

NÁDIA LAGUÁRDIA DE LIMA

**FASCÍNIO E ALIENAÇÃO NO CIBERESPAÇO:
Uma contribuição para o campo da educação**

Belo Horizonte, julho de 2003

NÁDIA LAGUÁRDIA DE LIMA

FASCÍNIO E ALIENAÇÃO NO CIBERESPAÇO:

Uma contribuição para o campo da educação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Conhecimento e Inclusão
Social em Educação

Orientador: Prof. Rogério Cunha Campos

Belo Horizonte, julho de 2003

Ficha Catalográfica

LIMA, Nádía Laguárdia de.
Fascínio e Alienação no Ciberespaço: uma contribuição
para o campo da educação.
Belo Horizonte, UFMG/FAE, 2003. .
155 p.
Dissertação (mestrado) UFMG. FAE

BANCA EXAMINADORA:

Dissertação defendida e aprovada, em 10 de
julho de 2003, pela banca examinadora
constituída pelos professores:

Prof. Rogério Cunha Campos - Orientador

Profª Eliane Marta Teixeira Lopes

Prof^a. Eloísa Helena Santos

RESUMO

Este trabalho buscou investigar a existência do fascínio pela virtualidade, as suas causas, bem como os seus efeitos subjetivos. Para isto, utilizou-se de recursos da teoria psicanalítica sobre a função da imagem na subjetividade, de questionários enviados a usuários da Internet, entrevistas semi-estruturadas e observações de jovens em interação com os jogos eletrônicos. A análise dos dados confirmou a existência de um fascínio pela Internet e também a busca da virtualidade como forma de se refugiar das dificuldades sociais, como recurso terapêutico, como exercício libertador e como campo de construção de identidade. O estudo teórico sobre a função da imagem na constituição subjetiva revelou que o fascínio está relacionado principalmente ao poder estruturante e identificatório da imagem. A multiplicidade de imagens na contemporaneidade e a crescente virtualidade tecnológica têm promovido a expansão do registro imaginário da subjetividade, com todos os seus efeitos: perda da dimensão simbólica, que se traduz em termos de violência nos jogos e nas interações virtuais; busca pelo prazer imediato e um desinteresse pelas atividades que exigem um esforço ou adiamento de satisfação; soluções fáceis; construção de vínculos sociais menos frustrantes e a ilusão de se ter “tudo”. Num extremo essa utilização do espaço virtual pode levar a uma posição de alienação à imagem fascinante, com a conseqüente perda reflexiva e crítica do pensamento.

ABSTRACT

The objective of this work was to investigate the existence of an allurement towards virtuality, its causes, as well as its subjective effects. For this, using resources of the psychoanalytic theory about the function of images in subjectivity, questionnaires, interviews with Internet users and observations of youngsters in interaction with electronic games. The data analysis confirmed the existence of some attraction by Internet. The fascination of virtuality as a means of escaping social difficulties as a therapeutic resource, as a liberation exercise, and as a search for the construction of identity was also enhanced. The theoretical study about the function of the image in the formation of the subjective realm revealed that the allurement is related mainly to the structuring and identifying power of image. The multiplicity of images nowadays and the growing technological virtuality have promoted the expansion of the imaginary register of subjectivity, with all its effects: a loss of the symbolic dimension which is translated in terms of the violence shown in the games and in the virtual interactions, the search for instant pleasure and a lack of interest towards activities that require efforts or the postponement of satisfaction, easy solutions, the building up of less frustrating social connections and the illusion of having "everything". To the extreme, this utilization of the virtual space may

be conducive to a position of estrangement towards the fascinating image, with the ensuing loss of insights and of thought criticism.

SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

INTRODUÇÃO

09

CAPÍTULO I - A IMAGEM NA PÓS-MODERNIDADE

18

1.1. Contemporaneidade e Pós-Modernidade

18

1.2. Imagem na Pós-Modernidade

23

CAPÍTULO II - A IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

26

2.1. Identidade e Subjetividade

26

2.2. Identidade na Contemporaneidade

31

CAPÍTULO III - A INTERNET NA PÓS-MODERNIDADE

37

3.1. Da Sociedade Industrial à Sociedade Informacional: o surgimento da Internet

37

3.2. A Sociedade em Rede

40

CAPÍTULO IV - A IMAGEM, O FASCÍNIO E A ALIENAÇÃO: UMA PERSPECTIVA PSICANALÍTICA

50

4.1. Fascínio e Alienação

50

4.2. Efeitos Subjetivos da Inflação da Imagem na Contemporaneidade

65

CAPÍTULO V - A IDENTIDADE NA ERA DA INTERNET: O PROCESSO DE

SUBJETIVAÇÃO NA CULTURA DO CIBERESPAÇO	72
5.1. Cultura do Ciberespaço: a realidade virtual	72
5.2. Identidade na Era da Internet	82
CAPÍTULO VI - EDUCAÇÃO E CIBERESPAÇO	90
6.1. O Conhecimento, o Saber e a Imagem Tecnológica	90
6.2. Educação, Escola e Ciberespaço	99
CAPÍTULO VII - FASCÍNIO E ALIENAÇÃO NO CIBERESPAÇO	110
7.1. Investigação no Ciberespaço	110
7.2. Fascínio e Alienação no Ciberespaço	132
CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	145

“No ciberespaço podemos realizar todas as nossas fantasias, o perigoso é não querer voltar...”

(Simone, 20 anos,
20/06/2002, depoimento por e-mail)

INTRODUÇÃO

O interesse em estudar o fascínio que a imagem eletrônica exerce sobre os jovens surgiu inicialmente do exercício profissional como psicóloga, em consultório particular, escutando pais que freqüentemente trazem questões relativas à sedução estética da mídia, à violência das imagens e ao uso que seus filhos fazem da TV, *video game* e computador, apresentando-se ora incomodados com o poder de sedução desses objetos, ora fazendo uso desse poder. Muitas vezes eles associam esse uso excessivo ao aparecimento de sintomas e problemas pedagógicos.

O trabalho como professora do Curso de Psicologia no Centro Universitário Newton Paiva faz com que se depare com questões também relacionadas à influência da TV e do computador na vida das crianças e dos jovens. Por outro lado, ler e colecionar reportagens permitiu refletir sobre o acentuado crescimento do espaço virtual e da sedução que este exerce sobre crianças e jovens. Assim, com o tempo, foi possível desenvolver um olhar mais atento para as fronteiras de vários discursos, seus pontos de interseção com o espaço virtual, principalmente a teoria psicanalítica, a psicologia social e a sociologia, e suas relações com a educação.

O jovem, na cultura contemporânea marcada pela globalização e pelas novas tecnologias de informação, está imerso na imagem. As novas tecnologias da imagem apresentam-se como uma realidade incontestável, fazendo parte do cotidiano das pessoas, funcionando como extensões do homem, que ampliam o seu universo, possibilitando-lhe alcançar outras dimensões, com novos espaços e novos tempos. Mas o computador introduz uma nova modalidade de virtualidade, interativa, constituindo, em sua plasticidade, tanto num local de encontro, criativo e libertador, quanto num lugar de “des-encontro”, caótico e aprisionante.

O interesse central passou então a ser a interação no ciberespaço², enquanto uma nova e fascinante modalidade de espaço virtual.

O presente trabalho teve como objetivo investigar os efeitos subjetivos da “imersão” na virtualidade, identificar a existência do fascínio pelo ciberespaço, suas causas e implicações subjetivas.

A realização desta pesquisa exigiu um certo distanciamento e, ao mesmo tempo, uma certa “incursão” neste campo. A atualidade do tema, por um lado, facilita encontrar material e pessoas envolvidas no assunto, mas por outro lado, dificulta a análise dos seus efeitos.

Este trabalho não ofereceu uma posição conclusiva, mas sim, uma reflexão inicial, provisória, ponto de partida para futuras pesquisas. Nele utilizou-se o conceito psicanalítico de imaginário para explicar o fascínio pelo ciberespaço, relacionando-o com a função da imagem na cultura

contemporânea. Foi utilizado também, como referencial teórico, autores que analisam a contemporaneidade.

O percurso da pesquisa incluiu observações em salas de jogos eletrônicos, consultas a artigos de jornais e revistas, entrevistas e matérias de TV, pesquisas científicas, incursões no ciberespaço, tanto sob a forma de pesquisadora on-line quanto de usuária, freqüentando seus espaços, suas salas de bate-papo, buscando entrar em contato com as pessoas e fazendo algumas perguntas mais abertas e gerais acerca do uso que elas faziam da Internet. Utilizou-se também de questionários enviados por e-mail.

Uma primeira versão do questionário elaborado compôs-se de 18 perguntas abertas e fechadas, que foram enviadas para algumas pessoas contatadas durante sessões de bate-papo, nas salas de bate-papo da UOL³. Mediante aceitação, o questionário era enviado para o e-mail indicado. Contataram-se pessoas também através de e-mails de listas públicas de endereço eletrônico de provedores que possuem salas de *chat*. A abordagem aconteceu, portanto, de duas formas:

- a) *On line* - entre os freqüentadores da Estação de Bate-Papo do Universo *On Line* (<http://www.uol.com.br/batepapo/>) e através de incursões no IRC⁴, contatando pessoas e enviando os questionários através do seu e-mail.
- b) Via e-mail (lista pública de endereços eletrônicos da UOL).

Este questionário inicial, além das perguntas de identificação dos sujeitos, buscou saber o horário e o tempo de freqüência que costumam conectar a Internet, o que mais gostam na Internet, se utilizam jogos, o que o computador mudou em suas vidas, as atividades preferidas e o interesse pela leitura de livros e textos impressos.

A segunda versão do questionário compôs-se de 24 perguntas abertas e fechadas: oito perguntas eram de identificação pessoal, tendo como objetivo realizar uma descrição dos internautas em termos de idade, sexo, escolaridade, profissão, cidade e estado onde residiam (foram escolhidos apenas brasileiros e residentes no Brasil), situação civil (solteiro ou casado).

Duas perguntas visavam identificar o tempo de acesso à Internet (horário e frequência), nove tinham como objetivo investigar as interações virtuais (características, importância, o que representavam para as pessoas, diferenças e semelhanças entre interações virtuais e reais). As cinco perguntas restantes visavam conhecer o que as pessoas buscavam na Internet, o que esta representava para elas e as possibilidades de aprendizagem que oferecia. Foi enviado um total de 600 questionários. Respondeu às duas versões do questionário um total de 50 pessoas. Não houve interesse em selecionar grupos por faixa etária, sexo ou escolaridade, mas, ao contrário, conhecer quem eram os usuários da Internet. A idade, o sexo, a escolaridade, dentre outras características, foram, portanto, aleatórios. As respostas recebidas foram, em sua grande maioria, de adolescentes e adultos jovens. Foram escolhidos apenas usuários brasileiros e residentes no Brasil porque, apesar de a Internet ser uma rede mundial, os seus usuários estão inseridos em uma cultura local, que tem, portanto, características próprias.

A pesquisa investigou pessoas de ambos os sexos, sendo a maioria do sexo masculino, com idade entre 11 e 28 anos (apenas quatro pessoas com idade acima desta), com situação civil diversificada (solteiros, casados, com ou sem relacionamento afetivo fixo), praticamente todos estudantes (só dois não estudam). A grande maioria não trabalha. A escolaridade dos sujeitos se distribuiu entre nível superior (maioria), ensino médio e fundamental, sendo que alguns fazem pós-graduação e uma minoria não estuda. A faixa etária mais numerosa situou-se entre 18 e 25 anos. Local de residência: os internautas residem em São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e em diferentes estados e cidades brasileiras, da Região Sul e Sudeste. A grande maioria dos jovens que responderam é solteira, mora com os pais e conecta a Internet diariamente. O horário de maior frequência é o noturno, sendo que alguns entrevistados dizem ficar conectados a noite toda, outros conectam o dia todo, alguns à tarde e em horários variados. O tempo em que ficam conectados foi importante para investigar a existência de uma relação intensa

com o ciberespaço. Com relação ao que buscam na Internet, houve grande diversidade de interesses, mas a maioria busca conhecer pessoas ou conversar com elas. Foram também citados: jogos, pesquisa, música, esportes, compras e jornais.

Com relação ao tipo de interação virtual/real, a maioria considerou que são interações diferentes, sendo que alguns consideraram a interação virtual melhor que a real, por dar mais liberdade para usar quando quiser, por não importar a “aparência exterior” da pessoa, por ser mais rápida e seletiva, por poder usar novas identidades, por ser mais fácil e menos provável de ter inibição e por “não ter barreiras”. A maioria das pessoas considerou a interação virtual pior que a real, por ser “sem rosto”, “anônima”, “fria”, sendo que várias a descreveram como “não confiável”, “irreal”, “falsa”. Aproximadamente metade dos entrevistados afirmou que a interação virtual oferece riscos:

“Na Internet sua identidade está anônima, dependendo apenas de você divulgá-la. Falta o contato humano direto, o que pode tornar as relações frias. Por outro lado, quando as pessoas são sinceras, o aspecto humano se acentua. Você conhece a personalidade e as identidades das pessoas antes mesmo de saber como elas são” (Murilo, 19 anos, 6/6/2002, depoimento por e-mail).

