



Daniela Romão-Dias

**Brincando de Ser na Realidade Virtual:
uma visão positiva da subjetividade contemporânea**

Tese de Doutorado

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da PUC-Rio.

Orientador: Ana Maria Nicolaci-da-Costa



Daniela Romão-Dias

**Brincando de Ser na Realidade Virtual:
uma visão positiva da subjetividade contemporânea**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Ana Maria Nicolaci-da-Costa

Orientador
PUC-Rio

Ana Maria Nicolaci-da-Costa

PUC-Rio

Benilton Bezerra Jr

UFRJ

Teresa Pinheiro

UFRJ

Denise Portinari

PUC-Rio

Flavia Sollero de Campos

PUC-Rio

Rosane Abreu

UFRJ

Andréa Seixas

PUC-Rio

Paulo Fernando C. de Andrade

Coordenador(a) Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas - PUC-
Rio

Rio de Janeiro, 26 de fevereiro de 2007

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Daniela Romão-Dias

Formada em Psicologia pela PUC-Rio; mestre em Psicologia Clínica pela PUC-Rio. Área de estudo: subjetividade contemporânea e novas tecnologias.

Ficha Catalográfica

Romão-Dias, Daniela.

Brincando de Ser na Realidade Virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea / Daniela Romão Dias; orientadora: Ana Maria Nicolaci-da-Costa. –2007.

v.,112, fs, 30 cm

Tese (Doutorado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

Inclui referências bibliográficas.

1. Psicologia – Teses. 2. Internet. 3. Subjetividade contemporânea 4. Multiplicidade. 5. Positividade. 6. Brincar. 7. Nicks. I. Nicolaci-da-Costa, Ana Maria. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Psicologia. III. Título

CDD: 150

Para Julio, meu amor, com quem compartilho minhas dores e delícias, com
quem estou para o que der e vier...
Para Gabriel, meu filhotinho, que me mostra diariamente como algo tão universal
como ser mãe pode ser tão único, intenso e revolucionário.
"Como é grande o meu amor por vocês"

Agradecimentos

À Ana, por ter sido a pessoa que mais acreditou em mim profissionalmente, em mais de 10 anos de convívio. Pela orientação incisiva, segura e sempre muito próxima. Pelas vezes em que eu, já sem fichas para apostar em mim mesma, vi você pegar todas as suas e continuar o jogo. Pela amizade. Por ser “co-avó” do Gabriel. Pela paciência e carinho especialmente neste fim de tese. Finalmente, pelo melhor *abstract* que eu poderia ter.

Ao Benilton, por toda a disponibilidade e atenção com meu trabalho, antes mesmo desta tese começar. Pela leitura e pelas contribuições na qualificação.

À equipe de pesquisa de Ana, pelas sugestões na tese, pelos ouvidos atentos e, também, pelo colo quando foi necessário. Obrigada, meninas!

À Teresa e ao Julio, que, através de suas pesquisas, me fazem ver que o estudo das novas subjetividades faz sentido.

Ao PEPAS, em especial a Benilton, Francisco e Jurandir, por terem me dado a oportunidade de expandir meus horizontes de estudo e, especialmente, por serem fontes de inspiração.

Ao Octavio, pelas observações na banca de mestrado que me fizeram continuar fazendo perguntas e chegar até aqui. Pela amizade, sempre com uma pitada de humor.

À Rosane e à Carla, pelas intervenções sempre pertinentes e, principalmente, pela amizade sincera.

Aos colegas de turma, em especial à Perla, ao Carlos, à Bia e ao Luis Felipe, que trouxeram risos e leveza ao longo do doutorado.

À Nanda, por ter sido minha confidente fiel, por termos dividido tantas angústias do doutorado e da vida ao longo deste tempo. Por tudo sempre acabar em cineminha e jantar.

À Bel e à Sú, amigas de sempre, que me ainda foram mais importantes neste

momento de maternidade, indicando-me o caminho das pedras e dividindo, mesmo à distância, momentos tão preciosos.

À Letícia, por insistir que o fim de uma coisa é sempre o começo de outra.

Aos meus pais, por sempre acompanharem meu trabalho com entusiasmo, por sempre torcerem por mim, por se orgulharem das minhas conquistas e me consolarem nas minhas derrotas. Por estarem sempre por perto. Neste final de tese, agradeço especialmente a minha mãe, que mesmo deixando de lado "suas coisas", mesmo com olheiras de cansaço, cuidou de Gabriel meses a fio, com alegria. Aos dois pelo amor por mim e por meu filhote.

À minha avó Delcy, que nunca deixa de acompanhar meus passos. Aos 88 anos, me ensina que na vida não se pode acomodar.

Ao Felipe e à Fabiana, pelos momentos de pausa e descontração em família.

À Thais e à Nanda, por me ensinarem o quanto pode ser bonito viver numa família contemporânea.

Ao Gabriel, por desde pequenininho ter aceito as ausências da mamãe com tranqüilidade. Sem isso, seria difícil chegar até aqui. Por me trazer tanta felicidade e me fazer conhecer a imensidão do "amor de mãe".

Ao Julio, por tudo. Por segurar todos os momentos de neurose, por ter sido amoroso mesmo quando era incisivo. Por todas as lamúrias que escutou, segurando os momentos mais pesados. Por ter estado sempre disposto a me dar novas idéias. Por ter dividido tantos momentos de alegria. Por ser o melhor pai que meu filho poderia ter e o melhor marido para mim.

Ao Departamento de Psicologia, em especial, à Verinha, à Marcelina e à Marise pelo sorriso e carinho de sempre.

À Nossa Senhora Desatadora dos Nós.

À CAPES e ao CNPq pelo incentivo financeiro.

Resumo

Romão-Dias, Daniela; Nicolaci-da-Costa, A. M. **Brincando de Ser na Realidade Virtual**. Rio de Janeiro, 2007. 112 p. Tese de Doutorado - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Desde o fim do século XX, um grande número de publicações vem tratando das mudanças políticas, econômicas, tecnológicas e sociais que estão ocorrendo no mundo. Todas essas macro-mudanças têm gerado também transformações no plano micro (ou subjetivo), o que não passou despercebido por vários autores. A maioria destes, todavia, lança sobre o sujeito contemporâneo um olhar bastante crítico e negativo. Discordando desta postura, neste trabalho procuro refletir sobre as transformações subjetivas na atualidade a partir de um olhar positivo. Para alcançar esse objetivo, parti de uma pesquisa qualitativa realizada com 16 usuários de programas interativos da Internet. Nesta pesquisa, procurei indícios de transformações subjetivas a partir do uso que eles faziam desses programas. Os resultados revelaram que havia muitas semelhanças entre as características subjetivas por mim detectadas em meus entrevistados e aquelas do sujeito contemporâneo tal como descritas por Sherry Turkle, principalmente no que diz respeito à experiência de multiplicidade que ela interpretou como a co-existência de “múltiplos eus”. Um problema, no entanto, se configurava para mim. Turkle havia partido de um modelo patológico – o transtorno de múltipla personalidade – para caracterizar esse sujeito. Por isso mesmo, baseando-me no trabalho de Ian Hacking sobre múltipla personalidade, procurei desconstruir a idéia de Turkle de que é possível despatologizar um modelo patológico e dele fazer uso para descrever uma organização subjetiva sadia. Feito isso, passei à apresentação de alguns conceitos de Donald Winnicott, um autor que conseguiu olhar de modo positivo para características subjetivas resultantes de um contexto indubitavelmente negativo, o da Segunda Guerra Mundial. Inspirando-me em suas idéias, procurei mostrar que a Internet pode servir para o sujeito atual como um espaço potencial, um espaço para o brincar. Munida de todas essas reflexões, retornei à pesquisa e pude mostrar que, dado que nos *chats* os usuários podem ter muitos *nicks* e ser anônimos, neles eles têm a chance de brincar e experimentar ser mais de um sem que isso implique a existência de “múltiplos eus”. Finalmente, argumento que, dessa brincadeira, pode surgir algo bem

mais interessante: uma identidade virtual estável.

Palavras-chave

Internet; subjetividade contemporânea; multiplicidade; positividade; brincar; *nicks*

Abstract

Romão-Dias, Daniela; Nicolaci-da-Costa, A. M. **Playing of being in virtual reality** . Rio de Janeiro, 2007. 112 p. Tese de Doutorado - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Since the end of the 20th century, a large number of publications has dealt with the political, economical and technological changes that have been going on. All of these macro-changes have also generated transformations on the micro (or subjective) level, a fact which has been registered by several authors. Most of these, however, tend to view the contemporary subject from a negative and critical perspective. Disagreeing with the latter position, in the present work I try to analyze the contemporary subjective transformations from a positive viewpoint. In order to reach this objective, I departed from a qualitative investigation conducted with 16 users of interactive programs on the Internet, looking for indications of subjective transformations in the use they made of such programs. Results revealed many similarities between the subjective characteristics I was able to detect in my interviewees and those of the contemporary subject as described by Sherry Turkle. This was true mainly in what concerns the experience of multiplicity, which she has interpreted as the co-existence of “multiple selves”. Such an interpretation, however, seemed problematic to me. In order to describe the contemporary subject, Turkle had based her reasoning on a pathological model – that of the multiple personality disorder. Resorting to Ian Hacking’s work on multiple personalities, I tried to deconstruct Turkle’s idea that it is possible to use a pathological model in a non-pathological way to describe a healthy subjective organization. Then, I proceeded with the presentation of a few concepts proposed by Donald Winnicott, an author who managed to see in a positive light a number of subjective characteristics that resulted from an undoubtedly negative context, that of World War II. Inspired by his ideas, I tried to show that the Internet may be used by the contemporary subject as a potential space, a space for play. Having in mind all these reflections and discussions, I re-examined the results of the investigation which acted as a point of departure. It was able to show that, because on chats users can have many nicknames and be anonymous, on them they have the opportunity to play and experiment being more than one. Nevertheless, this does not imply the existence of “multiple selves”. Finally, I argue that, from this kind of play may emerge something much more interesting: a stable virtual identity.

Key-words

Internet; contemporary subjectivity; positive view; multiplicity; play; nicks

Sumário

1. Introdução	14
2. Máscaras em movimento: indícios de transformações subjetivas	19
2.1. O sujeito atual segundo Fredric Jameson e Sherry Turkle: duas propostas	20
2.1.2. Disjunção esquizofrênica: a subjetividade pós-moderna de Jameson	20
2.1.2. Múltiplos eus: a subjetividade segundo Turkle	23
2.2. Investigando a subjetividade contemporânea: uma pesquisa brasileira	27
2.2.1. Coleta de dados	27
2.2.2. Procedimentos	28
2.2.3. Análise do material	29
2.2.4. Principais resultados	30
2.2.4.1. Apresentando o primeiro grupo	30
2.2.4.2. Apresentando o segundo grupo	31
2.3. Jameson, Turkle e os meus resultados: uma breve discussão	35
2.3.1. Primeiro grupo: uma organização subjetiva moderna	36
2.3.2. Segundo grupo: uma nova subjetividade fragmentada ou multiplicada?	37
2.4. Uma subjetividade à espera de novos estudos	41
3. A experiência de multiplicidade	42
3.1. Sinais da multiplicidade	44
3.2. Multiplicidade e múltiplas personalidades	51
3.2.1. Definindo transtorno de múltipla personalidade	52
3.2.2. “Made in USA”	55
3.2.3. O transtorno de múltipla personalidade e o abuso infantil: uma causalidade?	58
3.2.4. Algumas palavras sobre gênero	60
3.2.5. Comparando o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus	61
3.3. Algumas conclusões sobre a multiplicidade e os múltiplos eus	64

4. “O brincar e a realidade” (virtual)	67
4.1. Montando o quebra-cabeça: uma possível definição de conceitos	71
4.1.1. O espaço potencial	72
4.1.2. Espaço potencial, objeto transicional e fenômenos transicionais	74
4.1.3. O brincar e a criatividade	77
4.2. Um olhar para a Internet inspirado em Winnicott	80
4.2.1. Vivendo na fronteira: a realidade virtual e o espaço potencial	81
4.2.2. O brincar e a realidade virtual	84
4.3. A fé no que virá	86
5. “Somos todos um <i>nick</i> ”	87
5.1. Tudo começa nos <i>chats</i>	91
5.1.1. “Somos todos um <i>nick</i> ”: anonimato e identidade nos <i>chats</i>	93
6. Considerações finais	102
7. Referências bibliográficas	108

“Se quisesse escolher um símbolo votivo para saudar o novo milênio, escolheria este: o salto ágil e imprevisto do poeta-filósofo que sobreleva o peso do mundo, demonstrando que sua gravidade detém o segredo da leveza, enquanto aquela que muitos julgam ser a vitalidade dos tempos, estrepitante e agressiva, espezinhadora e estrondosa, pertence ao reino da morte, como um cemitério de automóveis enferrujados.” (Ítalo Calvino)

“Prefiro as máquinas que servem para não funcionar: quando cheias de areia de formiga e musgo – elas podem um dia milagrar de flores.” (Manoel de Barros)

1. Introdução

“Seria imprudente negar, ou mesmo subestimar, a profunda mudança que o advento da ‘modernidade fluida’ produziu na condição humana.” (Bauman, 2001, p. 15).

Desde o início de minha recente vida acadêmica, a possibilidade de o contexto cultural construir e transformar nossos modos de existência me inquieta. Nasci em 1975 e pertencço à geração coca-cola, ou seja, aquela dos filhos dos militantes (e também dos militares) que se enfrentaram na época da ditadura no Brasil por um mundo melhor. Ser da geração coca-cola significa, portanto, pertencer àquele grupo apolítico, consumidor da cultura norte-americana e sem vontade (ou razão) para lutar por um mundo diferente.

Apesar disso, essa mesma geração viu surgir um mundo muito diferente do que havia antes. Nascemos em plena guerra fria e vimos, no final da década de 1980, o muro de Berlim cair e levar com ele o ideal socialista. Depois disso, vimos o mundo antes “polarizado” entre duas potências virar “globalizado”. As fronteiras comerciais entre vários países foram caindo e hoje grande parte dos países da Europa tornou-se uma única comunidade comercial, inclusive com a mesma moeda, o euro.

Se essas mudanças no grande cenário global já eram suficientes para balançar as estruturas anteriores, outras mudanças se fizeram notar para minha geração. Notadamente, tenho voltado minhas atenções para a Internet. Em 1995, após ter saído dos laboratórios das universidades, a Internet tornou-se comercial no Brasil e houve seu *boom*. Veloz (mesmo em tempos pré-banda larga), globalizada, sem fronteiras, a Internet parece ser o ícone dos tempos atuais. Ela concretiza muitas das mudanças recentes no grande cenário global, mas é mais radical: a Internet não está nos jornais ou nos produtos do supermercado. A Internet está dentro da nossa casa, cidadãos de classe média brasileiros. Assim, como uma lente de aumento, ela traz para bem perto as mudanças que o mundo já vinha sofrendo nos últimos tempos.

Eu, juntamente com todos aqueles da geração coca-cola, vivi a maior parte de minha vida sem a Internet. A entrada da Rede, todavia, se deu em um

período em que eu era suficientemente jovem para me deixar absorver por sua lógica sem grandes receios. Essa entrada da Internet no cotidiano, aliado aos primeiros contatos que começava a travar com pesquisa qualitativa, provocou-me uma grande curiosidade.

Em 1995, conheci a professora Ana Maria Nicolaci-da-Costa, que começava a investigar, antes mesmo da Internet comercial, a relação entre a grande Rede e a subjetividade atual. O pressuposto de Nicolaci-da-Costa, do qual compartilho, é que mudanças no contexto em que vivemos geram transformações de ordem subjetiva. Não haveria, assim, como o sujeito sair intocado pelas grandes modificações que o mundo vinha sofrendo e a Internet poderia ser o símbolo e, de certo modo, o motor dessas modificações.

Após alguns anos de pesquisa, na graduação, sobre os impactos subjetivos da Internet, ingressei no mestrado e segui por esse tema. Na ocasião de minha defesa de dissertação, a partir das observações feitas pela banca, novas questões surgiram. Ingressei, então, no doutorado, ainda perseguindo os indícios de transformações subjetivas na atualidade.

O tema das transformações subjetivas contemporâneas é, contudo, muito amplo. Não é à toa que vem sendo discutido em diversas áreas do saber das ciências humanas. Na filosofia (ver Harvey, 1999 e Jameson, 1997, por exemplo), na sociologia (ver Bauman, 2004, 2001; Sennett, 1999 e Mellucci, 1996, por exemplo), na psicologia (ver Turkle, 1997, Nicolaci-da-Costa, 2005, 1998, por exemplo) e até na psicanálise (ver Birman, 2000, Bezerra Júnior, 1999; Armony, 2005; Pinheiro e Verztman, 2003; Costa, 2004), fala-se em novas formas de subjetivação. Assim, não só autores de diversas disciplinas vêm se interessando em discutir a subjetividade atual, mas também olhares muito diversos vêm sendo lançados sobre essa subjetividade.

Chama a atenção, contudo, que muitos desses olhares são críticos, até mesmo catastróficos. São poucos os autores que não vêem com maus olhos as transformações subjetivas na atualidade. Fala-se em corrosão do caráter (Sennett, 1999), em dissolução dos laços afetivos (Bauman, 2004) e em masoquismo e crueldade como formas de subjetivação (Birman, 2000). Quando o estudo estreita-se um pouco e trata das relações entre as novas tecnologias – notadamente a Internet – e o sujeito atual, o olhar tende a ser mais sombrio ainda. É verdade que os olhares demasiadamente ingênuos sobre os benefícios que o uso da Rede traz para o sujeito (ver Levy, 1999 e Tapscott, 1997) acabam servindo somente de munição para mais críticas. O mesmo acontece quando aparecem pesquisadores que clamam que Internet é tão poderosa que um dia

livrará o sujeito de seu corpo, transformando o ser humano em puro *software* (ver Featherstone e Burrows, 1995 e Bey, 1998). Dessa forma, parece ser difícil um olhar para o sujeito atual que não seja demasiadamente crítico, tampouco muito benevolente, chegando à ingenuidade.

Dado este contexto, meu objetivo neste trabalho é continuar procurando pistas sobre a subjetividade atual a partir do contato com a Internet, mas agora com um olhar explicitamente positivo. Ou seja, interessa-me olhar o sujeito atual, notadamente no ambiente da Internet, ressaltando os aspectos positivos dessa interação sujeito-Rede.

Para atingir esse objetivo, volto à minha pesquisa de mestrado. Naquela ocasião, não houve tempo para aprofundar algumas questões que apareceram a partir dos resultados apresentados. Além disso, algumas das colocações feitas pelos examinadores na defesa da tese me inquietaram e me fizeram ver que ainda havia muito que se pensar sobre o sujeito atual a partir daquele estudo. Assim, inicio essa tese apresentando aquela pesquisa, no capítulo intitulado “Máscaras em movimento: indícios de transformações subjetivas”. Nesta pesquisa, através de entrevistas com 16 usuários da Internet, procurei investigar indícios de transformações subjetivas a partir do contato deles com a Rede. Do ponto de vista teórico, utilizei os trabalhos de Fredric Jameson (1997; 1993; 1991) e Sherry Turkle (1997) sobre o sujeito da atualidade. Os autores têm em comum a visão de que a subjetividade atual não é igual à subjetividade moderna. Eles acreditam no fim do sujeito centralizado e propõem novas organizações subjetivas. No caso de Jameson, ele acredita que o sujeito atual é fragmentado e, mesmo tentando ter uma visão não-patológica deste sujeito, utiliza a esquizofrenia conforme Jacques Lacan a descreveu como base de seu raciocínio. Já Sherry Turkle, que realizou uma extensa pesquisa com usuários de jogos interativos, ao invés de imaginar um sujeito fragmentado, descreve um sujeito de múltiplos eus. Assim como Jameson, contudo, ela baseia-se em um modelo patológico – o transtorno de múltipla personalidade – para pensar neste sujeito com múltiplos eus. Apesar de os resultados de minha pesquisa terem semelhanças com os resultados apresentados por Turkle, discordo da idéia dela – e também de Jameson – de que é possível partir de uma patologia para caracterizar uma organização subjetiva que, segundo eles, não é patológica.

No capítulo seguinte, “A experiência da multiplicidade” aprofundo o resultado de pesquisa que me pareceu um indício de transformação subjetiva: a experiência de multiplicidade. Essa experiência tinha algumas semelhanças e algumas diferenças com o que Turkle chamou de múltiplos eus. Havia, no

entanto, ao menos um ponto de discordância fundamental: a comparação que Turkle e outros autores como Stone (1995) estabelecem entre os múltiplos eus e o transtorno de múltipla personalidade. Apoiada no trabalho de Ian Hacking (2000) sobre o transtorno de múltipla personalidade, sustento que tal comparação é inadequada e errônea.

Seguindo o objetivo de encontrar descrições positivas do sujeito atual, especialmente aquele que usa a Internet, no capítulo “O brincar e a realidade’ (virtual)”, exponho algumas idéias de um autor vindo da psicanálise: Donald D. Winnicott (1999; 1975). Apesar de ser psicanalista e, portanto, interessar-se pelo tratamento das angústias e sofrimentos subjetivos, Winnicott procurou, em alguns momentos de sua obra, ter um olhar positivo sobre o sujeito. Neste capítulo, aproprio-me dos seus conceitos de espaço potencial e do brincar de forma livre, utilizando-os como inspiração para reflexões. Assim, não utilizo esses conceitos como psicanalista, mas sim como leiga e sem a preocupação de contextualizá-los em sua obra. Dessa forma, proponho que a Internet possa servir, para alguns sujeitos, de espaço potencial, isto é, um espaço neutro, livre das tensões do mundo interno e das pressões da realidade externa. Neste espaço, então, sugiro que alguns sujeitos possam ter a experiência do brincar criativo.

No capítulo que se segue, “Somos todos um *nick*: anonimato e identidade nos *chats*”, afirmo que é nos *chats* que os usuários da Internet podem ter a experiência da multiplicidade e do brincar criativo. Essas experiências são viabilizadas pelo anonimato inicial que os *chats* permitem. Em um *chat*, todos são um *nick*, ou seja, um apelido inventado pelo usuário sobre o qual não há a menor referência (um número de identidade, um amigo em comum, ou mesmo um rosto ou uma voz). Esse anonimato foi o que possibilitou muitos de meus entrevistados, por exemplo, sentirem-se mais livres na Rede, pois não se sentiam julgados pelos outros por seus modos de vestir, sua aparência física ou seu *status* social. Após um período de anonimato, no entanto, meus entrevistados criavam uma verdadeira identidade virtual, através de uma série de referenciais estáveis. Esses referenciais consistiam desde entrar sempre com o mesmo *nick*, em um mesmo *chat*, encontrar as mesmas pessoas, até manter um discurso coerente sobre si mesmo e as características atribuídas ao seu *nick* nos *chats*. O interessante, no entanto, é que essa identidade virtual não necessariamente é equivalente a uma suposta identidade no mundo *offline*, já que na Rede meus entrevistados relataram sentir-se e expressar-se de forma diferente de como fazem fora da Internet.

Termino a tese afirmando que é fundamental que tenhamos uma visão positiva acerca das transformações subjetivas na atualidade. É esse tipo de olhar que, aliado ao olhar crítico – mas não catastrófico – permite-nos apostar no futuro e na vida. Ao final deste trabalho, também dou alguns exemplos de indícios de transformações subjetivas fora da Internet, obviamente concluindo que ainda há muitas perguntas a serem respondidas e muito trabalho pela frente.

2. Máscaras em movimento: indícios de transformações subjetivas

“É mais fácil mimeografar o passado do que imprimir o futuro. Não quero ser triste como o poeta lendo Maiakovski na loja de conveniência. Não quero ser alegre como o cão que sai a passear com o seu dono sob o sol de domingo.” (Zeca Baleiro)

Desde as últimas décadas do século XX, o mundo vem passando por um processo de mudança radical que tem gerado uma grande efervescência intelectual (Leitão, 2003; Leitão & Nicolaci-da-Costa, 2004). Como em outros momentos de transformação radical e acelerada (ver Nisbet, 1966), é grande o número de intelectuais de diferentes origens disciplinares que investigam os diversos aspectos desse processo de mudança a partir de pontos de vista também diversos.

Vários desses analistas – geralmente sociólogos e filósofos – investigam as transformações contemporâneas quase que exclusivamente do ponto de vista das conseqüências sociais geradas pelo chamado processo de globalização e pelo capitalismo flexível (Lyotard, 1998; Anderson, 1998; Harvey, 1999; Vattimo, 1996; Giddens, 2000, 1995). Outros, tal como Castells (1999) e Lévy (1998; 1996), analisam o mesmo conjunto de transformações atribuindo ao surgimento e à difusão das novas tecnologias digitais um papel determinante em sua gestação.

Por conta de seus objetivos de amplo escopo, independentemente da ótica adotada, quase todos esses estudos deixam de fora as conseqüências de maior interesse para a área da psicologia: aquelas que dizem respeito à subjetividade.

São relativamente poucos os autores que procuram nas transformações sociais contemporâneas as raízes de transformações subjetivas. Dentre eles, destacam-se Sennett (1999), Bauman (1998) e Jameson (1997, 1995, 1993).

Há algumas semelhanças nos trabalhos desses três autores. A primeira se refere ao fato de que suas análises raramente atingem o nível de profundidade desejável para uma compreensão psicológica da transformação em curso, o que seria de se esperar dado que os dois primeiros autores são sociólogos e o

terceiro crítico de arte. (Mesmo assim seus trabalhos são muito instigantes e vêm sendo usados por psicólogos como ponto de partida para suas investigações das conseqüências psicológicas do atual processo de mudança.) Já a segunda semelhança está diretamente relacionada ao fato de que, ao contrário de Castells e Lévy, nenhum dos três atribui às tecnologias digitais um papel central nas mudanças contemporâneas.

Há, no entanto, uma importante diferença entre os trabalhos realizados por Sennett e Bauman e aquele desenvolvido por Jameson. Para começar, Jameson tem uma visão mais positiva do que Sennett e Bauman no que diz respeito ao que vem acontecendo com os homens e mulheres contemporâneos. Além disso, enquanto Sennett e, principalmente, Bauman recorrem a metáforas cotidianas – como a de nômades, turistas, vagabundos, etc. – para dar conta das características subjetivas desses mesmos homens e mulheres, Jameson chega a propor um modelo de *estrutura* subjetiva calcado nas idéias de Lacan.

A positividade da abordagem de Jameson não passou despercebida aos olhares atentos de uma psicóloga norte-americana que fez um trabalho pioneiro de investigação das características psicológicas que vêm sendo geradas pelas transformações sociais em curso, usando para isso a via das novas tecnologias digitais. Esta psicóloga é Sherry Turkle, professora do MIT, que em 1995 publicou o livro **Life on the Screen**, no qual relata os resultados de uma pesquisa que tem como ponto de partida o modelo de subjetividade proposto por Jameson (1997, 1995, 1993). Utilizando-se deste modelo e dos resultados de uma das primeiras pesquisas sobre os impactos da Internet sobre seus usuários norte-americanos, Turkle propõe um modelo alternativo ao de Jameson.

No que se segue, em um primeiro momento, serão apresentadas as características da organização subjetiva atual de acordo com cada um desses modelos. Posteriormente, será apresentada uma pesquisa realizada com usuários brasileiros. Os resultados desta serão discutidos tomando os modelos de Jameson e Turkle como referência.

2.1. O sujeito atual segundo Fredric Jameson e Sherry Turkle: duas propostas

2.1.2. Disjunção esquizofrênica: a subjetividade pós-moderna de Jameson

Ao longo de sua obra, Jameson (1997, 1995, 1993) descreve em detalhes as características macro que atribui à era atual, tais como fragmentação,

superficialidade, heterogeneidade de discursos e espacialização do tempo¹. Diferentemente de muitos autores, no entanto, a partir destas características, que dizem respeito à política, à economia, à cultura, às estruturas e dinâmica sociais, Jameson procura pensar o micro – no caso, o psicológico – e chega a propor um novo modelo de organização subjetiva. Para fazer isso, ele lança mão de um procedimento singular: elege algumas características da pós-modernidade, principalmente aquelas que dizem respeito à superficialidade e à fragmentação – que vê como centrais à contemporaneidade – e as transpõe para o campo da subjetividade. Tentemos acompanhar a linha mestra do seu raciocínio.

De acordo com Jameson (1997), a era que ele chama de pós-moderna² é marcada por uma superficialidade que se opõe à profundidade da era que a antecedeu – a modernidade. Um dos exemplos que dá se refere a uma obra de arte. Enquanto, na modernidade, uma obra de arte freqüentemente trazia em si significados ocultos e profundos, na pós-modernidade, uma obra de arte no mais das vezes não tem significações ocultas. É simplesmente aquilo que de imediato parece ser.

Na visão de Jameson, outra importante característica da pós-modernidade é a fragmentação. Para ele, a era pós-moderna não pressupõe a universalidade dos discursos característica da era moderna. Ao contrário, não parece haver, na pós-modernidade, o pressuposto da existência de *uma* verdade absoluta, mas, sim o pressuposto de que existem *verdades* relativas. Assim sendo, na medida em que se pressupõe que não há uma verdade que justifique a universalização dos discursos, o que resta são discursos fragmentados e heterogêneos coexistindo em uma mesma época.

Apoiado nessas noções de fragmentação e de superficialidade, Jameson tenta fazer a ponte entre o plano macro (social) e micro (psicológico). Para isso, recorre à categoria nosológica da esquizofrenia (mais especificamente, à

¹ Não me deterei na explicação de cada uma destas características que Jameson atribui à pós-modernidade. Para um estudo sobre as características da pós-modernidade de acordo com Jameson ver, por exemplo, Kaplan (1993) e Harvey (1999), além do próprio Jameson (1997, 1995, 1993).

² Dentre os autores que estudam as transformações da era atual, não há um consenso sobre como denominar esta era. Assim, alguns a chamam de pós-modernidade (como Jameson, 1997; Vattimo, 1996 ou Harvey, 1999), outros de modernidade líquida (como Bauman, 2001), ou modernização reflexiva (como Giddens, 1995). Como não pretendo entrar nesta discussão, aqui utilizo preferencialmente o termo contemporaneidade para me referir à época atual. Em alguns momentos, todavia, considero importante manter o nome utilizado pelo autor, como é o caso de Jameson, que o termo pós-modernidade.

esquizofrenia conforme proposta por Jacques Lacan³). Tal recurso, embora lhe forneça um modelo de funcionamento psíquico, infelizmente lhe cria problemas. Como já mencionado, Jameson tem como objetivo descrever a estrutura e a dinâmica internas que caracterizam positivamente a subjetividade contemporânea e o termo esquizofrenia inevitavelmente remete à idéia de patologia. Por esse motivo, Jameson tenta separar as características da esquizofrenia de suas implicações patológicas. Sua proposta não é a de ver o sujeito pós-moderno como um sujeito doente, mas, sim, como um sujeito estruturalmente fragmentado, como se pode perceber pela citação abaixo:

“(...) Lacan descreve a esquizofrenia como sendo a ruptura na cadeia dos significantes, isto é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado (...) Quando essa relação se rompe, (...) então temos a esquizofrenia sob a forma de um amontoado de significantes distintos e não relacionados. A conexão entre esse tipo de disfunção lingüística e a psique do esquizofrênico pode ser entendida por meio de uma proposição de dois níveis: primeiro, a identidade pessoal é, em si mesma, efeito de uma certa unificação temporal entre o presente, o passado e o futuro da pessoa; em segundo lugar, essa própria unificação temporal ativa é uma função da linguagem (...) Se [na pós-modernidade] somos incapazes de unificar o passado, o presente e o futuro da sentença, então somos também incapazes de unificar o passado, o presente e o futuro de nossa própria experiência biográfica, ou de nossa vida psíquica.” (Jameson, 1997, pp. 52-3)

Na visão de Jameson, portanto, a era pós-moderna dá ao sujeito a sensação de estar vivendo em um eterno presente⁴. Essa percepção de eterno presente que os sujeitos da era pós-moderna parecem experimentar é fundamental para que Jameson pense na esquizofrenia como metáfora da subjetividade atual. Isso porque, de acordo com alguns autores (ver Pankow, 1989), uma das características da esquizofrenia é a perda da capacidade de conexão temporal e o conseqüente sentimento de viver em um eterno presente.

