso e nos significantes daqueles que se ocupam da criança. Ou seja, esse corpo inteiro vai se formando pela maneira como a criança é cuidada, pelo toque, pelo manuseio, pela maneira como é dita, pela palavra que lhe é dirigida. Segundo Backes:

O adulto ‘desenha’, ou escreve com significantes uma imagem que o pequeno ser vai assumindo, pela via da identificação. Por isso esse outro que se ocupa da criança no início da vida também é chamado outro especular, ou outro imaginário, por fornecer uma imagem. Este outro não é, necessariamente, um, mas todos os que cercam a criança e constituem seu mundo imediato. (BACKES, 2004, p. 31-32).

Num primeiro momento, portanto, a criança se aliena, visto que se funde com a imagem que lhe é apresentada. Num segundo momento, porém, precisará se separar, diferenciar-se. Esse processo de identificação dá-se como primeira crise subjetivante, da qual nasce a possibilidade de constituição do eu e apreensão corporal.

Conforme Backes (2004, p. 33) “O sujeito, em sua constituição via imagem, articula, simultaneamente, a referência ao outro do espelho que lhe oferece a imagem especular com a referência ao Outro, lugar das identificações simbólicas possíveis”. Situa-se, assim, o Estádio do Espelho enquanto experiência imaginária sustentada por um simbólico que a antecede. Imaginária porque possibilita a identificação com uma imagem, simbólica porque tal imagem apresentada pelo discurso parental é uma imagem discursiva, imersa na ordem simbólica, isto é, nas inscrições culturais já postas e atuantes nestes que se ocupam da criança.

Outro marco importante da constituição psíquica é a passagem pelo Complexo de Édipo e Complexo de Castração. Essas noções foram introduzidas pela teoria freudiana, sendo retomadas posteriormente por Lacan, que as relaciona com a teoria do significante e com a sua tópica (Real, Imaginário, Simbólico)¹⁰ (ROUDINESCO; PLON, 1998).

Segundo Jerusalinsky (2002), na teoria freudiana introduz-se a ideia do Complexo de Édipo como um conflito que resulta da interdição do incesto, a qual se faz incidir sobre a vida sexual da criança na forma de uma proibição, e a partir da qual a mãe, primeiro objeto de amor para os meninos e também para as meninas, é interdita pela lei paterna. Posteriormente, com as ideias desenvolvidas por Lévi-Strauss sobre as estruturas elementares do parentesco, demonstra-se que a interdição do incesto é concomitante ao nascimento da cultura. Desse modo, afirma a autora:

Assim, o fundamental do complexo de Édipo é o que ele comporta de estrutural ao atrelar a sexualidade do humano a uma lei simbólica. Na carência do instinto, a sexualidade do humano passa necessariamente pelas marcas da linguagem, o circuito da pulsão (na falta de um objeto predeterminado) passa pelo desfiladeiro dos significantes. (JERUSALINSKY, 2002, p. 263).

Na teoria lacaniana o Complexo de Édipo é trabalhado em três tempos. Num primeiro tempo a relação da criança é com o desejo da mãe: seu desejo é o desejo do desejo da mãe. A satisfação de desejo da criança está, assim, em surgir no lugar de objeto de desejo da mãe, e sendo este o falo, resulta que a criança deseja ser o falo. A questão que se coloca no plano imaginário é a de ser ou não ser o falo da mãe (LACAN, 1999a).

A assunção desse lugar coloca a criança numa situação de assujeitamento. “Trata-se de um sujeito porque, a princípio, ela se experimenta e se sente como profundamente assujeitada ao capricho daquele de quem depende” (LACAN, 1999a, p. 195).

O que acontece, pois, é o estabelecimento da relação da criança com o falo, na medida em que este é o objeto de desejo da mãe. O falo constitui uma referência à função paterna, como mediador da relação entre a mãe e a criança. Nesse momento, considerando que a primazia do falo já está posta no mundo, a metáfora paterna age por si de forma velada, aparecendo colocada em algum lugar da mãe, sendo que a criança só pesca seu resultado (LACAN, 1999a).

¹⁰ “O Simbólico remete simultaneamente à linguagem e à função compreendida por Lévi-Strauss como aquela que organiza a troca no interior dos grupos sociais; o Imaginário designa a relação com a imagem do semelhante e com o ‘corpo próprio’; o Real, que deve ser distinguido da realidade, é um efeito do Simbólico: o que o Simbólico expulsa, instaurando-se” (VANIÉR, 2005, p. 18-19, apud CHAVES, 2009, p. 44).

Essa relação comporta uma triplicidade implícita (mãe-criança-falo), porque mesmo que a criança ainda não tenha recebido a inscrição simbólica da castração, ela já está deparada com os efeitos que a mesma produziu em seus pais: “É a operação simbólica da castração efetuada na mãe – a partir da passagem desta pelo Complexo de Édipo – que permitirá que ela invista o bebê falicamente” (JERUSALINSKY, 2002, p. 263 - 264). Nesse sentido, compreende-se, portanto, porque a função paterna já está colocada desde o início na relação entre mãe e bebê, ainda que apareça, como apontou Lacan, de forma velada.

Num segundo tempo do Complexo de Édipo, o pai se faz pressentir como proibidor, por sua intervenção no discurso da mãe. Proibição que aparece numa mensagem dirigida à criança (não te deitarás com tua mãe) e à mãe (não reintegrarás teu produto). Neste segundo tempo, ainda, vemos que a questão não é mais ser ou não ser o falo, mas passa para o âmbito de ter ou não ter o falo, questão que é regida pelo complexo de castração. O pai é suposto como detentor do falo, aparecendo como rival em relação ao amor da mãe e porta-voz da ameaça da castração. A castração é esta interposição da função paterna na relação que se verifica entre mãe e bebê.

Esse obstáculo abala a criança em sua posição de assujeito, pois, na medida em que aquilo que se apresenta como objeto de desejo da mãe é tocado pela proibição paterna, coloca-se a possibilidade da criança não ser pura e simplesmente o objeto de desejo da mãe. Portanto, aqui o pai aparece como privador, não mais de forma velada, porém de modo mediado pela mãe. Esse desalojamento da criança de uma posição ideal entre ela e a mãe é de grande benefício para a criança, permitindo o estabelecimento de uma terceira relação, na qual ocorre a identificação com o pai (LACAN, 1999b).

No terceiro tempo do Complexo de Édipo, o pai intervém como real e potente, isto é, como aquele que tem o falo. Ele não aparece mais velado ou mediado pela mãe, presencia-se com seu próprio discurso. Intervém agora de forma real não apenas como proibidor, mas também como doador, de forma que à criança é concedida a permissão de ter um pênis para mais tarde.

No terceiro tempo, o pai aparece como doador do falo e a criança se inscreve na sexuação do lado masculino (ao renunciar à mãe como objeto de amor e identificar-se ao pai, para ser o portador do falo, recalcando a conflitiva edípica) ou do lado feminino (reconhecendo-se num primeiro momento como castrada e identificando-se à mãe que, ainda que não tenha o falo, sabe onde buscá-lo: assim os homens passam a ser tomados como objeto de amor – isto marca a entrada no complexo de Édipo). (JERUSALINSKY, 2002, p. 264).

O pai ao intervir fazendo com que a criança não seja o objeto de desejo da mãe possibilita a saída do assujeitamento e o surgimento de um sujeito, sendo que a criança deixa

de achar que é o objeto capaz de dar conta do desejo da mãe e mesmo renuncia a ser este objeto. Ocorre então a saída do Complexo de Édipo, que deixa atrás de si um núcleo permanente, a saber, o supereu. Portanto, o fim do Complexo de Édipo e Complexo de Castração está relacionado à instauração da lei como recalcada no inconsciente.

Desse modo, vemos que a passagem pelo Complexo de Édipo implica algumas operações psíquicas essenciais, tais como a castração, as identificações e escolha de objeto amoroso desde uma posição masculina ou feminina, bem como a constituição da instância do supereu (JERUSALINSKY, 2002).

Além disso, as operações psíquicas ligadas ao Complexo de Édipo e Castração têm um papel estruturante, na medida em que possibilitam à criança que se defronte com a ordem simbólica anterior a ela, na qual a função paterna tem primazia, de maneira a assumir o falo como significante e instrumento da ordem simbólica das trocas, isto é, de modo a ser engajada na ordem existente (LACAN, 1995).