“Vejo (riscos) sim, pois você não consegue saber se a pessoa está sendo ela mesma, está sendo sincera, se não é uma pessoa doente que visa prejudicar quem ela está conhecendo, etc” (Paulo, 17 anos, 29/6/2002, depoimento por e-mail).

“Pessoas maliciosas que se aproveitam da boa vontade alheia, mais no sentido de roubar mesmo, como transações que não dão certo e coisas do gênero” (Pedro, 23 anos, 2/7/2002, depoimento por e-mail).

Mesmo afirmando que a interação virtual é pior que a real, os jovens dizem freqüentar as salas de bate-papo virtual, demonstrando um certo fascínio ou curiosidade por estas. A outra metade não acredita que a Internet

oferece riscos. Alguns afirmaram utilizar diferentes identidades quando navegam na rede.

Várias pessoas afirmaram usar a Internet para lazer, principalmente para jogos eletrônicos. O interesse pelos jogos é justificado pela possibilidade de renová-los freqüentemente, por ser uma fonte de lazer de fácil e rápido acesso e pelo fato de se jogar sozinho ou com outros jogadores também ligados em rede.

A quase totalidade das pessoas afirmou que a Internet tem contribuído e muito para a sua aprendizagem e crescimento pessoais. Com relação à pergunta “o que a Internet representa para você?” As respostas foram variadas, sendo algumas bastante entusiasmadas e apaixonadas, tais como: “*tudo!*”, “*A melhor coisa*”, “*Fundamental*”, “*Indispensável*”, “*Uma evolução!*”, “*Um mundo*”. Outros destacaram alguns aspectos da rede, como: interação, comunicação, informação, entretenimento, rapidez, pesquisa, cultura. Alguns destacaram aspectos psicológicos como “*saída para o tédio*”, “*serve para deixar a solidão de lado*”.

Além dos questionários, foram feitas perguntas mais abertas nas salas de bate-papo e realizadas entrevistas pessoalmente, com jovens que utilizam a Internet e que também freqüentam casas de jogos de computador. Essas perguntas buscavam identificar o que mais os atraía no ciberespaço, a importância da Internet em suas vidas, na escola e como forma de socialização, a causa do interesse pelos filmes feitos pelo computador, os jogos mais procurados, o que eles têm de interessante, como definem o ciberespaço e a relação virtual/real.

A utilização do recurso de incursão no ciberespaço não teve como objetivo realizar uma pesquisa quantitativa, mas serviu como um “pré-texto”, um caminho inicial, junto com o material que vem sendo colecionado, como reportagens, filmes e artigos diversos, para impulsionar a pesquisa teórica, o que contribuiu sensivelmente para aumentar o interesse pelo tema. Esse interesse se transformou em objeto de estudo, gerando todo esse material que fez buscar compreender o crescente fascínio pela virtualidade através da perspectiva teórica psicanalítica.

Fundamentalmente, as incursões no ciberespaço possibilitaram conhecer um pouco desse espaço virtual e, junto com as falas dos jovens, contribuíram para que se pudesse identificar alguns aspectos dos efeitos subjetivos dessa imersão no mundo das imagens. As opiniões dos jovens aparecem durante todo este trabalho e são reproduzidas da maneira como eles se expressaram. Os nomes utilizados são fictícios, para preservar a identidade dos internautas, mas a idade foi mantida. Uma análise mais conclusiva das respostas é feita no Capítulo VII.

No Capítulo I, abordou-se a relação entre a imagem e a identidade na pós-modernidade, introduzindo o conceito de pós-modernidade e marcando a função das imagens na contemporaneidade. Também incluiu-se uma breve apresentação dos conceitos de imagem, na perspectiva platônica, em Descartes e em Freud, discutindo sua presença na pós-modernidade.

No Capítulo II, foram apresentados os conceitos de identidade e subjetividade em diferentes discursos, destacando-se o discurso psicanalítico e fazendo-se uma discussão acerca da identidade na pós-modernidade.

No Capítulo III, apresentou-se uma breve descrição histórica do surgimento da Internet e da sociedade informacional, com relato das especificidades da sua inauguração e evolução no Brasil.

No Capítulo IV, fez-se uma abordagem dos conceitos psicanalíticos que são fundamentais para esta pesquisa, como os conceitos de imagem, “eu”, fascínio e alienação, relacionando-os com o conceito de imaginário em Lacan. Apresentou-se também uma breve exposição dos efeitos subjetivos da inflação da imagem na contemporaneidade.

No Capítulo V, discutiu-se o surgimento do ciberespaço e da cultura que o envolve. Foi apresentado também o conceito de virtual, relacionando-o com a dimensão imaginária subjetiva e fez-se uma discussão acerca da construção identitária na era da Internet.

No Capítulo VI, abordaram-se as relações entre a educação e o ciberespaço, apresentando os conceitos de conhecimento e saber, discutindo a construção do saber na cultura do ciberespaço e suas implicações no campo da educação.

No Capítulo VII, apresentou-se uma breve análise qualitativa dos depoimentos e dos questionários respondidos pelos internautas, destacando alguns dos efeitos subjetivos dessa “imersão nas imagens” e fazendo uma reflexão acerca do fascínio e da alienação no ciberespaço.

No último capítulo, à guisa de conclusão, foi feita uma confrontação entre as idéias principais do texto e a análise das respostas dos internautas, apresentando uma reflexão acerca de alguns dos efeitos subjetivos dessa interação virtual, em especial, do fascínio e da alienação no ciberespaço.

O estudo empreendido tentou fugir de uma lógica que considera as interações virtuais como positivas ou negativas em si mesmas. As tecnologias são produtos sociais e culturais, e, por sua vez, interferem nas subjetividades. As técnicas envolvem esquemas imaginários e apresentam implicações sociais e culturais diversas.

A virtualidade dos meios técnicos e da nossa cultura tem alterado as maneiras de pensar, estar e agir no mundo. A velocidade, o imediatismo, a simultaneidade, a superficialidade, o “excesso” de imagens e de informações, introduzem uma nova lógica, absorvida e, ao mesmo tempo, gerada pela Internet, promovendo novas condições de subjetivação. As imagens

eletrônicas submetem a visão aos aparatos tecnológicos apresentando o mundo através de suas lentes numa (re)criação da realidade. A virtualidade dos meios técnicos leva a uma redefinição das noções de imagem, de objeto, de espaço perceptivo, tornando cada vez mais tênues os limites virtual/real, a ponto de esses espaços poderem ser confundidos.

Essa “imersão” na imagem pode conduzir, paradoxalmente, ao seu apagamento. A imagem deixa de ser representação e passa a se tornar pura “apresentação” do objeto. O objeto virtual pode se tornar o modelo ideal do objeto da realidade, ou uma dimensão da realidade, perturbando a própria noção de “realidade”. A imagem apresenta um caráter paradoxal: ela revela e encobre. Essa face de encobrimento é um dos principais motivos do seu fascínio.

De acordo com a teoria psicanalítica, a alienação, estruturante da subjetividade, deixa a prevalência de uma identidade alienante, como marca indestrutível da submissão ao Outro. A imagem se oferece como plena, totalizadora, e por isso, fascina. O sujeito se adere a ela para alcançar uma ilusória autonomia e controle sobre si. Esse é o poder identificatório e alienante da imagem.

Assim, este trabalho defende a hipótese de que o sujeito pode se manter numa posição de alienação à imagem fascinante, se refugiando na virtualidade como forma de tamponar seu mal-estar, seu desamparo estrutural.

O intenso contato com as imagens eletrônicas expande a dimensão subjetiva imaginária, com todos os seus efeitos. Acompanha-se um declínio simbólico, que traz como conseqüências, a dificuldade social, a agressividade e a perda reflexiva e crítica da experiência, comprometendo a busca e a construção do saber, com seus possíveis reflexos na educação do jovem.

CAPÍTULO I

A IMAGEM NA PÓS-MODERNIDADE

1.1 Contemporaneidade e Pós-Modernidade

Para que se possa investigar a hipótese de a imagem eletrônica exercer um fascínio sobre o sujeito, podendo mantê-lo numa posição de alienação ao objeto fascinante, é preciso localizar inicialmente a imagem eletrônica na

contemporaneidade, marcando a função da imagem no período histórico atual, também conhecido como pós-modernidade.

O século XX, com a experiência de duas guerras mundiais, rompeu com o otimismo do Iluminismo. A desilusão com o projeto moderno permitiu a instauração da pós-modernidade, quando vários movimentos contraculturais e antimodernistas, nos anos 60, começaram a aparecer. O movimento de 1968 pode ser considerado como o arauto cultural e político que possibilitou o estabelecimento do pós-modernismo.

Existe uma certa polêmica com relação à noção de pós-modernidade. Alguns autores definem o pós-modernismo como um movimento que se contrapõe ao modernismo representando uma ruptura radical com o período precedente (Hassan, citado por Harvey, 1992). Outros o caracterizam enquanto uma versão do modernismo, que remonta a uma corrente de pensamento moderno. Nietzsche já enfatizava o profundo caos da vida moderna e a impossibilidade de lidar com ele com o pensamento racional. Domingues (1999) não acredita que tenha havido transformações suficientes que pudessem dar fim às instituições da modernidade, preferindo falar em uma etapa mais avançada dela. Segundo Harvey (1992), a condição de fragmentação, efemeridade, descontinuidade e mudança caótica do pensamento pós-moderno representam uma continuidade do pensamento moderno, com uma importante diferença, a pós-modernidade aceita o efêmero e o fragmentário, não tentando transcendê-lo. Para Janks (1989), o pós-modernismo é tanto uma continuação do modernismo quanto a sua transcendência. A sua característica é exatamente a amplitude de opções, conflitos e descontinuidade das tradições, ou seja, uma heterogeneidade que capta nosso pluralismo.

Fundamentalmente, a pós-modernidade é caracterizada pelo abandono da visão de que a ciência está construída sobre uma base firme de fenômenos observáveis, pela perda das hierarquias de conhecimento, pelo convívio do local com o universal e pela substituição do livro impresso pela imagem eletrônica, ou seja, a substituição da palavra pela imagem. Por outro lado,

observa-se o surgimento de uma nova espécie de sociedade, resultante de grandes mudanças econômico-sociais.

Segundo Castells (2000), a teoria e a cultura pós-moderna celebram o fim da história e, de certa forma, o fim da razão, renunciando à nossa capacidade de entender e de tentar encontrar sentido em todas as coisas. Para Castro (1998), a promessa de verdades e de certezas que envolvem o pensamento científico pretende tamponar o que se apresenta como incerto e imprevisível na realidade humana e social.

A perda dessa “credibilidade” no conhecimento científico instaurou a quebra do monopólio do conhecimento dos setores acadêmicos, promovendo “outros tipos de conhecimento” e produzindo uma crise de autoridade do conhecimento científico produzido na academia. (CASTRO, 1998: 45).

Não podemos negar que as rápidas e profundas transformações sociais, geradas principalmente pela globalização e pela informatização, marcam uma importante ruptura com o período precedente. A revolução tecnológica da informação promoveu significativas mudanças sociais ao mesmo tempo que ela é também produto dessas mudanças. A globalização marca uma nova forma de relação entre a economia, o Estado e a sociedade. O próprio capitalismo passa por um processo de profunda reestruturação:

Surge uma nova estrutura social associada ao surgimento de um novo modo de desenvolvimento, o informacionalismo, historicamente moldado pela reestruturação do modo capitalista de produção, no final do século XX. (CASTELLS, 2000: 33).

A pós-modernidade é freqüentemente associada a uma lógica dominante na contemporaneidade, conhecida como sociedade de consumo. Jameson (1993) considera que a emergência do pós-modernismo está estreitamente relacionada com a emergência de um novo momento do capitalismo tardio, multinacional ou de consumo. Ele enfatiza dois aspectos do pós-modernismo: a transformação da realidade em imagens e a fragmentação do tempo numa série de presentes perpétuos, ambos explorados e formados pelo consumismo.

O termo “sociedade de consumo” designa uma nova formação social que se consolida, sobretudo a partir da segunda metade do século XX, e na qual a lógica dominante já não é mais determinada pela produção de objetos, serviços e bens materiais e culturais, mas por seu consumo acelerado (Baudrillard, 1970). Ele representa uma reorganização que abrange todos os setores da sociedade, desde a produção tecnológica de ponta e a computadorização da vida quotidiana até os processos que regulam as relações entre os indivíduos e a própria constituição do sujeito psíquico. Touraine (1999) considera que a entrada na sociedade de consumo significa, mais do que qualquer outra mudança social, a saída da sociedade moderna, uma vez que o que melhor a define é que as condutas são determinadas pelo lugar das pessoas no processo de modernização. O indivíduo passa a se situar pela relação a si mesmo e às mensagens emitidas por um vasto público ou por sua pertença a grupos primários restritos. Há uma perda de referência social, da razão ou da tradição.