Outro aspecto importante da subjetividade descrita por Jameson diz respeito ao que ele denominou de fim do modelo subjetivo da “mônada”. A palavra “mônada” vem do latim *monades*, que quer dizer “único”, e foi inventada no século XVI por Giordano Bruno (ver Lopes, 1998). A mônada pode ser entendida como uma substância simples, que não pode ser dividida. À característica de indivisibilidade da mônada, Jameson acrescenta outra – a de centralidade – quando se refere à subjetividade predominante na era moderna. Segundo Jameson, nesta era, o sujeito era percebido (por si mesmo e pelos

³ Para uma noção de como Lacan descreve a esquizofrenia, ver, por exemplo, Lacan (1998 e 1985) e Calligaris (1989).

⁴ Outros autores, como Bauman (1998) e Harvey (1999), chamam esse eterno presente a que Jameson se refere de “presente espacializado”. Bauman, por exemplo, sugere que o presente foi

outros) tal qual uma mônada: indivisível e dotado de um cerne, de uma instância central – ou de uma “miragem” desta⁵ – que não parece existir na organização subjetiva pós-moderna. Ainda de acordo com Jameson, o que parece existir nos dias de hoje é exatamente o oposto disso: descentramento e fragmentação.

Falar sobre o “fim da mônada” é, para Jameson, o mesmo que falar sobre o “fim do ego”. Por princípio, o fim do ego acarretaria uma superficialidade que, também na visão de Jameson, é típica da subjetividade pós-moderna. Para subsidiar sua argumentação, Jameson alega que sentimentos profundos como os de anomia, ansiedade e alienação são típicos da subjetividade moderna, mas não da pós-moderna. O sujeito pós-moderno, sem “a presença de um ego para encarregar-se de sentir” (Jameson, 1997, p. 43), tem seus sentimentos substituídos por “intensidades” – uma espécie de versão superficializada dos sentimentos.

Apesar de dedicar relativamente poucas páginas ao tema da subjetividade, as reflexões feitas por Jameson a seu respeito são bastante provocativas. Tão provocativas que, como já foi dito, serviram de ponto de partida para as investigações levadas a cabo por Turkle (1997).

2.1.2. Múltiplos eus: a subjetividade segundo Turkle

Como já foi dito, em seu livro **Life on the Screen**, Turkle (1997) parte de algumas reflexões de Jameson para lançar suas idéias sobre a subjetividade atual⁶.

Ainda que Jameson dê pouco destaque ao papel das tecnologias digitais no panorama atual, Turkle considera que essas tecnologias possuem características muito semelhantes àquelas que ele atribui à pós-modernidade. A esse respeito, Turkle diz:

“Uma década atrás, Fredric Jameson escreveu um clássico artigo sobre o significado do pós-modernismo. Em sua caracterização do pós-modernismo ele incluiu a prevalência da superfície sobre o profundo, da simulação sobre o real, do jogo sobre a seriedade, muitas das mesmas qualidades que caracterizam a nova estética do computador. Naquele tempo, Jameson notou que o pós-modernismo era carente de objetos que pudessem representá-lo. A turbina, a chaminé, os canos e a esteira de rolagem do final do século XIX e início do XX foram

separado do restante da história, deixando o passado e o futuro suspensos. O tempo seria, assim, transformado em um presente contínuo.

⁵ Jameson, possivelmente antevendo críticas à sua concepção da subjetividade moderna como sendo centrada e indivisível, diz que, ainda que se considere um sujeito dividido, na modernidade este sujeito possuía uma “miragem” de centralidade que não parece existir no sujeito pós-moderno.

⁶ Turkle, antes de **Life on the Screen**, já estudava as relações entre as novas tecnologias e a subjetividade. Em **The Second Self** (1984), a autora explora esse tema a partir da observação do uso que crianças fazem do computador.

poderosos objetos para pensar a natureza da modernidade industrial(...) Jameson sugeriu que era preciso uma nova estética do mapeamento cognitivo, um novo modo de pensamento espacial, que nos permitiria ao menos registrar a complexidade do nosso mundo. Uma década depois de Jameson ter escrito esse ensaio, o pós-modernismo encontrou seus objetos básicos (...) os objetos do pós-modernismo agora existem fora da ficção científica. Eles existem nas informações e conexões da Internet, no World Wide Web [www] e nas janelas, ícones e camadas do computador pessoal (...) Tudo isso é vida na tela. Com esses objetos, as idéias abstratas nos escritos de Jameson sobre o pós-modernismo tornaram-se recentemente acessíveis, até mesmo, consumíveis.” (Turkle, 1997, p. 44-5)⁷

Além de fazer essa analogia entre as novas tecnologias e a descrição da pós-modernidade feita por Jameson, Turkle deixa claro que está de acordo com algumas outras considerações e posturas deste autor no que diz respeito ao sujeito contemporâneo. Assim como Jameson, Turkle acredita no fim da unidade e da centralidade que consideram típicos da organização subjetiva da modernidade. E, também tal como Jameson, Turkle parte de um quadro clínico clássico da psiquiatria para propor uma nova organização subjetiva. (Enquanto, como já visto, Jameson parte da esquizofrenia, Turkle, como será abordado adiante, parte do transtorno de múltipla personalidade.)

Na citação abaixo, por exemplo, Turkle parece justificar por que concorda com Jameson quando este declara o fim do modelo subjetivo da mônada. Em suas próprias palavras:

“Fredric Jameson escreveu que num mundo pós-moderno, o sujeito não é alienado, mas fragmentado. Ele explicou que a noção de alienação supõe um *eu* unitário e centrado que poderia ser perdido. Mas se, como um pós-moderno vê, o *eu* é descentrado e múltiplo, o conceito de alienação cai por terra (...) Na simulação [que a realidade virtual permite], a identidade pode ser fluida e múltipla, um significante não mais aponta claramente para algo que é significado, e a interpretação é menos provável proceder pela análise do que pela navegação no mundo virtual.” (Turkle, 1997, p. 49)⁸

⁷ “A decade ago, Fredric Jameson wrote a classic article on the meaning of postmodernism. He included in his characterization of postmodernism the precedence of the surface over depth, of simulation over the real, of play over seriousness, many of the same qualities that characterize the new computer aesthetic. At that time, Jameson noted that postmodern era lacked objects that could represent it. The turbine, smokestack, pipes, and conveyor belts of the late nineteenth and early twentieth centuries had been powerful objects-to-think-with for imaging the nature of industrial modernity (...) Jameson suggested that what was needed was a new ‘aesthetic of cognitive mapping’, a new way of spatial thinking, that would permit us at least to register the complexities of our world. A decade after Jameson wrote his essay, postmodernism has found its basic objects (...) postmodernism’s objects now exist outside science fiction. They exist in the information and connections of the Internet and the World Wide Web, and in the windows, icons, and layers of personal computing (...) All of these are life on the screen. And with these objects, the abstract ideas in Jameson account of postmodernism became newly accessible, even consumable” (tradução minha)

⁸ “Fredric Jameson wrote that in a postmodern world, the subject is not alienated but fragmented. He explained that the notion of alienation presumes a centralized, unitary self who could become lost to himself or herself. But if, as a postmodernist sees it, the self is decentered and multiple, the concept of alienation breaks down (...) In simulation, identity can be fluid and multiple, a signifier no longer clearly points to a thing that is signified, and understanding is less likely to proceed through analysis than by navigation through virtual space.” (tradução minha)

Uma outra semelhança entre Jameson e Turkle é a de que, tal como aquele, esta, além de argumentar que a organização subjetiva típica da modernidade está sofrendo transformações, também propõe um novo modelo de subjetividade.

Contudo, diferentemente de Jameson, que deriva seu modelo subjetivo de análises teóricas, Turkle se baseia nos resultados de uma extensa pesquisa por ela realizada com usuários da Internet – e, mais especificamente, de jogos interativos denominados *MUDs*⁹ – na medida em que atribui um papel determinante às novas tecnologias na construção de novas organizações subjetivas.

Tendo por base os resultados dessa pesquisa, Turkle esboça um modelo da subjetividade contemporânea alternativo ao de Jameson. Para isso, entretanto, tal como este autor, ela também recorre à metáfora de uma categoria nosológica psiquiátrica. A diferença é a de que, ao invés de recorrer à imagem da esquizofrenia, Turkle prefere usar a de transtorno de personalidade múltipla. Vejamos o que ela própria escreve:

“(...) o estudo do transtorno de personalidade múltipla pode começar a fornecer formas de pensar sobre eus saudáveis como não-unitários, mas com acesso fluido por seus aspectos. Portanto, em adição aos extremos de um eu unitário e transtorno de personalidade múltipla, podemos imaginar um eu flexível.” (Turkle, 1997, p. 261)¹⁰

Ou seja, apesar das suas afinidades com as idéias de Jameson, ao escolher a metáfora do transtorno de personalidade múltipla para o seu modelo subjetivo, Turkle já dá evidências de discordar dele em pelo menos alguns pontos (pontos importantes, como será argumentado abaixo). Isso porque, embora tanto a esquizofrenia quanto o transtorno de personalidade múltipla sejam classificações tradicionais da psiquiatria, suas características são muito diferentes.

Dado que Jameson e Turkle concordam que o sujeito contemporâneo é descentrado, a diferença que realmente importa, no que diz respeito ao argumento que venho desenvolvendo, é aquela relativa à multiplicidade de

⁹ *MUDs*, abreviação de *Multi-User Domain* (domínio de multi-usuários), são espécies de mundos virtuais em que os jogadores criam personagens para si e interagem com outros jogadores, podendo criar também o ambiente em que o jogo se dá. Pode haver, por exemplo, um *MUD* que se apresenta como um bar, outro como um castelo, um parque, uma *sex shop* ou qualquer outra coisa que o usuário queira criar. Ressalta-se também que o *MUD* possui somente linguagem de texto, ou seja, não há imagens.

¹⁰ “(...) the study of MPD may begin to furnish ways of thinking about healthy selves as nonunitary but with fluid access among their many aspects. Thus, in addition to the extremes of unitary self and MPD, we can imagine a flexible self.” (tradução minha)

personalidades característica do transtorno de personalidade múltipla em oposição à fragmentação do eu típica da esquizofrenia.

Enquanto Jameson diz que, na organização subjetiva atual, o eu é descentrado e *fragmentado*, Turkle afirma que “o eu é descentrado e *múltiplo*” (Turkle, 1997, p. 49).

Quando Jameson fala de um sujeito fragmentado, ele caracteriza esse sujeito como um eu que está dividido em vários pedaços, várias partes, isto é, vários fragmentos. É como se, em algum momento, esse sujeito tivesse tido um eu único e centralizado, mas, agora, essa unidade e centralidade tivessem sido substituídas por uma divisão, uma fragmentação. Já no caso de Turkle, é como se esse eu único e centralizado, ao invés de se fragmentar, se multiplicasse. Assim, o sujeito atual, para Turkle, ao invés de ser composto de várias partes, vários pedaços de um todo, é constituído de vários todos, vários eus.

Além de Turkle caracterizar o sujeito atual como aquele que possui múltiplos eus, ela ainda acrescenta uma outra característica a essa multiplicidade: a simultaneidade. Para Turkle, portanto, o sujeito contemporâneo possui múltiplos eus que agem simultaneamente. Para que melhor se compreendam esses eus simultâneos, Turkle faz uma analogia com o sistema operacional *Windows*, usado nos computadores pessoais. A autora lembra que, muitas vezes, quando se utiliza o *Windows*, várias “janelas” são abertas para diferentes finalidades. Pode-se estar em um programa de bate-papo¹¹ e ter abertos na tela do computador outros programas, como editores de textos, jogos e navegadores. Desta forma, é possível se passar da sala de bate-papo para o navegador e para o jogo com tanta naturalidade e rapidez que se tem a sensação de estar realizando várias atividades ao mesmo tempo. No caso dos múltiplos eus, algo análogo a isso aconteceria. Para Turkle, é tão rápido e fácil passar de um eu a outro, que é como se esses eus estivessem sempre à disposição, como as janelas abertas do *Windows*.

Eus múltiplos que agem simultaneamente e sem uma instância central de agenciamento. Essas parecem ter sido as principais conclusões a que Turkle chegou sobre a organização subjetiva atual.

Para Turkle chegar a esse modelo de subjetividade, ela aliou seus estudos sobre a pós-modernidade – e sobre as idéias de Jameson – a uma pesquisa de

¹¹ As salas de bate-papo ou *chats* são ambientes na Rede em que os usuários conversam com várias pessoas ao mesmo tempo, sobre temas específicos da sala (cinema, por exemplo) ou não. Geralmente são puramente texto, onde se conversa em tempo real. As salas ou *chats* podem ser acessados através de *sítes* da Internet ou de programas específicos para este fim instalados no computador do usuário. Neste trabalho, alternarei os nomes *chats* e salas de bate-papo.

campo bastante aprofundada com usuários da Internet. Aqui, apresentarei a pesquisa que realizei em meu mestrado, em que tentei obter algumas pistas sobre a subjetividade contemporânea.

2.2. Investigando a subjetividade contemporânea: uma pesquisa brasileira¹²

Com o objetivo de investigar as transformações subjetivas contemporâneas a partir do contato com a Internet¹³, foi realizada uma pesquisa qualitativa. Todos os procedimentos da pesquisa, apresentados passo-a-passo a seguir, foram tomados com base no Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS), criado por Nicolaci-da-Costa (2006). Na pesquisa foram entrevistados 16 usuários (homens e mulheres) com idades entre 19 e 46 anos. Todos eram brasileiros e faziam uso de algum tipo de programa interativo na Internet (aqueles que permitem conversas em tempo real, como, por exemplo, os programas de bate-papo, o ICQ¹⁴ e semelhantes).

2.2.1. Coleta de dados

Para a coleta de dados, realizei entrevistas em profundidade¹⁵, tendo como guia um roteiro composto de itens, a partir dos quais deveriam ser formuladas perguntas abertas durante a entrevista (esse procedimento visava evitar que as perguntas soassem muito formais – ver Nicolaci-da-Costa, 1998; 2006). Estes itens deveriam ser abordados em todas as entrevistas, mas não necessariamente na mesma ordem. Isso porque era importante que fosse preservada a naturalidade de uma conversa informal para que os entrevistados pudessem se sentir descontraídos e pouco defensivos. Se necessário, todas as perguntas poderiam ser complementadas com solicitações de esclarecimento ou aprofundamento, tais como “por quê?”, “como?” ou “pode explicar melhor?”. Seguem-se todos os itens:

¹² Esta pesquisa foi primeiramente apresentada na minha dissertação de mestrado (Romão-Dias, 2001), intitulada Nossa Plural Realidade: um estudo sobre a subjetividade na era da Internet. Em 2005 ela foi publicada em forma de artigo (ver Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa, 2005).

¹³ Na pesquisa apresentada abaixo, muitos dos entrevistados utilizam o termo “realidade virtual” como sinônimo de Internet ou de realidade da Internet. Para outras definições de “realidade virtual”, ver, por exemplo, Castells (1999), Heim (1999, 1998), Lévy (1996) e Nicolaci-da-Costa (1998).

¹⁴ ICQ é um acrônimo para “*I seek you*” (“eu procuro você”). Através deste programa foi possível conversar com os entrevistados em tempo real e ao mesmo tempo, garantir que o material ficasse registrado nos computadores.

¹⁵ Para outros métodos de se realizar entrevistas em profundidade, ver, por exemplo, Seidman (1998) e Weiss (1995).

(1) Investigar como é o cotidiano do entrevistado (não necessariamente na Rede). (2) Na Internet, verificar se o entrevistado já ficou muito tempo conectado e, em caso positivo, fazendo o quê? (3) Investigar o que o entrevistado gosta de fazer na Internet. (4) Investigar como são suas relações com as pessoas na Internet. Investigar se o entrevistado faz alguma diferença entre essas relações *online* e as que mantém fora da Internet. (5) Investigar como o entrevistado usa seu(s) *nick(s)*¹⁶ em diferentes programas. (6) Investigar como o entrevistado se sente na rede por comparação a fora da rede. Caso haja diferenças nesses sentimentos, investigar quais são. (7) Verificar se o entrevistado já encontrou pessoalmente alguém que tenha conhecido pela Internet. Em caso positivo, perguntar como foi a experiência. Em caso negativo, explorar por que isso nunca aconteceu. (8) Pedir ao entrevistado que defina o que entende por realidade virtual. (9) Pedir ao entrevistado que defina o que entende por realidade “real”. (10) Perguntar ao entrevistado quais são as vantagens e desvantagens da realidade virtual. (11) Perguntar o que ele procura na Internet.

2.2.2. Procedimentos

Em um primeiro momento, foram realizadas entrevistas-piloto, presenciais, a fim de testar o roteiro. Nesta etapa piloto, os entrevistados abordados revelaram que se sentiriam mais confortáveis se pudessem ser entrevistados através da Internet. Testado o roteiro, segui a sugestão desses entrevistados, já que era desejado que os entrevistados se sentissem tão à vontade quanto possível.

Após a etapa-piloto, foi iniciado um recrutamento dos sujeitos por meio da própria Internet. Assim, redigi uma mensagem, que foi enviada por *email*, na qual havia um pequeno texto que convidava o destinatário a comentar um trecho provocativo inspirado em um depoimento contido no livro de Turkle (1997). Logo a seguir, perguntava ao destinatário se ele estaria disposto a conceder uma entrevista em tempo real através de um programa interativo chamado *ICQ*.

¹⁶ Aqui é importante ressaltar que na grande maioria dos programas interativos (se não em todos), o usuário é obrigado a escolher um *nick* para se identificar. O *nick* (abreviação de *nickname*, apelido em português) é um apelido que o usuário escolhe no momento em que entra no programa. Este usuário pode utilizar *nicks* da forma que quiser, ou seja, pode ter sempre o mesmo *nick*, pode nunca ter o mesmo *nick* ou pode ter vários *nicks*. Nesta tese, sempre usarei *nick* para me referir ao acesso que o usuário tem aos programas interativos.

(acrônimo para “*I seek you*”, isto é, “eu procuro você”) Abaixo segue um trecho do *email* enviado (observe o quanto é informal)¹⁷:

“Leia esse depoimento e o comente da forma mais livre que puder. Vale qualquer coisa que sua imaginação mandar. Não há forma ou limite de linhas!
‘Sinto que, quando estou no IRC¹⁸, posso ser qualquer coisa. E no meio de todas aquelas janelas e canais, onde sou linda, loura, homem, mulher, feia, criança ou velha, sinto que essas janelas são parte da minha vida. E a vida real é mais uma, dentre muitas janelas possíveis.’”

Este *email* foi enviado a amigos e conhecidos, que o redirecionaram para outros amigos, bem como para listas de discussão. Ao todo, 35 pessoas responderam ao *email*. Destes, 16 concederam a entrevista via *ICQ*¹⁹.

Estas entrevistas foram salvas no próprio *ICQ* e em disquete a fim de serem analisadas.

2.2.3. Análise do material

O material foi analisado a partir das técnicas do MEDS (Nicolaci-da-Costa, 2006). De acordo com este método, foram realizadas análises inter-sujeitos e intra-sujeitos. Na etapa de análise inter-sujeitos, foi examinado o que os entrevistados responderam a cada item/pergunta do roteiro. Foram, também, agrupadas as respostas semelhantes. Posteriormente, foi realizada a análise intra-sujeitos, na qual cada entrevista foi examinada separadamente, de modo a permitir a verificação de possíveis inconsistências e contradições nos depoimentos de cada um dos entrevistados. Quando estas inconsistências ou contradições foram encontradas, todas as entrevistas foram novamente comparadas entre si (análise inter-sujeitos) a fim de descobrir se tais inconsistências ou contradições eram idiossincráticas ou se revelavam algum conflito comum a muitos entrevistados (ou mesmo todos). Após estas etapas, foi possível termos uma visão ampla e, ao mesmo tempo, aprofundada do discurso dos entrevistados.

¹⁷ Na Internet, a linguagem usada é extremamente informal. Nicolaci-da-Costa (1998) destacou o caráter híbrido desta linguagem, que mistura línguas diferentes (basicamente inglês e português no nosso caso) e possui características tanto da linguagem escrita quanto da oral.

¹⁸ *IRC* (*Internet Relay Chat*) ou *mIRC* (*Microsoft Internet Relay Chat*) era um programa de bate-papo semelhante às salas de bate-papo disponíveis para este fim nos *sites*. Tal como acontece nessas salas, podia-se conversar com várias pessoas ao mesmo tempo, ou somente com uma, em salas privadas.

¹⁹ Vale lembrar que o *ICQ* era basicamente um programa de texto e, portanto, a entrevista por *ICQ* consistia em mensagens trocadas em tempo real.

2.2.4. Principais resultados

Sem exceção, todos os entrevistados relataram ter mais facilidade de se expressar quando estão na Rede do que quando interagem presencialmente com outra pessoa. Todos os entrevistados também disseram ter tido, em algum momento, a experiência de conversar pela Internet com alguém que não conheciam anteriormente. Essa experiência de relação interpessoal pela Internet trouxe, entretanto, sentimentos diferentes para os entrevistados. Por conta dessas diferenças, os entrevistados tiveram que ser divididos em dois grupos.

2.2.4.1. Apresentando o primeiro grupo

O primeiro grupo é pequeno. Dele fazem parte somente quatro dos dezesseis entrevistados. Esses entrevistados, ao travarem contato com a Internet, descobriram os canais de *chat*, por meio dos quais podiam conversar com conhecidos e desconhecidos. Chegaram a pensar que era mais fácil iniciar uma conversa pela Internet do que presencialmente. Perceberam, no entanto, que essa facilidade não os levava a relações que considerassem sólidas e verdadeiras. Como diz uma entrevistada²⁰:

“na rede a coisa toda é muito superficial. não minha opinião seria o ideal só para o passo preliminar de uma futura amizade (...) a internet é como uma máscara ou um muro de proteção, como ir além da superficialidade escondido atrás de tanta maquinaria e fios? não existe um contato real, palpável, olho no olho” (*Cris, 27 anos, jornalista e estudante de cinema*)²¹

Os membros deste primeiro grupo sentem falta do contato “olho-no-olho”. Relatam, inclusive, ter medo de revelar dados pessoais pela Internet, pois, sem o contato presencial, julgam ficar sem nenhuma referência a respeito do interlocutor. Muitos se dizem incomodados com a possibilidade de seus interlocutores mentirem. Justamente por conta disso, alguns integrantes deste grupo revelam ter tentado se encontrar pessoalmente com algumas pessoas que conheceram na Rede. No entanto, quando esses contatos aconteceram, isso não os deixou mais aliviados. Pelo contrário, a decepção com estes encontros foi tão grande que lhes serviu de confirmação de que não é possível confiar em relações iniciadas na Rede.

²⁰ Os depoimentos dos entrevistados não sofreram modificações, de forma que foram mantidos todos os erros gramaticais, neologismos e abreviações.

²¹ Todos os nomes e apelidos que os entrevistados forneceram na pesquisa foram propositalmente alterados para a garantia de seu anonimato.

Na realidade, a decepção com as relações iniciadas pela Internet é vista por eles como inevitável por conta de dois fatores. Primeiramente porque, para eles, não é possível manter um contato pessoal verdadeiro estritamente pela Rede (eles acham que as pessoas podem mentir). Em segundo lugar, eles são da opinião de que, se o contato deixa de ser somente “virtual” e passa a ser presencial, mesmo que o conhecido virtual não tenha mentido a seu respeito, ainda assim a relação não vai adiante. Isso porque as expectativas que os membros do primeiro grupo têm em relação ao conhecido virtual são tantas (em relação ao tipo físico, por exemplo), que eles acabam se decepcionando, já que tais expectativas raramente correspondem à realidade. A respeito do “fracasso” das relações interpessoais iniciadas na Rede, Bruno e Rita têm relatos interessantes e que expressam bem o que os membros de seu grupo sentem:

“Acho que [as relações travadas pela Internet] não são muito verdadeiras, muita coisa pode ser inventada e às vezes não pode ser detectada pela rede.. (...) na rede não tem o olhar, pode se manter um certo anonimato, fora da rede acho mais difícil [manter esse anonimato](...) (Bruno, 23 anos, estudante de informática)

“a primeira vez que fiz isso [encontrar uma pessoa que havia conhecido na Internet], descobri que muito da pessoa que vc [você] conhece na rede é vc mesma que imagina. teve um cara, lá em Brasília ainda, com quem eu conversava (...) e eu descobri que ele era irmão de um cara que eu conhecia, que era super amigo de uma amiga minha. então resolvi conhecer ao vivo. apesar de eu ter visto uma foto, achei o cara esquisitíssimo ao vivo.” (Rita, 25 anos, jornalista)

De acordo com este primeiro grupo, seja por conta das mentiras que os interlocutores podem contar, seja porque os próprios entrevistados idealizam muito um encontro “olho-no-olho”, as relações interpessoais que se iniciam na Rede não vingam. Grosso modo, a impressão que se tem é que, para os representantes deste grupo, se as pessoas não são, fora da Rede, exatamente o que elas dizem ser dentro dela, há alguma falsidade em jogo. Esta falsidade é insuportável para eles. O mesmo não acontece com os membros do segundo grupo. Estes lidam com as diferenças entre o *online* e o *offline* de forma muito diversa, como será exposto a seguir.

2.2.4.2. Apresentando o segundo grupo

O segundo grupo é composto pela grande maioria dos entrevistados, totalizando doze integrantes. Como já foi dito, uma das poucas semelhanças entre os dois grupos diz respeito ao fato de seus integrantes gostarem de utilizar salas de bate-papo e outros programas interativos. Para o segundo grupo, no entanto, o contato interpessoal via Rede revela-se muito menos complicado do

que para o primeiro. As falas de Guiga e Quinhodantas mostram a facilidade que esses entrevistados têm de fazer amigos pela Internet:

“minhas amizades são sempre feitas no mIRC²². são tres tipos: os reais, os virtuais e os virtuais q [que] tornaram-se reais. Hj [hoje], quase todos os amigos que tenho, conheci noa internet..desde namoro, ate amizades firmes. Cinheci todos atraves da rede, conheci pessoalmente e nos tornamos grandes amigos” (*Guiga, 22 anos, empresário virtual*)

“Hoje vou encontrar minha namorada [na Internet] Mas, se não estivesse namorando poderia vir procurar gente num espaço onde sei que vou tentar falar com essa gente e não apenas olhar (...) Eu procuro viver a vida dentro da realidade que existe, e a rede é real.” (*Quinhodantas, 24 anos, psicólogo;*)

Tal como os membros primeiro grupo, contudo, os integrantes do segundo grupo sentem necessidade de encontros presenciais com seus amigos virtuais. A diferença em relação ao primeiro grupo está em como os integrantes do segundo vivenciam esses encontros. Segundo Margot e Gut:

“Foi sempre muito bom [encontrar os amigos virtuais]. Aquela expectativa(...)mas sempre digo que nunca me decepcionei. Todas as pessoas que conheci no real, embora possam ter me surpreendido prq [porque] fisicamente eram diferentes do que imaginava, a postura tb [também](...)eram do bem. A emoção de encontrar é muito boa. Tb não encontro c/ qualquer pessoa. Quando resolvo encontrar é prq já tenho um vínculo forte, um desejo de conhecer.” (*Margot, 48 anos, psicóloga*)

“Muito esquisito!!! [encontrar os amigos virtuais]. Eu imaginava as pessoas totalmente diferentes (...) Mas foi ótimo (...) Por mais que alguém te fale como eh [é] e q vc conheça a pessoa virtualmente, o rosto dela, os gestos(...) eh tudo muito diferente na vida real. A gente nunca consegue imaginar alguma coisa proxima da realidade. Porque a Internet naum [não] porporciona tudo, ne? Vc tem um lampejo do que a pessoa eh, mas nunca o todo. Eh muito diferente. Mas também tem suas vantagens.” (*Gut, 22, mestranda em Comunicação*)

Como é possível notar, os entrevistados do segundo grupo também têm expectativas em relação a esses encontros presenciais. Eles também percebem diferenças entre o que se passa *on* e *offline*. Eles, entretanto, não consideram falso o que se passa na Rede. Ao contrário, parecem tomar como verdade tanto o que ocorre *online* quanto o que ocorre *offline*. Parece que partem da premissa de que tudo é real até que se prove o contrário.

Essa premissa de que “tudo é real até que se prove o contrário” diferencia-os ainda mais do primeiro grupo. Isso porque os entrevistados do segundo grupo relatam que podem agir, pensar e, até mesmo, sentir de forma diferente quando estão *online* e quando estão *offline*. E mais, um representante do segundo grupo pode interagir com as pessoas de formas distintas quando

²² mIRC (*Microsoft Internet Relay Chat*) ou simplesmente IRC (*Internet Relay Chat*) era um programa de bate-papo semelhante às salas disponíveis para este fim nas *homepages*.

está *online* e quando está *offline*, sem que isso queira dizer que este sujeito falta com a verdade quando está *on* ou *offline*.

Margot, assim como muitos dos outros entrevistados, utiliza um nome fictício na Rede²³ e, apesar de não achar que esse nome é uma espécie de máscara, observa diferenças entre seu comportamento dentro e fora da Internet. Já Quinhodantas, nem nome fictício utiliza, mas acredita que, quando está na Internet, pode ser diferente de quando está fora dela. Os depoimentos desses dois entrevistados revelam de forma clara as distinções que os integrantes deste grupo fazem entre o que sentem quando estão *on* e *offline*:

“Eu detesto o margot... risos... no início achava que tinha que manter o anonimato, era paranóica que soubessem quem era. margot então não tem nada a ver comigo. Disfarce mesmo (...) Mas como passei a ser conhecida assim, não mudo (...) Sinto que [na Internet] exercito este lado criança, menos compromissado, sem preocupações de ser politicamente correta. Sou muito assim no real tb. Tô sempre alegre. Mas no chat²⁴ posso ser ainda mais criativa e descompromissada (...) Uma amiga nossa do chat entrou para a Faculdade (...) Fomos comemorar e levei de presente um estojo destes de meninas, rosa, com tudo bonitinho. Na amizade real, acho que não teria esta criatividade... risos” (*Margot, 48 anos, psicóloga*)

“Eu não invento personagens na rede, me sinto muito à vontade para ser eu, mais do que na vida aqui fora. Eu é que fico diferente diante desse outro na rede. não sei se as pessoas me recebem diferentemente na NET, eu é que me sinto menos tolhido ou cobrado diante do outro e consigo abordar” (*Quinhodantas, 24 anos, psicólogo*)

Há, no entanto, alguns entrevistados deste grupo que, além de se sentirem diferentes *on* e *offline*, também relatam usos muito curiosos de *nicks*. Ao contrário de Margot e Quinhodantas, que usam apenas um *nick* na Rede, esses outros usuários possuem vários *nicks*. Escolhem situações específicas para utilizá-los e criam profissões, gênero e características próprias para cada um deles. Seus depoimentos merecem ser examinados com cuidado, pois oferecem pistas para a compreensão de algumas características centrais do segundo grupo. Como não é possível reproduzir os depoimentos de todos esses entrevistados, foram escolhidos trechos das entrevistas de dois deles: Morpheus e Sr. Mistério

Morpheus usa *nicks* na Internet para “fingir” que é outra pessoa. Inventa nomes, profissões, tipos físicos. Em seu depoimento, apresentado abaixo, sugere está “se divertindo às custas dos outros”:

²³ Este nome fictício na Internet geralmente é chamado de *nick* (ver nota 16). Algumas vezes, autores como Turkle utilizam também a noção de *persona online* para falar de como as pessoas se expõem na Rede. Em alguns programas, fala-se de *login* e de avatar, personagem. Nesta tese, utilizarei esses termos como sinônimos, mas preferencialmente me referirei a todos como *nick*.

²⁴ Quando alguém diz que “estava no *chat*”, refere-se a qualquer ambiente de bate-papo.