Também queremos destacar a relação entre a conflitiva edípica e a sexualidade humana. Esta sexualidade não nos é garantida pela simples maturação biológica, como ocorre nos animais. No ser humano ela acontece em dois tempos, separados pelo período de latência. Primeiramente está implicado a tramitação pelo Complexo de Édipo, no qual ocorrem as identificações e escolha do objeto amoroso desde uma posição feminina ou masculina, num tempo em que há ainda imaturidade anatômica para a reprodução. Após, haverá um recalçamento das aquisições sexuais, momento denominado de período de latência, o qual se situa em torno dos cinco anos até a pré-adolescência. Posteriormente, a partir da ocorrência da maturação orgânica, período conhecido como puberdade, a questão da sexualidade é relançada, reaparecendo as resoluções simbólicas edípicas no exercício de uma posição masculina ou feminina (JERUSALINSKY, 2002).

Mas a problemática da puberdade advinda com a adolescência não aponta apenas para as questões referentes à sexualidade, trazendo pontos acerca da identidade do sujeito, sendo possível pensá-la também como reconstituição da fase do espelho.

Backes (2004) trabalha essa ideia, apontando que a puberdade aparece na adolescência como um golpe do real, a partir da imposição das mudanças orgânicas que vão surgindo, com as quais o sujeito precisa lidar, isto é, lidar com um corpo infantil que se desfaz e com a assunção do corpo adulto. Daí surge a comparação possível do que se efetua no Estádio do Espelho e aquilo a ser reencontrado na adolescência: se anteriormente a confrontação do infans com o espelho o coloca na situação de deparar-se com uma imagem que é ele e ao mesmo tempo não é, agora para o adolescente o mesmo se sucede em relação ao novo corpo.

Conforme Backes (2004, p. 37) “é necessária, então, a reapropriação de um corpo que, por outro lado, nunca deixou de ser seu”.

Portanto, a reconstituição dessa operação acontece na medida em que o corpo parece ter que ser novamente contido e reescrito por significantes. Isso não ocorre apenas a partir do olhar do adolescente sobre seu corpo, mas também do olhar do Outro, dois campos que, portanto, articulam-se.

À adolescência cabe a tarefa de validar ou invalidar aquilo que o espelho ofereceu. Se o estágio do espelho oferecia a sustentação pela voz e olhar do outro primordial e o Édipo inclui o pai enquanto terceiro, a adolescência incluirá o outro de outro sexo, que jogará papel fundamental nas novas identificações (BACKES, 2004, p. 40).

A adolescência, então, envolve também a passagem do familiar ao social, em que o sujeito precisa falar em nome próprio, numa reelaboração do espelho e reaparecimento das resoluções simbólicas edípicas.

As reflexões trazidas até o momento permitem-nos formular que o tempo da infância à adolescência é decisivo para a constituição da estrutura psíquica, pois, por mais que posteriormente ocorrem novas inscrições e conseqüentes ressignificações, a estrutura psíquica do sujeito já estará em seus fundamentos decidida, e será frente a esta estrutura que as novas inscrições se efetuarão.

Considerando, portanto, o quanto as operações psíquicas desencadeadas nesse período de vida têm efeitos constitutivos para o sujeito, ressalta-se a importância de compreender as peculiaridades que se têm colocado nesse processo constitutivo na atualidade, a partir da disseminação de tecnologias de informação e comunicação.

2.2 INFÂNCIA E VIRTUALIDADE

Ao lançarmos o olhar numa perspectiva histórica percebemos que o surgimento das tecnologias de informação e comunicação é recente em nossa sociedade. No que diz respeito à Internet e ao computador podemos situar seu surgimento em torno de três e quatro décadas atrás, respectivamente. Apesar do pouco tempo, a observação, e também os dados que trouxemos referentes a pesquisas recentes, permitem-nos formular a ideia de que há uma propagação rápida e um crescimento constante dessas tecnologias no meio social. Ainda assim, vemos que para algumas parcelas da população esta ainda não é uma realidade cotidiana.

A busca por dados estatísticos recentes concernentes ao uso de computador nos revela que, embora a quantidade de entrevistados que declararam ter utilizado um computador em algum momento de sua vida se situe em 59%, tal número apresenta uma grande variação quando avaliado sobre fatores como a área de residência (urbana ou rural), a idade, a situação socioeconômica e o grau de instrução. Evidencia-se, por exemplo, uma grande disparidade entre a população jovem e a população idosa no que se refere às pessoas que já tiveram algum contato com computador: entre 10 e 15 anos (86%); entre 16 e 24 anos (87%); entre 45 e 59 anos (38%); mais de 60 anos (13%) (TIC Domicílios e Empresas, 2012, p. 163).

Desse modo, apesar de hoje percebermos uma grande propagação dessas tecnologias no ambiente social, é preciso considerar que muitas pessoas não tiveram a oportunidade, como é o caso da maior parte das crianças e adolescentes de hoje, de ter um contato com as mesmas nos anos iniciais da vida.

Trata-se de um dado relevante a ser observado neste trabalho, pois ao propor-se a compreender a experiência virtual possibilitada pelo ciberespaço na constituição da subjetividade, é preciso considerar que nem toda a população já teve contato com o computador e com a Internet. No entanto, na medida em que essa parcela da população faz parte do contexto histórico presente, também acaba sendo afetada, seja direta ou indiretamente, pela disseminação das tecnologias no seio da sociedade. Considerando isso, esse trabalho apresenta as implicações sociais e culturais decorrentes das inovações tecnológicas de modo abrangente – para toda a população que vive nesse contexto, mas ao pensarmos algumas implicações subjetivas dessas tecnologias é possível perceber que as mesmas restringem-se aos usuários frequentes e/ou aqueles que crescem neste contexto, em contato constante com as tecnologias de informação e comunicação.

Podemos, ainda, levantar a questão de se a faixa etária influencia no modo como essas experiências afetarão a subjetividade do sujeito. Ou seja, será o mesmo ter começado a ter um contato frequente com as tecnologias da informação e comunicação na vida adulta e ter começado na infância? As reflexões trazidas até o momento demonstraram-nos que as primeiras experiências de vida têm importantes efeitos constitutivos para o sujeito. Nesse sentido, torna-se possível formular que o fator idade influencia na ocorrência de implicações subjetivas a partir do uso tecnológico. Surge, então, outro questionamento: quais serão essas implicações?

O autor Esteban Levin, no livro *Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo* (2007), traz importantes reflexões que nos ajudam a elaborar respostas a essa pergunta. Levin (2007) aponta as mudanças que vêm ocorrendo no mundo e cultura das crianças,

refletindo-se em novos tipos de brinquedos, em um novo jeito de imaginar, pensar e construir a realidade infantil. Nesse contexto, o modo de vida das crianças vai se modificando em ritmo desenfreado, e percebe-se que os avanços tecnológicos tem um grande papel ao longo desse processo.

Ao desenvolver a ideia de que hoje são outros os brinquedos que são oferecidos às crianças e com as quais elas ocupam o tempo, o autor (LEVIN, 2007) retoma a história e historicidade do brinquedo. Nesse percurso, são apresentadas todas as transformações que ocorreram desde os primeiros brinquedos, feitos em oficinas, com materiais como madeira, pedra, trapo, barro, passando pelo surgimento dos brinquedos “mecânicos” que aparecem no contexto da Revolução Industrial, até a tendência atual, em que o material plástico aparece como hegemônico, servindo como base para a variedade de tipos, formas e cores dos brinquedos. Evidencia-se também a tendência de inserção de chips computadorizados nos brinquedos, os quais passam a reproduzir a realidade de um programa eletrônico. Desse modo, o objeto-brinquedo vai se aperfeiçoando de tal forma que passa a exercer fascínio, além disso, perde-se o caráter inventivo das brincadeiras, porque enquanto o brinquedo se movimenta, age, canta, a criança fica imóvel e estática. Segundo Levin (2007, p. 26) “o brinquedo passa a ocupar o lugar de sujeito da brincadeira-atividade e a criança torna-se objeto passivo/estático”.