Se o Iluminismo envolvia uma promessa de desenvolvimento igualitário, a promessa da globalização não foi muito diferente, pois defendia que o progresso tecnocientífico, aliado à economia, permitiria a inclusão progressiva de todos os países numa sociedade moderna, onde as diferenças desapareceriam. A globalização não permitiu o acesso igualitário de todos os países ao desenvolvimento tecnocientífico, nem extinguiu o desequilíbrio social. As leis do mercado não são nada “livres”. São prescritas dentro de normas rígidas de mercado ditadas pelas grandes empresas e pelos cartéis econômicos. Articulados numa produção de massa, os objetos produzidos pelo capitalismo atual, torneados com adornos infalíveis, se oferecem como imprescindíveis para o alcance da felicidade.

De acordo com a psicanálise, podemos dizer que o mercado joga com aquilo que é estrutural no sujeito: a falta. Se desejo é falta, ele oferece produtos que prometem a realização desse desejo. O imperativo do novo se impõe, e tudo se torna rapidamente obsoleto, ultrapassado. A história perde o sentido, torna-se também descartável, como o próprio sujeito, que deve

manter-se eternamente jovem, dinâmico e belo, ou também será descartado. Os objetos (que podem até manter a juventude!), nessa sociedade de consumo, são oferecidos como podendo escamotear o desejo, mantendo o sujeito preso na ilusória promessa de que a falta pode ser preenchida.

Assim existe um consenso entre os autores da pós-modernidade de que a construção do sentido de realidade na cultura do consumo tem sido marcada pelo imediatismo, pela instantaneidade, pela volatilização do momento. Giddens (1994), Harvey (1992) e Laclau (1990) oferecem leituras diferentes da natureza da mudança do mundo pós-moderno, mas têm como linha comum sua ênfase na descontinuidade, na fragmentação, na ruptura e no deslocamento.

Uma diferenciação entre a sociedade moderna e a pós-moderna, feita por Santos (1986), refere-se ao lugar da imagem na contemporaneidade. Enquanto na sociedade moderna os objetos originais possuíam um papel fundamental em detrimento das imagens e das cópias, na sociedade pós-moderna houve uma inversão desse processo. Os objetos originais adquiriram um estatuto de coisa simbólica inscrita através da linguagem. Há um privilégio das reproduções e das cópias. Na impossibilidade de acesso ao objeto, nos conformamos em ter apenas uma cópia, uma réplica do objeto original. E o sujeito passa a valorizar a cópia no lugar do objeto. Assim a imagem se impôs no lugar do objeto. O imaginário na sociedade pós-moderna passou a adquirir características próprias, alcançando tal intensidade que o objetivo é a recriação da realidade, transformando-a em uma outra realidade – a realidade virtual.

A ascensão da imagem na contemporaneidade relaciona-se diretamente com a lógica transformista e transitória da realidade. A televisão é o meio de comunicação de massa por excelência onde o imediato se difunde e se consolida como valor. A cultura do consumo, apoiada nas imagens veiculadas pela mídia, tem redefinido novas práticas culturais, promovendo novas possibilidades identificatórias, fundamentadas no imediatismo como um presente eterno. O imaginário televisivo promove o prazer imediato,

fornecendo boas sensações e evitando o mal estar. Livre de angústia e de esforço, a imagem oferece a apreensão instantânea. Nessa cultura imediatista, o adiamento da satisfação torna-se insuportável assim como qualquer idéia de trajeto, necessária à construção de um projeto que implique em retorno a longo prazo. Busca-se o prazer aqui e agora e o conhecimento deve ser apreendido de forma rápida, panorâmica e globalizante. A imagem se torna, portanto, a única forma de transmissão de conhecimento que pode se adequar a essa demanda de rapidez e “imediatez”.

A contemporaneidade vem sendo descrita, portanto, como um período histórico que tem como características fundamentais a grande velocidade de transformações, a globalização, a convivência com contradições (dentre elas o global e o local), a relatividade de valores, o acúmulo de informações, a alta informatização, o avanço tecnológico e o predomínio da imagem. Tais características colocam o homem diante de um mundo fragmentado, com múltiplas referências, associadas ao declínio da autoridade e ao crescimento do individualismo, onde a ética pessoal muitas vezes suplanta qualquer tentativa de estabelecimento de uma ética comum a todos, universal.

Essas condições têm sido consideradas como responsáveis pelo mal-estar do sujeito na pós-modernidade. O termo “mal-estar” é uma referência ao texto de Freud “O mal-estar da civilização”, escrito em 1929, no qual Freud afirma que a civilização se constrói sobre uma renúncia à pulsão. A civilização impõe grandes sacrifícios à sexualidade e à agressividade do homem. O princípio de prazer está aí reduzido à medida do princípio de realidade: *O homem civilizado trocou uma parcela das suas possibilidades de felicidade por uma parcela de segurança* (FREUD, 1974: 137). Freud é considerado um dos mais importantes críticos da modernidade, exatamente por atacar o pensamento iluminista central, que defendia que a humanidade, agindo segundo suas leis, avançava simultaneamente em direção à abundância, à liberdade e à felicidade. Para Freud, a civilização restringe a liberdade e a felicidade do homem.

Pode-se afirmar que a relação conflitual entre a pulsão e a civilização é de ordem estrutural. Qualquer organização social envolve conflitos e não supera o mal-estar, pois o sujeito jamais poderá se deslocar de sua posição originária de desamparo. Se esse desamparo é incurável, o sujeito deve fazer um trabalho infinito de gestão dele. Não exatamente como crítica à modernidade em si, o texto de Freud pode ser compreendido como uma crítica à ideologia do progresso e da razão cientificista, prometidos no século XVIII. O sujeito dividido está destinado ao desamparo e ao mal-estar.

Até que ponto, então, pode-se falar em diferenças subjetivas na pós-modernidade? Se o mal-estar humano é incurável e aparecerá em qualquer tipo de organização social, é possível afirmar que a pós-modernidade impõe ao homem conflitos específicos, que interferem na sua constituição subjetiva?

Alguns estudiosos da pós-modernidade têm se interessado pelo tema da construção identitária na contemporaneidade. Sociólogos, psicólogos e psicanalistas têm tentado compreender as novas condições de subjetivação que a contemporaneidade apresenta, as especificidades do mal-estar contemporâneo e suas implicações subjetivas. Esses autores têm trabalhado com a hipótese de que a pós-modernidade tem imposto ao homem condições específicas de organização e relacionamento social, alterando sua forma de estar, pensar e agir sobre o mundo. Compartilhando esta perspectiva, interessam, entretanto, as condições de subjetivação numa cultura marcadamente visual, em outros termos, os efeitos subjetivos dessa “imersão” na imagem.

1.2 Imagem na Pós-Modernidade

O mundo contemporâneo está cercado de imagens. No entanto, a imagem sempre instigou o homem, que tenta, desde a Antiguidade, compreender o seu fascínio e desvendar os seus mistérios. Na perspectiva platônica, a imagem vincula-se à experiência sensível, fonte de ilusões, que

pode levar o homem ao engano, à extravagância, ultrapassando o limite máximo do conhecimento e caindo na errância. Para Platão, esse caminhar sem direção faz apelo a um ponto fixo, como nas idéias, essências eternas das coisas. A racionalidade constitui uma nova ordem da natureza, desencantando o mundo. A partir de então, há um desordenamento do sujeito, que duvida da própria identidade. Nesta perspectiva, as imagens se espalham desordenadas, sem um ponto fixo. No século VII Descartes afirma que o erro é o sensível, as imagens, a imaginação, a desordem do pensamento. Nos dados dos sentidos não há estabilidade, permanência, identidade. Para Descartes, *...imaginar nada mais é do que contemplar a figura ou a imagem de uma coisa corporal. A imaginação afasta o homem da sua verdadeira natureza. Ou seja, a imagem está ligada ao que é corruptível, instável e ilusório. Tanto em Platão quanto em Descartes, portanto, a imagem é considerada como fonte de engano e de ilusões.*

Em Freud, a imagem tem um estatuto subalterno à palavra. Isto não lhe tira a importância, mas mostra uma perda de autonomia da imagem. Em 1900, ele define a imagem enquanto meio de expressão de um conteúdo latente, formado principalmente por lembranças recalçadas, insuportáveis para a consciência, revelando aquilo que carregamos de mais louco e estranho em nós. A imagem, apresentando uma infinita possibilidade de combinação e criação, é um dos meios do inconsciente se expressar. A criança vai inicialmente recebendo as impressões do mundo e registrando-as imaginariamente, ou seja, alucinando o mundo de acordo com a lógica do inconsciente, que é a da realização de desejos. A criança capta sua imagem antes mesmo de nomeá-la, e o olhar, *primeiro aparato de apreensão libidinal do mundo*, possibilita a criança dar início ao processo de identificação. A imagem do sonho, que é uma das formas do inconsciente se manifestar, exige um trabalho de decifração, apresenta-se como um enigma. A palavra permite que os sentidos múltiplos sugeridos pela imagem sejam expressos. As palavras dão sentidos, operam deslizamentos, mas não apresentam a eficácia instantânea da imagem.

Já em Lacan, a imagem tem um poder estruturante e alienante. Ela está relacionada com o processo de identificação especular, com a imagem corporal, com a formação do eu.

A intensa presença de imagens na contemporaneidade vem perturbando a própria noção de realidade e de identidade. Benjamin (citado por Matos, 1991), analisando as grandes metrópoles, destaca a ausência de referências estáveis e de origem: falta-nos um lugar de retorno. A transparência, os vidros, cuja materialidade translúcida tudo volatiliza, acentuam as linhas ambíguas de passagem entre o interior e o exterior. Segundo Benjamin, não é por acaso que o vidro, tão comum nas grandes metrópoles, é um material tão duro e liso no qual nada se fixa. As coisas de vidro não têm nenhuma aura, o vidro é o inimigo do mistério, revelando o interior, diluindo a divisa entre interioridade e exterioridade, como num jogo de espelhos, que ao mesmo tempo devolvem e refletem a imagem. Benjamin descreve uma “dialética do moderno”, onde nas imagens dialéticas, interior e exterior se anulam e se cancelam. A pós-modernidade tem como centro a multiplicidade das imagens.

As imagens eletrônicas estão presentes na vida das pessoas de uma maneira geral: no trabalho, nas atividades rotineiras ou no lazer. Os jovens hoje têm uma relação intensa com as imagens, tendo crescido num mundo cercado de imagens. A tele-presença, a simulação digital, o espaço virtual têm produzido uma drástica alteração nas percepções de realidade e de identidade. A simulação informática oferece um prolongamento imagem-objeto, fazendo vacilar a nossa percepção. Os limites virtual/real estão cada vez mais tênues, e as pessoas circulam cada dia mais facilmente por espaços virtuais.

Se a mecanização introduzida pela Revolução Industrial levou à construção de uma “subjetividade mecanizada”, estaríamos agora assistindo a uma “subjetividade virtualizada”? Para tratar desse tema, esta pesquisa apresenta os conceitos de identidade e de subjetividade e posteriormente algumas discussões sobre a identidade na contemporaneidade.

CAPÍTULO II

A IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

2.1 Identidade e Subjetividade

Existem diferentes concepções de identidade, na sociologia, na antropologia e na psicologia. Castells (2000), cientista social, define identidade como a fonte de significado e experiência de um povo. Para ele *as identidades constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas e construídas por meio de um processo de individuação* (CASTELLS, 2000: 23). Apesar de considerar essa internalização, o autor se concentra basicamente na identidade coletiva. Segundo ele, *quem constrói a identidade coletiva, são os determinantes do conteúdo simbólico dessa identidade, bem como de seu significado para aqueles que com ela se identificam ou dela se excluem.* (CASTELLS, 2000: 48-49).

Nas abordagens da antropologia cultural, a identidade também é situada no eixo das representações simbólicas, sendo a noção de cultura entendida como um sistema de relações significativas do qual emergem as identidades.

A psicologia, de maneira geral, considera a identidade como uma percepção de si mesmo, uma auto-referência, sendo formada inicialmente através das interações com as outras pessoas, através do processo de identificação, desde a tenra infância. Ela é multifacetada, variável, marcando uma relação do indivíduo com seu meio. Erikson (1987) define a identidade como algo complexo e difícil de apreender, localizado tanto no “âmago do indivíduo” quanto no núcleo central da sua cultura coletiva, envolvendo um processo de reflexão e observação simultâneas, um julgamento de si próprio e

uma percepção de si mesmo, que se estabelece ao longo da vida em função das relações que foram importantes para ele. As condições internas e externas se combinam para dar uma “consciência de identidade”.

Freud faz uma diferenciação entre identificação e identidade sendo que o conceito de identificação tem um sentido preponderante sobre o conceito de identidade. Segundo Sedat (1996), *poderíamos dizer que as identificações são uma lenta hesitação entre o “eu” e o “outro”, ao passo que a identidade é finalmente encontrar um eu que poderia (ilusoriamente) estar livre de qualquer relação de objeto* (SEDAT, 1996: 256). Para Freud, no início da vida do bebê, o aparelho psíquico da mãe suplanta o incipiente aparelho psíquico do bebê, ou seja, há de certo modo um único aparelho psíquico para os dois. (FREUD, 1905).