“A internet permite a vc [você] ser uma pessoa completamente diferente do que vc eh [é] normalmente ja que vc pode falar com pessoas que nao te conhecem pessoalmente ne. voce pode se fazer passar por outro tipo de pessoa (uma outra personalidade) (...) se vc malipular essas informações pode passar a impressao que vc quiser para a outra pessoa vc pode ser quem vc quiser ser (...) ja ao vivo vc nao pode fazer esse tipo de coisa ate pq o seu proprio fisico te trai. [você já fez isso, quer dizer, brincar de ser outra pessoa na net?] Já. Costumava fazer isso pra passar o tempo (...) e aí (...) o show começava :) [e como era esse show?] normalmente eu puxava papo com alguma minina do canal (...) e começava a me fazer passar por alguem que eles queriam que eu fosse (tipo por um lutador de jiujiu pras mininas que se amarram nisso) (...) o segredo da parada eh vc dar a "vitima" o que ela quer em termos de personalidade e ter atencao pra nao cair na sua propria mentira” (*Morpheus, 23 anos, analista de sistemas júnior*)

Como pode ser observado, Morpheus afirma utilizar a Internet para brincar com as outras pessoas. Em outro momento de sua entrevista, no entanto, quando define o que é a “realidade virtual”, dá a entender que a Internet parece ser mais importante, para ele, do que um mundo de brincadeiras. Em suas próprias palavras:

“[realidade virtual é] um ‘mundo’ gerado por computador onde voce pode escolher todas as variaveis do ambiente que vc vai estar seria algo como poder estar num mundo onde quem manda eh vc. [realidade real é] um mundo onde vc controla 10% das variaveis :) isso eh vc nao esta no comando vc simplismente vive de acordo com as regras dele nao importa se vc gosta ou nao delas apesar de na realidade real vc ter que viver pelas regras eu tento me adaptar (ou melhor seria adaptar as regras :)) para que eu me sinta o melhor possível a realidade virtual pra mim eh so uma extensao da minha realidade "real" desvantagens...da realidade virtual? nao vejo”. (*Morpheus, 22 anos, analista de sistemas júnior*)

Passemos agora para o Sr. Mistério, que, fora da Rede, apresenta-se como Henrique. Assim como Morpheus, ele faz uso de vários *nicks*. Ao contrário de Morpheus, todavia, ele não utiliza seus *nicks* para “se divertir às custas dos outros”. Antes, porém, de revelar para quais finalidades Sr. Mistério usa seus *nicks*, é importante entender um pouco como ele os cria:

“Em matéria de Internet, eu gosto de experimentar todos os recursos. Então, (...) soube dessa história de newsgroups (...) Foi no meio [dos newsgroups] que eu desenvolvi um alter-ego chamado Grouxo, um personagem totalmente arbitrário, que saía agredindo uns e se aliando a outros sem o menor critério, além de ter uma opinião do contra. O interessante foi o seguinte: como o Grouxo estava apenas em busca de polêmica, arrumou dúzias de inimigos figadais e um bom punhado de admiradores(as). No fim, quando resolvi matar o Grouxo, já havia estabelecido contato com alguns do admiradores do Grouxo e explicado: "Olha, não sou nada disso não, é só um personagem, e tal". Acabei ficando amigo dessas pessoas, trocando *e-mails* e contando a vida toda *online*. [Como foi isso de brincar de ser outra coisa?] Bem, na verdade não foi como brincar de ser outra coisa, foi como brincar de ser escritor. Porque todas as opiniões do Grouxo eram possibilidades em minha mente, resultado de mil e dezesseis leituras sobre muita coisa (não sei se estou muito claro). Quer dizer, as opiniões dele, bem poderiam ser as minhas, mas não as defenderia com tanta ênfase assim.” (*Sr. Mistério, 32 anos, professor universitário*)

Além de Grouxo, Sr. Mistério ainda revela algumas características de outros *nicks* seus, alguns já fora de uso:

“O primeiro [*nick*] foi White (...) White era sério e professoral. O segundo, Grouxo. O oposto de White. Caótico. Polêmico e - incrível! - bem-humorado, debochado, sacana. O atual, Sr. Mistério, surgiu de uma discussão que resultou na morte do Grouxo (...) Tb tenho outros *nicks*, mas, como ainda estão em uso, é melhor não divulgar.. (...) O White era meio chato, matei-o sem muita dó. Já o Grouxo me causou alguma tristeza, mas eu mesmo já não agüentava o radicalismo anárquico do sujeito. O Sr. Mistério está funcionando bem para ICQ e para minha lista de discussão, uso para mensagens neutras, ou quando não quero me identificar em sites comerciais. Tenho mais um *nick* que uso para enviar cartas de protesto barra pesada para empresas, jornais e políticos, por isso é que não divulgo para você...”
(*Sr. Mistério, 32 anos, professor universitário*)

Sr. Mistério, de fato, parece utilizar bastante o que testa na Rede. Ao invés de ter como foco brincar com os outros, o foco de Sr. Mistério parece ser o de testar a si mesmo. Chama, inclusive, seus *nicks* de “alteregos”, como em uma das passagens acima. Esses *nicks* parecem servir para Sr. Mistério ser uma espécie de cobaia de si mesmo. Ele cria os *nicks*, testa-os e incorpora, fora da Rede, o que aprende por meio destes testes. Conforme ele explica:

“Eu diria que a Rede tem servido como um meio de reconhecer alguns potenciais adormecidos. Eu reconheço alguns comportamentos na Net que eu não teria pessoalmente, por timidez, ou por não me ocorrer! Como, na Net, a ansiedade é mais reduzida, noto que encontro soluções comportamentais bem melhores do que na vida real. Só que eu passo a incorporar essas soluções à vida real, passo a experimentá-las na prática fora da rede. Então, meu ‘eu real’ tende a se igualar ao ‘virtual’. Em suma, não me vejo como duas pessoas diferentes. Vejo a Net como um laboratório de comportamentos.” (*Sr. Mistério, 32 anos, professor universitário*)

Estes depoimentos tornam evidente que tanto Sr. Mistério quanto Morpheus, bem como outros entrevistados, utilizam, de forma lúdica seus *nicks* na Internet. Morpheus talvez seja um pouco ingênuo ao pensar que está somente brincando na Rede. Já Sr. Mistério é suficientemente sagaz para integrar à vida “real” o que aprende na Internet. O que ele, Morpheus e todos os membros do segundo grupo têm em comum, entretanto, é uma sensação de que, na Rede, algo se passa que é diferente da realidade *offline*. A pergunta que se coloca é: o que essa sensação tem a dizer sobre a subjetividade destas pessoas?

2.3. Jameson, Turkle e os meus resultados: uma breve discussão

A maior diferença entre os dois grupos que emergiram desta pesquisa diz respeito às características subjetivas que seus membros tornaram visíveis principalmente em seus depoimentos a respeito de relações interpessoais *on* e

offline. Segue-se uma análise dessas características e de suas implicações para a discussão dos modelos de subjetividade apresentados anteriormente.

2.3.1. Primeiro grupo: uma organização subjetiva moderna

Os integrantes do primeiro grupo foram aqueles cujas relações interpessoais iniciadas na Rede terminaram em experiências frustrantes. Para eles, a falta de referências concretas (nome “real”, tipo físico, voz, cheiro, cor dos olhos e da pele, etc) característica da realidade virtual resultou somente em relações “superficiais” ou “falsas”. A prova que tiveram disso foram os encontros – na realidade “real” – com os conhecidos virtuais. Foi inevitável sua decepção ao ver que, na realidade “real”, aquelas pessoas não eram o que eles imaginavam através da Internet. A conclusão a que os membros deste grupo chegaram foi a de que o que se passava na realidade virtual era quase sempre mentira. Para haver a verdade, eles esperavam que não houvesse o hiato entre o real e o virtual. Ou seja, esperavam que as pessoas que eles conheciam na Internet fossem iguais dentro e fora da Rede. Isso, no entanto, não aconteceu.

Dito de outro modo, para os integrantes do primeiro grupo, alguém não pode, sem mentir, parecer um na realidade virtual e outro na realidade “real”. Isso significa que os membros deste grupo esperavam que seus “amigos virtuais” se apresentassem de forma semelhante na Rede e fora dela. Possivelmente tinham esta expectativa porque eles próprios se mostram – ou se sentem – da mesma forma fora e dentro da Rede.

Esses resultados indicam, portanto, que os membros do primeiro grupo se vêem como sempre sendo os mesmos, isto é, suas “formas de ser” parecem permanecer iguais na Rede, fora dela e, possivelmente, em outras esferas de sua vida cotidiana. Tal visão, por sua vez, sugere que eles provavelmente têm uma sensação de unidade e de estabilidade em relação a si mesmos.

A sensação de estabilidade subjetiva que esses entrevistados parecem experimentar assemelha-se ao que Jameson chamou de centralidade do eu ou de “miragem” de centralidade do eu (Jameson, 1997, p. 42) e Turkle denominou de *eus* únicos e centrados (características que ambos consideram típicas do sujeito da modernidade).

Há, assim, fortes indicações de afinidade entre as características da subjetividade moderna, tal como descrita por Jameson e Turkle e as características subjetivas que pudemos captar dos membros desse primeiro grupo.

E o segundo grupo? O que nossos resultados revelam a seu respeito?

2.3.2. Segundo grupo: uma nova subjetividade fragmentada ou multiplicada?

Os membros do segundo grupo, do mesmo modo que os integrantes do primeiro, sentem-se mais desinibidos na Rede do que fora dela. Sabem que, na Rede, as pessoas dizem o que querem a respeito de si próprias. Isso vale para eles e, obviamente, para aqueles com quem entram em contato. Os membros do segundo grupo, entretanto, não se incomodam com o fato de seus interlocutores poderem criar personagens que pouco têm a ver com o que são na vida “real”. Ao contrário, vêem nessa criação uma nova forma de conhecer pessoas sem os preconceitos ou julgamentos apriorísticos que o encontro físico instiga. Não se importam, também, com o hiato que existe entre conhecer uma pessoa na realidade “real” e na realidade virtual. Não tomam esse hiato como prova de que as pessoas mentem na Internet.

Na realidade, para os membros do segundo grupo, ao contrário do que acontece no caso dos membros do primeiro, uma pessoa se apresentar de um modo na Rede e de outro fora dela não significa que exista alguma farsa. Seus depoimentos deixam claro que, para eles, é fácil lidar com o hiato entre a Rede e a realidade “real”. Eles parecem tomar como verdade tudo o que se passa dentro ou fora da Rede. Isso provavelmente acontece porque, como já mencionado, estes entrevistados também se sentem – ou se apresentam – de forma diferente na Internet e fora dela.

Assim, ao contrário dos membros do primeiro grupo, os membros do segundo grupo admitem a possibilidade de se verem como muitos e não como um só. Eles podem brincar de ser, ao mesmo tempo, sujeitos arrogantes e polêmicos quando usam um *nick* e comportados profissionais fora da Rede, como é o caso de Sr. Mistério. Podem também ser pessoas contidas na realidade “real” e na Rede experimentar ser divertidas e brincalhonas, como acontece com Margot.

Dado que o principal objetivo deste trabalho é o de refletir sobre as transformações na subjetividade contemporânea, este grupo tem certamente mais a nos dizer do que o primeiro. Na realidade, tomando por base os modelos propostos por Jameson e Turkle, as características subjetivas dos membros do segundo grupo nos fazem perguntar qual o grau de afinidade que apresentam em relação a cada um desses modelos. Passemos a essa discussão.

Não há dúvidas de que os resultados de nossa pesquisa são muito mais condizentes com o modelo de sujeito que transita entre múltiplos eus proposto por Turkle do que com o do sujeito fragmentado de Jameson. Meus entrevistados – mesmo aqueles que, como Morpheus e Sr. Mistério, demonstram ter vários *nicks*, passam de um *nick* para outro com facilidade, mas mantêm a unidade e coerência de cada um desses *nicks*.

Além disso, há várias semelhanças entre os depoimentos que colhi e aqueles registrados por Turkle; semelhanças essas que são surpreendentes dadas as grandes diferenças existentes entre os contextos culturais nos quais foram realizadas as duas pesquisas. Seguem-se dois exemplos (pedimos ao leitor que perdoe a repetição de alguns).

Um dos participantes da pesquisa de Turkle faz uma afirmação radical: “Eu divido a minha mente (...) Eu posso me ver como sendo dois ou três ou mais. E eu só ligo uma parte da minha mente e depois outra quando eu vou de janela a janela” (Turkle, 1997, p. 13)²⁵. A despeito de sua radicalidade, esse depoimento encontra eco em alguns trechos da entrevista de Sr. Mistério, nos quais este relata seus passeios entre um e outro *nick*:

“O primeiro [*nick*] foi White (...) White era sério e professoral. O segundo, Grouxo. O oposto de White. Caótico. Polêmico e - incrível! - bem-humorado, debochado, sacana. O atual, Sr. Mistério, surgiu de uma discussão que resultou na morte do Grouxo (...) Tb tenho outros *nicks*, mas, como ainda estão em uso, é melhor não divulgar...” (Sr. Mistério, 32 anos, professor universitário)

Outra entrevistada de Turkle relata o quanto se sente mais desinibida quando está *online* do que quando está *offline*: “Eu não menti para ele sobre nada específico, mas eu me sinto muito diferente *online*. Eu sou muito mais extrovertida, menos inibida. Eu diria que me sinto mais eu mesma.” (Turkle, 1997, p. 179)²⁶.

Testemunho análogo é dado por um de nossos entrevistados:

“Eu não invento personagens na rede, me sinto muito à vontade para ser eu, mais do que na vida aqui fora. Eu é que fico diferente diante desse outro na rede. não sei se as pessoas me recebem diferentemente na NET, eu é que me sinto menos tolhido ou cobrado diante do outro” (Quinhodantas, 24 anos, psicólogo)

Não é à toa que Turkle, embora se inspirando em Jameson, recorre a uma patologia diferente daquela usada por este. O fato é que, como já foi discutido, Jameson chegou ao seu modelo através do procedimento de transpor

²⁵ “I split my mind (...) I can see myself as being two or three or more. And I just turn on one part of my mind and then another when I go from window to window.” (tradução minha)

²⁶ “I didn't exactly lie to him about anything specific, but I feel very different online. I am a lot more outgoing, less inhibited. I would say I feel more like myself.” (tradução minha)

características macro (sociais) para o plano micro (psicológico). Este procedimento pouco convencional, portanto, não tem como base observações sistemáticas do funcionamento cotidiano de homens e mulheres de carne e osso (pois este não era seu objetivo).

Turkle, em contrapartida, realizou um extenso e aprofundado trabalho de pesquisa com sujeitos que fazem uso daqueles que, a seu ver, são ícones da atualidade: os computadores e a Internet. Seus resultados, tal como os meus, referem-se, portanto, àquilo que foi observado bem como àquilo que pode ser inferido a partir dos depoimentos de homens e mulheres que vivem intensamente o dia-a-dia contemporâneo. Talvez por isso mesmo, tanto os resultados de Turkle quanto os meus resultados majoritários – aqueles referentes ao segundo grupo – sugerem que esses homens e mulheres têm uma experiência de multiplicidade. Nem na pesquisa de Turkle nem na nossa puderam ser detectados indícios da fragmentação que Jameson alega caracterizar a subjetividade contemporânea.

Há, porém, um sério problema na definição dos múltiplos eus em Turkle no que se refere ao livre trânsito entre eus unitários e simultâneos. Este problema pode ser ilustrado com um recurso sugerido pela própria Turkle.

Como mencionado anteriormente, segundo ela, é possível fazer-se uma analogia entre esses eus unitários e simultâneos e o sistema operacional *Windows*, usado nos computadores pessoais. Turkle lembra que, quando utilizamos o *Windows*, freqüentemente abrimos várias “janelas” simultâneas para diferentes finalidades: digitar um texto, fazer uma planilha, receber *emails*, navegar na Internet, etc. Podemos, por exemplo, estar em um programa de bate-papo e ter abertos na tela do computador vários outros programas, que podemos acionar com a rapidez de um clique do *mouse*. Desta forma, é possível se passar da sala de bate-papo para a planilha ou para o programa de *email* tão facilmente que pode parecer que se está fazendo tudo ao mesmo tempo. No caso dos múltiplos eus, segundo Turkle, a naturalidade com que se pode passar de um *eu* a outro é semelhante à naturalidade com que se passa de uma a outra janela do *Windows*. Assim, parece que estes eus estão sempre disponíveis.

Se, todavia, examinarmos com maior cuidado essa analogia entre o sistema do *Windows* e os múltiplos eus, logo constataremos que algo em comum é pressuposto por ambos: *alguém*, ou alguma instância, que tome a decisão de clicar o *mouse* para passar de uma janela para outra ou que, analogamente, “decida” passar de um *eu* para outro. Na realidade, isso fica bastante claro em vários dos depoimentos citados acima, em que os entrevistados – os de Turkle e

os meus – usam o pronome *eu* repetidas vezes ao descrever como passam de uma tela para outra ou de um personagem para outro. Talvez um dos melhores exemplos seja a já citada fala de um sujeito de Turkle: “Eu divido a minha mente (...) Eu posso me ver como sendo dois ou três ou mais. E eu só ligo uma parte da minha mente e depois outra quando eu vou de janela a janela” (Turkle, 1997, p. 13).

Esta observação indica que a subjetividade contemporânea parece ser caracterizada por uma sensação de multiplicidade. Diferentemente do que alega Turkle quando fala de descentramento, no entanto, se há múltiplos eus, algum desses eus deve ser predominante para ter o poder de decisão sobre o que vai ser feito. A pergunta que imediatamente se coloca é: não seria esse eu predominante o correspondente contemporâneo da instância centralizadora que caracterizava a subjetividade moderna?

Uma segunda pergunta também se coloca. Tendo-se em vista o fato de que Turkle é uma psicóloga, como isso lhe passou despercebido? E aqui entra um segundo problema, ao qual tanto Turkle quanto Jameson deram pouca atenção: o uso de modelos patológicos como ponto de partida para a descrição de um novo tipo de organização subjetiva que não parte da patologia. Examinemos este ponto em maior detalhe.

O uso de classificações psiquiátricas clássicas para descrever a organização subjetiva atual talvez não gerasse nenhum tipo de problema se Turkle e Jameson, como muitos outros autores contemporâneos (ver, por exemplo, Baudrillard, 2000, 1997; Birman, 2003, 2000), estivessem interessados em dizer que a subjetividade contemporânea é, de modo geral, patológica ou, ainda, se estivessem interessados na patologia do sujeito contemporâneo. Esse não é, contudo, o ponto de vista adotado por Jameson e Turkle. O objetivo de ambos esses autores é, admitidamente, o de descrever *positivamente* um novo tipo de subjetividade. Ambos, no entanto, paradoxalmente lançam mão de modelos patológicos e depois tentam “despatologizá-los”, ou seja, tentam descartar a patologia e ficar com as características destes quadros (os chamados “sintomas”).

Essa tarefa, todavia, é bastante complicada. Minimamente porque palavras como “esquizofrenia” ou “transtorno de múltipla personalidade” remetem imediatamente a um mesmo campo semântico – o da patologia – que é incompatível com a busca de descrição de algo que pertence ao campo semântico da saúde. Ainda que algumas características desses quadros possam ser interessantes, usar modelos patológicos sem sua patologia intrínseca

pressupõe que tais características podem ser neutras, ou seja, que elas existem à *parte* da patologia, quando, na verdade, elas *fazem parte* da patologia.

Há ainda um último ponto a ser explorado em relação à utilização da esquizofrenia e do transtorno de personalidade múltipla como metáforas. Ainda que não tivessem a conotação de patologia, essas metáforas, cujo significado já está cristalizado e enrijecido pelo hábito, transmitem idéias difíceis de desconstruir. Já é quase impossível, diríamos, conseguir elaborar novas reflexões sobre um novo sujeito usando metáforas antigas, quanto mais metáforas antigas com conotações patológicas indeléveis.

2.4. Uma subjetividade à espera de novos estudos

Caracterizar a subjetividade contemporânea é, como acabamos de ver, uma tarefa extremamente árdua e de difícil sucesso. Temos pouca distância das transformações ainda em curso (nas quais nós próprios estamos imersos) para que uma lógica diferente daquela à qual estávamos acostumados faça sentido a ponto de encontrarmos nomenclaturas novas e adequadas ao invés de metáforas antigas e aprisionantes.

Tanto Jameson quanto Turkle fizeram excelentes tentativas com as melhores intenções. Esbarraram, no entanto, com os mais persistentes obstáculos no caminho da apreensão daquilo que é novo: as velhas formas de olhar o mundo e seus habitantes, formas essas sempre cristalizadas na linguagem.

Os trabalhos de Jameson e Turkle, no entanto, motivaram-me a continuar investigando as transformações subjetivas atuais. Para que essa investigação seja possível, parto desta pesquisa que acabo de apresentar, em que há vários aspectos nos quais não pude me aprofundar na ocasião do mestrado. Dentre esses, o primeiro a ser abordado é o da multiplicidade.

3. A experiência de multiplicidade

“Seja como for, todas as “realidades” e as “fantasias” só podem tomar forma através da escrita, na qual exterioridade e interioridade, mundo e ego, experiência e fantasia aparecem compostos pela mesma matéria verbal; as visões polimorfas obtidas através dos olhos e da alma encontram-se contidas nas linhas uniformes de caracteres minúsculos ou maiúsculos, de pontos, vírgulas; de parênteses; páginas inteiras de sinais alinhados, encostados uns aos outros como grãos de areia, representando o espetáculo variegado do mundo numa superfície sempre igual e sempre diversa, como as dunas impelidas pelo vento do deserto.” (Ítalo Calvino)

A pesquisa apresentada no capítulo anterior trouxe muitos resultados que não puderam ser devidamente interpretados ou explorados na ocasião em que foi levada a cabo. Como ressaltai anteriormente, meu maior interesse então era o de encontrar algumas pistas sobre a organização subjetiva na atualidade.

Quanto me refiro a essa organização subjetiva atual, creio ser importante fazer algumas ressalvas. A primeira é a de que é impossível tratarmos da subjetividade como algo único e não plural. Para começar, por mais globalizado que o mundo tenha se tornado nas últimas décadas, existem inúmeras culturas, línguas e costumes. Essa diversidade cultural, conseqüentemente, gera diferentes tipos de organização subjetiva.

Ainda que nos limitemos ao Brasil, sabemos que podemos fazer poucas comparações entre o que pensam, o que sentem e como vivem, por exemplo, as mulheres “balzaquianas” da Zona Sul do Rio de Janeiro e aquelas que, com trinta anos, já são avós no sertão nordestino. Arrisco-me a dizer que, provavelmente, aquelas da Zona Sul são muito mais parecidas com as mulheres retratadas em *Sex and the City*, extinto seriado americano que ficou famoso ao mostrar o cotidiano de quatro bem-sucedidas balzaquianas, do que com as nordestinas citadas.

Em “Observando o familiar”, Velho (1981) relata que algumas vezes já se sentiu mais próximo de antropólogos estrangeiros em congressos internacionais do que de muitas pessoas que lhe são extremamente familiares no seu dia-a-dia, como o feirante ou o jornaleiro da esquina.

Dessa forma, parece-me inapropriado pensar na subjetividade contemporânea como se ela fosse uma só. Como disse, mesmo dentro de nosso país, estando unidos pela mesma língua, constatamos a existência de uma pluralidade de modos de viver, de pensar, de falar, de estabelecer e manter relacionamentos, etc. Todos esses diferentes modos resultam em diferentes organizações subjetivas.

Se, então, não quero tratar da subjetividade humana enquanto única, a qual subjetividade refiro-me quando digo que pretendo estudar “uma nova organização subjetiva”? No Brasil, refiro-me à subjetividade de pessoas geralmente jovens, de classes médias e altas, tenham elas um perfil tecnológico parecido ou não com os sujeitos de minha pesquisa. Isso porque, ainda que essas pessoas possam não ser usuários intensivos da Internet, elas estão imersas na lógica do chamado “mundo globalizado”. Dou um exemplo: desde a faculdade, esses jovens são preparados para enfrentar um mercado de trabalho que não mais os absorverá com garantias de estabilidade. Eles estarão preparados para assinar contratos de curto prazo (um ou dois anos), receber salários relativamente altos e exercer funções de grande responsabilidade, antes delegadas a funcionários mais experientes (i.e., mais velhos)²⁷.

Esses sujeitos aos quais me refiro podem ter, sob certo ponto de vista, mais semelhanças no modo de viver com jovens americanos de classe média do que com o porteiro que trabalha em seu edifício.

É justamente por ter consciência dessa pluralidade subjetiva que levei a cabo uma pesquisa de campo. As pesquisas de campo nos permitem sair de um nível de abstração que pode ser muito perigoso quando o assunto é subjetividade. Como diz Gonçalves (2004), com uma boa dose humor:

“... não podemos confundir dois elementos heterogêneos, ainda que relacionados: os conceitos de sujeito propostos pela filosofia e pela cultura em geral e a subjetividade concreta dos homens e mulheres concretos que viviam uma vida cotidiana distante dos devaneios filosóficos. Uma coisa é o conceito de sujeito tal como elaborado por Kant; outra diferente é a subjetividade concreta do, por exemplo, vizinho do Sr. Kant.” (Gonçalves, 2004, p. 54)

Acredito que a pesquisa sirva, entre outras coisas, para podermos estabelecer as relações entre esses abstratos conceitos propostos pela filosofia, pela sociologia ou pela psicologia e o que Gonçalves chamou de “subjetividade concreta” dos homens e mulheres dos dias de hoje.

Após essa introdução, creio ser possível passar ao tema da multiplicidade.

²⁷ Para um estudo mais detalhado das conseqüências subjetivas das novas relações de trabalho, ver Sennett (1999).

3.1. Sinais da multiplicidade

Já tive oportunidade de começar a abordar o tema da multiplicidade no capítulo anterior, relativo à pesquisa que realizei. O que me interessa, no momento, é aprofundar-me neste tema a partir da minha pesquisa de campo e da literatura para, quem sabe, encontrar pistas sobre a subjetividade atual.

Sobre a multiplicidade, acredito que a primeira pergunta que deve ser feita é se ela aparece e como aparece na minha pesquisa de campo. Em relação a isso, o resultado da pesquisa que realizei que mais chama a atenção é o uso que os sujeitos fazem dos seus *nicks*. Alguns sujeitos, como foi dito no capítulo anterior, criam muitos *nicks* na Internet e, através de cada um deles, apresentam-se com características (físicas e psicológicas) diferentes.

Sr. Mistério, por exemplo, diz que seus *nicks* são como personagens que um escritor cria para escrever seu livro. Se Sr. Mistério está correto, então essa profusão de *nicks* nada mais seria do que uma série de personagens de ficção. E, como escritores de ficção existem há muitos séculos, seria no mínimo estranho apresentar a multiplicidade subjetiva como algo novo em relação à subjetividade.

A diferença, entretanto, da qual Sr. Mistério parece não ter se dado conta é a de que um escritor convencional, quando cria, não está interagindo com ninguém. Após seu livro ser publicado, o leitor interagirá com o livro, mas, novamente, não com o escritor. Se Sr. Mistério é um escritor, não é convencional. Ele encarna seus personagens na Internet e, a partir das interações de seus personagens com outros usuários, aprende novas formas de agir que incorpora em sua vida fora da Internet.

Essa diferença entre o escritor convencional e o comportamento de Sr. Mistério na Rede parece-me fundamental para começar a pensar na multiplicidade nos dias de hoje. Isso porque ter muitos papéis na vida, ou seja, ter que ser portar de forma diferente quando se está no trabalho, quando se conversa com um filho, quando se sai com os amigos, etc, é algo que existe há muito tempo. Acredito, entretanto, que o que parece novo neste momento é uma multiplicidade que extrapola esses papéis e passa a dar ao sujeito a sensação de que ele pode ser muitos. Na pesquisa, essa sensação pode ser detectada mesmo naqueles sujeitos que, ao contrário de Sr. Mistério e outros, não utilizam *nicks* em profusão ou sequer criam personagens na Rede, como é o caso de Margot e de Quinhodantas.

Quando nos lembramos dos depoimentos desses sujeitos, percebemos que, apesar de eles não fazerem usos de vários *nicks*, ambos explicitamente dizem que se sentem diferentes (subjettivamente diferentes?) quando estão na Rede e quando estão fora dela. Isso pode sugerir uma multiplicidade nova, já que há uma aparente quebra de continuidade no sentimento de ser único dessas pessoas. Não quero dizer, com essa afirmação, que esses sujeitos sintam-se fragmentados ou algo do gênero. Tampouco afirmo, por isso, que tais sujeitos possuem múltiplos eus, como afirma Turkle (1997) em sua pesquisa com usuários de jogos interativos na Rede. Mais tarde no presente capítulo, justificarei minha posição em relação a isso. O que considero importante, no entanto, é atentar para o fato de que o sujeito pode ter uma experiência de multiplicidade. Sr. Mistério, por exemplo, quando incorporava seus personagens na Rede, provavelmente experimentava a sensação de que poderia agir e se portar perante seus conhecidos virtuais de formas inteiramente novas para ele mesmo. De certa forma, essa experiência que Sr. Mistério e outros usuários de *chat* têm pode ser comparada a uma certa expansão subjettiva, ou seja, o sujeito pode ter a sensação de que pode fazer mais coisas, agir de mais formas do que age fora da Rede.

Leitão (2003), em sua tese de doutorado, realizou uma extensa pesquisa com profissionais de psicologia que atuavam na área clínica. Seu objetivo era saber como a Internet estava entrando nos consultórios e quais as conseqüências dessa entrada para a prática clínica. Em um dos muitos depoimentos que a autora apresenta em sua tese, uma gestalt-terapeuta dá suas impressões sobre o impacto da Internet sobre seus pacientes. Ela diz que:

“As pessoas parecem usar a Internet para se expandir. A velocidade das conquistas é muito grande. Tem uma expansão do mundo e o sujeito sente que também tem uma expansão imensa. Ele tem muito mais pernas, mais braços, mais olhos em função dessas conquistas. Eu acho que isso modifica a imagem que o homem tem de si.” (Leitão, 2003, p. 107)

Não tenho elementos suficientes para dizer o que a entrevistada de Leitão quis dizer sobre expansão subjettiva. Acredito, porém, que essa expressão é bastante feliz e que pode nos ajudar a pensar na multiplicidade de que estamos tratando neste capítulo.

Para pensar melhor essa questão, trago agora uma história relatada por Stone (1995). Stone é uma socióloga americana que trabalha na Universidade do Texas, em Austin. Em seu livro **The War of desire and Technology at the Close of the Mechanical Age**, Stone traz, em um texto pouco convencional do

ponto de vista acadêmico, uma coleção de histórias e reflexões representativas do que ela chamou de “fim da era mecânica”.

Um dos casos que Stone conta e que é interessante de ser relatado aqui é o do psiquiatra Stanford Lewin, no capítulo sugestivamente intitulado “In Novel Conditions: the cross-dressing psychiatrist” (“Em Novas Situações: o psiquiatra travestido”, minha tradução). A história vivida por Lewin, como discutirei abaixo, possui muitas semelhanças com os relatos dos meus entrevistados em relação a esse sentimento de ser diferente dentro e fora da Internet. O relato é extenso, mas vale a pena.

Lewin era um jovem psiquiatra que se aventurava pela primeira vez no mundo da Internet, quando esta apenas começava nos EUA. Ele resolveu entrar pela primeira vez numa sala de bate-papo e adotou um *nick* que aludia à sua profissão: “Doctor” (doutor). A respeito desse *nick*, lembro que, em inglês, “doctor” é uma palavra neutra, podendo referir-se tanto a um doutor quanto a uma doutora, fato para o qual, segundo Stone, Lewin não atentou. Após entrar na sala de bate-papo e conversar um pouco com algumas pessoas, Lewin foi chamado por uma mulher para conversar privadamente, ou seja, sem a presença de outras pessoas. Lewin aceitou, pôs-se a escutar a mulher e, após um tempo de conversa, deu-se conta de que ela havia presumido que ele também era uma mulher. O que mais o espantou, entretanto, não foi a explicável confusão que sua parceira de *chat* fez, mas, sim, o conteúdo do que ela lhe dizia. Ao assumir que Lewin era uma psiquiatra mulher, ela lhe revelou uma série de sentimentos que ele nunca tinha ouvido de uma mulher. Lewin chegou, então, à conclusão de que uma mulher teria mais facilidade de falar de sua intimidade com outra mulher do que com um homem.

Ao chegar a essa conclusão, movido de uma vontade de ajudar mais mulheres na Rede, Lewin resolveu assumir que era uma doutora nas salas de bate-papo. Criou um outro *nick* (Julie Graham) e, com ele, a história de uma neuropsicóloga que havia sofrido um acidente de carro que a teria deixado paraplégica, muda e desfigurada. Com esses atributos, Julie convenientemente seria alguém com muita atividade *online*, mas que não estaria disposta a se encontrar com pessoas *offline*.