Essa afirmação nos faz pensar na existência de uma inversão naquilo que Freud (1920) propôs ao examinar a brincadeira de seu neto, que ficou conhecida na teoria psicanalítica como fort-da. Resgatando algumas ideias trabalhadas por ele em uma parte do seu texto *Além do princípio do prazer* (1920), vemos que Freud buscou examinar o método de funcionamento empregado pelo aparelho mental em uma de suas primeiras atividades normais: a brincadeira das crianças. Usa como exemplo a observação feita da brincadeira com carretel realizada por seu neto de um ano e meio de idade, a qual se denominou fort-da. Freud (1920) interpreta que esse jogo está relacionado à renúncia à satisfação pulsional que a criança faz ao deixar a mãe ir embora sem protestar, compensando-se por isso através da encenação que ele próprio faz do desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance. Dessa forma, a criança transforma sua experiência passiva de perda em um jogo, no qual através da repetição a criança pode assumir um papel ativo. Ainda nesse texto, Freud (1920) faz mais algumas considerações sobre as brincadeiras infantis, afirmando que nestas as crianças repetem tudo o que lhes causou uma grande impressão na vida real, procedimento que possibilita a ab-reação da intensidade da impressão, de modo a se tornarem ‘senhoras da situação’.

Sendo assim, o espaço da brincadeira em que a criança poderia ter para apropriar-se das experiências vividas, parece inverter-se na medida em que agora o protagonista passa a ser o objeto-brinquedo, deixando pouco espaço para a imaginação infantil. Situação semelhante acontece na relação da criança com os ‘objetos-tela’: televisão, computador, videogame, entre outros.

Em relação a isso, Levin (2007) aponta que nessa nova realidade tecnológica a criança não brinca, mas sim interage. Por tal, a criança perde um espaço importante de elaboração do vivido, que é o brincar. Conforme Levin (2007, p. 43) as crianças “criam e são criadas pela experiência do infantil que acontece ao brincarem; nesse sentido, o ato de brincar cria o espelho e o infantil da infância”. Na brincadeira, as crianças criam uma ficção cênica, em que lidam e brincam com o real, colocando-se aí psíquica e corporalmente:

(...) a criança entra ‘toda’ no cenário infantil, sendo ela mesma o sujeito da experiência. Seu corpo subjetivado é o âmbito onde se desdobram as metamorfoses mais substanciais... com base nas quais ela constitui um saber. A imagem e o esquema corporal sempre intervêm no prazer do acontecimento, sendo um dos eixos da experiência na infância. (LEVIN, 2007, p. 119)

A brincadeira possibilita que a materialidade do brinquedo dê lugar ao funcionamento da representação, em que a criança investe seu imaginário. O que ocorre é uma operação simbólica de substituição em que é preciso negar a realidade para criar outra, por exemplo, ao brincar que um pedaço de madeira é um avião, é preciso ao mesmo tempo negar que é um pedaço de madeira e acreditar que é um avião, mas também negar que é avião e acreditar que é um pedaço de madeira – do contrário poderia jogar-se pela janela acreditando que iria voar. Desse modo, o brincar envolve não somente o prazer corporal, como também a possibilidade de enriquecimento e articulação do universo representacional e simbólico.

No entanto, o uso de novas tecnologias (como o videogame, a televisão, o computador) faz com que a criança deixe de brincar para interagir com uma máquina, ficando imobilizada e fixa frente à tela (LEVIN, 2007, p. 37). Na interação com o videogame, por exemplo, percebe-se que a imaginação da criança fica limitada pela reprodução dos circuitos já programados no jogo, ficando em contato com um universo imaginário sem historicidade e sem dramaticidade. Além disso, a evolução tecnológica possibilita a criação de uma realidade que não precisa referenciar-se no mundo externo: as representações dependem somente do código que as produz, sustentando-se, portanto, na nova realidade digitalizada. Desse modo, trata-se da criação de uma realidade abstrata, inexistente, que pode confundir as crianças.

A diversidade de imagens virtuais é tão vasta que as crianças podem refugiar-se e confundir-se nela, dado que não conseguem desmentir a virtualidade daquilo que veem ou acreditam conhecer através da tela. Nesse mundo relativamente anônimo, sem responsabilidades nem limites, tanto faz um genocídio digital, a morte ou um crime, é tudo igual. A imagem do corpo se separa do esquema corporal, de sua ancoragem nele, para ficar “livre” no ciberespaço. É um imaginário que conflita e contrasta perversamente com o simbólico. Para as crianças, tudo isso confirma que se pode pensar e experimentar em imagens, sem que seja preciso parar para pensar nelas. (LEVIN, 2007, p. 83)

O autor trabalha três exemplos que demonstram o quanto pode confundir-se para a criança o limite entre ficção e realidade: no primeiro exemplo, um menino de nove anos vê seu pai ser morto a tiros, porém depois do acontecido não demonstra emoções, descobrindo-se posteriormente que ele acreditava que o pai voltaria magicamente à vida, como acontece nos jogos; o segundo caso é de uma menina de sete anos que pula do sexto andar de um edifício, acreditando que iria bater no chão e subir de novo, como nos videogames, mas acaba morrendo; e o último exemplo, de uma menina de oito anos, que se joga do oitavo andar do apartamento e morre instantaneamente, também tentando imitar o que via na tela dos jogos. A partir desses exemplos, percebe-se que a convivência com essa realidade digitalizada alterou sua percepção corporal, espacial e temporal, fazendo com que os limites do corpo ficassem imprecisos, de tal modo que só a morte enquanto real veio para limitá-lo, embora fosse tarde demais (LEVIN, 2007, p. 147-148).

Trata-se de exemplos extremos, mas que demonstram o quanto as crianças podem ser afetadas pela identificação com as imagens da tela, causando uma separação do seu corpo carnal e das coordenadas espaciotemporais que organizam e delimitam a vida. Percebe-se, pois, que nessa realidade, cria-se um corpo virtual-digital que nunca morre, o que pode levar não apenas a identificação das crianças com essa imagem sintética e inalterável, mas até mesmo ao desconhecimento dos limites simbólicos da experiência (LEVIN, 2007, p. 117).

Ao relacionarmos as ideias desse autor com aquilo que foi trabalho anteriormente referente ao Estádio do Espelho, podemos pensar na relação existente entre a identificação com imagens e a apreensão corporal. Como vimos, a identificação possibilitada pelo Espelho contém algo de ideal no qual a criança se precipita, apresenta o corpo como uma unidade quando a criança ainda possui uma insuficiente coordenação. Desse modo, envolve dois tempos psíquicos: tanto um momento de alienação, quando a criança se funde com a imagem que lhe é apresentada, quanto o momento de separação, quando ela precisa diferenciar-se. O que parece estar faltando nos exemplos apresentados por Levin (2007) é este segundo momento, em que há um intervalo necessário para que a criança não fique colada à imagem

oferecida pela tela, reconhecendo seus limites corporais. E como se possibilita à criança o reconhecimento desses limites?

A imagem oferecida pelo Espelho é também uma imagem discursiva apresentada pelo Outro primordial, o qual ao cuidar da criança vai transmitindo-lhe significantes que a tocam e que demarcam no seu corpo a falta fundamental inerente a todo sujeito (JARDIM, 2001, p. 56). Portanto, trata-se de uma experiência imaginária sustentada pelo simbólico. Porém, o que se percebe é a existência de um empobrecimento simbólico na experiência de identificação com a imagem oferecida pelas telas (computador, videogame, televisão).

Esse empobrecimento acontece porque as imagens oferecidas pela tela não cumprem a função simbólica oferecida pelo Espelho. Nesse sentido, a criança acabaria se reconhecendo apenas através das imagens trazidas pela tela, e não mais através do Outro. Situação que precisa ser considerada, na medida em que observamos que muitas crianças passam mais tempo frente às diversas telas existentes do que se relacionando com outras pessoas (LEVIN, 2007, p. 86).

No entanto, essa situação não deve ser vista como efeito, simplesmente, do surgimento das tecnologias de informação e comunicação, é preciso considerar todo o contexto sociocultural que faz com que as crianças passem tanto tempo interagindo com aparelhos tecnológicos. Como exemplo, citamos a falta de tempo dos adultos que, sobrecarregados com as responsabilidades profissionais, acabam dedicando pouca atenção às crianças; ou, ainda, o medo e insegurança, principalmente em grandes centros urbanos, que faz com que as pessoas se isolem cada vez mais em suas casas e as crianças precisem achar seu passatempo dentro do lar, o que frequentemente se reduz ao computador, videogame ou televisão. Esse isolamento, porém, pode ocorrer mesmo dentro de uma casa em que todos os familiares estejam presentes, quando os adultos ficam em um quarto assistindo televisão ou acessando o computador, e as crianças ficam no delas, também utilizando alguma tecnologia.