A mãe, ao interpretar o grito do bebê (que ainda não fala), ao dar um sentido às suas manifestações, e, ao mesmo tempo, ao lhe enviar mensagens, vai preparando e construindo “diferentes níveis de identidade”. Em 1908, Freud descreve o processo de elaboração progressiva da imagem do corpo que a criança realiza. A criança vai tentando circunscrever as funções do corpo, habitando-o. Em 1921, no texto “Psicologia das massas e análise do eu”, Freud afirma que a identificação é conhecida da psicanálise como a mais precoce manifestação de uma ligação de sentimentos com uma outra pessoa. Nesse texto, Freud especifica a identificação do menino com o pai (como ideal do eu). Ele também explica a identificação com “um traço do pai”. Em 1924, em “A dissolução do complexo de Édipo”, Freud conclui sua teorização da identificação, esclarecendo que a saída do complexo de Édipo é um momento em que cessa a equivalência permutativa investimento/identificação, em que a criança desinveste as imagens parentais para se identificar com um *x* que é seu futuro: “quando eu crescer, não vou mais tomar o lugar de um outro, vou fazer meu próprio lugar”.

A identidade como um conceito que remete a um “eu” unificado, ou segundo Sedat (1996), um “eu” que poderia estar livre de qualquer relação de

objeto, só poderia ser pensado, “ilusoriamente”, na perspectiva imaginária, já que o “eu” se constitui através da identificação com um outro.

Os conceitos de subjetividade e de sujeito também são utilizados em diferentes perspectivas, sendo às vezes confundidos. Mezan (2002) aponta a dualidade que os termos comportam:

- A subjetividade é constituída pela identidade (qualidade do que é idêntico) e pela diversidade.
- A subjetividade pode ser entendida como “experiência de si” e como condensação de uma série de determinações. Como experiência de si, ela inclui a dimensão consciente e inconsciente, determinando as experiências do sujeito. Como condensação de uma série de determinações, inclui aqueles fatores que, combinados, engendram uma modalidade específica de organização subjetiva. São fatores, por natureza, extra-individuais, ou seja, começam antes do sujeito e vão além dele, como os biológicos, psíquicos, sociais, culturais, etc, designando certos limites e condições à constituição subjetiva.
- A palavra sujeito pode ser empregada como *sujeito a* (passividade) ou como *sujeito de*, enquanto sujeito da oração (atividade). Na verdade, pode-se dizer que o sujeito se encontra no cruzamento de várias linhas de força, algumas das quais ele determina enquanto outras o determinam.
- A subjetividade se distingue a partir de três planos: o singular, o universal e o particular. O singular enquanto aquilo que é único, pessoal, intransferível. O universal enquanto aquilo que compartilhamos com todos os demais humanos: a linguagem, a sexualidade, o fato de sermos mortais, etc. O particular enquanto aquilo que é próprio a alguns, mas não a todos. Exemplo, “subjetividades contemporâneas”. Na verdade, no interior da contemporaneidade, as condições de subjetivação não são iguais para todos. Mesmo considerando apenas as sociedades ocidentais

capitalistas, a subjetividade como estrutura e como experiência de si depende também do lugar social que o sujeito ocupa.

Freud formula a subjetividade como centro de um conflito. Mesmo que o conceito de sujeito não faça parte de seu vocabulário teórico, Freud, ao introduzir o conceito de inconsciente, subverte a concepção de subjetividade proposta pela filosofia cartesiana, nos séculos XVII e XVIII. A subjetividade encontra a sua verdade não no plano da consciência, mas no inconsciente, que se manifesta nos sintomas, nos mitos, nos sonhos, nos atos falhos, ou seja, nas manifestações da linguagem. O recalçamento originário funda o inconsciente, corte fundador do sujeito do inconsciente. Se a filosofia identificava o sujeito com a consciência, Freud vai apontar a consciência como apenas uma parte da subjetividade.

No discurso psicanalítico, o conceito de sujeito é específico do ensino de Lacan, que a partir de 1950 faz uma distinção essencial: entre o “sujeito” (*je*) e o “eu” (*moi*). O *eu* é uma função, que se constitui na dimensão do imaginário. O sujeito, enquanto sujeito do inconsciente, é relativo à dimensão simbólica. Sua verdade não coincide com as certezas do *eu*.

A partir de 1960, Lacan vai propor uma definição de sujeito com base na articulação significativa. Essa definição anti-substancialista do sujeito não leva em conta suas propriedades intrínsecas, consideradas em si mesmas, mas o considera numa perspectiva relacional, em que cada elemento remete ao outro, como na estrutura da linguagem. Os elementos simbólicos não têm designação extrínseca nem intrínseca, mas sentido de posição. O sentido surge da articulação entre os elementos significantes, sendo que um remete ao outro, numa relação estrutural. O termo sujeito, introduzido por Lacan, relaciona-se, portanto, com o não-sabido, com o equívoco (o sujeito fala sem saber exatamente o que diz), com a alteridade (sujeitado à lei do desejo do Outro), não é nada de substancial, é momento de eclipse que se manifesta num equívoco. O conceito de sujeito, para Lacan, comporta uma dupla inscrição: o sujeito é dividido pela linguagem, sendo efeito do significante, e dividido pela pulsão (gozo). A partir da distinção feita por Lacan dos três

registros, Simbólico, Imaginário e Real, o *sujeito* na sua referência ao simbólico se distingue do *eu* como registro imaginário. Se o termo *identidade* se refere à *qualidade de idêntico*, o princípio de identidade não se aplica ao sujeito da psicanálise. Para que haja sujeito é preciso que haja falha do princípio de identidade.

Lacan faz uma complexa teorização sobre a identificação, apresentada a seguir de forma sintética. A identificação coloca em evidência a questão do outro ao qual alguém se identifica. Ele diferencia o Outro enquanto simbólico (A), do outro enquanto imaginário (a). Retomando Saussure, ele faz essa desmontagem do que está no centro da identificação, ou seja, a equivalência $A=A$. Ele aponta para o fato de que essa equivalência não existe e que a noção de identidade se confunde com a de valor. O processo de identificação implica numa *diferença* fundamental, e não numa igualdade. Marin (1999) exemplifica essa identificação através do jogo de xadrez. Suponhamos que uma peça de xadrez se extraviou numa partida, por exemplo, um cavalo. Podemos substituí-la por outra peça, mesmo que não seja um cavalo, desde que lhe seja dado o mesmo valor. Da mesma forma, a criança é tomada por um Outro, num determinado lugar, sendo atribuída a ela um determinado valor. A criança identifica-se com esse lugar, mas ela não é igual a esse lugar ou valor. Assim não existe uma identidade no processo de identificação.

Lacan retoma, em Freud, a função do *traço-um*, único, como instrumento de identificação. E, na releitura que faz de Freud, assinala três tipos de identificação. A primeira, identificação ao pai, mítica, ambivalente, identificação que se faz sobre o mundo da devoração assimilante, da incorporação. Na segunda, de tipo regressivo, a escolha de objeto regrediu para a identificação, ou seja, está ligada ao abandono ou perda do objeto, quando se limita a tomar do objeto um único de seus traços. O traço unário é o instrumento dessa identificação. A identificação aqui é parcial. A terceira é a identificação ao Outro por intermédio do desejo. Freud situa o sujeito partindo dessa segunda identificação, quando o sujeito conserva o objeto perdido nesse traço unário, ao qual o sujeito se identifica. Assim, ao tomar um traço do

objeto como instrumento de identificação, há uma escritura no inconsciente de um enlace possível do sujeito com o objeto, numa operação correspondente à que Lacan designa como alienação/separação. No entanto, as duas identificações se articulam e convergem, sendo que essa segunda identificação só reforça a primeira. Essa convergência das duas identificações pode ser reconhecida no júbilo da criança diante do espelho, quando ela busca a confirmação do que vê no olhar do outro. Ela busca uma referência daquele que a olha em espelho para se situar num ponto de onde possa se ver como amável.

Pode-se aproximar o conceito de identidade com o conceito de “eu” na psicanálise. Embora o sujeito seja dividido, ele vivencia sua própria identidade, ou o seu “eu”, como unido ou integrado. Sente-se que se é sujeito quando se faz ouvir, quando se pode dar opinião. Quando se diz “eu sou um cidadão, um eleitor, um homem, um filho” ...pressupõe-se um sentimento de unidade, de “eu sou Um”. Essa integração é “imaginária”, já que a sua base foi formada através da identificação com um outro (dimensão do “eu” e não do sujeito). Essa identificação narcísica ou especular é importante para fundamentar a hipótese já apresentada neste trabalho de que a imagem eletrônica, mais especificamente o ciberespaço, exerce um fascínio sobre o sujeito, podendo inflar a dimensão imaginária subjetiva, mantendo-o na alienação à imagem.

2.2 Identidade na contemporaneidade

“Na Internet eu me expesso, eu sou ouvido (lido), eu apareço, eu tenho um lugar” (Fernando, 22 anos, 5/7/2002, depoimento por e-mail).

Nas diferentes concepções de identidade na psicologia, na sociologia, na antropologia e na psicanálise, como vimos anteriormente, aparecem pontos em comum como “a percepção” ou “consciência de si”. Para a psicanálise, entretanto, essa “consciência de si” ou identidade é sempre imaginária,

permanecendo um certo “desconhecimento de si”, em função dessa identificação especular originária.

Autores contemporâneos têm defendido o conceito de uma identidade múltipla, multifacetada, não unificada. O conceito de identidade enquanto aquilo que oferece uma certa referência organizadora ou como uma percepção de si mesmo, só pode ser considerado numa perspectiva múltipla, já que em diferentes contextos e situações, as percepções ou imagens de si mesmo podem variar. Se a “consciência de si” para a psicanálise é sempre imaginária, fundada numa alienação ao Outro, nada mais natural do que uma certa inconsistência da identidade.

A fragmentação da subjetividade tem sido referência comum de várias teorias sociológicas sobre a contemporaneidade. Como consequência da globalização, Hall (2001) explora a “crise de identidade”, ou seja, o declínio das velhas identidades que estabilizavam o mundo social devido ao deslocamento das estruturas e processos centrais das sociedades modernas, abalando os quadros de referência que ofereciam uma ancoragem estável no mundo social, fazendo surgir novas identidades. Desenvolvendo o tema da identidade cultural na pós-modernidade, destaca três concepções de identidade: a do sujeito do Iluminismo, a do sujeito sociológico e a do sujeito pós-moderno.

Para esse autor, a identidade do sujeito do Iluminismo corresponde à do indivíduo centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e ação, cujo “centro” consiste num núcleo interior, que emerge quando o sujeito nasce e com ele se desenvolve, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo. Segundo Hall, o que contribuiu para a concepção de sujeito do Iluminismo foi a reforma, o protestantismo, o humanismo renascentista e as revoluções científicas.

A identidade do sujeito sociológico corresponde àquela na qual o núcleo interior do sujeito não é autônomo e auto-suficiente, mas formado na relação com o outro – a cultura, concepção interativa da identidade e do eu. A identidade costura o sujeito à estrutura. O que contribuiu para a concepção de

sujeito sociológico foi a biologia darwiniana e o surgimento das novas ciências sociais.

A identidade do sujeito pós-moderno é fragmentada, ou seja, ele apresenta múltiplas identidades. O próprio processo de identificação tornou-se mais provisório, variável e problemático. O sujeito pós-moderno não tem uma identidade fixa, essencial ou permanente. Ela é construída e transformada continuamente em função das diferentes formas pelas quais somos representados na nossa cultura.

O que contribuiu para a concepção de sujeito pós-moderno, segundo Hall, foi o marxismo, Freud e a psicanálise, Saussure, Michel Foucault e o feminismo (crítica teórica/movimento social). Ou seja, todos esses teóricos trataram do descentramento do sujeito cartesiano. Marx, ao deslocar qualquer noção de agência individual, rejeitando uma “essência ideal”. Sigmund Freud, ao postular a existência do inconsciente, afirmando que os nossos desejos são determinados por processos simbólicos inconscientes, destruindo o conceito de um sujeito racional, provido de uma identidade fixa.

Ferdinand de Saussure, ao afirmar que a língua é um sistema social e não um sistema individual, preexistindo a nós. Michel Foucault, ao destacar o “poder disciplinar” que realiza a regulação e a vigilância, mantendo os indivíduos, através das instituições sociais, sob controle. Ou seja, quanto mais coletiva e organizada a natureza das instituições, maior o isolamento, a vigilância e a individualização do sujeito. O feminismo questionou a clássica oposição entre o “dentro” e o “fora”, o “privado” e o “público”, marcando que “o pessoal é político”, politizando a subjetividade, a identidade e o processo de identificação.

Dessa forma Hall apresenta as mudanças conceituais que permitiram com que o “sujeito” do Iluminismo, visto como tendo uma identidade fixa e estável, fosse descentrado, resultando nas identidades abertas, contraditórias, inacabadas e fragmentadas do sujeito pós-moderno. Se na modernidade o sujeito podia mais facilmente crer numa unidade de identidade, a pós-modernidade denuncia a fragmentação e a instabilidade identitária.