Por meio de Julie, Lewin formou uma grande rede de amizades *online*. Com o tempo, muitos a procuravam para relatar seus problemas e ela foi ganhando a estima de cada vez mais pessoas na Rede. Essa resposta, entretanto, era surpreendente para Lewin. Como diz Stone:

“Aparentemente, ele [Lewin] nunca esperou que a personificação fosse tão bem-sucedida. Ele pensou que faria alguns contatos on-line, e talvez oferecesse conselhos úteis para algumas mulheres. Ao invés disso, o que aconteceu foi que ele se viu profundamente engajado em desenvolver toda uma nova parte de si que ele nunca soube que existia. Suas respostas há muito tempo tinham deixado de ser mascaradas; com a ajuda do funcionamento on-line e um certo de número de textos protéticos, ele estava no processo de se tornar Julie. (...) Não que ele estivesse perdendo sua própria identidade, mas, certamente, ele estava desenvolvendo uma paralela, uma identidade de poder considerável.” (Stone, 1995, p. 75-6)²⁸

Esse processo que Stone chamou de “se tornar Julie”, começou a incomodar Lewin. Além disso, por conta de pequenos deslizes na história que ele foi criando, as pessoas já não mais se satisfaziam com a recusa de Julie de se encontrar presencialmente com algum amigo virtual. Lewin decidiu, então, que era hora de “matar” Julie. Ele resolveu mandá-la para um hospital, em gravíssimo estado de saúde. Quem passou a se comunicar com os amigos de Julie era John, outro personagem que ele criou ao longo do tempo e que era marido de Julie.

Novamente seus planos o surpreenderam. A quantidade de *emails* emocionados com o estado de saúde de Julie, o sofrimento das pessoas na expectativa de sua morte, aliado a grandes manifestações de carinho e solidariedade para com John, fizeram Lewin desistir de sua empreitada.

Mantendo Julie viva, ele teve outra idéia. Resolveu que Julie apresentaria a seus conhecidos virtuais um velho amigo: o psiquiatra Stanford Lewin. Assim, tendo sido apresentado com todas as recomendações possíveis, Lewin começou a tentar ser amigo dos amigos de Julie. Mais uma surpresa: ele não conseguia ser como Julie. Enquanto Julie era expansiva, atéia, charmosa, Lewin era tímido, judeu praticante e reservado. “O que você faz quando seu colega imaginário faz amizades melhor do que você?” (Stone, 1995, p. 77)²⁹, pergunta Stone.

Frente à impossibilidade de tomar o lugar de Julie, Lewin começou a dizer, para os poucos amigos dela com quem conseguiu estabelecer relações mais sólidas, que na verdade Julie era uma farsa. Passaram-se alguns meses até que essa informação fosse de domínio público. Quando a verdade veio à tona, a reação das pessoas foi um choque ainda maior do que a possível morte de Julie.

²⁸ “Apparently he’d never expected the impersonation to succeed so dramatically. He thought he’d make a few contacts on-line, and maybe offer helpful advice to some women. What had happened instead was that he’d found himself deeply engaged in developing a whole new part of himself that he’d never known existed. His responses had long since ceased to be a masquerade; with the help of the on-line mode and a certain amount of textual prosthetics, he was in the process of becoming Julie (...) Not that he was losing his own identity but he was certainly developing a parallel one, one of considerable puissance.” (tradução minha)

Muitos se sentiram traídos, incrédulos ou “órfãos” de Julie, já que Lewin incrivelmente não se parecia com ela. Houve mulheres que disseram terem se sentido “estupradas” por terem aberto sua intimidade para alguém que achavam que existia. Houve, ainda, uns poucos amigos que perdoaram Lewin, embora pagando o preço de tentar esquecer que Julie um dia existiu.

Reproduzi, com detalhes, a história de Lewin/Julie porque a considero um tanto impressionante. O que aconteceu com Lewin, guardadas as devidas proporções, assemelha-se à experiência dos meus sujeitos no que diz respeito a esse “se sentir diferente” na Rede e fora dela.

Chama a atenção no caso de Lewin, a força que Julie assumiu em sua vida. Aparentemente, há uma certa expansão subjetiva de Lewin, na medida em que ele pôde agir de formas inteiramente novas quando usava o *nick* Julie. Além disso, no caso de Lewin, há também uma descontinuidade entre o criador e a criação. Isso aparece quando Lewin se vê impossibilitado de agir como Julie quando usa outro *nick*. Novamente, não creio que Lewin sentia-se fragmentado, ou que não reconhecia Julie como sendo parte dele. O que me parece importante é que, quando estava sob o *nick* de Julie, Lewin se sentia diferente de quando entrava na Rede com seu próprio nome.

Arrisco-me a dizer que meus sujeitos também apresentam esses sentimentos de expansão subjetiva que parecem ser característicos dessa multiplicidade. Essa expansão parece estar presente quando os sujeitos que entrevistei relatam poderem ser diferentes quando estão usando a Rede. Não necessariamente isso leva ao que chamei de descontinuidade no caso de Lewin. Estou chamando de sentimento de descontinuidade a incapacidade do sujeito agir tal qual ele age quando está usando determinado *nick*. Isso não ocorria com Sr. Mistério, que, como vimos acima, era capaz de se expandir na Rede, mas, depois, incorporava o que aprendia quando usava um *nick* para sua vida fora da Rede. Já Morpheus, outro entrevistado de minha pesquisa, parecia mais com Lewin. Morpheus criava inúmeros *nicks*, com diferentes características físicas e psicológicas. Através desses *nicks*, ele relatava que se sentia podendo ser como ele quisesse e, por isso, acreditava que a Rede era um lugar onde ele podia controlar cem por cento das variáveis. Ou seja, através de seus *nicks*, Morpheus tinha a sensação de que poderia fazer quase qualquer coisa. Isso certamente é uma sensação de expansão, mas também é de descontinuidade quando ele afirma que, fora da Rede, se vê num mundo onde só pode controlar “dez por

²⁹ “What do you do when your imaginary playmate makes friends better than you do?” (tradução

cento das variáveis”. Podemos inferir, portanto, que Morpheus não consegue levar para fora da Rede as formas de agir que apresenta quando usa seus *nicks*.

Em resumo, creio que a característica importante e que diz respeito à multiplicidade é essa expansão subjetiva que a Internet parece proporcionar. A descontinuidade me parece uma conseqüência possível dessa expansão, mas não necessariamente está presente em todos os casos ou todo o tempo.

Tanto alguns de meus entrevistados quanto a história de Lewin, contada por Stone, mostram características dessa expansão e também de descontinuidade. Os sujeitos entrevistados por Turkle também parecem apresentar essas características que considero típicas da multiplicidade. Em relação a Turkle, repito o emblemático depoimento de um de seus sujeitos, que diz:

“Eu divido a minha mente (...) Eu posso me ver como sendo dois ou três ou mais. E eu só ligo uma parte da minha mente e depois outra quando eu vou de janela a janela. (...) VR [vida real] é só mais uma janela e, geralmente, não é a minha melhor” (Turkle, 1997, p. 13 minha tradução)³⁰.

Esse sujeito, assim como Morpheus, parece ter uma vida *online* onde ele experimenta sensações de expansão através dessas “janelas” que ele abre na Internet. Também como acontece com Morpheus, é possível que haja uma descontinuidade entre as janelas da Internet e as janelas da vida fora da Rede. Isso fica claro quando ele diz que a vida real não é sua melhor janela, ou seja, que as janelas que abre na Rede são melhores.

Vimos, através dos exemplos que apresentei acima, que é possível fazer comparações entre as experiências de meus entrevistados, os entrevistados de Turkle e o caso relatado por Stone. Essas semelhanças dizem respeito, principalmente, a uma experiência de multiplicidade que a Rede parece proporcionar, quando permite que o sujeito aja na Internet de forma diferente, nova, em relação a como ele age quando está fora da Rede. Essa experiência de multiplicidade pode dar ao sujeito uma sensação de expansão subjetiva que pode vir acompanhada ou não de uma descontinuidade entre o que o sujeito vive na Rede e fora dela.

Apesar dessas semelhanças entre minha pesquisa e os achados de Turkle e Stone, ambas não falam de expansão subjetiva, tampouco de descontinuidade.

minha)

³⁰ “I split my mind (...) I can see myself as being two or three or more. And I just turn on one part of my mind and then another when I go from window to window (...) RL [real life] is just one more window, and it's not usually my best one.” (tradução minha)

É preciso, portanto, saber se o que considero uma experiência de multiplicidade equivale ao que Turkle e Stone dizem sobre os casos que relatam.

Turkle, ao estudar seus entrevistados, chega à conclusão de que o sujeito da atualidade possui múltiplos eus. Ou seja, para a autora, ao invés desse sujeito ter um eu único, ele tem vários eus que são semelhantes aos muitos *nicks* que um sujeito adota na Internet. Além da comparação com os *nicks*, Turkle também compara esses múltiplos eus ao transtorno de múltipla personalidade.

Stone não cria uma nomenclatura diferente para falar da multiplicidade. Ela, todavia, cita Turkle e aparentemente concorda com sua idéia dos múltiplos eus. O fragmento que reproduzo a seguir dá uma pista de linha de raciocínio de Stone:

“Julie, John (...) eles são exemplos maravilhosos da guerra entre desejo e tecnologia. Suas complexas identidades virtuais são intervenções reais e produtivas na nossa crença cultural de que a não identificada unidade social, além de ser branco e masculino, é um único eu em um único corpo. O ‘transtorno’ de múltipla personalidade é outra intervenção dessas.” (Stone, 1995, p. 75)³¹

No trecho citado, Stone menciona o que ela chama de problema do “único eu em um único corpo”. Esse problema, segundo ela, seria a assunção que a maioria das pessoas têm de que, se cada pessoa possui um corpo, isso também significa que ela possui um (e somente um) eu. Seria mais ou menos dizer que, quando pensamos em UMA pessoa, pensamos sempre também que ela tem UM corpo e UM eu. Segundo ela, isso é uma norma social não explicitada, que assumimos como verdadeira, mas que não necessariamente é verdadeira. Segundo Stone, a equivalência entre ser uma pessoa e ter um só eu em um só corpo seria tão absurda quando supor que é preciso ser homem e branco para ser considerado “pessoa”. Ou seja, de acordo com Stone, é possível que haja pessoas que tenham mais de um eu em um só corpo. Casos como o de Stanford Lewin, assim como o transtorno de múltipla personalidade, viriam mostrar essa possibilidade. Assim, apesar de Stone não ter escrito um livro propriamente acadêmico, ela comunga não só com a idéia dos múltiplos eus proposta por Turkle como também estabelece uma comparação entre esse eus com a múltipla personalidade.

A comparação entre o uso de *nicks online* e as múltiplas personalidades parece ser comum entre autores americanos. Aqui, apresentamos duas autoras

³¹ “Julie, John (...) they are wonderful examples of the war of desire and technology. Their complex virtual identities are real and productive interventions into our cultural belief that the unmarked

que trabalham com tecnologia e ciências humanas que estabelecem essa comparação. Creio, portanto, ser importante investigar um pouco mais a relação entre a multiplicidade e as múltiplas personalidades para avançar na discussão.

3.2. Multiplicidade e múltiplas personalidades

Começamos esta seção, dedicada às relações entre as múltiplas personalidades e a multiplicidade, com um outro trecho do livro de Stone. Nele, a autora diz:

“As perguntas para as questões colocadas previamente – por que o TMP [transtorno de múltipla personalidade]³² é tão importante para um exame da tecnologia de comunicação e se existe algum espaço para uma multiplicidade não-traumática nos contextos clínicos – são bem cobertas com o caráter protético da virtualidade. O espaço tecno-social dos sistemas virtuais, com sua qualidade lúdica irruptiva e seu potencial para experimentação e emergência, é um domínio da multiplicidade não-traumática.” (Stone, 1995, p. 60)³³

Neste trecho, parece-me que Stone, assim como Turkle, tenta vislumbrar algo de não patológico nas múltiplas personalidades. Em alguns momentos de seu livro, a autora suprime a palavra “transtorno” e utiliza somente múltiplas personalidades, para reforçar sua posição de que se deve começar a pensar nas múltiplas personalidades sem seu usual contorno patológico.

Ainda que se retire o prefixo “transtorno” das múltiplas personalidades, o fato é que há uma comparação entre essa categoria psiquiátrica e uma multiplicidade subjetiva. Para nos posicionarmos frente a essa comparação, é importante primeiro compreendermos um pouco o que vem a ser o transtorno de múltipla personalidade.

social unit, besides being white and male, is a single self in a single body. Multiple personality “disorder” is another such intervention.” (tradução minha)

³² Em inglês, utilize-se o termo “*multiple personality disorder*” que, muitas vezes, é traduzido por “distúrbio de múltipla personalidade” (o tradutor de Hacking; 2000, por exemplo, vai nesta linha). Os índices classificatórios DSM IV e CID 10, entretanto, tiveram o termo traduzido por “transtorno de múltipla personalidade” ao invés de “distúrbio”. Por esse motivo, ao longo do texto, refiro-me a transtorno e não a distúrbio. Ainda assim, vale ressaltar que somente o CID 10 mantém esse termo. O DSM IV a partir de 1994 substituiu “transtorno de múltipla personalidade” por “transtorno dissociativo de identidade”.

³³ “*The answers to the questions posed previously – why is MPD so important to an examination of communication technology, and is there room for nontraumatic multiplicity in clinical accounts – in fine are bound up with the prosthetic character of virtuality. The technosocial space of virtual systems, with its irruptive ludic quality and its potential for experimentation and emergence, is a domain of nontraumatic multiplicity.*” (tradução minha)

3.2.1. Definindo transtorno de múltipla personalidade

Começo com a definição clássica, retirada do DSM IV³⁴, (*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders – APA, 2005*). O “IV” indica que é a quarta revisão). Apesar de, no Brasil e no restante do mundo, utilizar-se mais o CID 10 (Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde), que é editado pela Organização Mundial de Saúde, o DSM é um manual americano, publicado pela Associação Americana de Psiquiatria. Como veremos, o transtorno de múltipla personalidade é uma patologia praticamente exclusiva dos EUA, de forma que, minimamente podemos depreender que eles tenham condições de melhor defini-la. Já ressaltai em nota acima que, desde 1994, por razões que detalharei mais adiante, o DSM IV modificou o nome da patologia. O que era transtorno de múltipla personalidade agora aparece como “transtorno dissociativo de identidade (antigo transtorno de múltipla personalidade)”. Apesar disso, na literatura não-psiquiátrica, é mais comum encontrarmos o termo “transtorno de múltipla personalidade³⁵”.

De acordo com o DSM IV, portanto, há quatro critérios característicos do transtorno de múltipla personalidade:

“A característica essencial do Transtorno Dissociativo de Identidade é a presença de duas ou mais identidades ou estados de personalidade distintos (Critério A), que recorrentemente assumem o controle do comportamento (Critério B). Existe uma incapacidade de recordar informações pessoais importantes, cuja extensão é demasiadamente abrangente para ser explicada pelo esquecimento normal (Critério C). A perturbação não se deve aos efeitos fisiológicos diretos de uma substância ou de uma condição médica geral (Critério D).” (APA, 2005)

Em resumo, para o DSM IV, uma pessoa pode ser diagnosticada como portadora do “transtorno dissociativo de identidade” se, sem nenhum tipo de droga ou condição clínica justificável, ela apresentar uma ou mais identidades distintas. Tais identidades assumem o controle da vida da pessoa, que também apresenta grandes lapsos de memória.

Além de atentar para os critérios de diagnóstico do transtorno de múltipla personalidade, atentemos também para o uso de certas palavras em detrimento de outras. Para esta análise, recorro a Hacking (2000). Hacking é professor

³⁴ Neste texto, utilizarei tanto DSM quanto DSM IV. Quanto utilizo somente DSM, refiro-me ao Manual de modo geral. DSM IV refere-se especificamente à quarta revisão do manual, datada de 1994 (APA, 2005), em que algumas modificações foram feitas, inclusive em relação ao transtorno de múltipla personalidade. As versões anteriores ao DSM IV são o DSM III (APA, 1980) e o DSM III-R (APA, 1987).

³⁵ Por se tratar da terminologia mais comum, optei por utilizar, ao longo do texto, “transtorno de múltipla personalidade”.

universitário de Filosofia no Canadá e escreveu o livro **Múltipla Personalidade e as Ciências da Memória**, que ganhou um prêmio da Sociedade Internacional para o Estudo das Dissociações e atualmente é uma das principais referências sobre a múltipla personalidade.

Em seu minucioso trabalho sobre as múltiplas personalidades e a memória, Hacking comparou a versão do DSM anterior (DSM III-R, de 1987) com a atual (de 1994), ressaltando alguns aspectos importantes em relação a novas terminologias adotadas. Uma das patologias que sofreram alterações no DSM IV foi o transtorno de múltipla personalidade que, inclusive, passou a se chamar transtorno dissociativo de identidade, como disse acima.

Em relação a essa troca de terminologias, uma das discussões travadas pelo DSM IV dizia respeito a palavra “distúrbio” (na versão brasileira, “transtorno – ver nota 32) contida no antigo transtorno de múltipla personalidade. Apesar do DSM IV ter optado por não suprimir “distúrbio” [transtorno] do termo, Hacking apresenta algumas oposições à palavra:

“Minha própria neutralidade faz com que eu tenha cuidado até com o nome do tópico que estamos discutindo. Os nomes organizam nossos pensamentos. Entre 1980 e 1994 o diagnóstico oficial era ‘Distúrbio [transtorno] de Múltipla Personalidade’. (...) Falarei sobre a múltipla personalidade, mas raramente direi ‘distúrbio [transtorno] de múltipla personalidade’. Em parte porque desconfio da palavra ‘distúrbio’ [transtorno]. (...) A verdade, a pessoa verdadeira, fica distorcida com a desordem (ou o distúrbio). (...) Há aqueles que protestam ativamente contra a palavra ‘desordem’ para a múltipla personalidade. Esses radicais sugerem que talvez todos nós sejamos realmente múltiplos. Alguns clínicos foram quase até aí, e ouve-se a mesma coisa em alguns grupos de apoio ao paciente.” (Hacking, 2000, p. 26-7)

O uso da palavra “transtorno”, contudo, não foi o maior problema que o DSM encontrou em sua revisão de 1994. Até porque, como observamos acima, da antiga terminologia, “transtorno” foi a única palavra mantida. Uma das trocas que o novo DSM fez foi substituir “personalidade” por “identidade”, dadas as críticas que o termo “personalidade” recebeu. Conforme informa Hacking:

“Outra palavra que atraiu ainda mais crítica que ‘distúrbio’ [transtorno] foi a palavra ‘personalidade’. Na verdade, a expressão ‘distúrbio [transtorno] de múltipla personalidade’ caiu em desuso. A expressão oficial do DSM IV, de 1994, é ‘distúrbio de identidade dissociativa (anteriormente distúrbio de múltipla personalidade)’. A personalidade foi colocada entre parêntesis.” (Hacking, 2000, p. 27)

Um dos motivos que levou o DSM a suprimir “personalidade” do “transtorno de múltipla personalidade” foi a idéia de que uma pessoa poderia ter muitas personalidades parecia errôneo. Nesse sentido, o DSM vai contra a noção de mais de um eu em um corpo. De acordo com David Spiegel,

apresentado por Hacking como “presidente do comitê de distúrbios dissociativos para o DSM IV de 1994” (Hacking, 2000, p. 28),

“(...) há um grande mal-entendido quanto à psicopatologia essencial do distúrbio dissociativo, que é uma falta de integração de vários aspectos da identidade, memória e consciência. O problema não é ter mais de uma personalidade, mas ter menos de uma.” (Spiegel, citado por Hacking, 2000, p. 28)

A partir do trecho citado acima, pode-se concluir que, para o DSM IV, talvez o termo “transtorno de múltipla personalidade” fosse enganoso. Isso porque, como ressalta Spiegel, o DSM IV não acredita que de fato existam múltiplas personalidades no transtorno de múltipla personalidade. Não acredita sequer que haja uma personalidade completa. Ou seja, ao que parece, o DSM IV considera que, no transtorno de múltipla personalidade, há uma falta de integração de diferentes aspectos do eu, segundo eles, aspectos que dizem respeito à identidade do sujeito, à sua memória e à sua consciência. Nas pessoas, de modo geral, haveria uma integração entre esses três aspectos do eu que não existiria no transtorno de múltipla personalidade. Justamente para marcar a idéia de que o que existe neste transtorno é um problema de integração que o nome passou a ser “transtorno dissociativo de identidade”, ou seja, ele sugere mais uma separação, uma desagregação e, portanto, uma falta de integração, e não uma multiplicidade do que quer que seja.

Essa crença do DSM IV de que não se trata de várias personalidades em um só corpo fica mais explícita quando Hacking lembra que, no DSM III-R (1987), um dos critérios diagnósticos do transtorno de múltipla personalidade era a “existência” de mais de um estado de personalidade. Como podemos verificar na citação da DSM IV acima, agora se fala em “presença” de mais de um estado de personalidade, ao invés de “existência”. Spiegel, citado por Hacking, explica a diferença entre as duas palavras:

“O DSM IV exigia a existência de mais de uma personalidade ou estado de personalidade. Em 1994 foi exigida apenas a presença. Qual a diferença entre existência e presença? Spiegel explicou: ‘Sentimos que a existência acarreta uma crença de que há realmente doze pessoas, quando na verdade o que queremos registrar é que elas próprias se sentem assim.’” (Hacking, 2000, p.30)

Nessa sutil modificação, muito do sentido foi alterado. A ênfase não recai sobre a crença de que há, de fato, muitas personalidades, ou muitos eus, em jogo no transtorno de múltipla personalidade. A idéia é a de que quem sofre do transtorno tem a experiência das múltiplas personalidades, ou seja, tem lapsos de memória, age como se fosse mais de uma pessoa, etc. Isso não significaria,

todavia, que de fato há mais de uma personalidade dentro de si. Essa noção que o DSM quer passar não necessariamente é consensual.

Turkle, por exemplo, quando se refere aos múltiplos eus e também Stone, quando questiona a norma “um eu-um corpo”, parecem estar em desacordo com a definição do DSM IV. Hacking, em citação acima, lembra que a retirada da palavra “transtorno”, faz com que possamos pensar que, na verdade, todos podemos ser múltiplos. Os membros das associações de pacientes que sofrem de múltiplas personalidades, geralmente se auto-intitulam simplesmente de “múltiplos”. Além disso, como também afirmou Hacking, a escolha das terminologias é muito importante. Podemos pensar que não é por acaso que, mais de dez anos depois do DSM IV ter trocado o nome do transtorno de múltipla personalidade, esse termo continue sendo mais usado do que “transtorno dissociativo de identidade”. Voltaremos a esse aspecto mais tarde. Agora, passemos a mais uma característica do transtorno de múltipla personalidade.

3.2.2. “Made in USA”

Saindo da questão das terminologias, passemos a um dado demográfico do transtorno de múltipla personalidade. De acordo com o DSM IV, no que se refere à incidência demográfica da doença, “foi sugerido que as taxas relativamente altas do transtorno recentemente relatadas nos Estados Unidos poderiam indicar que esta é uma síndrome específica à cultura.” (APA, 2005)

O DSM IV não revela se considera ou não que o transtorno de múltipla personalidade é uma síndrome específica à cultura. O fato de a localização restrita do transtorno de múltipla personalidade ser mencionada pelo DSM IV mostra, todavia, que essa é uma questão importante.

Para dar um exemplo pouco acadêmico da localização do transtorno de múltipla personalidade, em 1º de agosto de 2005, realizei algumas pesquisas no site de buscas da Internet chamado *Google*. Ao digitar “*multiple personality disorder*”, encontrei 152.000 resultados no *Google*. Para “*dissociative identity disorder*”, apareceram 91.900 entradas. Já quando passava para o francês, em “*personnalité multiple*”, o número caiu para 3.460 e em “*trouble dissociatif de l’identité*” encontrei 3.440 entradas. Em português, esse número chegou a 49 entradas para “transtorno de múltipla personalidade” e 46 para “transtorno dissociativo de identidade”.

As três línguas que utilizei na “pesquisa” ao *Google* não foram escolhidas por acaso. O inglês foi incluído por ser a língua dos EUA, que são o lugar privilegiado da patologia³⁶. O português, também pelo óbvio motivo de ser a língua materna de nosso país, onde realizei minha pesquisa de campo. O francês, menos óbvio, foi incluído porque, como veremos, a França faz parte da história do transtorno de múltipla personalidade. Para tentar entender a quase exclusividade do transtorno nos EUA, vejamos a história da múltipla personalidade. Conforme informa Hacking, essa história começa na França. Em suas próprias palavras:

“Quando a múltipla personalidade entrou em cena? (...) no dia 27 de julho de 1885. Na tarde desse dia, Jules Voisin, (...) médico proeminente do Bicêtre, o asilo parisiense para homens, descreveu um paciente que esteve sob seus cuidados de agosto de 1883 a 2 de janeiro de 1885. Seu nome era Louis Vivet. (...) No final de fevereiro de 1885 [Vivet] foi internado no hospital militar de Rochefort e foi atendido por Bourru e Burot. Em julho de 1885 Bourru relatou um fenômeno inteiramente novo nos anais da psiquiatria. Vivet tinha oito estados distintos de personalidade. (...) Nossa expressão, ‘múltipla personalidade’, apareceu impressa na Inglaterra um ano depois, explicitamente para descrever Louis Vivet.” (Hacking, 2000, p. 188-9)

Como podemos observar no trecho acima, o termo múltiplas personalidades apareceu pela primeira vez no século retrasado. De acordo com Hacking, todavia, a grande onda de múltiplas personalidades na França ocorreu ainda antes, a partir do final da década de 1870. Essa onda não durou muito tempo. “Na verdade, a onda francesa de múltiplos parou quase completamente em 1910” (Hacking, 2000, p. 149), diz Hacking. O autor explica que a razão pela qual a múltipla personalidade teria desaparecido da França é a de que, neste país, as pessoas que sofriam de múltipla personalidade eram consideradas históricas. Assim, houve uma espécie de “colagem” da histeria e do transtorno de múltipla personalidade. Hacking afirma que, entre os anos 1895 e 1910, houve um desinteresse por parte da psiquiatria francesa pela histeria e que isso, conseqüentemente, estendeu-se ao transtorno de múltipla personalidade.

A histeria, entretanto, continua sendo uma patologia que recebe muita atenção na França. Esse fato não fez, porém, com que lá houvesse um reaparecimento das múltiplas personalidades. O desinteresse momentâneo pela histeria explicaria somente em parte a saída das múltiplas personalidades da cena clínica francesa.

³⁶ É óbvio que, sendo o inglês a primeira língua mundial, era de se esperar que houvesse mais referências aos termos nesta língua do que nas outras. O que chama a atenção, entretanto, e que a meu ver não pode ser explicado somente pela dominação da língua inglesa, é o pequeno número de referências aos termos em francês e em português.

Após seu desaparecimento da França nos anos de 1910, o transtorno de múltipla personalidade parecia de fato não mais existir. Até que, por volta dos anos de 1970, volta-se a falar dele, mas agora em outro continente: na América do Norte, mais especificamente, nos Estados Unidos. Sobre esse reaparecimento, Hacking afirma:

“Desde 1982 os psiquiatras falam sobre ‘a epidemia da múltipla personalidade’. A múltipla personalidade (...) só se tornou um diagnóstico oficial da Associação Americana de Psiquiatria em 1980. (...) Dez anos antes, em 1972, a múltipla personalidade parecia ser uma mera curiosidade. ‘Menos de uma dúzia de casos foi relatada nos últimos cinquenta anos’. Dez anos depois, em 1992, havia centenas de múltiplos em tratamento em qualquer cidade de tamanho médio da América do Norte.” (Hacking, 2000, p. 17)

Algo inusitado aconteceu. De “mera curiosidade”, o transtorno de múltipla personalidade, em 20 anos, passou a ser uma epidemia nos Estados Unidos. Mais importante, passou a ser uma epidemia única e exclusivamente nesse país, dado que no resto do mundo a múltipla personalidade continua sendo um transtorno que praticamente só existe nos manuais de psiquiatria.

Esse fato intriga não só estrangeiros, mas também americanos. Stone (1995) conta que alguns psiquiatras americanos consideram o transtorno de múltipla personalidade um “hoax”, ou seja, uma farsa, uma lenda. Segundo Stone, outros ainda afirmam que o transtorno é o “OVNI” da psiquiatria americana, ou seja, que haveria um reduzido número de pessoas que afirma tratar de muitas pessoas com transtorno de múltipla personalidade, mas que, a grande maioria, nunca recebeu um paciente sequer que pudesse receber tal diagnóstico.

Hacking não chega a ser tão radical em relação às múltiplas personalidades. Em seu livro, toma o cuidado de questionar alguns aspectos em relação ao transtorno de múltipla personalidade sem, contudo, se posicionar como crente ou descrente de sua existência. Aqui, destaco duas explicações que ele dá para essa “epidemia” de múltiplas personalidades nos Estados Unidos. A primeira é bastante simples e diz respeito à formação dos profissionais que costumam diagnosticar pacientes como portadores de múltiplas personalidades. Como afirma Hacking:

“Muitos clínicos não possuem o curso de mestrado ou doutorado em psicologia, têm outra credencial: possuem mestrado em serviço social, qualificação em enfermagem, ou são pessoas que fizeram cursos de regressão de memória em fins de semana e que, a rigor, não são qualificadas.” (Hacking, 2000, p. 19)

A julgar pela citação acima, poderia haver muitos casos erroneamente classificados como transtorno de múltipla personalidade por conta de uma

formação precária de alguns clínicos americanos. Essa é, entretanto, apenas uma das razões apresentadas por Hacking para a “epidemia” de múltipla personalidade nos Estados Unidos. A questão fundamental que o autor apresenta para essa “epidemia” é, no entanto, de ordem mais complexa do que a formação dos clínicos americanos. Ela tem a ver com a suposta causa da múltipla personalidade. Passemos, então, a esse que é nosso próximo item de discussão.

3.2.3. O transtorno de múltipla personalidade e o abuso infantil: uma causalidade?

O transtorno de múltipla personalidade, diferentemente de outras categorias clínicas, parece ter uma causa específica. No DSM IV, essa causa é apresentada com cautela, como podemos ver no trecho abaixo:

“Os indivíduos com Transtorno Dissociativo de Identidade freqüentemente relatam a experiência de severo abuso físico e sexual, especialmente durante a infância. A acuidade desses relatos está envolta em controvérsias, porque as recordações da infância podem estar sujeitas a distorções e os indivíduos com este transtorno tendem a ser altamente hipnotizáveis e especialmente sugestionáveis. Por outro lado, os responsáveis pelos atos de abuso físico e sexual podem inclinar-se a negar ou distorcer seu comportamento.” (APA, 2005)

Na citação acima, o DSM IV revela um impasse acerca da causalidade do transtorno de múltipla personalidade. Parece, entretanto, que o DSM IV é menos enfático na questão do abuso infantil do que podemos pensar a partir de Hacking diz. Ele, em um capítulo intitulado “Abuso Infantil” mostra o crescimento da obsessão americana por este tema e relaciona tal crescimento à chamada “epidemia” do transtorno de múltipla personalidade.

Sobre o abuso infantil, parece que, ou a sociedade americana é composta de muitos pais que abusam de seus filhos, ou há um olhar tão voltado para o tema que não permite diferenciar fantasias infantis de eventos realmente ocorridos. Em muitos trechos do livro de Hacking, ele cita autores que recorrem a Freud (1896/1969) e sua célebre “Teoria da Sedução” para tratar do abuso infantil.

Para relembrar sucintamente a teoria da sedução, precisamos retroceder no tempo e voltar a Freud e ao início de seus estudos sobre a histeria. Na época começando suas investigações sobre a histeria, Freud buscava um trauma que pudesse justificar os sintomas de suas pacientes. Ele incentivava suas pacientes a lembrarem de acontecimentos da infância na busca desse evento traumático. À medida que suas pacientes iam lembrando de momentos esquecidos na

infância, com freqüência relatavam terem sido seduzidas sexualmente por um adulto próximo da família, um tio ou o próprio pai. Inicialmente, Freud acreditou que a sedução de fato ocorria, ou seja, que suas pacientes haviam sofrido algum tipo de abuso sexual cometida por pessoas próximas. Freud concluiu que essa sedução ocorrida na infância das pacientes era o trauma que geraria seus futuros sintomas histéricos.