Ademais, o ambiente social contemporâneo mergulha as pessoas numa realidade instável, em que mudanças ocorrem com muita rapidez. Segundo Esteban Levin (LEVIN, 2007, p. 115), umas das consequências da temporalidade atual (veloz, urgente e simultânea) é a falta de espaço para a memória. Essa velocidade acaba atordoando a memória infantil, de modo que as experiências da criança transcorrem sem profundidade, sem tempo para a ressignificação do que foi vivido. Os entretenimentos lúdicos oferecidos às crianças (como a televisão, o computador e o videogame) também reproduzem o pensamento rápido de conexão, em detrimento da ressignificação e do pensamento de associação.

Pular de uma imagem para outra, cortar, deter na origem, sobrepor, dispor imagens simultaneamente evitando qualquer tipo de pausa, tudo isso ocasiona nas crianças um modo de apropriação fragmentária, passageira, uma memória e um pensamento icônico sem conteúdo nem fundamento para além da própria realidade fractal. (LEVIN, 2007, p. 74).

Outra consequência apontada por Levin (2007) é que abundância de imagens com as quais as crianças têm contato diariamente, através de diversos aparelhos tecnológicos, tem produzido modificações no próprio uso da linguagem verbal, a qual tem perdido espaço para a linguagem visual.

Nós que trabalhamos com crianças achamos preocupante a diminuição de profundidade e volume da linguagem. A redução, a codificação, a síntese e a perda de sentido evidenciam a sua paulatina degradação. A linguagem visual compete agressivamente com a expressão linguística e está vencendo a disputa, em detrimento da riqueza verbal, corporal, gestual e escrita. (LEVIN, 2007, p. 142).

Sendo assim, percebe-se que o modo de vida das crianças acompanha os avanços tecnológicos, o que tem como reflexo novas formas de pensar, de brincar e de compreender a realidade. Segundo Levin (2007, p. 143) “a cultura contemporânea não destrói o elemento infantil mas afeta-o e o condiciona porque cria um outro universo imaginário, tendo a comunicação digital como meio, a imagem como causa e a velocidade elétrica como efeito”.

É possível situar, portanto, três principais consequências da exposição frequente das crianças às telas tecnológicas: uma distorção da experiência corporal, devido a um predomínio de imagens, em detrimento do simbólico; a preponderância da memória e pensamento icônico; e a redução da profundidade e volume da linguagem.

No que diz respeito à relação dos adolescentes com as tecnologias, gostaríamos de levantar algumas hipóteses com base nas ideias já trabalhadas, bem como através da contribuição de alguns autores que escreveram sobre a adolescência.

2.3 O VIRTUAL E A PASSAGEM ADOLESCENTE

Calligaris (2011) traz uma definição da adolescência: o adolescente diz respeito àquele sujeito que teve tempo de assimilar os valores compartilhados por sua comunidade, cujo corpo chegou a maturação necessária para que possa realizar as tarefas apontadas por esses valores, mas a quem a comunidade impõe uma moratória (ou seja, uma espera, adiamento, suspensão temporária). Assim, “ele se torna um adolescente quando, apesar de seu corpo e seu

espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto” (CALLIGARIS, 2011, p. 15).

Nessa passagem, o adolescente perde a segurança do amor que era garantido à criança, sem ganhar em troca o reconhecimento como adulto. Frente a esta situação, o adolescente é confrontado com questões que o agitam: “o que eles esperam de mim?”, “como conseguir que me reconheçam e admitam como adulto?”. Os adultos querem coisas contraditórias: querem que seja autônomo, responsável, mas em muitos aspectos recusam-lhe essa autonomia, negam a maturação do seu corpo e lhe pedem que continue criança.

Segundo Calligaris (2011, p.32) “A finalidade da adolescência é clara: o adolescente quer se tornar adulto”. Diferentemente de algumas sociedades, nas quais existe um ritual que marca a passagem da infância para a fase adulta, em nossa cultura isso não ocorre, de modo que, por mais que a legislação delimite algumas faixas etárias correspondentes à infância, adolescência, à maioridade e à velhice, estas delimitações aparecem mais para fins jurídicos, nem sempre refletindo a realidade psicossocial dos indivíduos. Não havendo um marco específico para esta passagem, o adolescente busca formas para ser reconhecido como adulto e “na procura de reconhecimento, é culturalmente seduzido a se engajar por caminhos tortuosos onde, paradoxalmente, ele se marginaliza logo no momento em que viria a se integrar” (CALLIGARIS, 2011, p.33). Dessa forma, o adolescente muitas vezes acaba assumindo comportamentos rebeldes ou de caráter transgressivo, que vão desde a formação de grupos com estilos particulares, a invenção de padrões estéticos que desafiam a aprovação dos adultos, até a toxicomania ou delinquência juvenil.

Como foi visto com Backes (2004), o adolescente precisará lidar com um golpe do real que advém com a puberdade, de modo a elaborar o luto pelo corpo infantil que se desfaz e assumir o corpo adulto, o que pode ser compreendido como uma reconstituição do Espelho. Sobre a relação do adolescente com seu corpo, também escreve Calligaris (2011):

Parado na frente do espelho, caçando as espinhas, medindo as novas formas de seu corpo, desejando e ojerizando seus novos pelos ou seios, o adolescente vive a falta do olhar apaixonado que ele merecia quando criança e a falta de palavras que o admitam como par na sociedade dos adultos. A insegurança se torna assim o traço próprio da adolescência. (CALLIGARIS, 2011, p. 25).

As questões colocadas nesse período também se refletem em modos de vestimenta, cortes de cabelo, enfim, uma forma particular de estética, de tal modo que os grupos adolescentes criam um padrão estético interno, através do qual os membros se diferenciam e se reconhecem entre si. Calligaris (2011) escreve que a estética adolescente não surge apenas

para se diferenciar, causar coesão de grupo e desafiar o cânone adulto: essa estética, que muitas vezes parece vir no sentido de enfeitar-se, pode corresponder a uma recusa da sexualidade e da desejabilidade como valor social. Ou ainda, como forma de proteção contra um olhar que poderia não achá-lo desejável, pois assim se possibilita a atribuição de sua indesejabilidade a seus próprios esforços de se enfeitar.

Essas considerações nos remetem a pensar nas questões da sexualidade que se colocam na adolescência. Como apontou Jerusalinsky (2002), neste período a questão da sexualidade é relançada, reaparecendo as resoluções simbólicas edipianas no exercício de uma posição masculina ou feminina. Em relação a isso, vemos ainda que:

Nesse tempo da constituição do sujeito, a adolescência, trata-se do tempo de um ato, a iniciação sexual, e de uma tomada de posição na referência sexuada. Afirmar-se homem ou mulher, sem que esses significantes possam tirar sua consistência nem da anatomia, nem da escolha do objeto sexual e amoroso, é um dos principais desafios com o qual o jovem se confronta. (COSTA; POLI, 2012, p. 74)

Além da escolha sexuada, durante a passagem pubertária o adolescente também precisa lidar com o enigma do Outro sexo. Assim, a fim de que o sujeito consiga exercer sua erótica e afirmar-se no laço discursivo, duas condições colocam-se em causa nesse período: a conquista e domínio de um saber sobre o enigma do Outro sexo, e a colocação em ato de uma posição referente a esse saber (COSTA; POLI, 2012).

Após termos apresentado algumas reflexões sobre o que caracteriza a passagem adolescente, pretendemos agora investigar a relação entre os adolescentes e o ambiente virtual. Em recente pesquisa¹¹ feita no Brasil, a UNICEF (2013) busca aprofundar os conhecimentos sobre o uso da Internet por adolescentes, trazendo vários dados interessantes sobre o assunto, tais como número de adolescentes incluídos e excluídos do ambiente virtual, a frequência de uso, o local de acesso, quais são as atividades realizadas online, quais as medidas de segurança conhecidas e usadas pelos usuários adolescentes, entre outros. Traremos a seguir alguns dados obtidos por essa pesquisa, os quais podem nos ajudar a compreender melhor a experiência do adolescente no ciberespaço.