A maioria dos sociólogos contemporâneos concorda que o conceito de identidade só pode ser utilizado levando em consideração essa multiplicidade e inacabamento. Ou seja, a pós-modernidade só vem confirmar essa variedade de identidades do sujeito, contrariando a perspectiva iluminista, que defendia a existência de uma identidade fixa, imutável e unitária. Essa multiplicidade de identidades pode ser exercida no ciberespaço, quando os jovens, nas interações virtuais, experimentam vários papéis. Muitos consideram essa experiência fascinante e libertadora. Alguns autores (como Turkle, 1997) defendem a idéia de que esse exercício libertador proporcionado pelo ciberespaço ajuda as pessoas a aceitarem e conviverem com essa multiplicidade.

A relação entre cultura do consumo e cultura da imagem apresenta vários desdobramentos, provocando impactos subjetivos e levantando novas questões acerca da identidade. Costa (2000) faz uma reflexão sobre ética e crise de valores na contemporaneidade.

Sob a ótica do autor,

Na ideologia do bem-estar, o que conta não é a virtude, é o sucesso... Seu parâmetro é a visibilidade... O sucesso vive da publicidade e ambos dependem do mercado de objetos... O sucesso tornou-se um meio "naturalizado" ou socializado de construção de identidade pessoal. A diluição do sujeito na moral do consumo e do mercado faz do sucesso uma das poucas condições de posse da admiração do outro (Costa, 2000: 45-47).

Trata-se de um modelo que reafirma a importância da posse de objetos de consumo como espelho identificatório: "se é o que se tem". As pessoas buscam, através dos objetos valorizados pela mídia, suportes ou referências que lhes proporcionem um sentido de identidade.

Uma face do capitalismo analisada por Debord (1992) é a criação do Estado espetáculo. A tirania das imagens e a submissão ao império das mídias nunca foram tão fortes como na tecnologia da informação. Compartilhando deste pensamento, Dupas acrescenta:

Se durante a Revolução Industrial a mercadoria ocupou totalmente a vida social espalhando sua ditadura, nesse ponto da Segunda Revolução Industrial, o consumo alienado torna-se para as massas um dever suplementar à produção alienada, um verdadeiro instrumento de busca da felicidade, um fim em si mesmo (DUPAS, 2000: 58).

As sociedades contemporâneas se apresentam como uma imensa acumulação de espetáculos, e tudo o que era vivido diretamente torna-se uma representação. Se a primeira fase da dominação da economia sobre a vida social acarretou uma degradação do “ser” para o “ter”, a situação atual demonstra um deslizamento do “ter” para o “parecer-ter”. As grandes massas excluídas da sociedade global buscam “identificar-se-com-quem-parece-ser-ou-ter” por meio do espetáculo, através das mídias globais que lhes oferecem os modelos ou ideais a serem seguidos.

Albuquerque et al (2000) fazem uma distinção entre “ter” uma imagem e “ser” uma imagem. O processo de subjetivação é resultado dos jogos identificatórios vividos pelo sujeito ao longo de sua existência. Se anteriormente o sujeito buscava se espelhar em alguém que lhe parecia competente ou interessante, tentando seguir o trajeto por ele percorrido, ou seja, buscando “ter” aquela imagem; hoje o sujeito busca mostrar em sua aparência a imagem de competência e interesse (na qual a instantaneidade é a marca fundamental). O que importa hoje é “ser” essa imagem ou vender essa imagem, quando a lógica de *marketing* que rege a circulação de produtos inclui o sujeito como “produto a ser divulgado”. Em face da crescente competitividade de mercado, é mais importante a imagem de competência do que a real habilidade ou competência.

Nesse período histórico marcado pela ampla desestruturação das organizações, deslegitimação das instituições e enfraquecimento de importantes movimentos e expressões sociais, a identidade vem sendo fortemente defendida: *Nossas sociedades estão cada vez mais estruturadas em uma oposição bipolar entre a Rede e o Ser* (CASTELLS, 2000: 23). Segundo o autor, em um mundo de fluxos globais de riqueza, poder e

imagens, a busca pela identidade, coletiva ou individual, atribuída ou construída, torna-se a fonte básica de significado social.

Assim, defende-se a hipótese de que a multiplicidade contemporânea, com seu intenso fluxo de imagens, não tem favorecido a aceitação de um pluralismo de identidades. Nunca se falou tanto em busca de “uma identidade” como busca de pertencimento, de significado social. Acompanham-se os mais diversos grupos sociais se formando: o dos negros, das mulheres, da terceira idade, dos homossexuais, etc.

As pessoas, diante da perda das referências simbólicas que lhes ofereciam um sentimento de pertencimento social, têm procurado uma identidade coletiva ou individual. Observa-se essa busca de identidade nas interações com o ciberespaço, de diferentes maneiras. Ter um computador, Internet, e-mail, como forma de se sentir pertencente, igual: “se todos têm...”. Expressar-se no ciberespaço para que “o leiam”, “o vejam”, para “falar de si”, para sentir que tem um lugar... Lugar onde se “*tem voz*”... (José, 19 anos, 7/6/2002, depoimento por e-mail).

CAPÍTULO III

A INTERNET NA PÓS-MODERNIDADE

Pela Internet (Gilberto Gil)

<i>Criar meu Web site</i>	<i>.... Um barco que veleje nesse informar</i>
<i>Fazer minha home-page</i>	<i>Que aproveite a vazante da informaré</i>
<i>Com quantos gigabytes</i>	<i>Que leve meu e-mail até Calcutá</i>
<i>Se faz uma jangada</i>	<i>Depois de um hot-link</i>
<i>Um barco que veleje.....</i>	<i>Num site de Helsinque</i>
	<i>Para abastecer...</i>

1 Da Sociedade Industrial à Sociedade Informacional: o surgimento da Internet

Transportar para um outro lugar supõe aqui precisamente essa operação de reconstituição, de síntese de uma forma de realidade doravante chamada virtual (WEISSBERG, 1999).

As descobertas tecnológicas promoveram os grandes saltos científicos da humanidade. A criação da máquina a vapor no séc. XVIII estabeleceu uma ruptura histórica na modernidade, alterando profundamente a relação do homem com o mundo. As grandes metrópoles foram criadas, o transporte de pessoas e de alimentos para comunidades distantes foi resolvido com o aparecimento dos trens a vapor e as máquinas industriais promoveram a produção em série, que prometia resolver definitivamente o problema de escassez. Assim como os barcos a vapor, a estrada de ferro e as viagens

aéreas trouxeram a velocidade nos transportes, o telégrafo e o rádio trouxeram a instantaneidade na comunicação.

Mas a Internet revolucionou a comunicação, dadas a velocidade e a escala em que as trocas de informação ocorrem. Uma transformação tão profunda como esta proporcionada pela Internet, segundo alguns autores, só pode ser comparada à transformação causada pela invenção da imprensa, por Gutenberg, em 1455:

Os efeitos da invenção de Gutenberg foram instantâneos e de alcance extraordinário, pois quase imediatamente muitos leitores perceberam suas vantagens: rapidez, uniformidade de textos e preço relativamente barato... De repente, pela primeira vez desde a invenção da escrita, era possível produzir material de leitura em grandes quantidades (MANGUEL citado por Ercília, 2000: 11).

Essas mudanças promoveram transformações sociais e políticas, com a popularização da escrita e da leitura, tendo efeitos sobre a cultura da época, provocando grande otimismo em torno de suas possibilidades. A revolução industrial também gerou grande entusiasmo em torno da tecnologia, que passou a ser vista como podendo resolver todos os males humanos. Realmente, inúmeras possibilidades, antes impensadas, se abriram, mas problemas também jamais imaginados surgiram: a “ditadura da produção”, a “fetichização dos objetos”, o isolamento entre os homens, o jugo da máquina sobre o homem e o trabalho alienado. Da mesma forma vivem-se hoje profundas transformações sociais e políticas em função da informatização. Pode-se acompanhar um intenso otimismo em torno da tecnologia digital, que também vem sendo considerada, pelos seus entusiastas, como a solução para problemas de toda ordem:

“A Internet veio para revolucionar, para mudar tudo para melhor, para resolver todos os problemas...” (Paulo, 18 anos, 6/5/2003, depoimento por e-mail).

A informatização vem promovendo uma “revolução” na história da humanidade comparável à Revolução Industrial. No final de 1980, um novo movimento sócio-cultural, originado pelos jovens profissionais das grandes

metrópoles, tomou rapidamente uma dimensão mundial. Esse movimento foi resultado da expansão do ciberespaço. As tecnologias digitais surgiram como a infra-estrutura do ciberespaço, um novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, e também de informação e conhecimento. Em 1990, apenas cerca de 300 computadores estavam ligados à Internet. Em 2000, o número de usuários, espalhados pelo mundo, ultrapassou 300 milhões (ERCÍLIA, 2000). Vive-se a era da Internet! Cada tecnologia, inserida em uma determinada sociedade, se articula com a produção discursiva dessa sociedade, num determinado momento. Nesse contexto homem-tecnologia, a produção subjetiva se faz nessa infinidade de sistemas maquínicos:

Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afetos, de narratividade pode, daqui para a frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da “assistência por computador”, dos bancos de dados, da telemática, etc... (GUATTARI, 1999: 177).

Os primeiros computadores surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos em 1945. Durante muito tempo reservados aos militares para cálculos científicos, seu uso civil disseminou-se durante os anos 60. O computador pessoal surgiu na segunda metade da década de 60. No entanto, a lógica de funcionamento dos computadores deriva da Máquina de Turing, em 1936. Essa máquina, proposta como modelo de máquina para processar informação, pelo matemático Alain Turing, se apoiava na sua tese que afirmava que

Todos os processos decomponíveis numa seqüência finita e ordenada de operações sobre um alfabeto restrito que cheguem ao resultado procurado, num tempo finito, podem ser efetuados por uma máquina de *turing* (LÉVY, 2000: 62).

A máquina de Turing poderia, portanto, efetuar algoritmos ou procedimentos efetivos. Segundo o matemático, existia um grande número de tarefas que ela não poderia executar, mas que existiria um determinado tipo que seria capaz de resolver todos os problemas calculáveis: as chamadas

máquinas universais. Elas teriam um quadro de instruções concebido para imitar o comportamento de qualquer outra. Essas máquinas universais representam o antepassado abstrato do computador, e a descrição codificada da máquina particular prefigura a noção de programa informático.

A idéia da Internet surgiu em centros de pesquisa militares. No auge da “Guerra Fria”, começou a pesquisa para uma rede de computadores que fosse imune a bombardeios, na *Rand Corporation*, uma instituição ligada ao governo norte-americano. Boa parte das verbas de pesquisa era consumida em planos de defesa contra a “ameaça soviética”. Em 1969 foi inaugurada a primeira versão da rede, a Arpanet (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada). Essa primeira rede, que conectava apenas quatro pontos, foi evoluindo até tomar uma forma próxima da Internet de hoje. Nos anos 70, a Internet foi crescendo dentro dos institutos de pesquisa e do meio acadêmico. Quando surgiu o primeiro programa de correio eletrônico para a rede, os cientistas e estudantes começaram a usá-la mais para se comunicar, trocar informações e conversar do que para compartilhar recursos dos computadores, como era seu objetivo inicial. O nome “Internet” só começou a ser usado em 1982. Em 1990 foi lançado o “*The World*” (*world.std.com*), o primeiro serviço comercial via *dial-up* (linha telefônica) de acesso à Internet nos EUA. No entanto, o que possibilitou o sucesso da Internet foi a criação da *World Wide Web*, um sistema de hipertexto que tornou fácil navegar pela Internet. (ERCÍLIA, 2000).

3.2 A Sociedade em Rede

Talvez o jornal do futuro - para atender à pressa, à ansiedade, à exigência furiosa de informações completas, instantâneas e multiplicadas - seja um jornal falado e ilustrado com projeções animatográficas, dando, a um só tempo, a impressão auditiva e visual dos acontecimentos, dos desastres, das catástrofes, das festas, de todas as cenas alegres ou tristes, sérias ou fúteis, desta interminável e complicada comédia que vivemos a representar no imenso tablado do universo. (BILAC, 1904).

O surgimento e a expansão da Internet não podem ser dissociados da “globalização”, que vem promovendo uma mudança estrutural nas sociedades contemporâneas ou pós-modernas:

A globalização se refere àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado. (MCGREW, citado por Hall, 2001:67).

A revolução tecnológica concentrada nas tecnologias de informação vem promovendo uma interdependência global, apresentando uma nova forma de relação entre a economia, o Estado e a sociedade. Castells utiliza os termos “sociedade informacional” e “sociedade em rede”, relacionando um com o outro:

O termo informacional indica o atributo de uma forma específica de organização social, em que a geração, o processamento e a transmissão da informação tornam-se as fontes fundamentais de produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas nesse período histórico... uma das características principais da sociedade informacional é a lógica de sua estrutura básica em redes, o que explica o uso do conceito de sociedade em rede (CASTELLS, 2000:46).

As redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós, desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação. As redes são instrumentos apropriados para a economia capitalista. As conexões que ligam as redes representam os instrumentos privilegiados do poder.

O informacionalismo (ou pós-industrialismo) está associado ao surgimento de uma nova estrutura social, historicamente moldada pela reestruturação do modo capitalista de produção, no final do século XX, quando temos, essencialmente, dois modos predominantes de produção: o capitalismo e o estatismo. Fazendo uma diferenciação entre os modos de produção agrário, industrial e informacional, Castells explica que, neste último, a fonte de produtividade acha-se na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos:

Enquanto o industrialismo é voltado para o crescimento da economia, isto é, para a maximização da produção; o informacionalismo visa o desenvolvimento tecnológico, ou seja, a acumulação de conhecimentos e maiores níveis de complexidade do processamento da informação (CASTELLS, 2000: 35).

Assim as tecnologias difundem-se por todo o conjunto de relações e estruturas sociais, penetrando no poder e na experiência e modificando-os:... *os modos de desenvolvimento modelam toda a esfera de comportamento social, inclusive a comunicação simbólica.* (CASTELLS, 2000: 35). Ainda segundo o autor, o poder na sociedade informacional não mais se concentra nas mãos do Estado, das organizações ou dos mecanismos simbólicos de controle (mídias corporativas, igrejas). Ao contrário, está difundido nas redes globais de riqueza, poder, informações e imagens, que circulam e passam por transmutações em um sistema de geometria variável e geografia desmaterializada.

Dupas (2000), trabalhando a questão do poder na sociedade informacional, afirma que o capitalismo global apossou-se por completo dos destinos da tecnologia, orientando-a exclusivamente para a criação de valor econômico. A apropriação privada das descobertas científicas reforça os traços de controle e hegemonia na atualidade, determinando o aumento da concentração de renda e da exclusão social:

Na pós-modernidade, a utopia dos mercados livres e da globalização tornam-se a referência. Mas o vazio e a crise pairam no ar. Sente-se um mundo fragmentado, seu sentido se perdendo nessas fraturas, com múltiplos significados, orientações e paradoxos. Juntas, ciência e técnica não param de surpreender e revolucionar. A capacidade de produzir mais e melhor não cessa de crescer. Mas esta ciência vencedora começa a admitir que seus efeitos possam ser perversos. Ela é simultaneamente hegemônica e precária. Nesse mundo de poder, produção e mercadoria, o progresso traz consigo desemprego, exclusão, concentração de renda e subdesenvolvimento (DUPAS, 2000: 14).

Se o informacionalismo representa a abertura de espaço a todas as formas de expressão, toda uma diversidade de interesses, valores e criações,

inclusive a expressão de conflitos sociais, essa inclusão no sistema impõe algumas condições: a adaptação à sua lógica, à sua linguagem, a seus pontos de entrada, à sua codificação e decodificação.

Ou seja, muitos entusiastas da Internet consideram o universal do ciberespaço como um espaço aberto, sem totalidade, que acolhe e valoriza as singularidades, oferecendo a muitos o acesso à expressão. Alguns autores observam que na Internet, o sucesso de massa e a inovação criativa, as forças dominantes e opositoras, têm conseguido existir lado a lado, o que permite a democratização na sociedade informacional. Segundo Johnson (2001), a tarefa de imaginar a informação não vai mais ser apanágio dos “sumo-sacerdotes” da programação; qualquer pessoa moderadamente à vontade com um computador será capaz de inventar seus próprios espaços-informação e de partilhá-los com amigos ou colegas.

Mas essa abertura pode ser questionada. Existe a dificuldade de acesso às novas tecnologias, que criam um grande grupo de excluídos. Não se pode esquecer que a apropriação privada das descobertas científicas cria uma relação de poder na sociedade informacional, onde o capitalismo global apossa-se dos destinos da tecnologia orientando-a exclusivamente para a criação de valor econômico. Quando se fala em mudanças promovidas pela tecnologia, tem-se que considerar de início que o acesso a esses novos meios constitui um privilégio de uma minoria da população mundial.

A exclusão das pessoas relativamente à participação, ao privilégio e à responsabilidade na sociedade da informação talvez seja maior do que a exclusão do acesso aos privilégios dos grupos dominantes a que elas estavam submetidas no passado (TURKLE, 1995: 244).

Se se pensar nas dificuldades de acesso dos países do Terceiro Mundo, incluir-se-iam, dentre os principais fatores, a linguagem (o inglês é a língua dominante na Internet), o isolamento social e geográfico associados à pobreza, incapacidade física, gênero, geração e localização. Holderness (1994) acrescenta a esses fatores: a disponibilidade, a competência e a qualidade do acesso.

Com relação à abertura promovida pelas novas tecnologias, Bourdieu (2001) observa que, quando se reconhece em todo lugar sinais de uma homogeneização da sociedade, vários autores defendem a idéia de uma redução do distanciamento cultural entre as classes sociais. No entanto, ele não compartilha esse pensamento demonstrando, através de uma pesquisa científica realizada na França, que o acesso às obras culturais permanece como privilégio das classes mais favorecidas. A ação dos meios de comunicação não tem, portanto, promovido o enfraquecimento das diferenças econômicas e das barreiras de classe. As desigualdades permanecem muito fortes nas práticas culturais, quando muitos acreditam na sua universalidade, porque mais largamente acessíveis:

A recepção adequada de uma mensagem supõe uma adequação entre as aptidões do receptor (aquilo que chamamos grosseiramente de sua cultura) e a natureza mais ou menos original, mais ou menos redundante, da mensagem. Essa adequação pode, evidentemente, realizar-se em todos os níveis, mas é igualmente evidente que o conteúdo informativo e estético da mensagem efetivamente recebida tem tanto mais chances de ser mais pobre, quanto a cultura do receptor for ela própria mais pobre. (BOURDIEU, 2001: 61).

Bourdieu destaca que a homogeneização das mensagens emitidas não leva a uma homogeneização das mensagens recebidas, e, menos ainda, a uma homogeneização dos receptores, já que toda mensagem é objeto de uma recepção diferencial, dadas as condições sociais e culturais do receptor. A comunicação pedagógica, por exemplo, depende estreitamente da cultura do receptor, ou seja, do seu meio familiar, detentor e transmissor de uma cultura mais ou menos próxima, em seu conteúdo e valores, da cultura escolar e dos modelos lingüísticos e culturais segundo os quais essa transmissão é feita. Nessa perspectiva, portanto, a ampliação por si só dos recursos tecnológicos de comunicação não representa a diminuição das desigualdades com relação ao acesso ao conhecimento:

“Sabe, antes eu achava que a Internet ia me fazer igual. É que todo mundo tem, todo mundo tem e-mail, todo mundo acessa. Só que depois que comprei, não foi bem assim: tinha o inglês que eu não entendia, tinha a manutenção do computador que eu não podia fazer, tinha a conta de telefone bem cara pra pagar, sabe, não basta ter computador, não é qualquer um que pode manter ou usar”... (Pedro, 22 anos, 20/4/2003, depoimento na sala de chat).

A revolução que as novas tecnologias de informação e comunicação promove nas categorias de espaço e de tempo possibilitando a emergência de uma comunicação em tempo real num espaço virtual, produz efeitos nas mais diversas áreas, ajudando a derrubar barreiras que, historicamente, separam os elementos da identidade nacional dos povos como a língua, as tradições, os costumes, etc. Como observa Giddens (1994), essas tecnologias produzem profundas mudanças na estrutura da sociedade, no cenário da globalização, introduzindo características de risco e de imprevisibilidade estrutural, das quais não se têm experiências anteriores que orientem sobre o que fazer. O risco e a imprevisibilidade estão presentes por toda a parte, afetando todos os aspectos da vida humana: visão do mundo, costumes, tradições, práticas sociais, modos de pensar, organizações, instituições, etc...

“A Internet é super adequada à nossa vida, pois a cada dia temos novas

leis, guerras, catástrofes, mudanças sociais, políticas, milhões de informações, e para acompanhar tudo isso só mesmo uma mídia como a Internet, que evolui a cada momento e que nos permite interagir com ela. O mundo hoje é ágil, rápido, e não dá mais para pensar como antes. Enciclopédia, por exemplo, já era. Ficou pré-histórica. O que se lê hoje, já não serve amanhã” (Raul, 28 anos, 5/6/2002, depoimento por e-mail).

O desenvolvimento tecnológico apresenta, portanto, efeitos paradoxais. Ao mesmo tempo em que rompe com valores de referência tradicionais, promovendo uma consciência de ruptura, sugerindo a libertação e a inovação, ele mantém e reforça as desigualdades sociais, numa lógica de poder que se assenta sobre confrontação e competição. É a liderança tecnológica que define e impõe os padrões gerais de reprodução e multiplicação de acumulação. Segundo Dupas (2000), a liderança tecnológica continuará reforçando um processo de concentração que terá como líderes de produção um restrito conjunto de algumas centenas de empresas gigantes mundiais, que decidirão o quê, como, quando, quanto e onde produzir os bens e os serviços utilizados pela sociedade contemporânea.

A anulação tecnológica das distâncias temporais/espaciais, em vez de homogeneizar a condição humana, tende a polarizá-la. Segundo Baumann (1998), enquanto para alguns ela inaugura uma liberdade sem precedentes em face da criação de significados, para outros ela pressagia a falta de significado. Enquanto alguns podem mover-se para fora da localidade, quando quiserem, outros observam, impotentes, a única localidade que habitam movendo-se sob seus pés.

A emergência de um novo padrão de acumulação pelo uso de capital intensivo em substituição ao trabalho intensivo, promoveu, a partir da década de 1980, uma radical mudança no paradigma do trabalho, fazendo oscilar e enfraquecer o emprego tradicional e explodindo o trabalho informal. Assim a disparidade de renda tem aumentado; e a pobreza, o desemprego e o subemprego provocado a expansão da exclusão social:

“Eu acho fundamental a Internet na vida das pessoas. Pena que muita

gente não pode ter. Eu mesmo convivo com gente que não pode ter. É uma diferença danada. Hoje quem não tem tá fora mesmo, é quase analfabeto” (Rogério, 20 anos, 25/7/2002, depoimento por e-mail).

A globalização e a informatização apontam para uma polarização econômica e social, para um agravamento das desigualdades sociais e um acelerado empobrecimento de parte considerável da população. Essa discussão é importante para avaliar as reais possibilidades que esse novo sistema de comunicação oferece, permitindo uma avaliação crítica da relação entre esse sistema e a educação.

3.3 A Internet no Brasil

“A Internet representa uma grande fonte de conhecimento e lazer” (Rafael, 17 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

Apesar de a penetração de linhas telefônicas no Brasil ser muito baixa, o acesso à Internet tem crescido rápida e surpreendentemente. Dos 15 países que mais usam a Internet no mundo, o Brasil ocupa o 6º lugar, abaixo apenas dos seguintes países: Estados Unidos, Japão, Reino Unido, Canadá e Alemanha. (Dados do Instituto Datafolha, pesquisa de setembro de 1999). À frente do Brasil ficam só países do Primeiro Mundo e muito avançados tecnologicamente. No entanto, percentualmente, o número de usuários é baixo (8, 31%), o que mostra a sua distribuição desigual.

A história da Internet no Brasil é muito recente. Os primeiros acessos aconteceram no Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC, Rio de Janeiro) e na Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp), em 1988. Em 1989 foi criada a Rede Nacional de Pesquisas (RNP), órgão acadêmico criado para integrar as universidades brasileiras numa rede, ainda sem conexão com a Internet. O surgimento da Internet brasileira aconteceu em 18 de julho de 1989, com a inauguração do Alternex, com o apoio da RNP. A primeira conexão real à Internet no Brasil aconteceu no

começo de 1991, através da Fapesp, que também começou a administrar o domínio “br”, que ainda hoje está sob seu controle.

O uso da Internet para divulgação de notícias e informações aconteceu no Brasil de forma mundialmente pioneira, em 1992. Em 1994 entraram em funcionamento os primeiros servidores Web do Brasil. Nesse mesmo ano, alguns estudantes e pesquisadores brasileiros começam a fazer páginas pessoais na Web. Em 1995 a Internet saiu da redoma das universidades e em 1996 estrearam os grandes provedores. Em 1995, a revista *Veja* publicou o seguinte artigo de capa: *Internet: a Rede planetária em que você ainda vai se plugar*, prevendo um futuro bem mais próximo do que se supunha. Em 1998 a Internet atingiu a marca de 2 milhões de usuários. Em 1999 o país já estava tomado pela febre da Internet, quando então o capital internacional começou a prestar atenção ao mercado brasileiro. A América *On line* inaugurou, então, seu serviço de acesso no país. A partir de então a Internet está em toda a parte: outdoors, campanhas de TV, revistas e jornais.