Tempos depois, no entanto, após ouvir muitas histéricas relatarem terem sido seduzidas na infância, Freud questionou sua própria tese. Ele começou a estranhar a existência de tantos parentes que seduziam crianças, conforme relatavam suas pacientes. A importante conclusão a que Freud chegou foi a de que, na maioria dos casos, a sedução era uma interpretação ou uma fantasia da paciente histérica. Para a paciente, essa sedução tinha a força e a vivacidade de uma experiência de fato vivida, mas, na maior parte dos casos, tratava-se de uma fantasia. Freud, após chegar a essa conclusão, abandonou a teoria da sedução.

Essa teoria, no entanto, vem sendo de alguma forma retomada por autores americanos. Hacking menciona vários deles que criticam Freud justamente por não ter acreditado que suas pacientes eram de fato seduzidas e ter acabado abandonando a teoria da sedução. Para tais autores, tanto na época de Freud quando atualmente, há um grande número de abusadores infantis nas famílias ocidentais.

Como o abuso infantil é apontado como uma causa quase que determinante do transtorno de múltipla personalidade, a conclusão de Hacking é que “só uma sociedade preparada para reconhecer que a violência em família existe por todo o lado poderia encontrar múltiplas personalidades por todo lado.” (Hacking, 2000, p. 18)

O fato de o transtorno de múltipla personalidade ter uma causa tão específica merece atenção. A maioria dos transtornos encontrados no DSM IV e na CID 10 não possuem uma causalidade única e certa. Geralmente, são apontadas diversas causas possíveis para determinado transtorno, ou seja, é muito incomum acontecer, como nas múltiplas personalidades, de um transtorno ter uma causa tão precisa, salvo estados ocasionados por intoxicações, geralmente de drogas.

Além da causalidade e das características que apresentei acima, ainda há uma última característica que gostaria de ressaltar sobre o transtorno de múltipla personalidade. Vamos a ela.

3.2.4. Algumas palavras sobre gênero

O último aspecto do transtorno de múltipla personalidade que gostaria de ressaltar é a incidência da doença sobre o gênero feminino. Novamente, no DSM IV, encontramos que “O Transtorno Dissociativo de Identidade é diagnosticado três a nove vezes mais freqüentemente em mulheres adultas do que em homens adultos” (APA, 2005). Hacking ainda é mais radical ao afirmar a incidência do transtorno em mulheres. Segundo ele, “nove entre dez pacientes que tiveram diagnóstico de distúrbio de múltipla personalidade eram mulheres. (...) Na grande onda de múltiplos ocorrida na França, todos eles [múltiplos] eram, mais que tudo, grandes histéricos.” (Hacking, 2000, p. 81)

Na frase de Hacking não só há a constatação de que a grande maioria das pessoas que recebem o diagnóstico de múltipla personalidade são mulheres, mas também há uma comparação com a histeria. Podemos, então, destacar basicamente três comparações entre as duas categorias clínicas: a primeira, explicitada anteriormente, é a fusão na França no final do século XIX, entre a histeria e o transtorno de múltipla personalidade. A segunda é a adoção literal da teoria da sedução de Freud, teoria essa sabidamente construída a partir das observações de suas pacientes histéricas. A terceira é o gênero, já que a histeria também é uma patologia feminina por excelência. Essas semelhanças poderiam nos levar a discutir se, de fato, o transtorno de múltipla personalidade existe ou se é, na verdade, uma manifestação histérica, conforme diziam os franceses. Essa discussão, no entanto, é muito ampla e foge ao objeto do meu estudo, de forma que somente deixarei apontadas aqui essas semelhanças sem me aprofundar na questão.

Encerro aqui a descrição do transtorno de múltipla personalidade. Escolhi destacar suas características, sua localização, sua causa e seu gênero mais típicos, pois esses são os principais aspectos que envolvem as múltiplas personalidades. Percorrendo cada um desses elementos do transtorno de múltipla personalidade, procurei também levantar as inúmeras questões que envolvem esse diagnóstico. Isso foi feito para que possamos, agora, discutir a aproximação entre os múltiplos eus descritos por Turkle e o transtorno de personalidade múltipla.

3.2.5. Comparando o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus

Para discutir as relações entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus, novamente recorrerei a um caso relatado por Stone (1995).

No segundo capítulo de seu livro, Stone conta a história de Sarah, que no conservador estado de Wisconsin, mais especificamente em Oshkosh, abriu um processo criminal contra Peterson, acusando-o de estupro. A peculiaridade deste caso reside no fato de que Sarah tinha o diagnóstico de transtorno de múltipla personalidade. De acordo com Stone, o estupro que Sarah dizia ter sofrido teria sido uma relação sexual consentida entre Peterson e Franny, uma personalidade de Sarah.

Stone relata que Peterson, assim como quase toda sua vizinhança, tinha conhecimento de que Sarah possuía transtorno de múltipla personalidade. Para Sarah, Peterson teria se aproveitado do fato dela ter múltiplas personalidades, pois sabia que não estava tendo relações sexuais com Sarah, mas com Franny, uma de suas personalidades.

A discussão que caso provocou era a seguinte: Sarah teria sido realmente estuprada? Ou, ao contrário, deveria assumir a responsabilidade do ato de sua personalidade Franny, que consentiu a relação sexual e, portanto, não “se considerava” estuprada? O desfecho desse caso, que causou grande comoção nos Estados Unidos foi a condenação de Peterson.

Isso porque, de acordo com as leis de Wisconsin, qualquer relação sexual mantida com alguém “portador de doença mental” pode ser considerada estupro. Assim, podemos inferir que, mesmo que a própria Sarah tivesse mantido relações sexuais consentidas com Peterson, ele poderia ser condenado, já que ela sofre de transtorno de múltipla personalidade. Se Sarah tivesse um retardo mental, fosse esquizofrênica, ou possuísse qualquer outro diagnóstico que a enquadrasse na categoria “portadora de doença mental”, o resultado seria, provavelmente, o mesmo.

Neste caso, Stone descreve seu próprio incômodo com a condenação de Peterson. Para Stone, ao levar a sério a palavra “transtorno” no transtorno de múltipla personalidade, o caso se resolveu da maneira mais simples. Nesse ponto, Stone tem razão. Ao julgar Sarah como “portadora de doença mental”, Wisconsin se eximiu de tratar de assuntos relativos à responsabilidade que Sarah poderia ou não assumir pelo ato de uma de suas personalidades.

O ponto a que Stone chega, entretanto, é pensar em como se pode discutir as múltiplas personalidades sem pensar no raciocínio de causalidade por trás delas e, conseqüentemente, sem patologizá-las.

No capítulo anterior, critiquei a tentativa de Turkle de falar do transtorno de múltipla personalidade descartando o conteúdo patológico que o termo “transtorno” carrega. Como afirmei antes, não é possível utilizar uma patologia como exemplo destacando apenas características “neutras” dela, jogando fora a patologia em si.

Essa crítica que fiz, todavia, não se restringia ao transtorno de múltipla personalidade, mas a qualquer tentativa de utilizar uma patologia para descrever um modelo de subjetividade a princípio não-patológico. Tanto que a crítica não recaiu somente sobre Turkle, mas também sobre Jameson (1997), que faz algo semelhante com a esquizofrenia.

No caso específico do transtorno de múltipla personalidade, contudo, o problema de ele servir de inspiração para a descrição dos múltiplos eus vai além do fato do transtorno de múltipla personalidade ser uma patologia e os múltiplos eus não. Na verdade, o maior problema é que, quanto mais nos aprofundamos nas características do transtorno de múltipla personalidade, encontramos menos semelhanças entre ele e os múltiplos eus. Para visualizarmos melhor as diferenças entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus, voltemos às características do transtorno.

Uma das características do transtorno de múltipla personalidade que resaltei foi sua incidência geográfica. Como vimos, o transtorno de múltipla personalidade surgiu na França por volta de 1870 como um tipo de histeria. Em 1910 quase já não se ouvia falar na doença. Um século depois de seu aparecimento na França ele aparece nos EUA, como um diagnóstico próprio, ou seja, sem a relação com a histeria. Na década de 1990, o transtorno parece atingir níveis altíssimos, quase epidêmicos segundo Hacking. A curiosidade é que isso só ocorreu nos EUA. No restante do mundo, o transtorno de múltipla personalidade continua sendo quase folclórico.

Sobre os múltiplos eus descritos de Turkle, na medida em que ela relata história de americanos, não haveria muito problema na comparação com o transtorno de múltipla personalidade. Isso se, de fato, a multiplicidade que os usuários de *chats* parecem experimentar também fosse restrita aos EUA. Não podemos esquecer, no entanto, que minha pesquisa e tantas outras foram levadas a cabo em outras partes do mundo, onde o transtorno de múltipla personalidade praticamente não existe. Os relatos dos sujeitos de Turkle e dos

meus são muito parecidos. Em um mundo cada vez mais globalizado, é difícil aceitar a comparação de um fenômeno que extrapola as fronteiras de um país – a multiplicidade experimentada pelos usuários de *chats*, por exemplo – com algo tão circunscrito como o transtorno de múltipla personalidade.

Outra característica que destaquei foi a causalidade. O transtorno de múltipla personalidade é um dos poucos na psiquiatria que parece ter uma causalidade específica. Acredita-se que a causa para o aparecimento do transtorno de múltipla personalidade esteja intimamente relacionada ao abuso sexual na infância.

Em relação a esse tópico, é óbvio que nem Turkle tampouco Stone acreditam que os sujeitos com múltiplos eus tenham sido sexualmente molestados na infância. Essa é parte patológica do transtorno, rótulo do qual as autoras procuram escapar. De qualquer modo, é mais uma diferença importante entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus.

Há também questão do gênero. O transtorno de múltipla personalidade atinge muito mais mulheres do que homens, em cada dez portadores do transtorno, nove são mulheres. Isso também não parece acontecer com os sujeitos com múltiplos eus descritos por Turkle. Turkle e Stone, em momento algum, mencionam qualquer diferença de gênero. Na pesquisa de Turkle foram entrevistados tanto homens quanto mulheres. O mesmo acontece em minha pesquisa. Na verdade, nela havia até mais entrevistados do sexo masculino (10, contra 6 do sexo feminino).

As características mais importantes do transtorno de múltipla personalidade, todavia, deixei para o final. Essas são aquelas que talvez pudessem ter mais identificações com os múltiplos eus de Turke. Vamos a elas.

De acordo com o DSM IV, o transtorno de múltipla personalidade acontece quando duas ou mais identidades que assumem o controle da vida do sujeito. No momento em que essas identidades tomam o sujeito, ele não tem consciência do que faz, ocorrendo assim lapsos de memória.

Sobre essas características, poderíamos pensar, em um primeiro momento, que a semelhança entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus está justamente na presença de duas ou mais identidades. É isso que Turkle parece imaginar quando fala de múltiplos eus e que Stone complementa quando se diz contrária à tese de que em cada corpo humano há somente uma personalidade.

Se assumirmos essa semelhança, ainda assim no caso dos múltiplos eus, por mais que um *nick* criado em um *chat* possa vir a causar desconforto para o

sujeito que a criou, Turkle não relata nenhum caso em que qualquer uma desses *nicks* assume o controle da vida do sujeito. Na literatura não encontrei qualquer coisa a esse respeito. Tampouco um usuário de *chat* tem lapsos de memória quando está incorporando determinado *nick*. Pelo contrário, ele tem a consciência de que é ele quem cria aquele *nick*, por mais que muitas vezes possa se surpreender com suas próprias atitudes no *chat*.

Como se não bastassem todas as diferenças entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus, ainda há um problema principal. A suposta semelhança entre eles, ou seja, a existência de mais de uma identidade em cada sujeito, é uma falsa semelhança. Isso porque se lembrarmos de Spiegel, do comitê do DSM IV, veremos o quanto ele considerava errôneo considerar que havia mais de uma personalidade em uma pessoa no transtorno de múltipla personalidade. Para ele, por mais que a pessoa pudesse ter sintomas que levassem alguém a pensar que ela tivesse muitas personalidades dentro de si, isso não ocorria de fato. Na verdade, para Spiegel, o transtorno acarreta em uma dissociação entre aspectos da personalidade. Assim, para ele a característica do transtorno de múltipla personalidade não era ter muitas personalidades dentro de si, mas ter uma personalidade tão rudimentar que talvez não pudesse sequer ser UMA personalidade inteira.

A partir dessa nova explicação de Spiegel, concluímos que a única semelhança que poderia ser destacada entre o transtorno de múltipla personalidade e os múltiplos eus também cai por terra. Essa é a conclusão a que cheguei após a investigação sobre as múltiplas personalidades e que apresento abaixo. A partir daí, também posso chegar a algumas poucas conclusões sobre o que os usuários de *chat* experimentam e que me recuso a chamar de múltiplos eus.

3.3. Algumas conclusões sobre a multiplicidade e os múltiplos eus

O problema que se apresenta agora é se a multiplicidade a qual me refiro em minha pesquisa equivale aos múltiplos eus de Turkle e Stone.

Ao que me parece, o caminho dos múltiplos eus pode vir a ser tão espinhoso quanto ao das múltiplas personalidades. A começar pelo fato de que há uma explícita comparação entre os dois termos. Como, todavia, tentei explicar acima, há muito mais diferenças entre os termos do que a simples presença ou ausência do prefixo “transtorno”. Tentar tirar o caráter patológico intrínseco ao transtorno de múltipla personalidade não torna a comparação mais

fácil. Ao contrário, mesmo a multiplicidade envolvida no transtorno de múltipla personalidade é muito diferente da multiplicidade dos múltiplos eus. Isso porque, como vimos, o DSM IV, a partir de 1994, retira os termos “múltiplo” e “personalidade”, justamente na tentativa de se afastar da idéia de muitas personalidades em uma só pessoa. Os movimentos, portanto, parecem ser contrários: ao passo que o DSM IV talvez aposte em uma personalidade mais rudimentar e, nesse sentido, MENOS do que UMA personalidade, Turkle e Stone apostam na multiplicação dos eus.

Se, portanto, os múltiplos eus, que são definidos a partir do transtorno de múltipla personalidade, não são tão parecidos assim com a patologia, como se pode defini-los? Acredito que a pista dada por Spiegel pode ser proveitosa, embora não esteja preparada para responder com propriedade a essa questão.

O que considero uma “pista” dada por Spiegel é a diferença que a DSM IV faz entre “existência” e “presença” de estados distintos de identidade no transtorno de múltipla personalidade. Conforme ele explica, “existência” implica na crença de que “realmente” se acredita que há mais de uma personalidade naquele corpo. Já a “presença” é uma sensação de que a pessoa que sofre do transtorno tem mais de uma pessoa realizando ações em sua vida.

Se eu pudesse comparar os múltiplos eus com o transtorno de múltipla personalidade, essa sutileza entre presença e existência seria o que eu provavelmente destacaria. Isso porque, assim como pode ocorrer no transtorno de múltipla personalidade, há uma diferença grande entre dizer que há múltiplos eus e dizer que o sujeito experimenta a sensação de possuir muitos eus.

Ao afirmar a existência de múltiplos eus, muitas perguntas não podem ser respondidas a contento (pelo menos até agora). O primeiro problema que podemos destacar (e que já mencionei no capítulo anterior) é o da gerência desses eus. Na Internet, por exemplo, por mais que Stanford Lewin, o psiquiatra travestido citado por Stone, pudesse se sentir diferente quando era Julie, ainda assim, se o telefone tocasse ou se ele recebesse um chamado de emergência no hospital, Julie jamais tomaria o lugar de Lewin. Que múltiplos eus são esses se eles são controlados por um único eu? Há uma espécie de hierarquia entre os eus? Há um “eu” principal?

Além disso, se pudessem existir vários eus sem alguma hierarquia, em algum momento o sujeito fatalmente precisaria experimentar vivências de fragmentação, que tanto os esquizofrênicos quanto aqueles que sofrem de transtorno de múltipla personalidade apresentam. Até o momento, a não ser

nesses casos de patologia, não encontrei registros desses sentimentos em usuários da Internet, por exemplo, por mais *nicks* que eles possam fazer uso.

Parece-me, entretanto, que dizer que os sujeitos podem ter uma experiência de multiplicidade bastante interessante. Acredito que pode ser isso que Stanford Lewin tenha vivido, assim como acredito que pode ser essa a experiência dos sujeitos que entrevistei pela Internet.

Não penso, todavia, que se sentir, por algum período de tempo, múltiplo, ou seja, ter a sensação de poder agir de diversas formas quando se está na Rede é pouco. Certamente é menos do que ter múltiplos eus. Lembremos, porém, que nossos sentimentos e a imagem que fazemos de nós mesmos fazem parte de nossa constituição subjetiva. Apesar de ainda não ter elementos para afirmar onde isso tudo vai parar, acredito que essa multiplicidade que meus sujeitos vivem é uma forma nova de se ver no mundo e que isso ainda precisará de muito caminho para se chegar a uma idéia conclusiva.

Neste capítulo, como era de se esperar, cheguei a poucas conclusões. A primeira delas diz respeito à comparação entre múltiplos eus e transtorno de múltipla personalidade. Acredito que tal comparação é motivada pela incidência do transtorno nos EUA, país em que Stone e Turkle residem. Conforme tentei explicitar acima, contudo, considero tal comparação equivocada, em primeiro lugar devido as controvérsias ao redor do transtorno, o que já torna a definição dele por si só difícil, quanto mais sua comparação com outra coisa. A esse fato soma-se o de que, ainda que não houvesse problemas de definição no transtorno de múltipla personalidade, ao olharmos mais de perto, há muito mais diferenças do que semelhanças entre ele e os múltiplos eus.

A outra conclusão a que chego ao final desse capítulo é que há uma diferença entre o que acredito ser a multiplicidade experimentada pelos sujeitos de minha pesquisa e os múltiplos eus. Como ressaltéi acima, o conceito dos múltiplos eus me parece controverso e com pouca possibilidade de se sustentar teoricamente. Apesar disso, para utilizar as palavras de Gonçalves, parece que a “subjetividade concreta” dos sujeitos da minha pesquisa é semelhante à “subjetividade concreta” dos sujeitos da pesquisa de Turkle.

No próximo capítulo, examinarei uma possibilidade que a Internet traz para o sujeito: a do brincar. Não me refiro aqui, contudo, ao que usualmente chamamos de brincar, mas sim ao conceito de brincar de D. W. Winnicott. Como veremos, Winnicott, com seus conceitos de brincar e de espaço potencial, servirá de inspiração para as reflexões que se seguem.

4. “O brincar e a realidade” (virtual)

“Tudo que não invento é falso” (Manoel de Barros)

Algumas pessoas, quando visitam um lugar pela primeira vez, ao invés de quererem conhecer a Torre Eiffel, caso estejam em Paris, ou o Cristo Redentor, caso estejam no Rio, preferem fazer programas “não turísticos”. Visitar os locais que o cidadão comum frequenta, ir aos mercados populares, comer a comida do dia-a-dia. Ao invés da feijoada, o feijão-com-arroz trivial; troca-se o fino da *nouvelle cuisine* pelas prosaicas *baguettes*.

Este tipo de viajante que dispensa os programas turísticos típicos de uma cidade, provavelmente assim o faz porque sabe que a alma de um povo está em seu dia-a-dia. O cotidiano do cidadão comum é algo que o define, que marca seu modo de ser, de pensar, de sentir. Em termos acadêmicos, diríamos que o cotidiano forja seu funcionamento subjetivo.

Se seguirmos esse raciocínio, podemos imaginar a mudança que alterações no dia-a-dia trazem para a vida das pessoas. Como lembra Nicolaci-da-Costa (2002a), grandes transformações de ordem subjetiva ocorreram a partir das alterações no cotidiano que a Revolução Industrial provocou. Essa revolução começou com o advento da máquina a vapor. A partir da invenção dessa máquina, deflagrou-se um processo irreversível de transformações econômicas, políticas, sociais e, finalmente, subjetiva.

Podemos dizer que algo análogo aconteceu com a Internet que, em 1995, tornou-se comercial no país. Há pouco mais de dez anos ela adentrou o lugar mais caro ao cotidiano das pessoas: seus lares. Como aconteceu com a máquina a vapor, a partir da difusão da Internet ocorreram muitas transformações nas esferas econômicas, políticas, sociais e subjetivas. Assim, a entrada da Rede no dia-a-dia, não só dos brasileiros, mas de muitos cidadãos médios do mundo afora, vem trazendo mudanças nos seus modos de pensar, de sentir, de agir, de se relacionar com outras pessoas.

Como toda mudança que atinge o cotidiano, ela vem sendo examinada constantemente por especialistas. No jornal, é comum profissionais de áreas de

saúde e de ciências humanas serem chamados a falar sobre as conseqüências do uso da Rede sobre crianças, jovens e adultos. Nos meios acadêmicos, muito vem sendo dito a esse respeito. Notadamente, como sinaliza Nicolaci-da-Costa (2002b; 2003), boa parte do que vem sendo publicado focaliza-se nos efeitos nocivos do uso intensivo da Internet.

Embora a preocupação com os prejuízos que o uso da Internet pode trazer para o sujeito seja bastante pertinente, meu foco neste capítulo é outro. Gostaria de chamar a atenção para outras possibilidades do uso da Internet, possibilidades positivas e enriquecedoras.

Essa vem sendo minha tentativa na presente tese. Meu objetivo, no entanto, não se limita a ressaltar as possibilidades menos nefastas do uso da Internet e das transformações subjetivas na atualidade. Minha intenção é fazer isso sem ter que recorrer às metáforas patológicas que tanto critiquei no segundo e terceiro capítulos. A idéia é falar de aspectos não-patológicos recorrendo a metáforas também não-patológicas, ao invés de percorrer o difícil caminho de despatologizar categorias patológicas.

Apesar de falar do sujeito atual sem recorrer à patologia parecer uma tarefa fácil, ela não é. Nisbet (1966), em outra época, já ressaltava que é muito difícil olhar o novo sem nostalgias. Nicolaci-da-Costa (2003), muitos anos depois, poderia concordar com ele, já que vem ressaltando o quanto é mais fácil encontrar visões catastróficas sobre o sujeito atual do que visões positivas. Não deve ser por acaso que, mesmo autores como Jameson (1997), Stone (1995) ou até Turkle (1997), que não se interessam pela patologia do sujeito atual, não conseguiram fugir dela.

A fim de destacar os aspectos positivos da subjetividade atual utilizando metáforas positivas, fui buscar inspiração em autores que, em outros tempos de mudança, buscaram esse caminho. Nesta busca deparei-me com D. W. Winnicott (1971; 1999), pediatra e psicanalista, que viveu entre 1896 e 1971³⁷.

Em um primeiro momento, pode parecer estranho escolher um pediatra e psicanalista tendo em mente um olhar positivo sobre a subjetividade. Tanto médicos quanto psicanalistas costumam ter como foco a doença. Se a doença fosse o único foco de Winnicott seria um contra-senso utilizá-lo aqui, a não ser

³⁷ Gostaria de ressaltar que, neste capítulo, aproprio-me de alguns conceitos de Winnicott de forma simplificada, tomando-os como fonte de inspiração para algumas reflexões. Com isso quero dizer que não estou partindo do ponto de vista da psicanálise para utilizar esses conceitos, mas de um ponto de vista quase leigo. Dessa forma, tenho ciência de que os conceitos que utilizo aqui são mais complexos do que aparecem no texto e, certamente, estão interligados com outros da obra de Winnicott que não serão contemplados.

como contraponto. O fato é que Winnicott, entretanto, fugiu à regra de muitos de seus colegas e não se deteve somente na patologia.

Winnicott viveu na Inglaterra e lá presenciou as duas Grandes Guerras. Ele pôde observar, portanto, momentos em que o cotidiano das pessoas sofreu profundas alterações. Posso inferir que, provavelmente, foi testemunha de muitas transformações subjetivas geradas por esses contextos bélicos.

Apesar dos contextos de guerra favorecerem, com razão, as visões pessimistas ou mesmo catastróficas acerca da vida como um todo, Winnicott pôde ter uma visão diferente em alguns momentos de seu trabalho. Em **O Brincar e a Realidade**, livro lançado no ano de sua morte, ele diz que:

“Podemos examinar a sociedade em termos das doenças (...) Não escolhi examinar a sociedade sob esse aspecto. Escolhi examiná-la *em termos de sua saúde*, isto é, em seu crescimento ou rejuvenescimento perpétuos, naturalmente a partir da saúde de seus membros, psiquiatricamente sadios.” (Winnicott, 1975, p. 190)

Essa escolha de Winnicott pela saúde o coloca, de fato, em uma posição muito diferente da maior parte de seus colegas psicanalistas. Ele, inclusive, diz que “a psicanálise não é um modo de vida. Sempre esperamos que nossos pacientes terminem a análise e nos esqueçam: e descubram que o próprio viver é a terapia que faz sentido” (Winnicott, 1975, p. 123).

Essa frase de Winnicott já nos dá pistas de um dos seus interesses: a vida. Acima, vimos também que ele se interessa pela saúde dos pacientes. Mesmo em seu trabalho com crianças refugiadas em Oxfordshire, podemos ver vestígios desse interesse de Winnicott.

No período da Segunda Guerra Mundial, havia na Inglaterra lugares que acolhiam crianças que, para sua própria segurança, eram separadas dos pais, muitas vezes por iniciativa destes. Como relata Salem (2006), “foi neste contexto que, em 1940, o psicanalista e pediatra Donald Winnicott foi indicado para ser o consultor psiquiátrico do Esquema de Evacuação do Condado de Oxford” (Salem, 2006, p. 87).

O trabalho com as crianças afastadas de sua família pela guerra foi fundamental na carreira de Winnicott, como informam Salem e Rodman (2003). Foi a partir dessa experiência, por exemplo, que Winnicott publicou uma série de artigos sobre a delinqüência e o comportamento anti-social. Segundo Rodman, biógrafo de Winnicott, as crianças que estavam nestes abrigos “não se ajustaram bem às condições dos tempos de guerra” (Rodman, 2003, p. 90) e tinham muitos problemas de comportamento.

Provavelmente o ambiente em que Winnicott se encontrava não era propício a grande otimismo. Ainda assim Winnicott pôde olhar para essas crianças com olhos, senão otimistas, no mínimo esperançosos. Segundo Salem, a confiança é um conceito central na obra de Winnicott. É a partir da confiança no ambiente que uma pessoa pode desenvolver-se de forma saudável. Em Oxfordshire, trabalhou com crianças que, por estarem longe de sua família, em lugares estranhos e muitas vezes pouco acolhedores, pareciam ter perdido a crença no ambiente. Ainda assim, procurou observar aquelas crianças que tentavam insistentemente recriar um ambiente em que pudessem confiar.

Se o olhar positivo de Winnicott ainda não fosse suficiente para tê-lo como inspiração para as reflexões que farei adiante, há também outra característica que torna Winnicott muito interessante. Refiro-me ao seu pensamento livre.

A esse respeito, Rodman narra um episódio em que Winnicott, em novembro de 1945, apresenta um artigo à *British Psycho-Analytical Society*. Ele inicia esse artigo dizendo que:

“Em primeiro, não devo fazer um apanhado histórico e mostrar o desenvolvimento de minhas idéias a partir das teorias dos outros, porque minha mente não funciona deste modo. O que acontece é que eu pego isso e aquilo, aqui e ali, me remeto à experiência clínica, formo minhas próprias teorias e aí, em último lugar, me interesse em ver de onde eu roubei o quê.” (Winnicott, citado por Rodman, 2003, p. 3)³⁸

Winnicott, como está exemplificado no trecho acima, foi um autor que tentou ter o espírito livre para olhar o mundo com os próprios olhos. Essa característica é muito interessante, principalmente em tempos de grandes mudanças. Como ressaltai acima citando Nisbet, épocas de grandes mudanças costumam suscitar a nostalgia do tempo que passou. Esse não parece ter sido o caso de Winnicott. Além disso, como vimos, em um tempo e lugar sob a ruína da 2ª Guerra, ele apostou na reconstrução. Esse espírito de liberdade e de reconstrução de Winnicott aparece bastante em **O Brincar e a Realidade**, que é a base desse capítulo.

Um dos temas principais de **O Brincar e a Realidade**, como o próprio título do livro indica, é algo que remete ao júbilo: o brincar. Tanto é que, para Winnicott, “*brincar, essencialmente, satisfaz*” (Winnicott, 1975, 77). O brincar de Winnicott, todavia, é algo bastante sério no que diz respeito à subjetividade. Além disso, o brincar faz parte de um conceito maior de suma importância para o

³⁸ “*I shall not give first na historical survey and show the development of my ideas from the theories of others, because my mind does not work that way. What happens is that I gather this and that, here and there, settle down to clinical experience, form my own theories and then, last of all, interest myself in looking to see where I stole what.*” (tradução minha)

desenvolvimento saudável do sujeito. Esse conceito maior que, obviamente, também me interessa neste capítulo, é o espaço potencial. Como explicarei abaixo, é o espaço potencial que possibilita o brincar, como Winnicott o define.

Escolhi descrever os conceitos de espaço potencial e do brincar de Winnicott não apenas porque eles remetem a idéias positivas, relativas à saúde e não à doença. Minha opção também se deu porque acredito haver uma possível correlação entre esses conceitos e a forma como alguns de meus entrevistados utilizam a Internet.

No que se segue, convido o leitor a viajar comigo pelo uso da Internet a partir das inspirações advindas dos conceitos de espaço potencial e do brincar winnicottianos. Para estabelecer a relação entre esses conceitos de Winnicott e a pesquisa que realizei, será necessário, primeiramente, explicar tais conceitos. Como costuma ocorrer com outros autores, para que a compreensão do espaço potencial e do brincar seja satisfatória, precisarei introduzir outros conceitos interligados, que veremos abaixo. Após a apresentação desses conceitos relacionarei o espaço potencial e o brincar com a pesquisa que realizei.

4.1. Montando o quebra-cabeça: uma possível definição de conceitos

Conforme afirmei acima, não é possível definir o espaço potencial e o brincar para Winnicott sem lançar mão de outras idéias do autor. Isso provavelmente acontece porque Winnicott não é um autor sistemático, isto é, ele se preocupa pouco em definir exaustivamente seus conceitos. Assim, ele pode, muitas vezes, apresentar a mesma idéia utilizando termos diferentes. Além disso, nem sempre ele tem o rigor de relacionar ordenadamente os conceitos entre si.

Apesar da falta de sistematicidade de Winnicott não diminuir seu brilhantismo, ela requer, por parte do leitor, algum esforço de compreensão. De certo modo, cabe ao leitor montar uma rede a partir dos conceitos winnicottianos. É isso que acontece, por exemplo, em relação aos conceitos de espaço potencial e do brincar. Além desses dois conceitos estarem interligados, para falar do espaço potencial e do brincar, Winnicott ainda adiciona outros conceitos. A relação entre tais conceitos e o espaço potencial e o brincar, no entanto, nem sempre é clara. Por isso, o que será visto abaixo é uma tentativa de montar uma espécie de quebra-cabeça. Cabe lembrar que, em alguns momentos, algumas

idéias poderão ser repetidas para que haja uma melhor compreensão dos conceitos de Winnicott.

No que se segue, apresentarei primeiramente o espaço potencial, que é um conceito mais abrangente, para depois chegar ao brincar. Na medida em que for necessário para a compreensão do espaço potencial e do brincar, incluirei também a definição de outros termos de Winnicott.

4.1.1. O espaço potencial

Além de ter exercido a profissão de pediatra por muitos anos, Winnicott também era psicanalista infantil, o que lhe deu muita experiência com crianças. As suas experiências com crianças e o fato de Winnicott ser psicanalista fizeram com que seu olhar se voltasse para as fases iniciais da vida de um ser humano. Para Winnicott, assim como para muitos psicanalistas, as experiências iniciais da vida são de extrema relevância para a vida adulta. Para ele, a primeira experiência de um ser humano no mundo tem uma ligação estreita com sua futura organização subjetiva. Essa primeira experiência é a relação entre a mãe e o bebê. É dessa relação que Winnicott parte para apresentar muitos de seus conceitos e com o espaço potencial isso não é diferente. Por isso, para chegarmos ao espaço potencial, é preciso abordar a relação mãe-bebê.