Com o intuito de saber quantos adolescentes usam a Internet no Brasil, a pesquisa (UNICEF, 2013) adotou o padrão estabelecido por pesquisas nacionais e internacionais sobre

11 “Para conhecer o uso da internet pelos adolescentes, o UNICEF realizou, em 2013, uma pesquisa nacional por amostragem e entrevistou 2002 adolescentes entre 12 a 17 anos em todas as cinco regiões geográficas brasileiras, em um total de 150 municípios, assegurando uma amostra representativa para identificar a diversidade de situações seja pelo local de moradia (urbano/rural ou região geográfica do país), situação de renda, gênero, raça/cor, escolaridade, e classe (...)” (UNICEF, 2013, p. 4).

o tema, que define como usuário aquele que utilizou a Internet nos últimos três meses considerando o momento da entrevista. Os dados apontam que 70% dos entrevistados incluem-se¹² na categoria de usuários e 30% não se incluem¹³ nessa categoria. Em relação à frequência de uso, entre os adolescentes que afirmaram ter acessado a Internet nos últimos três meses anteriores à entrevista, a maioria (64%) faz uso da rede diariamente, 26% entra na Internet uma vez por semana e 9% acessa a rede apenas um vez por mês ou menos.

Entre os adolescentes brasileiros classificados como usuários da Internet a maioria declara utilizá-la majoritariamente em busca de diversão (75%), para se comunicar com os amigos (66%), fazer trabalhos escolares (61%) e utilizar serviço de busca de informações (40%). Entre as atividades de diversão, a mais citada é a participação em jogos online (69%), seguida de assistir a filmes ou vídeos online (67%) e baixar (fazer download de filmes, músicas, jogos e programas (56%). Em relação à participação em redes sociais, 85% dos adolescentes que utilizam a Internet possuem perfil nas redes sociais, sendo a plataforma mais utilizada o Facebook (92%), seguida pelo Orkut (5%). Em relação à busca de informações, que se constitui como um dos principais usos da Internet, procurou-se identificar quais as principais informações que atraem os adolescentes, percebendo-se que a maioria absoluta (80%) dizem procurar informações para fazer os trabalhos escolares; o segundo tema mais pesquisado pelos adolescentes é o entretenimento (70%), seguido de serviços de tradução (47%) e produtos e serviços (40%).

Ao considerarmos as questões essenciais que se colocam para o adolescente e, ao mesmo tempo, constatarmos que uma grande parcela dessa população faz uso da rede diariamente, podemos supor que esse espaço surge também como um meio do adolescente proteger-se do olhar do outro, possibilitando-lhe até mesmo evitar, transitoriamente, os desafios com que a adolescência lhe confronta. Meio que pode ter uma função nesse momento de passagem ou compor o aprisionamento do adolescente, como veremos adiante.

Vianna (2008) faz reflexões importantes, indicando que as novas tecnologias podem trazer alguns riscos, mas também criam potencialidades diversas:

Riscos de empobrecimento da experiência e despersonalização, quando o não compartilhamento do contexto possa acontecer no sentido de prescindir do laço com o outro (por exemplo, numa fixação nos jogos pelo computador) ou restringir-se a relações não presenciais; mas também há possibilidades de potencializar os laços, quando surge a chance de 'inventar' novas formas de encontro através do contexto

12 Adolescentes que acessam a Internet: inclui os que declaram ter acesso ao computador e à Internet, tendo utilizado a rede pelo menos uma vez nos últimos três meses. (UNICEF, 2013).

13 Adolescentes que não acessam a Internet: inclui os que declararam não ter acesso a computador, não ter acesso à Internet, e os que utilizaram a Internet há mais de três meses. (UNICEF, 2013).

da Internet, como no caso dos amigos virtuais e das próprias relações que vão se tramando nas redes constituídas na própria oficina. (VIANNA, 2008, p. 51-52).

A oficina referida pela autora diz respeito a Oficinas de Informática realizadas com adolescentes em atendimento no Centro Integrado de Atenção Psicossocial (CIAPS) do Hospital Psiquiátrico São Pedro (HPSP). Em sua dissertação¹⁴ *Oficinando Enredos de Passagem: o encontro do adolescer em sofrimento com a tecnologia*, Vianna (2008) analisa as oficinas realizadas com seis jovens em atendimento ambulatorial no CIAPS ao longo de 2007, as quais surgem com o intuito de constituírem um espaço de interação e compartilhamento para jovens em atendimento que estejam enfrentando impasses de ordens diversas no seu adolescer. Esta pesquisa se deu na modalidade de pesquisa-intervenção, na qual a autora participou tanto como psicóloga quanto como pesquisadora.

As intervenções realizadas nas oficinas são feitas a partir de alguns princípios, tais como o de que não se busca, através das oficinas, um treinamento no uso da tecnologia, e sim proporcionar aos adolescentes a ampliação do seu campo de experiência através das interações e produções no ambiente em rede (como a criação de hipertextos, blogs, histórias coletivas), possibilitando o compartilhamento dessas vivências com osicineiros e com o grupo (VIANNA, 2008).

Segundo a autora (VIANNA, 2008), foi possível constatar que o encontro com as tecnologias favoreceu o desdobramento de enredos e narrativas, o qual pode ter ocorrido tanto pelo modo de operar das tecnologias, quanto pela proposta da oficina e de seu lugar institucional, como também pelas transferências singulares dos jovens com esse espaço.

A possibilidade de virtualização espacial e hipertextualização presentes em ferramentas como o Google favoreceram a ampliação dos recursos imaginários e simbólicos dos participantes, incrementando suas possibilidades narrativas. O acesso a ferramentas virtuais como o Blog e também os Chats ampliaram seus leques de experiências e relações, diversificando possibilidades identificatórias e também possibilitando diferentes lugares de enunciação. Aparece também o favorecimento e registro do emergir inconsciente, possibilitando, através da escuta, o deslocamento de questões. (VIANNA, 2008, p.19).

Percebe-se que tais afirmações contrastam com as ideias que vinham sendo desenvolvidas até o momento, e que apontavam para um empobrecimento do simbólico. Assim sendo, a pesquisa realizada por Vianna (2008) apontou para a possibilidade da ampliação de recursos imaginários e simbólicos a partir do encontro com ferramentas virtuais

14 Esta dissertação insere-se em um projeto maior de pesquisa, o *Oficinando em Rede* que vem se desenvolvendo no CIAPS-HPSP a partir de sua criação em 2004. Faz parte de um projeto conjunto entre CIAPS e UFRGS.

como blogs¹⁵, chats¹⁶, e mecanismos de busca como o Google. Existe, no entanto, uma diferença de recortes realizadas pelos autores no uso das tecnologias que precisa ser considerada, pois no que diz respeito à Internet, por exemplo, vemos que essa possibilita diversas utilizações pelo sujeito, entre as quais assistir vídeos, enviar e-mails, participação em chats, busca de notícias ou informações em sites, publicações em blogs, jogos on-line, entre outras. Nesse sentido, parece que enquanto Levin (2007) deteve-se mais no uso tecnológico em que o sujeito fica numa posição passiva ou interativa (seja na televisão, videogame, computador), Vianna (2008) realiza sua análise a partir de atividades na Internet em que o sujeito tem um papel mais ativo (produção de textos, participação em conversas on-line, busca de materiais em sites, entre outras).

Portanto, percebe-se que ambas são possibilidades que se abrem a partir do contato do sujeito com as tecnologias, proporcionando modalidades de experiências com características diferenciadas. No entanto, a pesquisa realizada pelo UNICEF (2013), já mencionada anteriormente, revela que entre os adolescentes considerados usuários - aqueles que acessaram a Internet pelo menos uma vez nos últimos três meses - não chega a ser expressivo o uso de ferramentas para produção de conteúdo como blogs (10%), microblog (19%), fóruns e listas de discussão (5%). Frente a esses resultados, a própria pesquisa entende que “as ferramentas que dependem de uma atividade autoral mais intensa são pouco utilizadas pelos adolescentes. Um dos desafios da inclusão é estimular os adolescentes não somente ao acesso mas também a produção de conteúdo” (UNICEF, 2013).

Apesar das constatações realizadas a partir das oficinas apontarem para um aumento das possibilidades narrativas, diversificação das possibilidades identificatórias e enunciativas dos sujeitos, a autora (VIANNA, 2008) não desconsidera que o encontro com o computador pode ser propulsor de uma vivência de despersonalização e do estabelecimento de uma relação exclusivista do sujeito com o computador e com a Internet.