No ano de 2000 houve o “estouro” do acesso grátis no Brasil, possibilitando a entrada de novos usuários na rede, que até então era uma das principais barreiras ao acesso. Segundo pesquisa realizada pelo Ibope e *Ratings*, em novembro de 2001, dos 170 milhões de brasileiros, 6,25 milhões estavam conectados à Internet. Segundo pesquisa da Datafolha, em dezembro de 2001, mais de 2 mil pessoas em todo o país acessavam a Internet pelo menos uma vez por semana. O alto custo dos serviços e aparelhos de telefonia e de computadores, entretanto, continua como grandes barreiras de acesso à Internet.

Gilson Schwartz, professor e coordenador do Programa “Cidade do Conhecimento”, da USP, que escreve a coluna “Tendências Internacionais” na *Folha de S. Paulo*, publicou um texto no dia 13/4/03, em que explica que *Um complexo de tecnologias determinantes do futuro das economias, dos governos e das sociedades, conhecido como ‘tecnologias de informação e comunicação’ (TICs), está subdesenvolvido no Brasil*. Ele esclarece que segundo o “Mapa da Exclusão Digital” publicado recentemente pela FGV-RJ,

em parceria com o Comitê para a Democratização para a Informática (CDI), a Sun Microsystems e o programa USAID, há no país 150 milhões de excluídos. Apenas 12,46% dos brasileiros têm computador em casa. E o percentual dos que estão conectados à Internet é de apenas 8,31%.

Maurício Moraes explica que a rede pública de ensino recebeu cerca de 42 mil computadores e que são necessários 800 mil. Ele acrescenta que se for mantido o mesmo ritmo de agora, a informatização das escolas públicas pode demorar 40 anos para terminar. De acordo com Américo Tristão Bernardes, diretor da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação (MEC), nos últimos anos, os estabelecimentos de ensino receberam de 15 mil a 20 mil computadores por ano. Já no ensino particular, a evolução do número de computadores é bem rápida. Se entre 1999 e 2002, a quantidade de micros no ensino público subiu de 111.986 para 226.986, no setor privado, as máquinas passaram de 184.371 para 263.001. Apesar dessas dificuldades, a Internet vem penetrando nos mais diversos setores de nossa vida cotidiana, alcançando um número crescente de usuários. Ninguém duvida do fascínio que a Internet exerce na vida das pessoas, que muitas vezes passam a maior parte do dia interagindo com ela, imersos no “ciberespaço”. Mas o que interessa a esta pesquisa são os efeitos subjetivos dessa “imersão” e para avaliá-los, é necessário percorrer os conceitos de imagem, imaginário, fascínio e alienação.

CAPÍTULO IV

A IMAGEM, O FASCÍNIO E A ALIENAÇÃO: UMA PERSPECTIVA PSICANALÍTICA

4.1 Fascínio e Alienação

Quando Narciso nasceu, sua mãe, a ninfa Liríope, perguntou ao adivinho Tirésias se a criança veria os longos anos de uma longa velhice. O cego, que via para além das imagens do mundo, respondeu-lhe: Sim, se não se conhecer. Ver sua imagem refletida na água, equivalente a se conhecer, será para ele fatal. (OVÍDIO, 1966).

Para que se possa investigar a hipótese de a imagem eletrônica exercer um fascínio sobre o sujeito, podendo mantê-lo numa posição de alienação, é preciso percorrer os dois conceitos: fascínio e alienação. Utilizando o referencial teórico psicanalítico, que define a alienação imaginária como constitutiva e estruturante, ressalta-se a sua dimensão de submissão e subserviência, que pode ser expandida em uma cultura marcada pela virtualidade e em determinadas interações com o ciberespaço. Investiga-se a possibilidade de a imagem eletrônica provocar o aparecimento de um fenômeno semelhante ao fascínio hipnótico, favorecendo o efeito de um rebaixamento da ação reflexiva do pensamento. Essa diminuição da capacidade reflexiva favoreceria um estado de submetimento a um outro, que o alienaria.

a) Fascínio:

...essa monstruosidade só pode ser abordada de frente, num enfrentamento direto com a Potência, a qual exige, para ser vista, que se entre no campo do seu **fascínio**, com o risco de se perder nela. Ver a Górgona é olhá-la nos olhos, e, pelo cruzamento dos olhares, deixar de ser si mesmo... O **fascínio** significa que o homem não pode mais separar seu olhar, desviar seu rosto da Potência, que seu olhar se perde no olho da Potência, que o olha assim como ele a olha, que ele próprio é projetado no mundo presidido por essa Potência... Pelo jogo do **fascínio**, o que vê é arrancado de si

mesmo, despossuído do seu olhar, invadido pelo olhar da figura diante dele e que, pelo terror mobilizado por suas feições e pelo seu olho, se apodera dele e o possui. (VERNANT, 1986, grifo meu).

O verbo *fascinar*, segundo o dicionário *Aurélio*, significa subjugar com o olhar, dominar por encantamento, atrair irresistivelmente, encantar, seduzir; “*Luz que de tão forte ofusca e fascina*” (Padre Antônio Vieira, *Sertão Brabo*, citado por Aurélio). Na psicanálise o termo *fascinação* normalmente apresenta-se associado à experiência especular e ao narcisismo.

Freud introduz o termo “fascinação” relacionando-o ao narcisismo. O termo “narcisismo” designa um comportamento pelo qual um indivíduo “ama a si mesmo” ou trata o próprio corpo da mesma maneira como se trata habitualmente o corpo de uma pessoa amada. “Ser apaixonado por si mesmo” definiria assim o narcisismo, segundo o mito grego do jovem Narciso *fascinado* pela própria imagem (Lambotte, 1996: 347).

Ele descreve o narcisismo enquanto uma fase necessária da evolução da libido, antes que o sujeito se volte para um objeto externo. Essa fase é responsável pela formação do “eu”. Freud explica que o eu é constituído também pelas enunciações, pelos juízos de valor, pelas declarações de preferência ou de rejeição. O *eu ideal* é a imagem do eu dotada de todas as perfeições (imagem idealizada). Essa imagem é construída na sua quase totalidade pelos pais, que projetam no filho, fazendo ressurgir o narcisismo que eles próprios tiveram que abandonar por exigência da realidade (Freud, 1914).

A libido (energia pulsional), segundo Freud, apresenta uma mobilidade tal que ora se volta para o eu e ora para o objeto. A paixão amorosa ilustra um esvaziamento da libido “do eu” em proveito da libido do objeto e a fragilidade que disso resulta para um eu a partir de então desprovido de narcisismo. O objeto amado, segundo Freud, é supervalorizado, tornando-se todo-poderoso diante de um sujeito humilde e submisso, entregue ao que ele acredita ser a encarnação de seu ideal (Freud, 1921). Essa superestima sexual leva ao aparecimento de um estado muito particular de paixão amorosa que resulta em um empobrecimento do eu, *fascinado* pelo objeto idealizado.

De acordo com Freud, tanto na paixão do amor quanto na hipnose, o sujeito idealiza de tal modo o objeto que se torna *fascinado* por ele. O corpo do

objeto vira luz, sedução. No amor idealizado, o objeto é tratado como se fosse o próprio sujeito, isto é, o objeto é investido de libido narcísica. Quanto mais o objeto é idealizado, mais o sujeito se torna fascinado, de forma tal que se estabelece uma servidão voluntária do sujeito ao objeto.

Freud (1921), traçando uma distinção entre o processo de identificação e o de fascinação, comenta:

No primeiro caso o ego enriqueceu-se com as propriedades do objeto, introjetou o objeto em si próprio, como Ferenczi (1909) o expressa. No segundo caso, empobreceu-se, entregou-se ao objeto, substituiu seu componente mais importante pelo objeto (Freud, 1976, p. 144).

Ele esclarece que no caso da identificação, o objeto foi perdido ou abandonado, e, posteriormente, erigido dentro do ego provocando uma alteração parcial em si próprio, segundo o modelo do objeto perdido. No fascínio, o objeto é mantido, a expensas do ego. Freud acrescenta ainda que na hipnose existe a mesma sujeição humilde que há para o objeto amado. Há o mesmo debilitamento da iniciativa do sujeito. Albuquerque e Maia (2000), comentando esse texto de Freud, observam que é no âmbito do fascínio, da hipnose, que se encontra o eu quando capturado na trama imagética da mídia-cultura-contemporânea. Nesse contexto, elas associam a forma de apropriação dos modelos veiculados pela mídia com o conceito de *incorporação* em contraponto ao conceito de *introjeção*. Citando Ferenczi elas relacionam o primeiro conceito com a identificação e o segundo com o fascínio. A introjeção constitui o instrumento psíquico fundamental para que os mecanismos identificatórios possam se estabelecer, quando se dá a relação inaugural do eu com o meio, em um processo pelo qual o eu traz para si parte significativa do mundo exterior. Esse movimento dirigido ao mundo exterior que promove uma inclusão no interior do eu dos objetos do mundo exterior resulta de um afastamento do “eu”, de uma extensão de seus interesses para fora de sua redoma narcísica.

O processo de introjeção abre caminho para a representação, na medida em que há uma introjeção do objeto e da dimensão de sentido que o

comporta. Já o processo de incorporação mantém um “faz-de-conta”, pois o objeto é apropriado, mas sem essa dimensão de sentido. Ela tem um caráter mágico, instantâneo, próximo à alucinação, pois o objeto não atingiu a dimensão de mediação entre o eu e o mundo. Enquanto a introjeção possibilita o enriquecimento do eu, a incorporação leva ao empobrecimento do eu, à sua diminuição frente à grandeza do objeto incorporado, que, de alguma forma, assume o lugar do próprio eu. As autoras acima citadas enfatizam que no campo do *fascínio* hipnótico, um fenômeno semelhante, embora parcial, pode ocorrer: na apropriação *fascinada* de modelos televisivos entram em jogo mecanismos muito próximos ao da incorporação, principalmente no que se refere ao efeito de um rebaixamento da possibilidade reflexiva do pensamento.

Nesse sentido, podemos pensar que na interação com o ciberespaço, o sujeito pode também apresentar uma certa apropriação fascinada da imagem eletrônica. Frente à sua grandeza “imaginária”, o sujeito, num certo efeito hipnótico, tem um rebaixamento da capacidade crítica e reflexiva do pensamento. Ao mesmo tempo, esta submissão ao objeto cativante leva a um distanciamento de outras possibilidades de interação social, de lazer e de construção de conhecimento:

“Fico na Internet umas 8 horas por dia, é... sobra pouco tempo pra outras coisas...” (João, 23 anos, 12/7/2002, depoimento por e-mail).

Lacan descreve o *fascínio* no momento de captação da imagem especular, que ocorre no tempo lógico do estádio do espelho, e coincide com a construção do narcisismo em Freud. Lacan descreve o estádio do espelho como uma identificação, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem: *O estádio do espelho é um drama cujo impulso interno precipita-se da insuficiência para a antecipação* (LACAN, 1998: 100). Quando Lacan diz que no princípio não há unidade, ele, retomando Freud, quer dizer que inicialmente o corpo do indivíduo é fragmentado pelas pulsões auto-eróticas, ou pulsões parciais, que ainda não se organizaram em torno de um eu. As pulsões auto-eróticas convergem para a imagem do corpo tomado pelo objeto: imagem com a qual o sujeito se identifica para constituir seu eu.

Essa imagem é o *eu ideal* formado pela imagem do outro, que dará a unidade que constitui o eu, ou seja, a criança se identifica com aquela imagem refletida no espelho (ou imagem do outro), alcançando uma “identidade alienante” que a acompanhará no seu desenvolvimento. Essa unidade ou “armadura”, esse “eu”, é antes de tudo “um eu corporal” (FREUD, 1914). A percepção visual do corpo constitui a base do imaginário e da identificação especular. *A unidade do eu é, portanto, imaginária.*

O sujeito, diante da sensação de fragmentação reforçada pela contemporaneidade, pode buscar no ciberespaço alcançar essa unidade do eu, tendo o ciberespaço como extensão do eu, alcançando uma identidade alienante.

Fascinado por sua própria imagem, Narciso ilustra magistralmente o momento de captação do sujeito pelo reflexo especular que Lacan descreve no Estádio do Espelho. Segundo Lacan, a criança nessa fase sofre de certo modo uma dupla identificação:

(...) por um lado com a imagem virtual e, sob ela, por outro lado, com a da espécie – o personagem de Narciso, na ignorância de toda referência externa, mergulha numa visão amorosa cujo colorido passional expressa uma total confusão entre o eu e seu modelo. De fato, a imagem especular circunscreve de certo modo o lugar de projeção do eu, e este ganha consistência a partir da relação com o outro na percepção de uma forma e no afeto de um olhar. Sem essa relação, o sujeito cai na sideração de uma imagem “megalomaniaca” de si mesmo, imagem que o fita por sua vez num jogo de espelhos face a face que se refletem infinitamente (LAMBOTTE, 1996: 352).

Lacan evoca a presença do duplo, efetivada pela visão no outro da própria imagem especular, quando o sujeito vê surgir bruscamente, diante de si, seu próprio olhar, que afirma então *lhe ter sido furtado*.