Segundo Winnicott (1975), quando o bebê nasce, ele se encontra em um estado de indiferenciação em relação à mãe. A mãe, Winnicott esclarece, não é necessariamente a mãe biológica do bebê, mas aquela pessoa que se dedica aos cuidados dele. Neste sentido, Winnicott diz que se trata mais de alguém que exerce uma função de mãe do que necessariamente aquela que é de fato a mãe. No entanto, ele segue utilizando a palavra mãe, farei o mesmo aqui.

Seguindo o raciocínio de Winnicott, se o bebê, neste momento inicial, ainda não tem capacidade de se distinguir da mãe, ele também não se diferencia do mundo³⁹. Com isso, não há ainda a constituição do que costumamos chamar de mundo interno e mundo externo. Tudo, neste momento, está mesclado, havendo apenas uma espécie de fusão mãe-bebê, isto é, eu-mundo.

³⁹ Sobre o suposto estado de indiferenciação inicial mãe-bebê, há atualmente uma polêmica. Alguns autores defendem a idéia de que não há de fato uma simbiose mãe-bebê, mas uma relação de continuidade subjetiva. Essa discussão, apesar de muito interessante, requer um grau de conhecimento e aprofundamento na teoria de Winnicott que não será possível nesta tese. Assim, apesar de ciente de tal debate, optei por utilizar o mesmo termo que Winnicott, tentado, assim, afastar-me o quanto possível desta discussão. Para um esclarecimento sobre o tema, ver Salem, 2006.

Se o bebê, todavia, nos primeiros momentos de vida, encontra-se indiferenciado em relação à mãe, sabemos que, em outro momento, haverá um sujeito constituído propriamente dito. Ou seja, em alguma época, haverá uma diferenciação entre o bebê e a mãe, entre ele e o mundo. Assim, diz Winnicott, chegará o tempo em que haverá um “mundo interno” e uma “realidade externa”.

Até esse ponto, muitos outros autores já tinham chegado antes de Winnicott. A diferença entre ele e os outros não está, portanto, na idéia de uma indiferenciação inicial mãe-bebê. O aspecto distintivo do raciocínio de Winnicott está no fato de que ele pensa em um terceiro espaço, em uma espécie de interseção entre o mundo interno e realidade externa.

Esse terceiro espaço é o **espaço potencial**. Como já foi mencionado, contudo, nem sempre ele utiliza a mesma palavra para se referir a um conceito. No caso do espaço potencial, isso se complica mais um pouco, pois se trata de um conceito amplo. Utilizando uma imagem bastante simplificadora, diria que, se o espaço potencial pudesse ser um círculo, dentro dele estariam vários outros conceitos. Desse modo, além de Winnicott muitas vezes utilizar espécies de sinônimos para o espaço potencial, como “terceira parte da vida de um ser humano” ou “área intermediária de experimentação”, ele ainda troca espaço potencial por algum outro conceito que estaria dentro do espaço delimitado pelo círculo imaginário. Como veremos abaixo, o espaço potencial pode aparecer como “o brincar” ou como “experiência cultural”, muito embora esses conceitos não sejam “o espaço potencial”, eles simplesmente ocorrem “no espaço potencial”. Nas palavras de Winnicott: “o lugar em que a experiência cultural se localiza está no *espaço potencial* existente entre o indivíduo e o meio ambiente (originalmente, o objeto). O mesmo se pode dizer do brincar.” (Winnicott, 1975, p. 139, ênfase do autor). Voltaremos ao brincar e à experiência cultural mais tarde.

Por enquanto, saindo um pouco das terminologias e voltando às definições, a relação mãe-bebê suscita uma importante pergunta: como, da relação de indiferenciação com a mãe, o bebê passa a possuir um mundo interno e, conseqüentemente, perceber uma realidade externa? O espaço potencial que, de acordo com Winnicott, é uma “área intermediária de experiência, incontestada quanto a pertencer à realidade interna ou externa (compartilhada)” e que “constitui a parte maior da experiência do bebê” (Winnicott, 1975, p.30) vem ajudar a responder a pergunta.

É a partir dessa área, que inicialmente está entre o bebê e a mãe, que poderá haver a constituição de um mundo interno e de uma realidade externa.

Isso não quer dizer, contudo, que, após haver a separação mãe-bebê, esse espaço desaparecerá. Ao contrário, de acordo com Winnicott, ele permanece como uma área importante para o sujeito por toda vida, como podemos perceber a partir da citação abaixo:

“De todo indivíduo que chegou ao estágio de ser uma unidade, com uma membrana limitadora e um exterior e um interior, pode-se dizer que existe uma realidade interna para esse indivíduo, um mundo interno que pode ser rico ou pobre, estar em paz ou em guerra.

Minha reivindicação é a de que, se existe necessidade desse enunciado duplo, há também a de um triplo: a terceira parte da vida de um ser humano, parte que não podemos ignorar, constitui uma área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa. Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas.” (Winnicott, 1975, p. 15)

Através do trecho acima, percebemos que, ainda que o espaço potencial se constitua nos primeiros estágios da vida de um ser humano, ele não perde sua função ao longo da vida. Voltarei a essa questão da importância da manutenção do espaço potencial mais tarde. A fim de mantermos um mínimo de compreensão, tentarei seguir uma espécie de cronologia.

Agora, a pergunta que nos colocaremos é: como o espaço potencial se constitui? Em outras palavras, como se cria esse espaço entre a mãe e o bebê que ajudará o bebê a se constituir como ser separado da mãe, e, conseqüentemente, o fará ter um mundo interno separado de uma realidade externa? Para responder a essa pergunta, ou seja, para falar da constituição do espaço potencial, é necessário introduzir os conceitos de objeto transicional e de fenômenos transicionais.

4.1.2. Espaço potencial, objeto transicional e fenômenos transicionais

Já vimos que, de acordo com Winnicott, em um estágio inicial, o bebê encontra-se indiferenciado em relação à mãe. Muitas vezes, Winnicott também se refere a esse estágio como de extrema dependência do bebê em relação à mãe. É neste momento de dependência extrema do bebê que algo começa a se modificar rumo à separação mãe-bebê. Para que essa separação seja possível, segundo Winnicott, é preciso que um outro espaço, diferente do mundo interno e da realidade externa, se constitua. A criação desse espaço, o espaço potencial, começa com o objeto e os fenômenos transicionais. Desse modo, forçosamente

algumas características dos objetos e fenômenos transicionais coincidem com características do espaço potencial.

De acordo com Winnicott, é facilmente observável que os bebês, em determinada fase de seu desenvolvimento, têm o hábito de chupar o polegar ou mesmo levar as mãos à boca. Esses hábitos são o início de uma seqüência de eventos que terminam com uma relação especial do bebê com um determinado objeto. Este objeto pode ser um boneco, um brinquedo macio ou um pedaço de pano, por exemplo. Apesar de Winnicott ter o cuidado de afirmar que esse objeto do qual ele fala não deve ser cristalizado em uma imagem, ele mesmo dá um exemplo que se tornou emblemático. Refiro-me aqui ao cobertor de Linus, personagem de quadrinhos da turma do Charlie Brown, criada por Schultz. Nos quadrinhos, Linus invariavelmente aparece arrastando um cobertor, como muitas crianças pequenas fazem com bichinhos de pelúcia, travesseiros ou chupetas. Esse tipo de objeto, Winnicott chamou de objeto transicional.

Além ou ao invés dessa relação especial com um objeto, todavia, os bebês podem também desenvolver essa relação com uma música, por exemplo. Pode acontecer de um bebê acalmar-se sempre que escuta uma determinada melodia ou som. Experiências como essas do bebê acalmar-se com uma música, Winnicott chamou de fenômenos transicionais.

De forma simplificada, há poucas diferenças entre o objeto transicional e os fenômenos transicionais. A diferença principal é que o objeto é, de fato, algo concreto, como uma chupeta, um brinquedo ou pedaço de pano, enquanto que os fenômenos transicionais são abstratos, como uma música ou um som. No mais, Winnicott utiliza ambos os termos para falar das primeiras relações dos bebês com aquilo que é não-eu, ou seja, com aquilo que é parte da realidade externa. Vejamos de que forma isso acontece.

Voltemos ao bebê que, inicialmente, tem o comportamento de chupar o dedo ou a mão. Em determinado momento, podemos observar que, ao mesmo tempo em que ele leva uma mão à boca, ele acaricia um pedacinho de pano com a outra ou mesmo o leva à boca também. Se, para o observador, está claro que o bebê leva um objeto externo à boca ou o acaricia, o mesmo não ocorre com o bebê. Segundo Winnicott, para o bebê não há clareza se aquele objeto foi criado por ele ou se já estava lá. Ou seja, não há clareza se o objeto – ou o fenômeno – faz parte do bebê ou pertence à realidade externa.

É neste momento em que o bebê começa a estabelecer uma relação com algo que não faz parte do corpo dele, ou seja, um não-eu, que se inaugura o espaço potencial. De acordo com Winnicott, “o objeto transicional e os

fenômenos transicionais iniciam todos os seres humanos com o que sempre será importante para eles, isto é, uma área neutra de experiência que não será contestada.” (Winnicott, 1975, p. 28-9). Ainda segundo ele, o espaço potencial, inaugurado pelos objetos e fenômenos transicionais, é uma área “neutra” e, também, “não contestada”. Isso significa que é uma experiência sobre a qual nunca haverá uma pergunta do tipo: esse objeto foi criado por mim ou ele já fazia parte da realidade? Essa será uma experiência que sempre ficará entre o que faz parte do sujeito, o seu mundo interno, o mundo das suas fantasias, e a realidade externa. Ainda assim, o bebê pode ter a ilusão de que foi ele quem criou esse objeto. Essa ilusão será importante para, mais tarde, ele desenvolver sua criatividade.

A área inaugurada pelos objetos e fenômenos transicionais também é neutra porque ela não está nem no controle absoluto do bebê e, posteriormente, do sujeito e nem totalmente fora de seu controle. Ou seja, ela não é como um sonho ou uma fantasia, mas também não é como a realidade externa. Assim, o espaço potencial permite um certo alívio para o sujeito, que não precisa ver-se entre as exigências da realidade e as exigências de seu mundo interno. Sobre isso, Winnicott diz que:

“Presume-se aqui que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada, que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência (...). que não é contestada (artes, religião, etc). Essa área intermediária está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se ‘perde’ no brincar.” (Winnicott, 1975, p. 29)

Aqui, Winnicott já adianta que há uma relação direta entre o espaço inaugurado pelos objetos e fenômenos transicionais e o brincar. Antes de chegarmos lá, contudo, gostaria de dizer mais algumas palavras sobre esse espaço.

Como ressaltai anteriormente, Winnicott chama o espaço potencial de “área intermediária” e, algumas vezes, de “terceira área do viver”. O nome “terceira área” pode dar a impressão de que o espaço potencial vem depois que o mundo interno e a realidade externa existam para o sujeito. Essa é uma falsa impressão, pois, como vimos, são os objetos e fenômenos transicionais que inauguram o espaço potencial, que, por sua vez, permitirá, mais tarde, a diferenciação eu-mundo por parte do bebê. Desse modo, o início do espaço potencial é uma transição entre um estágio de fusão com a mãe para um estágio de separação que culminará com a diferença entre o mundo interno e a realidade externa. Nas palavras de Winnicott: “Não é o objeto, naturalmente, que

é transicional. Ele representa a transição do bebê de um estado em que este está fundido com a mãe para um estado em que está em relação com ela como algo externo e separado.” (Winnicott, 1975, p. 30)

A palavra transicional aplica-se tão bem a esse momento inicial do espaço potencial que muitos autores chamam-no de “espaço transicional”, embora esse não seja um termo criado por Winnicott.

Já havia mencionado que, após a primeira função do espaço potencial estar cumprida, ou seja, após a separação mãe-bebê, esse espaço continua existindo como uma área que Winnicott chamou de “neutra”. Esse espaço neutro, no entanto, não será mais o espaço dos objetos e fenômenos transicionais. Do espaço potencial, segundo Winnicott, farão parte as artes, a religião (que são exemplos do que ele chama de experiências culturais) e, especialmente, o brincar. Para Winnicott, “há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais” (Winnicott, 1975, p. 76). Voltemos nossa atenção, portanto, para o brincar.

4.1.3. O brincar e a criatividade

O primeiro aspecto que gostaria de ressaltar sobre o brincar, é que este não é um conceito restrito ao mundo infantil. Ainda que seja uma palavra ligada a esse mundo e ainda que Winnicott tenha voltado grande parte de seu trabalho para as crianças, o brincar não é exclusivo delas. Para Winnicott, “o que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos.” (Winnicott, 1975, p. 61). Nos adultos, no entanto, o brincar manifestar-se-á de outras formas como, por exemplo, no senso de humor, nas atividades de lazer, no jogo, etc. Além disso, como já foi dito acima, assim como os objetos e fenômenos transicionais evoluirão para o brincar, o brincar também evolui para as experiências culturais, como as artes e a religião.

Sobre o brincar, Winnicott chama a atenção para a “importância, tanto na teoria quanto na prática, de uma terceira área, a da brincadeira, que se expande no viver criativo e em toda a vida cultural do homem.” (Winnicott, 1975, p. 142). Neste trecho, Winnicott, além de estabelecer a ligação entre a brincadeira e a experiência cultural, menciona a terceira área, essa que está “entre o subjetivo e o que é objetivamente percebido” (Winnicott, 1975, p. 75). Assim, “essa área do brincar não é a realidade psíquica interna. Está fora do indivíduo, mas não é o

mundo externo.” (Winnicott, 1975, 76-77). Em outras palavras, a área do brincar é o espaço potencial. Novamente nas palavras de Winnicott:

“(…) enquanto a realidade psíquica interna possui uma espécie de localização na mente, no ventre, na cabeça ou em qualquer outro lugar dentro dos limites da personalidade do indivíduo, e enquanto a chamada realidade externa está localizada fora desses limites, o brincar e a experiência cultural podem receber uma localização caso utilizemos o conceito do espaço potencial existente entre a mãe e o bebê.”(Winnicott, 1975, p. 79)

A princípio, pode parecer estranho pensar que o brincar não pertence nem ao mundo interno, nem à realidade externa, mas ao espaço potencial. Winnicott, todavia, fornece um exemplo relativo ao nosso brincar, o brincar dos adultos. Vejamos:

“Por exemplo, o que estamos fazendo enquanto ouvimos uma sinfonia de Beethoven, ao visitar uma galeria de pintura, (...) ou jogando tênis? Que está fazendo uma criança quando fica sentada no chão sob a guarda de sua mãe? Não é apenas: o que estamos fazendo? É necessário também formular a pergunta: onde estamos (se é que estamos em algum lugar)? Já utilizamos os conceitos de interno e externo e desejamos um terceiro conceito. Onde estamos, quando fazemos o que, na verdade, fazemos grande parte do nosso tempo, a saber, divertindo-nos? (...) Podemos auferir algum proveito do exame desse tempo que se refere à possível existência de um lugar para o viver, e que não pode ser apropriadamente descrito quer pelo termo ‘interno’, quer pelo termo ‘externo’?” (Winnicott, 1975, p. 147)

Como podemos ver acima, para Winnicott, o brincar relaciona-se, muitas vezes, com o júbilo. Não é à toa que os exemplos que ele cita são de atividades de lazer, como ouvir música ou jogar. No início do capítulo eu já havia mencionado que, para o autor, o brincar satisfaz. O brincar, contudo, não remete somente ao júbilo, mas, também, à saúde, ou seja, ao contrário do que é patológico. Sobre isso, Winnicott diz que “(...) é a *brincadeira que é universal* e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde (...)” (Winnicott, 1975, p. 63, ênfases do autor). Mais que isso, ele diz que “é com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem” (Winnicott, 1975, p. 93)

Ou seja, para Winnicott, o brincar não só faz parte da saúde, mas também pode ser aquilo que dá ao sujeito um sentido de existência. Em outras palavras, através do brincar o sujeito pode sentir que é um ser no mundo, que existe, que está vivo. Esse sentimento de estar vivo faz parte de um aspecto do brincar ao qual Winnicott dá muito destaque: a criatividade.

A criatividade é um conceito de Winnicott, que, assim como ocorre com o espaço potencial, por vezes se encontra muito próximo a outro conceito. Neste caso, a criatividade está muito próxima do brincar. Assim, algumas vezes o que

Winnicott fala sobre brincar ele também fala sobre a criatividade e vice-versa. É preciso ficar claro, todavia, que a criatividade é um aspecto do brincar, uma “importante característica do brincar” (Winnicott, 1975, p. 79). De acordo com o próprio Winnicott, “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que as crianças ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (Winnicott, 1975, p. 79). Mais adiante, ele continua dizendo que “é no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo” (Winnicott, 1975, p. 80). Assim, sem o brincar não há criatividade. Mas, por que a criatividade nos interessa aqui?

A criatividade interessa porque é a partir dela que Winnicott desenvolve dois aspectos fundamentais do brincar: a vontade de viver e a saúde, a que me referi acima.

Em seu livro **Tudo Começa em Casa**, Winnicott (1999) define a criatividade a partir da vontade de viver: “seja qual for a definição a que chegemos, ela [a criatividade] deve incluir a idéia de que a vida vale a pena (...) ser vivida” (Winnicott, 1999, 23). Em **O Brincar e a Realidade** (1975), ele afirma que a criatividade é uma espécie de “colorido de toda a atitude com relação à realidade externa.” (Winnicott, 1975, p. 95). Já no que diz respeito à saúde, Winnicott afirma que “viver criativamente constitui um estado saudável” (Winnicott, 1975, p. 95).

Por dizer respeito à saúde e à vontade de viver, a criatividade (e, conseqüentemente, o brincar) é fundamental, não só nos estágios iniciais da vida, mas, também na vida adulta. Isso significa dizer que, para haver saúde e vontade de viver, segundo Winnicott, é preciso que haja a manutenção do brincar e da criatividade durante toda a vida do sujeito. Para que possa haver o que ele chama de “viver criativo”, é preciso, para Winnicott, que se preserve “algo de pessoal, talvez algo secreto, que é inconfundivelmente você mesmo” (Winnicott, 1999, p. 27).

Aparentemente, pode ser simples a manutenção do brincar ou, se quisermos ampliar esse termo, do viver criativo, mas não é. Nem todos os seres humanos vivem criativamente, diz Winnicott. De acordo com ele, há seres humanos que apenas reagem a estímulos, às exigências do mundo, mas não agem. E a criatividade e o brincar exigem uma ação, não uma mera reação. Eles exigem um impulso. Nas palavras de Winnicott:

“Por ‘viver criativamente’ não estou querendo dizer que alguém tenha que ficar sendo aniquilado ou morto o tempo todo, seja por submissão, seja por reagir àquilo que o mundo impinge. Estou me referindo ao fato de alguém ver tudo como se fosse a primeira vez.” (Winnicott, 1999, p. 25)

Apesar do viver criativo requerer um olhar novo, como vimos no trecho acima, ele não requer algo mirabolante, diz Winnicott. O viver criativo, ele faz a ressalva, não pode ser confundido com arte criativa. A arte criativa, como sabemos, é reservada para poucos. Não é qualquer pessoa que tem a capacidade de compor como Beethoven ou de pintar como Monet. Quanto ao viver criativo, muitos podem não fazê-lo, mas não porque seja necessário um dom específico. Sobre isso, Winnicott argumenta que:

“(...) para uma existência criativa não precisamos ter nenhum talento especial. Trata-se de uma necessidade universal, de uma experiência universal, e mesmo os esquizofrênicos retraídos e aprisionados ao leito podem estar vivendo criativamente uma atividade mental secreta e, portanto, em certo sentido, feliz.” (Winnicott, 1999, p. 28)

Através dos fragmentos citados acima, podemos notar o quanto o viver criativo é importante para a saúde e, por que não dizer, para a felicidade do sujeito. Não há, todavia, possibilidade do viver criativo sem o brincar e sem o espaço potencial. Isso porque a criatividade faz parte do brincar e o brincar, por sua vez, ocorre no espaço potencial, essa área neutra intermediária da realidade e do mundo interno. A partir daí concluímos que, quanto mais possibilidades o sujeito puder abrir para que ocorra o brincar e, assim, o viver criativo, mais próximo da saúde e da vida ele estará.

Conforme afirmei no início deste capítulo, descrições positivas sobre a subjetividade me interessam. Acredito que, neste sentido, Winnicott é uma grande inspiração e por isso o escolhi. Afinal, há poucas coisas em que posso pensar que sejam mais positivas do que a saúde e do que a vontade de viver. No que se segue, tentarei relacionar os conceitos de Winnicott que apresentei aqui e a pesquisa relatada no capítulo 2.

4.2. Um olhar para a Internet inspirado em Winnicott

No início deste capítulo, afirmei que há uma tendência de se exaltar as conseqüências negativas do uso da Internet para o sujeito atual. Baudrillard (2000), por exemplo, crê que as novas tecnologias, especialmente a Internet, criam uma realidade virtual que “assassinam” o real. Ou seja, para ele, a Rede cria uma falsa realidade que serve para cegar e confundir os sujeitos, que ficam imersos em um mundo caótico e sem sentido.

No Brasil, Birman (1997), em um texto escrito a partir do filme **Denise Está Chamando**, de Hal Salwen, reforça a idéia do quão solitário e patológico pode ser o uso da Internet para o contato interpessoal. Para o autor, esse tipo de

comunicação à distância pode substituir o contato físico entre as pessoas, o que seria, obviamente, nefasto.

Alguns dos sujeitos que entrevistei em minha pesquisa provavelmente concordariam com Birman e Baudrillard. Muito embora só tenha entrevistado sujeitos que utilizassem a Internet para interagir com outras pessoas, no capítulo 2, em que apresentei minha pesquisa, vimos que havia sujeitos que viam a Internet com muita desconfiança. Esses sujeitos pertenciam ao grupo que, recordemos, achavam que relações iniciadas na Rede só poderiam levar à mentira e à superficialidade. Acreditavam que, como a Internet permitia o completo anonimato das pessoas, era muito difícil que uma relação iniciada nestes termos pudesse levar à intimidade ou confiança. Esses entrevistados, acreditam que a Internet, portanto, não propicia um espaço acolhedor e interessante, no que diz respeito às relações intersubjetivas. A Rede, para esses sujeitos, é uma espécie de telefone, feita para fins de comunicação, mas sem nenhuma outra função especial.

A partir das definições que apresentei de Winnicott, poderia dizer que esses entrevistados dos quais falo não brincam na Internet. Eles não brincam porque a Internet não traz nada de renovador para eles, não os abstrai da realidade externa, não os deixa absortos, não é, portanto, um espaço “neutro”.

Este primeiro, todavia, não era formado pela maioria dos meus entrevistados. O grupo do qual faziam parte muitos dos entrevistados e que é aquele no qual venho me detendo neste trabalho é o segundo. A partir do que me disseram os entrevistados deste grupo, creio que a Internet pode servir para muito mais do que simples comunicação. A idéia aqui é tentar mostrar que, para alguns sujeitos, a Rede pode servir como um espaço potencial. Desta forma, a Rede seria um local intermediário, diferente da realidade externa e diferente do mundo interno. A partir daí poderia dizer que, para esses sujeitos, a Internet seria um espaço para o brincar criativo, tal qual Winnicott o concebeu.

Seguindo uma ordem análoga àquela que segui para apresentar os conceitos de Winnicott, começarei pelo espaço potencial para, posteriormente, chegar ao brincar criativo.

4.2.1. Vivendo na fronteira: a realidade virtual e o espaço potencial

A analogia entre o espaço potencial winnicottiano e a realidade virtual não é original. Muylaert (1998), por exemplo, em sua dissertação de mestrado, compara o “ciberespaço” ao “espaço transicional”. Ela afirma que o ciberespaço,

por ser “meio dentro, meio fora, (...) público e ao mesmo tempo privado” (Muylaert, 1998, p. 78) assemelha-se ao “espaço transicional”. A idéia de que a Internet está “entre” algo, que pode ser uma realidade, mas não tal qual a realidade externa parece a primeira via de comparação com o espaço potencial. De fato, podemos seguir por esse caminho, mas não sem uma explicação um pouco mais consistente. Ou seja, se pretendemos afirmar que a Internet pode servir de espaço potencial para alguns sujeitos, é necessário aprofundar as semelhanças entre os dois espaços: o virtual e o potencial. Para isso, recorrerei à pesquisa que realizei.

Relembrando a pesquisa apresentada no capítulo 2, nela havia alguns sujeitos que tinham uma relação muito especial com a Internet. Quinhodantas, por exemplo, dizia que na Rede não há como obter referências palpáveis da pessoa que está do outro lado da tela. Essa falta de referências, que causava tanto temor aos sujeitos do primeiro grupo, parece interessante para alguns entrevistados. Segundo Quinhodantas, na Rede “tudo pode acontecer”. Isso porque a falta de referências dá ao sujeito uma certa liberdade de fantasia. Há lacunas entre o que o outro diz na Internet e o que é possível averiguar. Essas lacunas serão preenchidas justamente pela imaginação do interlocutor. Talvez essa falta de referências gere uma liberdade de ação na Rede. O que essa liberdade de ação pode ter a ver com o espaço potencial?

Lembremos que a importância de o espaço potencial estar entre a realidade externa e o mundo interno é sua capacidade de ser neutro. Ou seja, é a sua capacidade de, não sendo nem uma coisa sem outra, estar livre de tensões. Em outras palavras, o espaço potencial está livre das exigências da realidade sem, ao mesmo tempo, estar sob o total controle do mundo interno. Fiquemos por enquanto com a primeira parte, a que diz respeito às exigências da realidade. A Internet, ao que parece, permite facilmente que as exigências da realidade fiquem muito diminuídas. Voltando aos meus entrevistados, essa diminuição das exigências da realidade ficam claras quando Morpheus define realidade virtual. Para ele, lembremos, a realidade virtual é um mundo em que ele controla todas as variáveis. Em determinado momento, ele diz que se quem está do outro lado da tela é um amigo “real”, a Internet é como um telefone, ou seja, serve para a comunicação “normal”, segundo ele. Já se do outro lado está um amigo virtual, ele diz que “vira um mundo de fantasia”.

Escolhi Morpheus para começar ilustrando a falta de exigência da realidade que a Internet pode propiciar porque seus depoimentos são muito impactantes. Para ele, na Internet é possível “controlar todas as variáveis”.

Pode-se argumentar, todavia, que, na fala de Morpheus, a Internet parece tão alheia à realidade que se assemelharia mais ao mundo interno, ao “mundo de fantasia” do que ao espaço potencial.

Acredito, no entanto, que Morpheus apenas tem a ilusão, tal qual o bebê em relação ao objeto transicional, de que tudo que se passa com ele na Rede é sua criação. Vejamos como chego a essa conclusão.

A grande maioria dos sujeitos que entrevistei diz que o que mais gosta de fazer na Internet é conversar com outras pessoas, isto é, interagir, relacionar-se. Vimos que, se essa relação começa na Internet, há uma liberdade de criação e de fantasia muito grande. Todavia, muito grande não significa total. O controle de todas as variáveis sonhado por Morpheus não pode ser possível simplesmente por um fator: nos *chats*, há uma pessoa do outro lado da tela. Dessa forma, por mais que Morpheus fantasie acerca de quem está do outro lado, ainda assim seu devaneio encontra alguma resistência. O outro diz coisas, desperta emoções no seu interlocutor, age como quer, isto é, não está à mercê das fantasias de ninguém.

Desta forma se, por um lado, o anonimato da Internet possibilita um laço mais frouxo com a realidade externa, por outro, a fantasia tem um freio a partir do contato com o outro. Por isso defendo que, para alguns sujeitos, a Internet pode propiciar este estado intermediário que é o espaço potencial. O sujeito nem está na realidade externa, nem em seu devaneio. Talvez, então, o sujeito possa sentir-se no espaço neutro do qual fala Winnicott.

Conforme expliquei acima, o espaço potencial é neutro porque é um espaço que não é nem controlado pelo mundo interno do sujeito nem está sob as pressões da realidade externa. Assim, ele é um espaço em que as tensões encontram-se reduzidas.

Se observarmos o uso que Sr. Mistério faz da Rede, podemos pensar que a Internet talvez sirva para ele como espaço potencial. Sr. Mistério, como alguns outros entrevistados, afirma que na Internet sua ansiedade é reduzida. É justamente a partir dessa redução de ansiedade que ele consegue, na Rede, “encontrar soluções comportamentais bem melhores do que na vida real.” Quinhodantas, utilizando outras palavras, também parece ver a Rede como um local mais livre de tensões. Ele diz que quando está em um *chat* na Internet, sente-se menos tolhido para abordar as pessoas.

Sr. Mistério fala em “ansiedade reduzida” e Quinhodantas diz que se sente “menos tolhido” na Internet. A meu ver, o que esses entrevistados dizem contribui para a idéia de que a Rede pode servir como espaço potencial, esse

espaço neutro que permite uma experimentação livre das tensões entre o mundo interno e a realidade externa.

Se é factível o que estou tentando sustentar, ou seja, se a Internet pode, para alguns sujeitos, exercer a função de espaço potencial, isso significa que ela pode ser um lugar para o brincar. Isso porque, como vimos, Winnicott, “a fim de dar um lugar ao brincar”, postulou “a existência de um *espaço potencial* entre a mãe e o bebê” (Winnicott, 1971, p. 63). Vejamos, então, se e como é possível brincar na Internet.

4.2.2. O brincar e a realidade virtual

Na pesquisa que realizei, um dos critérios de recrutamento de meus sujeitos era que eles utilizassem a Internet para o lazer. Eles poderiam, obviamente, utilizar a Rede para o trabalho, mas era imprescindível que gastassem parte de seu tempo nela se divertindo. A fim de assegurar esse critério, ainda entrevistei pessoas que faziam uso de programas destinados ao popular bate-papo.

Lazer, segundo Houaiss (2006), ela vem do arcaico “lezer”, que significa “ócio, passatempo”. Já “passatempo” tem como significados, entre outros, “lazer, recreação, distração, jogo, brincadeira”. A partir desses significados, poderíamos equivaler o lazer à brincadeira. Exercer uma atividade de lazer pode ser equivalente, portanto, a brincar.

De fato, alguns de meus entrevistados, brincam na Internet. Margot é uma entrevistada que parece claramente estar brincando na Rede. Ela chega a dizer que no *chat* exercita seu lado criança, em que pode ser mais criativa. Além de Margot, podemos lembrar de Sr. Mistério e os personagens que criava e “matava”. Ele dizia que seu personagem White “era meio chato, matei-o sem muita dó”. Depois dizia que matar Grouxo causou-lhe “alguma tristeza”, mas ele mesmo “já não agüentava mais o radicalismo anárquico do sujeito”. Apesar de Sr. Mistério não ser explícito como Margot nesta fala, ler um relato seu é quase equivalente a ver uma criança brincando, ou, como diz Winnicott, uma criança “que se perde no brincar” (Winnicott, 1975, p. 29).

Se parece claro que os sujeitos de minha pesquisa brincam na Internet é preciso lembrar, no entanto, que o brincar de Winnicott vai além da diversão e do enlevamento que uma atividade jubilosa proporciona. Como vimos acima, o brincar tem relação com a criatividade.

Creio que, a partir fala de alguns de meus entrevistados, podemos inferir que eles experimentam a criatividade. Margot, por exemplo, parece sentir-se criando algo de novo em sua vida a partir do contato com a Rede. Algumas vezes, inclusive, surpreende-se com suas próprias atitudes. Sobre um presente que ela deu a uma amiga da Internet, ela contou que: “na amizade real, acho que não teria esta criatividade...risos” Isso é importante, pois, segundo Winnicott, “quando surpreendemos a nós mesmos, estamos sendo criativos e, descobrimos que podemos confiar em nossa inesperada originalidade” (Winnicott, 1999, p. 36).

É sendo criativo, ou melhor, é através do brincar criativo que é possível um olhar novo sobre o mundo, que é possível a ilusão de que se tem “a capacidade de criar o mundo” (Winnicott, 1999, p. 24). Novamente lembro de Margot, para exemplificar a possibilidade de criação que a Internet pode proporcionar. Nas palavras dela: “Acho que resgatei na internet um lado adolescente de querer conhecer, quebrar a rotina do dia a dia. Estar fazendo coisas novas (...) Uma vez falei (...) que a internet é fálca...risos...eu pelo menos me sinto assim...poderosa...risos”

Talvez o poder que Margot sinta quando usa a Internet seja justamente essa sensação de que é capaz de criar o mundo, a ilusão, lembrando Quinhodantas, de que “tudo pode acontecer”. O poder que ela sente, essa potência, pode até mesmo ser experimentada como onipotência, como parece acontecer com Morpheus, que acha que controla todas das variáveis. Essa ilusão de onipotência, todavia, é uma característica fundamental da criatividade, como vimos acima.