Isso nos leva a pensar que a forma de operar com as novas tecnologias pode ser vivida ou experimentada de diferentes modos pelos sujeitos, dependendo da condição contextual e subjetiva em que se dá esse encontro e das disponibilidades transferenciais, operativas e de mediações simbólicas ali colocadas. (VIANNA, 2008, p, 53).

15 “Um blog ou blogue (contração do termo inglês web log, "diário da rede") é um site cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados artigos, ou posts. Muitos blogs fornecem comentários ou notícias sobre um assunto em particular; outros funcionam mais como diários online. Um blog típico combina texto, imagens e links para outros blogs, páginas da Web e mídias relacionadas a seu tema. A capacidade de leitores deixarem comentários de forma a interagir com o autor e outros leitores é uma parte importante de muitos blogs”. Disponível em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog>>. Acesso em 27/09/2014.

16 “Chat – conversa informal, “bate-papo”. Forma eletrônica de diálogo ou bate-papo via Internet... que se processa em tempo real. Existem chats de texto, de voz e de vídeo.” (SAWAYA, 1999).

No caso das oficinas vemos que foram criadas condições contextuais específicas, como encontros semanais com duração de 90 a 120 minutos, que são acompanhados por uma equipe de oficinairos (psicóloga e bolsistas do projeto). Buscou-se proporcionar um espaço de interação e compartilhamento de experiências em torno dos recursos virtuais: pesquisa na Internet, construção de histórias individuais e coletivas, construção coletiva de um blog¹⁷ do CIAPS e chats de conversação. A dinâmica de funcionamento adotada nas oficinas era, de um modo geral, primeiramente traçar com os jovens propostas de atividades para o encontro e, no final da oficina, fazer um momento de compartilhamento do trabalho desenvolvido (VIANNA, 2008). Nesse sentido, é preciso considerar que se trata de um contexto distinto da maioria dos usuários da Internet. Mesmo assim, pensamos que muitas das reflexões trazidas pela autora não se restringem aos adolescentes participantes das oficinas, podendo ser relacionadas com outros usuários da rede.

Algumas das observações de Vianna (2008) corroboram as ideias, que vínhamos apontando, referentes à função de proteção que o adolescente pode buscar no espaço virtual. A autora fala que ao longo das oficinas foi possível observar algumas modificações nas interações entre os adolescentes: no período em que eram apenas três adolescentes que participavam (duas meninas e um menino), as meninas tendiam a intercalar as conversas online com conversas frente a frente. Posteriormente, em dois momentos distintos, houve a entrada de mais um menino ao grupo, evidenciando-se o constrangimento que a aproximação do outro sexo convocava, fazendo com que as jovens privilegiassem a interação mediada pelos computadores em detrimento do diálogo direto - contato face a face, em que a presença do corpo se faz evidente. Desse modo, a partir das oficinas afirma-se que:

O computador como suporte das oficinas parece ter favorecido sua utilização como um anteparo facilitador para lidar com essa emergência do real do corpo, tão própria do adolescer. Notamos como o contato face a face muitas vezes tornava-se siderante para alguns jovens que pareciam invadidos e emudecidos pelo olhar dos demais e dos oficinairos. Assim, a tela do computador apareceu tanto como viabilizadora de proteção e abertura para que, então, os jovens pudessem utilizar a palavra com uma via possível de apresentarem-se e de relacionarem-se. (VIANNA, 2008, p. 102).

Ainda, baseados nas reflexões feitas por Vianna (2008), vemos que o espaço digital como sustentador e operador da passagem adolescente pode ser pensado, por exemplo, em relação aos espaços para escrita e registros de si proporcionados pelos suportes tecnológicos (como blogs, chats). Se antes o adolescente utilizava o diário como uma forma de construir a

17 www.oficinandoemrede.blogspot.com

travessia da passagem adolescente, na medida em que este anuncia um lugar situado fora do domínio das figuras parentais, hoje também existem esses suportes tecnológicos que oferecem um espaço para a construção da subjetividade. O suporte tecnológico vai possibilitar uma elaboração da relação dentro e fora, pois a escrita acontece num espaço íntimo, mas é endereçada ao reconhecimento dos outros.

Além disso, segundo Vianna (2008), a tela do computador pode surgir tanto como anteparo de proteção, quanto como um espaço de circulação social e ensaio de outro posicionamento subjetivo. Através dela, o adolescente consegue interagir socialmente sem ter que lidar com a convocação pulsional do olhar do outro, em um período em que ainda não pode responder por uma posição sexuada. “Dessa forma, os jovens assumem diferentes imagens, criam personagens e ensaiam relações não tendo que lidar diretamente com as consequências das mesmas”. (VIANNA, 2008, p. 102-103).

No entanto, podem ocorrer consequências nocivas ao sujeito caso não consiga desligar-se do espaço virtual, ocorrendo então uma fixação que pode acabar impedindo a passagem própria à adolescência (de um lugar e corpo infantil a um lugar e corpo adulto). Nesse sentido, pensamos que o uso tecnológico também pode se dar como forma de evitar os desafios com que a adolescência confronta o sujeito. Na medida em que a tela do computador seja tomada exclusivamente, e não mais num caráter transitório, como via possibilitadora de relacionamentos e viabilizadora de aberturas subjetivas, podemos pensar na existência de uma fixação que se produz no uso dessa tecnologia.

Ainda assim, como assinala Turkle (1995), o espaço virtual não precisa constituir-se como uma prisão. A autora traz a ideia da virtualidade enquanto espaço transicional, o qual se daria num tempo fora do normal e regido por regras próprias, trabalhando a noção a partir do seguinte exemplo: uma mulher, que vários anos antes havia sido vítima de um acidente de automóvel e que acabou perdendo a perna direita, começa a participar dos MUDs¹⁸, criando uma personagem no jogo só com uma perna e que usava uma prótese removível; os amigos que ela fez no MUD buscaram formas de lidar com essa incapacidade, e ao se envolver em uma relação amorosa, ela e seu amante virtual encontraram maneiras satisfatórias de fazer amor virtual. A mulher relata que fez amor no MUD antes de ter feito amor de novo na vida real, e que considera que a primeira possibilitou a segunda (TURKLE, 1995, p. 393).

18 Necessário esclarecer que os MUDs são diferentes de jogos mais tradicionais (com simulação gráfica da realidade), pois é inteiramente baseado em texto, de modo que o papel da imaginação torna-se fundamental (FORTIM, 2006).

Turkle (1995) destaca que a realidade virtual nos dá possibilidades de escolha, como no exemplo citado, em que a mulher poderia ter criado uma personagem diferente da sua condição atual, mas aí talvez nunca tivesse criado coragem para abandonar o anonimato do mundo virtual. Sendo assim, a autora afirma que o espaço virtual pode proporcionar confiança para expormos as nossas imperfeições e aceitarmos-nos tal como somos.

A virtualidade não tem que ser uma prisão. Pode ser a jangada, a escada, o espaço transicional, a moratória, que é posta de parte após ter-se alcançado um maior grau de liberdade. Não temos que rejeitar a vida no ecrã, mas também não temos que tratá-la como uma vida alternativa. Podemos usá-la como um espaço de crescimento. Tendo literalmente dado existência às nossas identidades on-line através da escrita, estamos em posição de nos apercebermos melhor daquilo que projectamos na vida quotidiana. À imagem do antropólogo que regressa a casa depois de estudar uma cultura estrangeira, o viajante na virtualidade pode regressar a um mundo real mais bem equipado para entender seus artifícios. (TURKLE, 1995, p. 393-394).

A ideia de tomar a virtualidade com uma espaço transicional também é referida por Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012). Com vistas a destacar os aspectos enriquecedores da Internet, o que, afirmam, é algo pouco estudado nos meios psicanalítico e psicológico, as autoras tomam por base os trabalhos de D. W. Winnicott, articulando os conceitos de espaço potencial e do brincar com o espaço virtual gerado pela Internet.

No início da expansão da Internet, muito do que foi publicado concentrava-se nos efeitos nocivos do seu uso, visão que, embora tenha se abrandado, ainda está presente nos dias atuais. As autoras consideram pertinente a preocupação sobre os prejuízos que a Internet pode trazer para o sujeito, mas argumentam que a Internet pode ter um uso positivo e enriquecedor, representando um importante espaço para brincar (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012).

O conceito de brincar e espaço potencial com que as autoras trabalham provém da obra de Winnicott. Para este autor, o bebê ao nascer encontra-se num estado de indiferenciação em relação à mãe, trata-se de uma fusão mãe-bebê, eu-mundo, de tal modo que ainda não existe uma distinção entre mundo interno e mundo externo. Antes de chegar a essa distinção, haveria um espaço intermediário entre o mundo interno e o mundo externo, o qual denominou de espaço potencial. Esse espaço é inaugurado por objetos e fenômenos transicionais, que se encontrariam numa área neutra e não contestada, possibilitando um certo alívio para o sujeito, que não precisaria ver-se entre as exigências internas e externas – causadoras de tensão (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012).

Ainda, conforme as autoras, esse espaço não desaparece após a separação mãe-bebê, permanecendo como uma área importante para o sujeito por toda a vida. Esse espaço

denominado por Winnicott de neutro não será mais, no entanto, espaço dos fenômenos transicionais, mas sim do qual farão parte as artes, a religião e, especialmente, o brincar. O brincar, que está ligado ao mundo infantil, não é exclusivo das crianças, aparecendo também nos adultos através de outras formas como o senso de humor, nas atividades de lazer, no jogo, entre outras. Além disso, para Winnicott o brincar não é somente produtor de satisfação, mas também pode ser aquilo que dá ao sujeito um sentido de existência, bem como está ligado à criatividade, isto é, constitui-se como um espaço em que crianças ou adultos podem fruir de sua liberdade de criação (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012).

Após fazer uma apresentação do conceito de espaço potencial na obra winnicottiana, as autoras buscam relacioná-lo com a realidade virtual. Através de entrevistas online realizadas com pessoas que frequentavam salas de bate-papo para fins de lazer, elas elaboraram algumas reflexões. Um dos entrevistados, por exemplo, achava interessante a falta de referências palpáveis sobre a pessoa que está do outro lado da tela – o que para muitos causa temor. Assim, vemos que essa falta de referências “dá ao sujeito a liberdade para preencher com sua fantasia as inevitáveis lacunas entre o que o outro diz e o que é possível averiguar. Podemos, portanto, argumentar que, na Rede, a falta de referências gera uma liberdade de ação que se assemelha ao espaço potencial” (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012, p. 93).

Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2008) verificam que para Winnicott o fantasiar pode, em alguns momentos, ser perturbador, na medida em que leve o sujeito ao alheamento do mundo a sua volta, sem qualquer relação com os objetos reais. Frente a isso, argumentam que há possibilidade de que o outro, mesmo na Internet, ofereça resistência a esse fantasiar, afinal tem vida própria e pode a qualquer momento atrapalhar o ato fantasioso do sujeito.

Desse modo, se, por um lado, a Internet possibilita uma conexão mais tênue com a realidade externa, por outro, a fantasia tem um freio a partir do contato com o outro. Por isso, defendemos que a Internet pode gerar este estado intermediário que é o espaço potencial. O sujeito nem está na realidade externa, nem em seu devaneio. Talvez se sinta no espaço neutro do qual fala Winnicott. (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012, p. 95).

Outros pontos destacados pelas autoras referem-se à criatividade exercitada e sentida por alguns entrevistados no espaço virtual (como, por exemplo, na criação de personagens com características específicas). Bem como, apontam que alguns sujeitos agem na rede com menos censura do que se estivessem frente a frente com todos aqueles que vão ver o que eles postam. Esses comportamentos teriam em comum a ilusão de onipotência e de neutralidade proporcionada pelo espaço virtual, que funciona, portanto, como um espaço potencial: “A

Internet, para eles, parece confiável e neutra suficiente para que se exponham. Mesmo que a realidade depois cobre seu preço” (ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012, p. 93). Assim, sem desconsiderar os efeitos nocivos que o uso da Internet pode acarretar, tais como vícios, perversões, isolamento e superexposição, e sabendo que esta possibilita muitos usos, inclusive semelhantes ao fantasiar infrutífero que nos afastam da vida e da realidade, Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2008) buscaram mostrar que o espaço virtual também pode ter usos enriquecedores.

Considerando as ideias trabalhadas até o momento, podemos apontar que o espaço virtual pode servir como um espaço transicional não apenas para os adolescentes. Porém, neste período em que se torna necessária a passagem do âmbito familiar para o âmbito social, em que o sujeito é confrontado com vários desafios (reconstituição do Espelho, escolha de uma posição sexuada, iniciação sexual), o espaço virtual pode aparecer como um facilitador para lidar com a emergência do real do corpo, como uma proteção contra o olhar do outro que poderia não achá-lo desejável ou que pode ser sentido como muito invasivo. Trata-se de um momento em que o sujeito precisa começar a falar em nome próprio, e na rede encontram-se espaços, como blogs e chats, que lhe possibilitam exercer sua narrativa e ensaiar posicionamentos subjetivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A compreensão de que o surgimento de inovações tecnológicas pode trazer importantes transformações sociais e culturais, ultrapassando as alterações comportamentais e de hábitos e produzindo efeitos na própria subjetividade – como podemos aprender a partir do que aconteceu na Revolução Industrial – deixa em aberto a questão de saber quais seriam esses efeitos subjetivos.

Como vimos, as características dessa organização subjetiva que está emergindo ainda nos são desconhecidas. No entanto, em vista das pesquisas e reflexões que foram apresentadas neste trabalho, podemos começar a delinear algumas implicações subjetivas que ocorrem a partir do contato do sujeito com o ambiente virtual proporcionado pelas tecnologias de comunicação e informação.

Primeiramente, foi preciso conhecer um pouco mais o percurso histórico dessas tecnologias, a fim de compreender melhor o contexto em que surgiram e as transformações sociais que provocaram. Observou-se que apesar do primeiro computador para uso geral existir desde 1946 (ENIAC), a revolução da tecnologia da informação só foi realmente acontecer a partir da década de 70, período em que foram desenvolvidas tecnologias que representaram um salto qualitativo na difusão da tecnologia em aplicações comerciais e civis, por tornarem mais acessíveis e com custos menores, ao mesmo tempo em que aumentava sua qualidade. A partir daí, essa tecnologia começa a se difundir cada vez mais no conjunto das atividades econômicas e na sociedade como um todo. Vimos também que a primeira rede de computadores, a ARPANET, entrou em funcionamento em 1969, sendo estabelecida pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, tornando-se a base de uma rede de comunicação global composta de milhares de redes de computadores.

Além disso, também foi necessário entendermos com maior clareza qual a relação existente entre a realidade e a virtualidade, pois muitas pessoas denominam o que se passa no espaço virtual como algo falso e fantasioso. As ideias trabalhadas permitem-nos compreender que a nossa percepção da realidade ocorre por intermédio de símbolos cujo sentido escapa à sua rigorosa definição semântica e, portanto, a vivência da realidade traz sempre consigo algo de virtual, sendo possível verificar uma interpenetração entre a realidade e a virtualidade. Também percebemos que por sermos seres humanos vivendo na linguagem haverá, portanto, todo um universo simbólico (composto de ideias, crenças, experiências anteriores, relações

interpessoais, discursos sociais) influenciando o modo como o sujeito compreenderá a sua experiência no ciberespaço.

Ao constarmos, por um lado, que grande parte dos usuários de computadores e Internet fazem parte do público infanto-juvenil e, por outro, que as experiências iniciais da vida são de extrema importância para a vida adulta, evidenciou-se a importância de investigar como o contato com o espaço virtual durante a infância e a adolescência pode estar afetando esse percurso constitutivo e produzindo efeitos sobre a subjetividade.

As reflexões realizadas permitem destacar alguns pontos principais da relação do sujeito com as tecnologias e com o mundo virtual: observou-se, a partir de Levin (2007) que o excesso de imaginário e uma posição mais passiva frente às telas podem levar a uma distorção da experiência corporal, na medida em que acaba se desconhecendo os limites simbólicos do corpo. Ao ficar parada, seja frente à televisão, ao videogame, ou ao computador, a criança deixa de exercitar a sua capacidade criativa possibilitada pelo brincar, perdendo um espaço de elaboração das experiências vividas.