Há ainda outra característica da criatividade e, conseqüentemente, do brincar, que destaquei na seção dedicada aos conceitos de Winnicott. É exercendo a criatividade vinda do brincar que o sujeito encontra uma via de saúde para a vida. Lembremos que, para Winnicott, o brincar dá ao sujeito a sensação de que ele existe, que está vivo.

Acredito que seja mais ou menos isso que acontece, por exemplo, com Quinhodantas quando ele está na Internet. Afinal, ele diz que na Rede sente-se mais à vontade para ser ele mesmo. Margot e Sr. Mistério, apesar de não serem explícitos quanto isso, também parecem experimentar formas de ser na Rede muito interessantes. Seus relatos são indubitavelmente muito cheios de vida e de vibração. Assim, posso inferir que a Internet proporciona, ao menos para alguns sujeitos, algo bastante fundamental, segundo Winnicott: um lugar para o viver criativo, um lugar para se sentir vivo e, quem sabe, até mesmo, feliz.

4.3. A fé no que virá

Neste capítulo, ao invés de me contrapor a alguns autores, como fiz nos anteriores, utilizei um autor como inspiração para minhas reflexões. Essa diferença se deu porque encontrei em Winnicott um autor muito especial. Ele não só escreveu sobre o brincar e sobre a criatividade, mas, também, seus textos possuem a vivacidade própria de seus conceitos. Seu método, como disse no início do capítulo, não é sistemático. Isso, por um lado, exige mais do leitor, mas, por outro, permite a esse leitor uma liberdade de montar seu próprio quebra-cabeça. Talvez essa fosse a intenção de Winnicott: fazer seus leitores pensarem, já que como relata o biógrafo Rodman (2003), Winnicott tentou ser um livre pensador.

Assim, a partir de **O Brincar e a Realidade**, pude mais uma vez, tentar olhar para as conseqüências subjetivas do uso da Internet de uma forma positiva. Tentei mostrar, a partir dos conceitos de espaço potencial e do brincar de Winnicott, que o uso da Internet pode ser diferente do que se circula muitas vezes na mídia e no meio acadêmico. Se na Internet pode haver vício, patologias, usos perversos, é importante apostar que pode haver também espaço para saúde e para a vida. E, repito, Winnicott é um excelente autor para se pensar na saúde e na vida.

Os olhares patológicos e negativos acerca da realidade virtual e, também, da realidade externa, são extremamente relevantes para a construção de olhares críticos e não ingênuos da realidade. Para que as críticas se transformem em positividade, é preciso, no entanto, que se aposte na renovação. No caso da realidade virtual, creio que pensar que ela pode servir de espaço potencial e que, assim, seja um lugar do brincar e da criatividade é apostar nessa renovação.

O capítulo que se segue mantém o espírito que acaba aqui. No capítulo 3, tratei da experiência da multiplicidade e, no presente capítulo, da Internet como espaço potencial e, portanto, um espaço para o brincar. No que se segue tentarei responder o quê, na Internet, possibilita a expressão da multiplicidade e do brincar criativo.

5. “Somos todos um *nick*”

“Antes de começar, devo informar que tenho somente três dias de contato com o programa IRC (Internet Relay Chat), aquele que a meu ver é o condutor de todos os relacionamentos na rede, sejam esses amorosos ou não. Somente três dias me deram base que julgo ser suficiente para uma avaliação boa. Rápido, como tudo na rede. (...) no primeiro dia de IRC, fiquei quatro horas ‘grudada’ na tela. No segundo, somente três porque tinha médico. Hoje, sete horas não me pareceram suficientes. (...) E eu sequer tinha almoçado. Fome? (...) Essa longa introdução foi somente para dar a seguinte magnitude: o virtual é sem dúvida real. (...)

Gostaria agora de destacar (...) [alguns] tipos de contato que travei a fim de exemplificar o que me pareceu acontecer na Rede.

Pit era um canadense que em cinco minutos disse que me amava. Estava apaixonado. Mas deixou bem claro que era amor virtual (seja lá o que isso for). O curioso é que depois de muitas palavras, ele não quis de modo algum me dar seu e-mail. Acho que ele não sabia mandar pmsg⁴⁰ e não queria lançar seu endereço para todos.

Lithium foi interessante. Ele estuda informática na PUC e no meu segundo e terceiro dias de IRC sentou do meu lado [no terminal]. Mas só percebeu quando já estava em outro lugar. Ele sabe quem sou, mas eu não me lembro do seu rosto.

Ciclón me mandou uma pmsg logo de supetão. Eu não entendi. Depois percebemos que havia uma outra Jo que era a namorada virtual dele e que foi confundida comigo.

Bird é um caso à parte. Bird é francês, estuda em Paris e tem vinte e três anos. No primeiro dia que o encontrei, disse-me que estudava Literatura (conversamos em inglês). Queria muito saber como eu era fisicamente e lançou cantadas um pouco mais ousadas. Mandou-me um e-mail também. Parecia um adolescente, bem diferente da minha imagem de um francês que estuda Literatura. Hoje descobri que na verdade ele estuda Engenharia... (...)

Com esses relatos, procurei mostrar como no IRC existe qualquer tipo de coincidência, e uma grande diversidade de intenções de aproximações. Não posso deixar de dizer que é muito curioso encontrar pessoas de dias anteriores ou que saíram e depois voltaram ao canal. As saudações (e as saudades) dão a impressão de que conheço aquelas pessoas há muito mais tempo! É interessante também notar que não sei se eu gostaria de conhecer essas pessoas fora da virtualidade. A rede dá um poder de contato e um poder de palavras que o ‘olho no olho’ não dá. Você pode tudo! (...) Hoje me assustei com as minhas sete horas e com a minha ânsia de voltar amanhã (e com a preocupação de ficar um mês de férias fora da rede). E eu não sou tímida e só estou a três dias no IRC.” (Nicolaci-da-Costa, 1996, anexo 1)

Começo este capítulo, último de minha tese, de forma pouco ortodoxa. A citação acima é o depoimento escrito por uma aluna de Nicolaci-da-Costa e citado no projeto da autora enviado ao CNPq em fevereiro de 1996. A aluna era eu e o projeto era o primeiro de Nicolaci-da-Costa sobre os impactos subjetivos

⁴⁰ “pmsg” é uma abreviação para *private message* (mensagem privada). Este era um recurso do IRC em que as pessoas podiam mandar mensagem umas para as outras de forma privada, sem que os outros frequentadores do canal (sala de bate-papo) pudessem ler ou interferir.

da Internet, que tinha acabado de se tornar comercial no Brasil. Em outras palavras, ali estava o começo de tudo. Se retorno a este início agora é porque, certamente, ali estava também o começo desta tese.

Ao encontrar o projeto, largado em uma gaveta do velho arquivo, recuperei uma série de impressões esquecidas. Meu depoimento hoje é tão antigo e tão distante que dá até mesmo a sensação de que poderia ter sido escrito por outra pessoa.

O ano era 1996 e aquele era meu primeiro contato com um programa que permitia interação em tempo real, o *IRC*. Naquela época, para se utilizar esse tipo de programa ou qualquer outro na Internet era preciso aprender uma série de comandos que eram digitados em um terminal *UNIX* (ou seja, em uma tela preta). Em 2000, quando realizei minha pesquisa, o mesmo programa ainda existia, mas com recursos gráficos muito mais avançados e sem haver a necessidade de decorar comandos específicos. Como se diz na terminologia da informática, o programa passara a ter uma “interface amigável”.

Embora tenha me deparado com esse depoimento após um longo período de tempo, creio que ele não é datado. A partir da minha primeira – e impactante – experiência com o *IRC*, vejo que muitas das minhas impressões são semelhantes a impressões de alguns sujeitos de minha pesquisa. Também neste depoimento descrevo sensações análogas a de outras pessoas que começavam a usar a Rede.

Uma delas é aquela que depois foi chamada, a princípio de brincadeira, de “netvício”, como revela Nicolaci-da-Costa (1998). O “netvício” posteriormente foi levado a sério, sobretudo por psiquiatras e psicólogos americanos, que inclusive tentaram incluí-lo, ainda sem sucesso, no DSM (a esse respeito, ver Young, 1998 e Greenfield, 1999). No meu caso e, provavelmente, no caso da maioria dos usuários que se referiam a esse “vício”, usávamos a comparação para tentar mostrar o quanto a Internet era estimulante, prazerosa e, especialmente, o quanto era possível ficar horas diante da tela do computador sem ver o tempo passar. O “netvício” fez parte do impacto que foi a entrada Internet na vida de muitas pessoas.

Além das minhas próprias impressões, não poderia deixar de citar as de Nicolaci-da-Costa (1998), descritas em **Na Malha da Rede**:

“Quanto mais velhos ficamos, mais difícil se torna ter uma primeira vez impactante. Já fizemos nossa primeira viagem, já demos nosso primeiro beijo, já experimentamos os altos e os baixos da nossa primeira paixão, (...) já festejamos as nossas primeiras vitórias e choramos os nossos primeiros fracassos, já ganhamos e já perdemos... A isso comumente damos o nome de experiência de vida.

Por esse critério posso afirmar que sou uma pessoa experiente. Por isso mesmo, há algum tempo achava que seria improvável ter alguma primeira vez impactante e, muito menos ainda, desconcertante, fascinante, intrigante e, acima de tudo, transformadora de uma forma de ver e sentir o mundo – e de me ver e de me sentir dentro dele – altamente consolidada pelos anos de vida. (...) era assim que me sentia até que uma jovem guia me mostrou como cruzar o umbral de um novo mundo a partir da tela de computador.

A tela era negra – a de um terminal de Rede operando no sistema UNIX – e contrastava com a bela tarde ensolarada que havia deixado do lado de fora. A princípio, somente minha curiosidade e o rosto iluminado da minha jovem instrutora me forneciam a energia necessária para estar ali, numa sala repleta de telas como aquela à minha frente e igualmente repleta de jovens excitados e iluminados que delas faziam uso que eu desconhecia.” (Nicolaci-da-Costa, 1998, pp. 1-2)

O relato de Nicolaci-da-Costa, apesar de ser diferente do meu, é igualmente intenso. Além de revelar que a Rede foi capaz de modificar sua forma de ver e de sentir o mundo, Nicolaci-da-Costa também observa os jovens. Fala da energia daqueles que, como eu, passaram alguma época de suas vidas em salas repletas de computadores, ávidos por absorver aquelas novas experiências.

Agora, passados alguns anos da entrada da Internet no Brasil, ela talvez não seja tão impactante e não traga experiências tão novas. Ela continua, no entanto, sendo um espaço diferente do mundo *offline* e, assim, traz para seus usuários experiências que eles não teriam fora da Internet.

Essas experiências podem ser muito variadas, pois mudam não só de pessoa para pessoa, mais também dos programas utilizados, da finalidade do uso, etc. Aqui, quero destacar dois tipos de experiência que a Internet, notadamente os programas interativos permitem: a experiência da multiplicidade e o brincar criativo.

Sobre o brincar criativo, vimos que, no capítulo 4 (“O brincar e a realidade’ (virtual)”), busquei inspiração nos conceitos de brincar e de espaço potencial de Winnicott. A partir desses conceitos, tentei mostrar que o ambiente da Internet, notadamente os ambientes interativos da Internet, podem servir de espaço potencial para alguns sujeitos que, assim, têm a experiência do brincar criativo na Rede.

Já sobre a experiência da multiplicidade, como vimos no capítulo 3, parece que o uso dos de programas interativos na Rede pode dar aos sujeitos uma sensação de multiplicidade. Ainda que os sujeitos não necessariamente criem personagens na Internet, o fato de estarem no ambiente virtual já possibilita que eles se sintam de forma diferente *online* e *offline*.

A multiplicidade talvez seja uma experiência difícil de ser obtida fora da Rede. Isso não significa que alguma multiplicidade não apareça fora do ambiente da Internet. Com isso quero dizer que é possível que algumas pessoas tenham experiências de multiplicidade no mundo *offline*, mas a Rede torna esse tipo de experiência mais explícita. Ou seja, talvez fora da Internet experiência de multiplicidade que é manifestada com intensidade *online*.

Essa parece ser também a impressão de Vianna (2003), antropólogo brasileiro. Nos primórdios da Internet no Brasil, Vianna realizou entrevistas com um casal que se conheceu através da Rede. O resultado dessas entrevistas foi publicado em um artigo, relançado em 2003.

O casal entrevistado foi Flávia e Wanderley (ou Black Storm, como ele é referido ao longo do texto). Black Storm, que, assim como muitos de meus entrevistados, utiliza vários *nicks* na Internet, diz que tem uma “personalidade mutante”. De certa forma, essa “personalidade mutante” de Black Storm é parecida com o que estou chamando de experiência de multiplicidade. Isso porque, para Vianna, o “mutante” significa a grande circulação de Black Storm em contextos muito diferentes, não só na Internet, mas também no mundo *offline*. Black Storm faz parte de grupos extremamente heterogêneos: pratica *skinboard*, frequenta tanto boates bem-comportadas da Zona Sul do Rio de Janeiro quanto bailes *funks* em favelas, namora moças de faixas etárias diversas da sua. Essa prática, que Vianna diz ser comum entre adolescentes da idade de Storm, é, segundo ele, “um exercício de aspectos mutantes de personalidades contemporâneas” (Vianna, 2003, p. 255). Ainda segundo o autor, o mundo virtual é o “local mais propício” para o exercício desses aspectos. Sobre isso ele diz que:

“O ciberespaço apenas deixa mais claras algumas tendências, já bastante estudadas, que caracterizam o ‘espaço’ (não ciber) social de nossas sociedades de extrema complexidade. Talvez o que o ciberespaço acrescenta, além de mais ‘mundos’, ao mundo da RL [*real life*, i.e., vida real], seja um ‘território’ de testes, um ‘laboratório social’, onde essas tendências podem atingir seus extremos.” (Vianna, 2003, p. 269).

Ou seja: apesar de não utilizar as mesmas palavras, acredito que Vianna e eu observamos aspectos semelhantes do sujeito contemporâneo. Enquanto falo de experiência de multiplicidade, Vianna fala da “coexistência”, no sujeito atual, de “segmentos de personalidades divergentes ou discrepantes” (Vianna, 2003, p. 270). Tanto Vianna quanto eu acreditamos que a experiência da multiplicidade ou as “mutações” da personalidade” aparecem no mundo *offline*. Mas, certamente, de forma mais discreta do que na Internet. Mesmo Vianna

acrescentando o “apenas” na frase em que diz que a Rede deixa mais claras algumas tendências, ao final do trecho citado admite que essas tendências podem atingir seus extremos na Internet.

Nesse sentido, a Internet pode ser comparada a uma espécie de *playground* em que os sujeitos podem experimentar uma multiplicidade. Talvez essa multiplicidade possa ser expressa na Rede na medida em que esta serve como o espaço neutro para o sujeito, ou seja, na medida em que a Internet funciona como um espaço potencial, um espaço para o brincar. Voltarei ao tema adiante.

Tanto experiência do brincar criativo como a experiência da multiplicidade são, a meu ver, razões mais do que suficientes para os usuários passarem horas a fio na Rede. O brincar, como dizia Winnicott, “essencialmente satisfaz”. A experiência do brincar criativo traz para o sujeito a sensação de que algo extremamente novo é criado por ele, semelhante a uma sensação de onipotência. Se alguns ambientes da Rede podem servir de espaço potencial, não me admira que os sujeitos que têm essa experiência fiquem ávidos por repeti-la.

Como afirmei acima, no entanto, a Internet permite diversos tipos de experiência, a depender do uso que se faz dela. A experiência da multiplicidade e do brincar seriam difíceis de acontecer na Rede se ela se resumisse a *sites* de compra, por exemplo. Ou seja, a experiência da multiplicidade e o brincar acontecem em ambientes específicos da Internet: os programas e *sites* interativos. No caso de minha pesquisa, esses programas foram os *chats*, o começo de tudo. Vejamos então o que ocorre nos *chats*.

5.1. Tudo começa nos *chats*

A expressão “realidade virtual” foi inventada, na década de 1980, por Jaron Lanier para designar os ambientes de simulação construídos a partir de tecnologias digitais. Para ser mais clara, o termo realidade virtual foi pensado para aqueles ambientes em que, através de aparatos como luva e capacete, o indivíduo sente-se dentro de um ambiente digital. Um exemplo deste tipo de ambiente são simuladores de vôo em que a pessoa sente-se, de fato, em uma aeronave.

Tempos depois da expressão realidade virtual ter sido inventada para denominar ambientes como simuladores de vôo, ela passou a designar também a Internet.

Acredito que essa derivação de significado não ocorreu por acaso. Nossa realidade, que após o advento da Internet ganhou o pleonástico adjetivo “real”, é extremamente complexa e heterogênea. É razoável pensar que a realidade gerada pela Internet passou a ser chamada de “realidade virtual” de forma a contrastá-la com a “realidade real”. Assim, em outra comparação, podemos dizer que a Internet também é complexa e heterogênea. Através da Internet é possível estudar, pesquisar, comprar, jogar, informar-se, ouvir música, divulgar fotos e vídeos, etc. Pode-se também entrar em contato com outras pessoas, em tempo real (como é o caso das salas de bate-papo, do antigo IRC e do atual MSM) ou não (como é o caso dos *emails*, listas de discussão e *blogs*⁴¹).

Neste trabalho, o tempo todo em que me referi à Internet, explicitamente ou não, estava falando dos *sites* ou programas que permitem interação em tempo real. Lembremos que um dos critérios de recrutamento de meus sujeitos era que eles utilizassem algum programa ou freqüentassem algum *site* que permitisse esse tipo de interação. Isso não foi por acaso. Meus entrevistados dedicavam a maior parte do tempo que passavam na Internet ao uso de programas interativos. Certamente eu jamais teria achado que sete horas sentada ao computador eram insuficientes se não estivesse interagindo com outras pessoas. Para os autores que se preocupam com o “vício” na Internet (como Young, 1998 e Greenfield, 1999), os relacionamentos virtuais encabeçam a lista de comportamentos “aditivos” na Rede. Ou seja, é nos programas interativos que as pessoas se fascina (ou se “vicia”) pela Internet. Chegada a essa conclusão, é preciso agora saber o que acontece nesses programas / *sites*. Começarei a tentar responder essa pergunta através da possibilidade da construção de personagens que os programas e *sites* interativos inauguram. Para que fique evidenciada a novidade que a Internet traz nesse sentido (já que a criação / incorporação de personagens não é algo novo), remeter-me-ei a um conto de Oscar Wilde. Minha idéia é a de comparar o contexto de Wilde, a saber, o final do século XIX, e o contexto da Internet no que diz respeito às possibilidades de incorporação de personagens.

⁴¹ *Blog* é uma página na Internet em que há um espaço para o dono desta página escrever e um espaço para os visitantes comentarem. O que o dono do *blog* escreve é variado. Há *blogs* que assemelham os diários pessoais, há *blogs* sobre assuntos do cotidiano, como política, cinema, viagens, há também *blogs* literários, etc. Prange (2003) e Luccio (2005) têm interessantes pesquisas sobre o vasto universo dos *blogs*.

5.1.1. “Somos todos um *nick*”: anonimato e identidade nos *chats*

Até o fim do século XIX, um indivíduo que quisesse se passar por outra pessoa não teria muitas dificuldades. Era um mundo ainda sem números de identidade, fotos, impressão digital ou qualquer forma oficial de identificação. Os poucos registros oficiais que existiam consistiam de nome, data e local de nascimento, dados que não eram difíceis de serem obtidos. Como diz Corbin (1991):

“Ainda por volta de 1880, o indivíduo astucioso pode mudar de pele ao seu bel-prazer; para providenciar um novo estado civil, basta-lhe conhecer a data e o local do nascimento do camarada cuja identidade ele decidiu usurpar; o confronto, bastante improvável, com uma testemunha, na pior das hipóteses levará apenas a abortar o subterfúgio; mesmo o reconhecimento, baseado apenas na memória visual, poderá ser facilmente contestado. (Corbin, 1991, p. 430)

Essa facilidade de alguém se passar por outra pessoa foi bastante abordada na literatura da época. Corbin cita os exemplos de Edmond Dantes, personagem de **O Conde de Montecristo**, de Alexandre Dumas e Jean Valjean, personagem de **Os Miseráveis**, de Victor Hugo. Nas duas obras de ficção, os seus protagonistas, após passarem tempos na prisão, saem de lá e assumem identidades diferentes que lhes permitem mudar seus destinos.

Oscar Wilde (1990) faz algo análogo. Na peça **The Importance of Being Earnest**, de 1895, com o humor que lhe é característico, Wilde conta a história de Jack e seu duplo Earnest. Vale a pena descrever rapidamente a peça.

Jack é um indivíduo que passa parte de sua vida em sua casa no campo e parte em sua casa da cidade. Ele tem o cuidado de não divulgar seu endereço ou levar seus amigos da cidade para sua casa no campo e vice-versa. Essa preocupação faz sentido, já que, na cidade, Jack se apresenta como Earnest e, no campo, ele se apresenta como Jack. No campo, Jack é tutor de Cecily, a jovem neta de seu pai adotivo, já falecido. Segundo seu raciocínio, um tutor deve adotar um severo tom moral, o que Jack considera raramente bom para a saúde ou para a felicidade de alguém. Assim, para poder se despir da severidade de ser tutor de Cecily, ele inventa um irmão, Earnest, que mora na cidade e que desfruta os prazeres da vida. Sempre que quer ir à cidade, Jack inventa que precisa visitar seu suposto irmão mais novo, que sempre estaria metido em confusões.

Jack vive muito bem sua vida dupla até que, por um descuido, vê-se forçado a contar a seu amigo Algernon a verdade. Jack é apaixonado por

Gwendolen, prima de Algernon e revela a este seu segredo para provar que seus sentimentos pela jovem são verdadeiros. Após ouvir a confissão de Jack, Algernon fica curioso a respeito da vida que o amigo leva no campo e decide segui-lo até lá. Quando chega à casa de campo, Algernon se apresenta para Cecily como Earnest. O problema é que Cecily, de tanto ouvir Jack contar as supostas histórias de Earnest, apaixonou-se por ele à distância. Como, obviamente, nunca o tinha visto, ao ver Algernon, de fato acredita que ele é seu amado Earnest. Assim, Wilde envolve-nos mais uma vez em uma de suas comédias de erros, já que, neste caso, há duas jovens – Gwendolen e Cecily – apaixonadas por dois Earnests – Jack e Algernon – que, na verdade, não existem. No final, como também é típico nessas peças de Wilde, tudo se acerta e os casais apaixonados ficam juntos.

Passemos agora ao que nos interessa. Na peça descrita acima, Wilde retrata uma situação que talvez fosse rara, mas, certamente era passível de ocorrer na sociedade em que vivia. Isso porque, em primeiro lugar, como ressalta Corbin, os recursos oficiais de identificação das pessoas eram precários. Soma-se a isso o fato de que o acesso da cidade para o campo não era tão rápido, já que os automóveis ainda eram escassos e pouco velozes e o trem chegava até a cidade mais próxima, o que não necessariamente significava estar perto da residência de campo. Assim, como Jack fez ficticiamente, outros poderiam manter duas vidas distintas e indevassáveis, sem que uma penetrasse na outra.

Se o contexto de Wilde, Hugo e Dumas permitiu-lhes imaginar situações de troca de identidade factíveis no cotidiano em que viviam, hoje não imaginariamos alguém agindo como Jack. Isso porque, apesar de o final do século XIX também ter sido de grandes transformações, o mundo naquela época era bem diferente.

Se formos analisar a vida dupla de Jack, notamos que ela era condizente com a época moderna que surgia naquele momento. Para Jack ser um na cidade e outro no campo, era necessária uma série de coisas estáveis em sua vida. Uma delas eram dois contextos, um no campo e outro na cidade. Esses contextos possuíam características que permitiam a Jack ter algumas certezas e, portanto, alguma previsibilidade. O mundo em que Jack vivia permitia-lhe, por exemplo, saber que o cotidiano no campo era tão separado do cotidiano na cidade que dificilmente um contexto penetraria no outro. Se as pessoas transitassem facilmente e constantemente de um lugar para outro, como é comum nos dias de hoje, seria impossível manter a farsa.

Além dos contextos, Jack provavelmente tinha um planejamento e um controle de sua vida muito maiores do que é possível se ter nos dias de hoje. Jack poderia planejar suas temporadas no campo e na cidade provavelmente sem muita dificuldade. Apesar de não sabermos no quê Jack trabalhava, era certo que ele não seria mandado para a cidade vizinha sem aviso prévio, o que acontece muitas vezes com trabalhadores de nosso tempo.

Além disso, Jack também teve que construir todo um referencial para Earnest. Como vimos acima, pela precariedade dos meios de identificação da época, era possível um indivíduo passar-se por outro ou forjar uma identidade com relativa facilidade. Uma vez passando-se por outro, todavia, também era requerido que a farsa fosse mantida o tempo todo naquele contexto. Earnest precisava ter uma casa, amigos, lugares em que ia com frequência, enfim, precisava criar raízes naquele lugar. Para que Earnest pudesse ter alguma credibilidade, era necessário criar um aparato de referenciais estáveis. Dessa forma, Jack poderia até ser Earnest na cidade e Jack no campo, mas jamais poderia ser Jack e Earnest ao mesmo tempo e no mesmo contexto. Uma vez criado o personagem, portanto, Jack precisa de fato encarná-lo, já que não é só o personagem que se cria, mas toda a vida em torno dele. Apesar, portanto, de Earnest ser um personagem, para que ele servisse aos propósitos de Jack, era preciso conferir a ele uma identidade, o que significa que ele não poderia ser anônimo. Essa é uma grande diferença, que explorarei mais tarde, entre as possibilidades de criação de um personagem para si na época de Wilde e nos dias de hoje. Saindo do século XIX, voltemos agora para o século XXI.

Como vimos nos capítulos anteriores, principalmente através de minha pesquisa, a Internet inaugurou uma nova forma de estabelecer contatos interpessoais. Através de *sites* ou programas de bate-papo, os entrevistados interagem com outras pessoas, fazendo amigos e, até mesmo, estabelecendo relações amorosas, que podem ou não permanecer virtuais. Esses contatos iniciados pela Internet têm uma peculiaridade: eles começam sem que a pessoa que está do outro lado da tela tenha referência alguma do seu interlocutor. O amigo virtual é identificado apenas por seu *nick*, que nada mais é do que um apelido inventado.

Vianna (2003), que, como relatei acima, analisa os depoimentos a ele fornecidos por um casal que se conheceu na Rede, dá uma boa descrição dos *nicks*. Ele diz que:

“Antes de entrar em qualquer *chat*, cada usuário precisa escolher um apelido [*nick*] pelo qual vai ser conhecido naquele ‘mundo’. Nada impede que o apelido seja

igual ao nome real. Mas a maioria prefere codinomes retirados de universos culturais das mais diversas procedências.” (Vianna, 2003, p. 251)

Se lembrarmos um pouco da pesquisa apresentada no capítulo 2, veremos claramente o que Vianna diz sobre os *nicks*, isto é, que estes podem ser qualquer coisa, inclusive o próprio nome *offline* do sujeito. O *nick* Quinhodantas, por exemplo, era uma junção do apelido e do sobrenome reais de meu entrevistado, que se chamava Marcos Dantas – lembro novamente que alterei todos os nomes e *nicks* para que meus entrevistados não pudessem ser identificados *online* ou *offline*. Bruno, Marcosandré, H.matos e Guiga também utilizavam, *online*, seus nomes ou apelidos reais. Havia também *nicks* que remetiam a nomes reais, mas que não eram os nomes dos entrevistados, como aconteceu com Margot (que se chama Dulce). Havia também *nicks* que não permitiam sequer sabermos se se tratava supostamente de um homem ou de uma mulher, como é o caso de Gut e Dé. Havia ainda os claramente inspirados em personagens, como era o caso de Morpheus e Sr. Mistério.

O interessante é que, para se criar um *nick*, nenhum dado adicional é requerido do sujeito. Ainda que haja atualmente programas que requerem um nome completo, por exemplo, a não ser que se trate de um programa ou *site* pago, a veracidade desses dados não importa, já que não há nenhum tipo de checagem a esse respeito. Os usuários, portanto, quando entram, já sabem o que esperar: um nome fantasia. A própria denominação de *nick*, ou apelido, sugere ao usuário que ele está entrando em um mundo diferente do mundo *offline*, no qual são requeridos nomes completos, CPFs, endereços, enfim, uma série de comprovações e formalidades. O *nick*, ao dispensar qualquer tipo de formalidade, dá a justa medida do lúdico. Como uma espécie de ponto de passagem, a partir do momento em que se escolhe um *nick*, adentra-se um universo em que a brincadeira está implícita.

Essa noção do *nick* como uma passagem para um mundo lúdico pareceu estar bem clara para muitos de meus entrevistados. Muitos deles, se não utilizavam vários *nicks*, já o tinham feito em algum momento na Rede. A grande maioria, no entanto, usava pelo menos dois *nicks*. O interessante é que um desses *nicks* geralmente remetia a algum apelido de infância. Quando entrevistei H.matos, por exemplo, ele me disse que utilizava este *nick* para fins de trabalho, mas que, desde que tinha entrado na Rede, seu outro *nick* era Bogus, seu apelido de infância.

Se os *nicks* parecem ser a porta de entrada para um mundo lúdico, não podemos perder de vista que essa brincadeira pode ser séria, no sentido de que

ela pode promover mudanças subjetivas. Apesar de não conhecer a fundo a história, acho curiosos casos como o de Black Storm, entrevistado de Vianna. Vianna conta que “o apelido [*nick*] Black Storm se tornou tão forte que passou a contaminar o mundo *offline* (...). Tanto que hoje até sua mãe, como pude observar, prefere chamá-lo de Storm.” (Vianna, 2003, p 252).

Além do instigante fato de sua própria mãe chamá-lo por seu *nick* (o que nos dá a dimensão do quanto sua vida *online* estava presente na sua vida como um todo), a namorada de Storm, que o conheceu pela Internet, acreditava que ele era “muito mais ele” quando estava *online* do que quando estava *offline*.

Esse caso relatado por Vianna me parece interessante porque mostra como a possibilidade de construir personagens na Internet pode permitir ao sujeito se manifestar de forma diferente do que na vida *online* e, a partir daí, talvez transformar aspectos de sua vida.

Voltando a Storm, Vianna diz que este é “seu principal nome *online*”. Com isso dá a entender que Storm utiliza outros *nicks*, cria outros personagens, como muitos fazem na Rede. Como ressaltai acima, o mesmo acontece com a maioria dos meus entrevistados, que me contaram ter muitos *nicks online*. No caso de Sr. Mistério, por exemplo, ele inclusive diz que a Rede é “como um laboratório de comportamentos”, termo muito parecido com o “laboratório social” do qual Vianna falava no trecho que destaquei mais acima. Como vimos, Sr. Mistério incorpora vários personagens na Internet e, através desse jogo, diz que aprende com os personagens. Ele se comporta de forma diferente *online* e acaba incorporando esses comportamentos no mundo *offline*. Ele diz que seu “eu virtual” tende a se igualar ao seu “eu real”. A brincadeira de Sr. Mistério, portanto, dá a ele a noção – que nem sempre é assim tão clara – de que esse brincar na Internet altera algo íntimo seu.

A possibilidade de construir vários personagens, como vimos no capítulo 3, pode ter relação com a experiência de multiplicidade que alguns sujeitos têm na Rede. A incorporação de vários personagens na Internet parece, dessa forma, possibilitar uma experiência de multiplicidade que pode ser mais difícil de ocorrer *offline*. Ter vários *nicks* na Rede não é, entretanto, necessariamente a única experiência que um *chat* permite. Como vimos, alguns de meus entrevistados tinham somente um *nick* e utilizavam-no de forma bastante estável na Rede: toda vez que entravam em uma sala de bate-papo, entravam com este *nick*, através do qual eram reconhecidos pelos amigos. Se já destacamos então a multiplicidade de personagens que os *nicks* permitem que o sujeito encarne, é

hora de ressaltarmos outros dois aspectos: o do anonimato inicial e o da construção de uma identidade virtual. Começemos pelo anonimato inicial.

Quando um usuário escolhe um *nick* e entra em um ambiente como um *chat*, geralmente o único recurso disponível é o teclado, ou seja, tudo é texto. Em minha pesquisa, embora em alguns *chats* fosse permitido o uso de imagens, os entrevistados preferiam não utilizar esse recurso, mantendo a conversação exclusivamente via texto.

A preferência dos meus entrevistados (e de inúmeros outros usuários) pelo texto e não por imagens acontece por um motivo simples. Conhecendo pessoas pela Internet, meus entrevistados não mostravam corpos, rostos ou vozes. Como alguns disseram nas entrevistas, o anonimato fazia com que pudessem ser mais soltos, sem se sentirem julgados o tempo todo. Dessa forma, o anonimato permitia que esses sujeitos tivessem atitudes que na vida fora da Internet não se sentiam à vontade para ter. A esse respeito, Gut, uma entrevistada, me escreveu a seguinte frase: “Quando você [você] vê alguém, imediatamente vc julga sua aparência, seu modo de vestir, de falar... e imediatamente vc coloca essa pessoa de lado ou não. Na internet, todos somos um *nick*.” A frase de Gut dá a exata noção dessa falta de referências que o *nick* traz. Não são rostos, não são corpos, não são vozes, são simplesmente *nicks*.

Em nosso mundo em transformação, o anonimato na Internet dá aos sujeitos uma liberdade enorme e, além disso, lhes oferece a segurança de que dificilmente serão “desmascarados”, a não ser que assim o desejem (e geralmente acabam desejando). É claro que essa possibilidade do anonimato também gera insegurança. Dentre meus entrevistados, alguns – a minoria – de fato disseram não acreditar nas relações travadas pela Internet justamente pela facilidade de se inventar o que quiser, ou seja, porque lá todos são anônimos. A maioria de meus entrevistados, todavia, encarava com tranquilidade o anonimato, já que, como vimos, este possibilitava-lhes sentirem-se livres dos julgamentos alheios. De posse dessa liberdade, e com a garantia de que não teriam suas vidas devassadas, alguns deles puderam utilizar *nicks* de uma forma mais estável, construindo assim uma identidade virtual. Vejamos.

Voltando à comparação com a peça de Wilde, diferentemente de Earnest, os personagens criados na Rede e representados pelo *nick* são, inicialmente, completamente anônimos, já que não há como obter nenhuma informação além daquela que o usuário fornece. Um *nick* e a palavra do usuário são tudo o que se tem em um *chat*. Isso significa que, tecnologicamente, é possível que os usuários de *chat* utilizem vários *nicks* ao mesmo tempo – algo impensável no

contexto de Jack. Como já mencionei, a maioria de meus entrevistados de fato utilizavam ou já tinham utilizado vários *nicks* ao longo do tempo nos *sites* e programas interativos. Apesar disso, eles surpreendentemente tinham uma coisa em comum com Jack: eles também de certa forma criavam seu Earnest.

O que quero dizer com isso é que, apesar de ser tecnologicamente possível ter uma profusão de *nicks* na Internet, o fato é que meus entrevistados sempre escolhiam um *nick* para ser o principal, construindo assim uma identidade virtual. Isso porque, muitas vezes, esse *nick* era visto pelo sujeito como sendo uma extensão de si, como “ele mesmo”. H.matos, por exemplo, me contou que, na verdade, ele deveria estar usando o *nick* Bogus, que remete ao seu apelido de infância, pois era com Bogus que eu supostamente estava falando. Ele dizia que sua “identidade verdadeira” era Bogus e que H.matos (que remetia ao seu nome, Heitor Matos) era “uma ‘máscara’ usada para entrevistar pessoas importantes (principalmente) pessoalmente”.

O *nick* Bogus, assim como outros *nicks* principais de meus entrevistados, possuía uma estabilidade parecida com a que Jack conferia a Earnest. Nestes casos, assim como acontecia com Earnest, através dos *nicks* meus entrevistados construíram uma série de referenciais (alguns virtuais, mas ainda assim referenciais). Esses referenciais virtuais consistiam em entrar sempre nos mesmos *chats*, mais ou menos nos mesmos horários e encontrar as mesmas pessoas. Além disso, eles mantinham uma estabilidade no que diz respeito aos dados pessoais que revelavam, ao discurso, às características que mostravam através do *nick* e ao também modo de se portarem e se relacionarem quando utilizavam aquele *nick*. Não é por acaso que, como disse no depoimento que abre esse capítulo, as pessoas quando voltam aos *chats* com o mesmo *nick* após ter passado muito tempo por lá, são recebidas como velhos amigos.

Nota-se, todavia que, na medida em que esses referenciais passavam a existir, a possibilidade de manter-se anônimo ia acabando. E era exatamente isso que meus entrevistados queriam. Como me disse Gut, “se eu fosse anônima sempre, ninguém ia me reconhecer quando conversava!”. Do anonimato inicial, portanto, os entrevistados passavam a construir uma identidade virtual. Essa passagem do *nick* anônimo para um *nick* com identidade aparece claramente nos relatos de alguns de meus entrevistados.

Margot, por exemplo, dizia que a Rede dava a ela a chance de ser mais divertida e criativa. Fora da Rede, sua profissão exigia-lhe uma postura de seriedade. Já na Internet, por ninguém saber seu nome ou conhecer seu rosto – a não ser que ela própria revelasse –, podia ser mais solta e descompromissada.

Foi sendo mais solta e descompromissada que ela de fato incorporou Margot, que tinha tantos amigos virtuais que causava ciúmes nas amigas (do mundo *offline*) que não freqüentavam os *chats*.

Já Quinhodantas dizia que o anonimato da Rede fazia com que ele não se sentisse olhado e o olhar das pessoas tolhia-lhe bastante. Sobre a proteção da tela, ele se permitia “ser mais ele mesmo”. Assim, ele se tornou Quinhodantas, uma identidade virtual que o deixava tão à vontade que ele chegou a fazer o caminho geralmente inverso da maior parte dos usuários de *chat*: ele convidou, na vida real, uma moça para conversarem pela Internet. O final da história resultou em namoro, *on* e *offline*.

Guiga também está entre aqueles cujo *nick* deixou de ser anônimo na Rede e passou a ter uma identidade virtual. Como ele era filho de militar e mudava de um local para outro com freqüência, passou a fazer amigos pela Internet. O mundo virtual dos *chats* passou a ser, para ele, um importante referencial, já que, por se mudar muito de cidade, era o único “ponto de encontro” possível com seus amigos.

A identidade virtual que muitos de meus entrevistados passaram a ter na Internet, como vimos ao longo deste trabalho, tem diferenças em relação a algo que poderíamos chamar de sua identidade *offline*. Isso porque, como vimos, na Rede muitos se sentiam e agiam de forma um pouco – ou muito – diferente do que costumavam fazer quando estavam *offline*. Essa identidade virtual, no entanto, parece ter possibilitado para alguns entrevistados experiências muito enriquecedoras do ponto de vista subjetivo.

Alguns de meus entrevistados, através da utilização de vários *nicks*, puderam ter uma experiência de multiplicidade que dificilmente teriam em outro contexto. Da mesma forma, os *nicks*, ao permitirem um acesso inicialmente anônimo ao mundo virtual, fez com eles se sentissem mais livres das pressões sociais e, assim, pudessem descobrir características suas que não apareciam no mundo *offline*.

Após um período de anonimato, os entrevistados tendiam a escolher um *nick* que usavam de forma mais estável, independente de manterem outros *nicks*. A partir daí foi possível para alguns a constituição de uma identidade virtual, contando com referenciais importantes como amigos, mesmo que esses amigos só fossem encontrados *online*. Assim, através de algo que poderia ser jocosamente chamado de “brincadeira de criança”, eles de fato podem ter tido a experiência de um brincar criativo. Ou seja, a partir dos *nicks*, alguns sujeitos puderam encontrar na Internet um ambiente neutro, em que tiveram experiências

transformadoras do ponto de vista subjetivo. Isso porque, como vimos também ao longo deste trabalho, as experiências que meus entrevistados tinham na Rede eram únicas. Neste sentido, a identidade virtual que eles criavam não era equivalente ao modo como eles viviam e se apresentavam fora da Rede. Assim como Jack de Wilde, meus entrevistados construíram seus Earnests e, talvez, experimentaram uma forma mais leve de viver. Enfim, eles puderam brincar de ser.

6. Considerações finais

Esta tese teve como ponto de partida uma pesquisa levada a cabo em 2000, na qual foram realizadas entrevistas com 16 usuários de programas interativos da Internet. Meu objetivo principal naquele estudo era o de investigar indícios de transformações subjetivas geradas a partir do contato com a Rede. Do ponto de vista teórico, apoiei-me principalmente nos trabalhos de Jameson (1997, 1995, 1993) e Turkle (1997) sobre o sujeito contemporâneo. Ambos postulavam o fim do sujeito moderno, que, para eles, era o sujeito egóico, o sujeito com um eu centralizador. Jameson sugeria que, no lugar desse sujeito, estava surgindo um sujeito fragmentado, estabelecendo uma comparação – segundo ele não patológica – entre essa nova estrutura subjetiva e a esquizofrenia conforme a descrição de Lacan. Turkle, que realizou uma vasta pesquisa com usuários de jogos interativos na Internet, não acreditava na fragmentação subjetiva, mas na multiplicidade do eu. Assim como Jameson, Turkle usou como fundamentação um modelo patológico para descrever o que considerou serem múltiplos eus – no seu caso, o transtorno de múltipla personalidade. Apesar dos meus resultados serem muito semelhantes aos de Turkle e, assim como ela e Jameson, eu ter apostado que a subjetividade contemporânea estava sofrendo muitas transformações, havia um ponto fundamental de discordância entre o meu trabalho e o desses autores. Nunca achei que deveria partir de uma estrutura intrinsecamente patológica para tratar de algo que, segundo eles, não era patológico.

Dessa forma, no capítulo 3, “A experiência da multiplicidade”, destaquei a sensação de multiplicidade que meus entrevistados pareciam experimentar na Rede como sendo um indício de transformação subjetiva. A partir daí, dediquei-me a rever criticamente a posição de Turkle e de outros autores, como, por exemplo, Stone (1995), de que essa multiplicidade tinha relação com o transtorno de múltipla personalidade. Para tanto, sustentei minha posição a partir de Hacking (2000) e seu estudo sobre as múltiplas personalidades.

Tentando seguir um caminho que apontava para uma descrição mais positiva da subjetividade contemporânea, no capítulo 4 (“O brincar e a realidade’ (virtual)), inspirei-me em alguns conceitos de Winnicott (1975, 1999). Tendo

esses conceitos como base, tentei mostrar como a Internet, que assim como o sujeito atual é alvo de vários discursos negativos, poderia ser vista como um espaço potencial. Com isso, quis mostrar que, pelo menos para alguns usuários, a Internet poderia constituir um espaço neutro, no qual eles não estariam nem sob o jugo de seu mundo interno, nem sob as pressões da realidade externa. Dessa forma, a Internet poderia ser por eles utilizada como um lugar para o brincar criativo, tão fundamental para a vida e a saúde.

No capítulo que se seguiu (“Somos todos um *nick*: anonimato e identidade nos *chats*”), tentei mostrar o quê, nos programas interativos da Internet, fazia com que os usuários ficassem conectados horas a fio. Responder a essa pergunta me pareceu importante porque era justamente através desses programas que se tornava possível para inúmeros usuários – e certamente para alguns dos meus sujeitos – ter a experiência de multiplicidade e do brincar criativo. A resposta que encontrei foi a de que, nos *chats*, através dos *nicks*, os usuários podiam ser anônimos e isso significava que eles podiam se sentir mais soltos porque estavam livres do julgamento alheio. Com a segurança vinda do anonimato, meus entrevistados, por exemplo, podiam ter uma experiência de multiplicidade. Podiam também brincar e ter comportamentos diferentes do que teriam *offline*. Quase sempre, todavia, após iniciar contatos pela Rede sob a proteção do anonimato, meus sujeitos, ao menos na Internet, deixavam de ser anônimos, pois criavam toda uma rede de referenciais (freqüentavam os mesmos *chats*, encontravam as mesmas pessoas, mantinham um discurso sobre si coerente, etc). De anônimos, então, passavam a ter uma identidade virtual relativamente estável, que era particularmente interessante no sentido de que sempre guardava diferenças em relação à identidade *offline*.

Como vimos, todas as reflexões deste trabalho partiram da pesquisa realizada na época de meu mestrado. É tempo de pensar, contudo, que muito mudou na Internet de 2000 para cá. Atualmente, o *IRC*, principal programa interativo que meus entrevistados utilizavam, não passa de uma antiga página na história da Rede. O mesmo acontece com o *ICQ*, programa que utilizei para realizar as entrevistas. Dos recursos utilizados para interação em tempo real, de 2000 para 2006, talvez o único sobrevivente sejam os *chats*. Estes, todavia, parecem hoje ser mais utilizados para suporte técnico *online* do que para fazer amigos.

Todos conhecemos a rápida obsolescência dos programas e ambientes da Rede. Todos, contudo, também sabemos que muitos dos programas e ambientes que se tornaram obsoletos deram lugar a outros que desempenham

funções semelhantes. O *MSN*, por exemplo, funciona de modo análogo ao antigo *ICQ*, ou seja, é um programa para se conversar, em tempo real, com conhecidos (virtuais ou do mundo *offline*). Também continuam existindo lugares em que os usuários criam personagens para si, mas estes são muito mais sofisticados, não são somente texto como os *chats*. Geralmente são verdadeiros mundos virtuais, onde há casas, clubes, ruas, supermercados, bares, revistas, enfim, praticamente tudo que existe no mundo *offline*. Um desses *sites* é o *Second Life* (www.secondlife.com), que contava com mais de 2 milhões de usuários em dezembro de 2006. No *Second Life*, os personagens são chamados de avatares e o usuário não somente escolhe um nome, mas também as características físicas do avatar, como sexo, cor de pele, roupas, etc. Essas características podem ser alteradas pelo usuário quando ele quiser. Assim como acontece com os *nicks* nas salas de *chat*, o usuário pode criar vários avatares e não é requisitado mais do que um endereço de *email*. Apesar de ser um *site* gratuito, nele são realizadas muitas transações comerciais, já que para entrar em uma boate, comprar uma casa, etc, é preciso pagar. Recentemente foi constatado que o *Second Life* é o primeiro *site* deste tipo a render dinheiro real para seus usuários. Explica-se: uma mulher fundou uma empresa, real, em que inclusive emprega algumas pessoas e se sustenta construindo casas virtuais para os habitantes do *Second Life*. É o mundo virtual mesclando-se com o real...

Além dessa atualização dos programas e *sites* que os usuários da Internet hoje têm acesso, outra atualização também se faz necessária: a da pesquisa que serviu de base para as reflexões apresentadas. É tempo de pensar a relação que ela tem com o que acontece no mundo *offline*. Isso porque, evidentemente, meu objetivo com essas reflexões é que elas possam, de alguma forma, servir para o mundo *offline* e não que fiquem restritas à virtualidade.

No que diz respeito à subjetividade contemporânea, além das publicações do núcleo de pesquisa de Nicolaci-da-Costa, há vários outros artigos sendo publicados no Brasil que tratam da relação entre o sujeito atual e a Internet (ver, por exemplo, Civiletti e Pereira, 2002; Lanzari, 2000; Pitliuk, 2001, Almeida e Eugênio, 2006; Hamann e Souza, 2006, etc.). Muitos desses artigos baseiam-se no uso que os sujeitos fazem de algum programa específico ou *site* da Internet. Esses autores, assim como eu, não devem acreditar que a obsolescência dos programas e *sites* utilizados pelos sujeitos interfira em suas pesquisas e reflexões. Isso porque, em primeiro lugar, como vimos acima, os novos programas e *sites* sempre guardam semelhanças com os antigos. Além disso, no que diz respeito às reflexões acerca da subjetividade a partir do uso de

determinados *sites* ou programas, acredito ser irrelevante se esses programas ou *sites* ainda estão em uso ou não. Isso porque, como afirmei ao longo deste trabalho, a Internet pode ser vista como um símbolo de nosso mundo e ela intensifica alguns comportamentos que já existem *offline*. No que diz respeito às transformações subjetivas, se elas não aparecem com tanta força *offline*, é certo que já deixam seus sinais.

Podemos ver estes sinais em vários aspectos da vida dos sujeitos atuais. O mercado de trabalho, por exemplo, parece-me um campo em que podemos encontrar alguns sinais das mudanças subjetivas que vêm acontecendo. Há algum tempo ouço de amigos e conhecidos muitos relatos sobre as exigências do campo de trabalho atual, especialmente nas áreas empresariais. Certa vez me contaram, em tom anedótico, que os contratos de trabalho de uma determinada empresa eram tão curtos (duravam cerca de seis meses) que, toda vez que alguém tinha seu contrato renovado comemorava poder comprar uma televisão à prazo. Outra vez soube que uma conhecida ia mudar de setor na empresa. Ela trabalhava na parte administrativa e havia sido transferida para a chefia do setor de Relações Humanas. O detalhe é que ela nunca havia trabalhado com Relações Humanas na vida! Finalmente, houve o caso de um rapaz que se demitiu da empresa onde trabalhava porque a esposa tinha sido transferida de cidade. Ele conseguiu se empregar na cidade em questão, mas, logo no primeiro dia de trabalho, recebeu passagens aéreas e instruções para passar um ano fora do país. Tudo, naturalmente, sem ter sido consultado de antemão.

Quando, por exemplo, um administrador que nunca trabalhou com Relações Humanas é promovido a chefe de uma seção dessas, ou quando um geólogo é chamado a continuar na empresa, desde que exerça funções administrativas, o que está sendo exigido dessas pessoas? Minimamente pode-se imaginar que boa parte da formação profissional que tiveram é posta em jogo. Há que se ter uma flexibilidade muito grande em relação a tudo que foi aprendido, assim como desprendimento suficiente para deixar a antiga função e abraçar outra nova, desconhecida. Não é à toa que quem se graduou na faculdade no final dos anos 1990 e início dos 2000 não tem grandes dificuldades em adaptar-se ao novo modo de trabalho empresarial. O mesmo não acontece com aqueles que passaram da faixa dos 40 anos, que, como mostrou Sennett (1999), sentem-se muitas vezes à deriva no instável mercado de trabalho de nossos dias.

No cinema, que é um grande espelho social, também vemos registrados esses sinais de transformações subjetivas. O filme *Closer*, de Mike Nichols (2004), é um bom exemplo. Este filme começa mostrando uma multidão que caminha rapidamente em uma cidade grande. Nessa multidão, a câmera destaca Alice (Natalie Portman) e Dan (Jude Law), que trocam olhares. Após esse início, comum a tantos outros filmes, o inusitado acontece: Alice, que estava entretida no olhar de Dan, é atropelada. Os dois iniciam um romance.

Não é só na multidão e por seu inusitado atropelamento, contudo, que Alice chama a atenção. Alice se destaca no pequeno quadrilátero de protagonistas do filme, completado por Anna (Julia Roberts) e Larry (Clive Owen). Enquanto Dan, Anna e Larry têm uma história bem definida, Alice parece um mistério. Não tem profissão fixa, não se sabe quase nada sobre seu passado, veste-se com roupas incomuns e, a cada passagem de tempo do filme, aparece com um corte e com uma cor de cabelos diferentes.

No filme, os quatro protagonistas envolvem-se amorosamente, entre as idas e vindas dos casais originais (Alice e Dan; Larry e Anna). No final, Anna e Larry permanecem juntos e Alice, sem maiores explicações, diz a Dan que não o ama mais e, novamente, parte rumo ao desconhecido. Dan, então, retorna a um memorial ao qual havia ido com Alice no dia em que se conheceram e descobre o nome dela gravado em uma das placas de homenagem aos mortos. A conclusão a que chega o espectador é que Alice não era seu nome verdadeiro. A última cena do filme mostra Alice novamente se destacando na multidão, novamente com outro corte e cor de cabelos e outro tipo de vestuário.

Alice, a meu ver, é uma grande representante do sujeito atual. Ela tem um ar de camaleão, parece mudar sempre que o momento requer e parece não se fixar em papel algum. A mudança parece ser uma das poucas coisas constantes em sua vida, já que nem mesmo seu nome permanece o mesmo nas suas aventuras e desventuras. Alice parece flexível o suficiente para se adaptar a novos ambientes, mas inconstante demais para se fixar nesses ambientes por muito tempo. Assim, ela muda tudo: o nome, o lugar em que mora, o cabelo, as roupas.

Na literatura especializada, também encontramos sinais de mudança no campo da subjetividade. Notadamente desde meados da década de 1990, as publicações sobre as novas subjetividades ou novas formas de subjetivação ganharam força.

Na sociologia, temos autores como Bauman (2004, 2001, 1998,), Sennett (1999), Mellucci (1996), Wertheim (2001), Almeida e Tracy (2003) e muitos

outros que vêm se dedicando a definir o sujeito atual. Termos como fluidez, nomadismo, instabilidade, falta de fixidez e flexibilidade são comumente utilizados para falar a respeito desse sujeito. Na área “psi”, Nicolaci-da-Costa (2005), Melman (2003), Armony (2005), etc., também utilizam palavras análogas para tratar do mesmo sujeito.

Esses termos, que emergem com frequência no contexto do mercado de trabalho, no cinema e na literatura e em muitos outros contextos do mundo *offline*, estão em perfeita sintonia com a Internet, com o que se passa nela e com aquilo que sabemos que ela vem gerando. A Internet é o grande símbolo do mundo atual e não há como negar que o que se passa lá, ainda que de modo mais intenso ou mais explícito, está pelo menos em vias de acontecer fora dela. O virtual é real e, como tal, é um excelente campo para experiências subjetivas.

Na presente tese, fiz uma pequena pesquisa, em alguns ambientes da Internet e, a partir de seus resultados, tentei mostrar que o sujeito atual é um sujeito em transformação. Tentei, também, ressaltar pelo menos alguns aspectos positivos dessa transformação, lançando um olhar para a Internet que registra o fato de que o virtual é um ambiente que pode propiciar e acolher tais mudanças. Além disso, tive como objetivo principal neste estudo ter uma visão otimista e positiva acerca da subjetividade atual. Minha intenção com isso não foi cair na ingenuidade de pensar que no campo das transformações subjetivas tudo é positivo e bom. Penso, todavia, que, face ao grande número de visões críticas e até mesmo catastróficas sobre o sujeito atual e sobre sua relação com a Internet, é preciso mostrar um lado diferente destas questões. É verdade que as críticas têm funções fundamentais. Elas servem para enxergarmos o mundo com menos ingenuidade e, mais importante, instigam-nos a tentar mudar o mundo para melhor. Se elas caem no ceticismo, no entanto, não há chance de um futuro melhor. O olhar positivo, portanto, vem contrabalancear as visões negativas para que possamos continuar apostando no futuro e na vida.

No que diz respeito ao novo sujeito que aparece neste milênio, muitas perguntas ainda terão que ser feitas. Se ele é fluido, nômade, flexível, instável, múltiplo, ou tantas outras coisas que se diz sobre ele, só o futuro dirá. Até lá, precisamos trabalhar muito, levantar muitas questões e, espero, sem perder de vista a positividade.

7. Referências bibliográficas

ALMEIDA, M.I.M. e EUGÊNIO, F. O espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da Internet no Brasil. In: NICOLACI-DA-COSTA, A.M. (org). **Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação**. São Paulo: Editora PUC-Rio / Edições Loyola, 2006.

ALMEIDA, M.I.M. e TRACY, K.M.K. **Noites Nômades: espaço e subjetividade nas culturas jovens contemporâneas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

ANDERSON, P. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

APA. **Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders IV (DSM IV)**. Referência eletrônica. <http://www.psiqweb.med.br/dsm/dsm.html>, consultado em 14 de julho de 2005.

_____. **Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders III-R (DSM III-R)**. Washington: APA, 1987.

_____. **Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders III (DSM III)**. Washington: APA, 1980.

ARMONY, N. Borderline, identificação e subjetividade pós-moderna. Consultado em <<http://www.saude.inf.br/nahman/borderlineidentificacao.pdf>>, setembro de 2005.

BAUDRILLARD, J. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

BAUMAN, Z. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

_____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. **O Mal-Estar na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BEY, H. The Information War. In: DIXON J.B. e CASSIDY, E.J. **Ciberotics, Technology and post-human pragmatism**. London and New York: Routledge, 1998.

BEZERRA JUNIOR, B. Seremos sujeitos amanhã?. In: **Cadernos de Psicanálise**, Rio de Janeiro, v 13, 1999, p. 103-124.

BIRMAN, J. Soberania, crueldade e servidão: mal-estar, subjetividade e projetos identitários na modernidade. In: PINHEIRO, T. (org). **Psicanálise e formas de subjetivação contemporâneas**. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2003, pp. 11-26.

_____. **Mal-estar na atualidade: a psicanálise e as novas formas de subjetivação**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

_____. Entre o gozo cibernético e a intensidade ainda possível: sobre Denise está chamando, de Hal Salwer. In: ____ **Estilo e modernidade em psicanálise**. São Paulo: Editora 34, 1997, p. 221-233.

CALLIGARIS, C. **Introdução a uma clínica diferencial das psicoses**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CIVILETTI, M e PEREIRA. Pulsões contemporâneas do desejo: paixão e libido nas salas de bate-papo virtual. In: **Psicologia, Ciência e Profissão**. Brasília, nº 1, 2002, p.38-49.

CORBIN, A. Bastidores. In: PERROT, M. et al. **História da vida privada 4: da Revolução Francesa à Primeira Guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

COSTA, J.S.F. **O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2004.

DI LUCCIO, F. As múltiplas faces dos blogs: um estudo sobre as relações entre escritores, leitores e textos. 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

FEATHERSTONE, M. & BURROWS, R. Cultures of technological embodiment: an introduction. In: FEATHERSTONE, M. & BURROWS, R. (ed), **Cyberspace/ cyberbodies/ cyberpunk: cultures of technological embodiment**. London: SAGE Publications, 1995, p. 1-19.

FREUD, S. A etiologia da histeria. In: _____. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1896 – 1969, 3vol.

GIDDENS, A. **Mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

GIDDENS, A. A vida em uma sociedade pós-industrial. In: BECK, U.; GIDDENS, A. & LASH, S. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1995.

GONÇALVES, M. S. Mídia, Tecnologia e Subjetividade. In: **Psicologia Clínica**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2004, v 16.2, p. 49-58.

GOOGLE. Referência eletrônica. <http://www.google.com.br>, consultado em 1º de agosto de 2005.

GREENFIELD, D. **Virtual addiction: help for netheads, cyberfreaks and those who love them**. Oakland: New Harbinger Publications, 1999.

HACKING, I. **Múltipla Personalidade e as Ciências da Memória**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2000.

HAMANN, F. e SOUZA, S.J. Os jovens e o Orkut: considerações sobre a criação de jogos de linguagem e de identidade em rede. In: NICOLACI-DA-COSTA, A.M. (org). **Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação**. São Paulo: Editora PUC-Rio / Edições Loyola, 2006.

HARVEY, D. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

HEIM, M. Preface to the Chinese edition of Virtual Realism. In www.mheim.com/html/articles.htm, 1999.

- _____. **Virtual realism**. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- HOUAISS. **Dicionário da língua portuguesa**. Referência online: <http://houaiss.uol.com.br>. Acessado em maio de 2006.
- JAMESON, F. **Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- _____. **Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.
- _____. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, E. A. (org), **O mal-estar no pós-modernismo: teorias, práticas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- KAPLAN, A. E. (org). **O mal-estar no pós-modernismo: teorias e práticas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- LACAN, J. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- _____. **O Seminário 3: as psicoses**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- LANZARI, A fantasia e o baile de máscaras do final do milênio. **Psicologia, Ciência e Profissão**. Brasília, nº 1, 2000, p.70-87.
- LEBRUN, J-P. Prefácio. In: MELMAN, C., **O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003.
- LEITÃO, C. & NICOLACI-DA-COSTA, A. M. A Psicologia no Novo Contexto Mundial. **Estudos de Psicologia (Natal)**, v.8, n.3, 2004.
- LEITÃO, C. Os impactos subjetivos da Internet: reflexões teóricas e clínicas. 2003. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1999.
- _____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da Informática**. São Paulo: Editora 34, 1998.
- _____. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LOPES, L. C. A Informação: a mônada do século XX. **Ciberlegenda**, nº 1. www.uff.br/mestcii/lclop2.htm, 1998.
- LYOTARD, J. F. **A Condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1998.
- MELMAN, C. **O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003.
- MELUCCI, A. **The playing self: person and meaning in the planetary society**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- MUYLAERT, E. Construções de um futuro: o sujeito e a virtualidade. Departamento de Psicologia. 1998. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O campo da pesquisa qualitativa e o Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS) - (Aceito). **Psicologia: Reflexão e Crítica**, UFRGS, v. Aceito, 2006.
- _____. Primeiros contornos de uma nova configuração psíquica. **Cadernos CEDES - Antropologia e Educação Interfaces do Ensino e da Pesquisa**, Unicamp - Campinas, v. 25, n. 65, p. 71-85, 2005.

_____. A dupla face do contraponto com a modernidade na análise da pós-modernidade. **Contrapontos**, v. 3, n. 2, pp. 197-207, 2003.

_____. Internet: a negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. À qual dar crédito? . **Estudos de Psicologia Natal**, UFRN, v. 7, n. 1, p. 25-36, 2002b.

_____. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, volume 18, n. 2, pp. 193-202, 2002a.

_____. **Na malha da Rede: os impactos íntimos da Internet**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

_____. A Virtualidade em tempo real: a realidade dos relacionamentos virtuais nas novas gerações. Projeto de pesquisa apresentado ao CNPq, fevereiro de 1996.

NISBET, R. A. **The Sociological Tradition**. New York: Basic Books, Inc., 1966.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **CID-10: Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

PANKOW, G. **O homem e sua psicose**. Campinas: Papyrus, 1989.

PINHEIRO, T. & VERZTMAN, J. S. As novas subjetividades, a melancolia e as doenças auto-imunes. In: PINHEIRO, T (org). **Psicanálise e formas de subjetivação contemporâneas**. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2003.

PITLIUK, L. Subjetivações e Informática: uma perspectiva psicanalítica. IN: COMPARATO, M.C.M., MONTEIRO, D.S.F. **A criança na contemporaneidade e a psicanálise: mentes e mídia: diálogos interdisciplinares**, II. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001. p. 111-127.

PRANGE, A. P. L. Da Literatura aos blogs: um passeio pelo território da escrita de si. 2003. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

RODMAN, F. R. **Winnicott: life and work**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.

ROMÃO-DIAS, D. Nossa plural realidade: um estudo sobre a subjetividade na era da Internet. 2001. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica), - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

ROMÃO-DIAS, D. e NICOLACI-DA-COSTA, A. M. “Eu posso me ver como sendo dois, três ou mais”: algumas reflexões sobre a subjetividade contemporânea. **Psicologia, Ciência e Profissão**. Brasília, vol. 25, nº 1, 2005, p.70-87.

SALEM, P. A gramática da quietude: um estudo sobre hábito e confiança na formação da identidade. 2006. Tese (Doutorado em Medicina Social) – Instituto de Medicina Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

SEIDMAN, I. **Interviewing as qualitative research: a guide for researchers in education and the social sciences**. New York: Teachers College Press, 1998.

SENNETT, R. **A corrosão do caráter: conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 1999.

STONE, A. R. **The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age**. Cambridge: The MIT Press, 1995.

TAPSCOTT, D. **Growing up digital**: the rise of the net generation. New York: Mc Graw Hill, 1997.

TURKLE, S. **Life on the screen**: identity in the age of the Internet. New York: Touchstone, 1997.

_____. **The second self**: computers and the human spirit. New York: Simon & Shuster, 1984.

VATTIMO, G. **O fim da modernidade**: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VELHO, G. Observando o familiar. In: _____. **Individualismo e Cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981, p. 121-133.

VIANNA, H. Fragmentos de um discurso amoroso (carioca e quase virtual), em _____. **Galeras Cariocas**: território de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003, p. 243-275.

WEISS, R.S. **Learning from strangers**: the art and method of qualitative interview studies. New York: The Free Press, 1995.

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

WILDE, O. **The importance of being Earnest**. Mineola: Dover Publicatios, 1854/1990.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

_____. **Tudo Começa em Casa**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

YOUNG, K. **Caught in the net**. New York: John Wiley & Sons, 1998