Na adolescência, o sujeito precisa lidar com vários desafios, como a reconstituição do Espelho, escolha de uma posição sexuada e a iniciação sexual. As pesquisas de Vianna (2008), Turkle (1995), Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012), entre outros autores apresentados no trabalho, permitem-nos pensar no espaço virtual como um facilitador para lidar com a emergência do real do corpo, como uma proteção contra o olhar do outro que poderia não achá-lo desejável ou que pode ser sentido como muito invasivo. Trata-se de um momento em que o sujeito precisa começar a falar em nome próprio, e na rede encontram-se espaços, como blogs e chats, que lhe possibilitam exercer sua narrativa e ensaiar posicionamentos subjetivos, enriquecendo seu universo simbólico. O ambiente virtual pode ser compreendido também como um espaço transicional, capaz de propiciar libertação e crescimento, ou ainda, um espaço intermediário entre o mundo interno e o mundo externo, em que o sujeito sente-se mais confiante para criar e expor suas ideias. Apesar dessas autoras apontarem para um uso em que o sujeito possui um papel mais ativo, a pesquisa do UNICEF (2013) indica que é pouco expressivo o uso de ferramentas que dependem de uma atividade autoral mais intensa por parte dos adolescentes, existindo uma grande parcela que busca diversão em usos mais passivos ou interativos, como jogos online ou assistir vídeos. Outra função da Internet bastante utilizada é a de comunicação, que serve como via para comunicar-se com amigos que já conhecem, mas também para interagir com pessoas desconhecidas.

Portanto, percebe-se que várias são as possibilidades que se abrem a partir do contato do sujeito com o ambiente virtual, proporcionando modalidades de experiências com

características diferenciadas. Trata-se de um espaço que pode ser utilizado para lazer, para a comunicação, para a criação e fortalecimento de vínculos, para a busca de informação e conhecimentos, entre outros, de modo que experiências enriquecedoras e prazerosas podem derivar de seu uso. No entanto, na medida em que a tela do computador seja tomada exclusivamente como via possibilitadora de relacionamentos e viabilizadora de aberturas subjetivas, podemos pensar na existência de uma fixação que se produz no uso dessa tecnologia; nesse caso, o sujeito pode acabar prescindindo do laço com os outros para não perder o que se passa na tela, ou restringir-se a relações não presenciais.

Como apontou Levy (1999) nem a salvação nem a perdição residem na técnica – o modo como vamos utilizá-la depende das nossas escolhas. Mas para isso é necessário também criar condições para que existam opções de escolhas. Nesse sentido, destacamos a importância de pesquisas que ampliem o conhecimento em relação a essa temática, descobrindo as potencialidades que são abertas a partir dos recursos tecnológicos, bem como o desenvolvimento de projetos sociais que possibilitem a aplicação desses conhecimentos e os transformem em experiências enriquecedoras para os sujeitos envolvidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACKES, Carmen. A reconstituição do espelho. In: COSTA, Ana (e orgs.) **Adolescência e experiências de borda**. POA: UFRGS, 2004.

BERNARDINO, Leda Mariza Fischer. Aspectos psíquicos do desenvolvimento infantil. In: WANDERLEY, Daniele de Brito (org). **O cravo e a rosa - a psicanálise e a pediatria: um diálogo possível?** Salvador: Ágalma, 2008.

CALLIGARIS, Contardo. **A Adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2011. (série Folha Explica).

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1).

CETIC, Centros de Estudo sobre as tecnologias da Informação e da Comunicação. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil** (livro eletrônico) – TIC Domicílios e Empresas 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. Disponível em <<http://www.cetic.br/publicacoes/#a2011>>. Acesso em 24/08/2014.

CETIC, Centros de Estudo sobre as tecnologias da Informação e da comunicação. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil** (livro eletrônico) – TIC Domicílios e Empresas 2012. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em <<http://www.cetic.br/publicacoes/#a2011>>. Acesso em 24/08/2014.

CHAVES, Wilson Camilo. Considerações a respeito do conceito de real em Lacan. **Psicologia em Estudo**. Universidade Estadual de Maringá, vol. 14, n. 1, p. 41-46, março, 2009. Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=287122120006>>. Acesso em 10/10/2014.

COSTA, Ana Maria Medeiros da. **A ficção do si mesmo: interpretação e ato em psicanálise**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 1998.

COSTA, Ana Maria; POLI, Maria Cristina. Sexuação na adolescência: um ato performativo. In: GURSKI, Roselene; ROSA, Mirian Debieux; POLI, Maria Cristina. **Debates sobre a adolescência contemporânea e o laço social**. Curitiba: Juruá, 2012.

FORTIM, Ivelise. Alice no país do espelho: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em texto. **Revista Imaginário**. São Paulo, v.12, n.12, junho, 2006. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-666X2006000100009&script=sci_arttext>. Acesso em 10/10/2014.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer (1920)**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____. **Psicologia de grupo e a análise do ego (1921)**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

JARDIM, Gislene. Psicoses e autismo na infância: impasses na constituição do sujeito. **Estilos da clínica**. São Paulo, vol. 6, n. 10, p. 52-68, junho, 2001. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/estic/article/view/61028>> Acesso em 10/10/2014.

JERUSALINSKY, Alfredo. Desenvolvimento e psicanálise. In: JERUSALINSKY, Alfredo (e col.). **Psicanálise e desenvolvimento infantil**: um enfoque transdisciplinar. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2004.

JERUSALINSKY, Julieta. **Enquanto o futuro não vem**: a psicanálise na clínica transdisciplinar com bebês. Salvador: Ágalma, 2002.

LACAN, Jacques. Sobre o Complexo de Édipo. In: LACAN, Jacques. **O seminário, livro 4**: a relação de objeto. Jorge Zahar, 1995.

_____. O estágio do espelho como formador da função do eu, tal como nos é revelada na experiência psicanalítica. In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

_____. Os três tempos do Édipo. In: Lacan, Jacques. **O seminário, livro 5**: as formações do inconsciente. Trad. de Vera Ribeiro, rev. de Marcus André Vieira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999a.

_____. Os três tempos do Édipo (II). In: _____. **O seminário, livro 5**: as formações do inconsciente. Trad. de Vera Ribeiro, rev. de Marcus André Vieira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999b.

LEVIN, E. **Rumo a uma infância virtual?**: a imagem corporal sem corpo. Trad. de Ricardo Rosenbusch. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Brasília, vol. 18, n. 2, p. 193-202, maio/agosto, 2002a. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a09v18n2.pdf>> Acesso em 10/10/2014.

_____. Internet: a negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. À qual dar crédito? **Estudos de psicologia**. Natal, vol.7, n.1, p. 25-36, jan., 2002b. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2002000100004> Acesso em 10/10/2014.

_____. Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”. **Cadernos Cedes**. Campinas, vol. 25, n. 65, p. 71-85, jan./abr., 2005. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v25n65/a06v2565.pdf>> Acesso em 10/10/2014.

POLI, Maria Cristina. **Clínica da Exclusão: a construção do fantasma e o sujeito adolescente.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2005.

ROMÃO-DIAS, Daniela; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O brincar e realidade virtual. **Cadernos de Psicanálise.** CPRJ, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p.85-101, jan./jun. 2012. Disponível em <http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26_pdf/11-O-BRINCAR.pdf> Acesso em 10/10/2014.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise.** Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SAWAYA, Márcia Regina. **Dicionário de Informática e Internet.** São Paulo : Nobel, 1999. Disponível em <<http://comp.ist.utl.pt/aaa/Prog/Dicion%20do%20Rio%20de%20Inform%20tica%20&%20Internet%20Ingl%20EAs-Portugu%20EAs.pdf>> Acesso em 10/10/2014.

TRIVINHO, Eugênio. Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência no ciberespaço. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da; (orgs.). **Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura.** Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2000. 2 ed.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da internet.** Lisboa: Relógio D'ÁGUA, 1995.

UNICEF. **O uso da internet por adolescentes.** Brasília, 2013. Disponível em: <http://www.unicef.org/brazil/pt/br_uso_internet_adolescentes.pdf>. Acesso em 30 de setembro de 2014.

VANIER, Alain. **Lacan.** São Paulo: Estação Liberdade, 2005.

VIANNA, Tatiane Reis. **Oficinando enredos de passagem: o encontro do adolescer em sofrimento com a tecnologia.** Porto Alegre: UFRGS, 2008. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/14778>> Acesso em 10/10/2014.

VORCARO, Angela. Prefácio – Sobre o tempo, estímulo e estrutura. In: JERUSALINSKY, Julieta. **Enquanto o futuro não vem: a psicanálise na clínica transdisciplinar com bebês.** Salvador: Ágalma, 2002.

WILLIGES, Flademir Roberto. **A assunção do gozo cibernético na interação virtual.** Porto Alegre: UFRGS, 2002. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/3120>>. Acesso em 10/10/2014.