Os dois tempos da dinâmica especular – tempo de impregnação da imagem (quadro genérico) e tempo de captação pela imagem (unidade corporal) – se vêem ao mesmo tempo confundidos e suspensos num momento regressivo de sideração, esse momento que a imagem especular provoca

quando alcança mais-além do espelho, um ponto de reconhecimento familiar situado no outro.

Lacan (1998) considera o ego *fascinado* como aquele que anula a discordância entre o eu imaginário e o ser inacessível, ficando o sujeito capturado por uma coincidência ilusória da realidade com o ideal, que ressoaria até as profundezas do nó imaginário da agressão suicida narcísica. Assim, o efeito da captura narcísica decorrente do fascínio seria a morte do sujeito ou o seu apagamento.

Neste tempo lógico, que Lacan descreve como o estágio do espelho, o sujeito encontra-se *fascinado*, alienado à marca do espelho. Essa experiência encontra-se, portanto, na vertente imaginária, onde o Eu se forma por identificação com uma imagem. O estágio do espelho é considerado um “*insight* configurador”, termo inglês que significa tomada de consciência, esclarecimento. O *insight* confere o caráter narcísico ao conhecimento do eu, mas que na verdade é um desconhecimento, porque foi constituído a partir da projeção da imagem de si no mundo.

Essa identidade alienante permanece ao longo da vida do ser humano – essa marca durável do espelho e seus reflexos identificatórios. O sujeito, na busca de si mesmo, crê se encontrar no espelho e se perde no outro. Instância do engano, senhor e servo do imaginário, o eu se projeta nas imagens em que se espelha.

O sujeito está sempre em busca de uma completude repetidamente perdida, capturada incansavelmente em miragens que refletem uma imagem, ao mesmo tempo familiar e estranha, conhecida e desconhecida. Podem-se então compreender o ilusionismo e o poder identificatório da imagem, importantes para que se possa analisar a relação do sujeito com a imagem eletrônica. O registro do imaginário de Lacan corresponde, portanto, ao conceito de narcisismo de Freud.

Segundo Quinet:

É o domínio do corpo, da imagem do outro, ou seja, do semelhante que por ser igual é rival sendo também atraente, fascinante, amante.

O imaginário é o registro da consciência e do sentido que faz com que o homem se julgue um eu - o que é efetuado (sem que o saiba) através da identificação com o outro (QUINET, 2002: 127).

A imagem, por definição, é sempre completa e não há imagem possível daquilo que falta. O *fascínio* pela imagem se dá exatamente pelo que ela encobre, ou seja, pelo que está por trás dessa forma tão completa e cativante. O ciberespaço, virtual por excelência, sugere essa forma completa e cativante, portanto, fascinante, ficando o espectador preso em seu gozo inefável à imagem fascinante.

Um dos desdobramentos que o termo fascínio apresenta na vertente amor-paixão é a sua relação com a servidão: *A paixão, no sentido do pathos, é mais subitamente sofrida que deliberadamente atuada.* (SALVAIN, 1996: 389). É por não se possuir a si mesmo que um sujeito pode ser capturado por uma paixão que, se transborda os limites do eu, ou o leva à expansão narcísica ou o ameaça de dissolução. De qualquer forma, o sujeito atravessa um momento de *fascinação* em que é seduzido e em que o destino parece lhe acenar. A *fascinação* o faz padecer em seu corpo quando está submetido a um outro que o aliena. O objeto fascinante é aquele que, de alguma forma, acena com a possibilidade de preencher a falta subjetiva.

Saramago, em *Ensaio sobre a cegueira*, equivale a cegueira à visão, que cega com a especularidade, impedindo a cegueira do olhar do outro. O amor é efetivamente cego, pois ele implica numa idealização do outro e numa entrega, “entregar os olhos”, “ver com a luz de teus olhos”, como num fascínio hipnótico.

O eu, portanto, é constituído durante o estágio do espelho, quando o sujeito, identificando-se com a imagem do espelho que ele acha que é um outro, toma o outro como se fosse seu eu. Essa imagem de si mesmo, que ele projeta no outro e no mundo, é a fonte do amor, da paixão, do desejo de reconhecimento, mas também da agressividade, da competição e da rivalidade. O imaginário é o campo dos objetos empíricos do desejo, o registro da paixão e do *pathos*: do amor e da agressividade. Nas formas patológicas do

passional, o ser atormentado pelo vazio se consome na destrutividade. Um vínculo fusional se impõe como necessário, o amor se entretém da rivalidade ciumenta, procura se fixar no ideal, mas só se mantém no ódio. A paixão não é mortífera quando não procede de um *fascínio*, em que o sujeito se entrega a uma figura do destino que o condena ao trágico.

Pode-se concluir que o fascínio tem uma função mortífera, anti-vida, e seu poder é o próprio poder do olhar. O processo de constituição do sujeito envolve a concepção de um tempo lógico – fase do espelho – no qual o sujeito vai se formando na miragem da autonomia do EU, tempo esse em que o sujeito se encontra fascinado, alienado à marca do espelho, e que marcará uma prevalência de uma identidade alienante ao longo de sua vida, como uma incidência duradoura, uma marca atuante da submissão ao fascínio. Esse é o poder do imaginário.

“Eu conheci um cara na Internet e me apaixonei. Era tudo meio que um sonho, eu criei na minha cabeça um cara que não existia, mas é como se eu quisesse acreditar nisso. A gente conversava e eu tinha medo de encontrar pessoalmente e tudo acabar. Eu criei talvez uma coisa que eu sonhei. É que na Internet é tudo meio mágico, e isso ajuda a você criar muita fantasia” (Paula, 19 anos, 5/5/2003, depoimento na sala de chat).

A fascinação leva à subserviência e à servidão, promovendo a diminuição da capacidade crítica e a inibição da criatividade. Assim, a relação fascinada com a imagem eletrônica, que implica numa idealização do outro e numa “entrega”, como num fascínio hipnótico, perpetua e expande a dimensão subjetiva imaginária, que pode mantê-lo numa posição de alienação à imagem fascinante.

“Quanto tempo eu fico conectado? 24 horas por dia!!!! É minha vida!!!!” (Mário, 18 anos, 17/6/2002, depoimento à autora na sala de chat).

b) Alienação

O espelho é o instrumento de uma universal magia que transforma coisas em espetáculos, espetáculos em coisas, eu no outro, o outro em mim (MERLEAU-PONTY, 1964).

Etmologicamente a palavra alienação vem do latim *alienare*, *alienus*, que significa “que pertence a um outro”.

Alienar significa, dentre outros, transferir para outrem o domínio de; juridicamente o termo significa a perda do usufruto ou posse de um bem ou direito pela venda, hipoteca, etc.

O termo é uma tradução habitual do alemão *Entfremdung*, característico da filosofia de Hegel e Marx, nos séculos XVIII e XIX. Hegel empregou o termo para indicar o alhear-se da consciência de si mesma, pelo qual ela se considera como uma coisa. Este alhear -se é uma fase do processo que vai da consciência à autoconsciência. Marx utiliza o conceito de alienação retomando a temática hegeliana da função do trabalho na passagem “do senhor e do escravo”, descrita na *Fenomenologia do Espírito* (1806). Para Hegel, o trabalho representa a expressão da liberdade reconquistada. Se o ser do senhor se descobre como dependente do ser do escravo, em compensação, o escravo, aprendendo a vencer a natureza, recupera de certa forma a liberdade. Marx critica a visão otimista do trabalho em Hegel e demonstra como o objeto produzido pelo trabalho surge como um ser estranho ao produtor, não mais lhe pertencendo: trata-se do fenômeno da alienação. Marx observa que a visão idealista de Hegel não considera a materialidade do trabalho, privilegiando a consciência. Para ele, a propriedade privada produz a alienação do operário, seja porque ela cinde a relação do operário com o produto do seu trabalho (que pertence ao capitalista), seja porque o trabalho permanece exterior ao operário: *O trabalho externo, o trabalho em que o homem se aliena, é um trabalho de sacrifício de si mesmo, de mortificação.* (MARX, citado por Abbagnano, 1962: 25).

Freud emprega o termo em diversas acepções, mas em geral, no texto freudiano, *Entfremdung* evoca o processo de afastamento de materiais, instâncias ou conteúdos psíquicos, que posteriormente não são mais reconhecidos e causam estranheza ao sujeito. Em 1936, ele utiliza o termo se referindo a uma vivência de distúrbios da memória na Acrópole. Usa

basicamente o termo em dois sentidos: “afastamento/separação” e sensação de “irrealidade ou estranheza”. (FREUD, 1919).

O conceito lacaniano de alienação difere muito da tradição hegeliana e marxista, e também da concepção freudiana. Para Lacan, a alienação não é um acidente ao qual o sujeito sobrevive ou que pode ser transposto, mas sim uma marca constitutiva essencial. O sujeito padece de uma alienação fundamental, está alienado de si mesmo, não tem maneira de fugir desta divisão, não tem nenhuma possibilidade de completude ou síntese. Lacan utiliza os termos *alienação* e *separação* se referindo às operações lógicas de constituição do sujeito. Frente ao desamparo originário, o bebê humano é completamente submetido a um Outro, que será responsável não só pela satisfação de suas necessidades básicas como também pela sua constituição subjetiva. Essa dependência inicial que liga o sujeito ao Outro constitui a alienação.

O ingresso do sujeito na linguagem é exemplificado por Freud em seu *Projeto para uma psicologia científica*, em 1895, quando ele introduz a “experiência de satisfação” como aquela que determina a primeira inscrição fundante do aparelho psíquico. Pela sua carência inicial, o bebê com seu grito, faz apelo ao Outro para lhe socorrer. O grito que convoca o Outro funciona como o ingresso do sujeito na linguagem, já que esse Outro confere um sentido ao seu apelo, interpreta-o, traduzindo-o em significantes. A mãe, no lugar do Outro, constrói um saber sobre as demandas do bebê, introduzindo-o na dimensão simbólica. O *infans* é, portanto, submetido aos caprichos desse Outro, que decide sobre o sentido de suas demandas. Esta operação de alienação envolve também a identificação do sujeito à imagem do corpo.

Para que se possa compreender a identificação especular, é preciso recorrer aos conceitos lacanianos de imaginário, simbólico e real. Na releitura da obra de Freud realizada por Lacan, este identifica três registros da dimensão psíquica: o real, o imaginário e o simbólico. Esses três registros ou categorias conceituais representam o arcabouço estrutural do funcionamento psíquico.

Numa primeira teorização dos três registros, ele faz a seguinte distinção:

O registro imaginário é o registro psíquico correspondente ao eu do sujeito, cujo investimento libidinal foi denominado por Freud de narcisismo.

O registro simbólico representa, na teoria lacaniana, o lugar do código fundamental da linguagem, o lugar da lei, onde fala a cultura, a voz do grande Outro. A escritura do Outro (com maiúscula) foi adotada por Lacan para mostrar como a relação entre a estrutura simbólica e o sujeito se distingue da relação imaginária do eu e do outro (com minúscula indica o outro imaginário). Lacan chama a atenção para a matriz simbólica em que o eu se precipita numa forma primordial, *antes de se objetivar na dialética da identificação com o outro e antes que a linguagem lhe restitua, no universal, sua função de sujeito.* (LACAN, 1998: 97).

O *ideal do eu*, instância simbólica, fornece a matriz simbólica sobre a qual o eu se precipita, ou seja, oferece *um modelo*, o suporte simbólico da identificação especular. Lacan, em 1960, escreveu que o *eu ideal* é uma “aspiração” (instância imaginária) e o *ideal do eu* é um “modelo” – modelo simbólico da aspiração imaginária, que se encontra no lugar do Outro, de onde o sujeito pode se ver como capaz de ser amado. O próprio termo modelo implica uma articulação entre o simbólico e o imaginário. O Outro vem no lugar do *ideal do eu*, oferecendo à criança um modelo no qual ela ajusta seu *eu ideal*. O ideal do eu é a instância que herda o narcisismo após a travessia do Édipo, é um lugar do Outro a partir do qual o sujeito pode projetar todas as perfeições do eu infantil, narcísico, que o faziam crer que ele reinava em absoluto no amor de seus pais.

O registro real corresponde, na teoria lacaniana, àquilo que do imaginário sobra como resto, e que o simbólico é impotente para capturar. O real é o impossível de ser simbolizado, é o resíduo, resto ou sobra de toda articulação, que pode ser aproximada, mas nunca capturada.

Nas suas teorizações finais, Lacan faz uma articulação dos três registros, como num enodamento. Nesta perspectiva, um registro não tem

preponderância sobre o outro. Ele destaca a presença do real, do imaginário e do simbólico na experiência especular. Assim, destacamos, nos textos de Lacan, três momentos da elaboração do registro imaginário.

No primeiro momento (até 1953), Lacan faz da imagem o centro da causalidade psíquica. O sujeito se identifica com sua imagem, com o outro si-mesmo, do qual não pode se dissociar.

No segundo momento (até 1964), Lacan submete o estádio do espelho à ordem simbólica. A alienação na imagem é substituída pela alienação simbólica, estrutural. O sujeito se vê no espelho a partir desse ponto simbólico situado fora da imagem, suporte da identificação ao Traço do Outro (ideal do eu). O sujeito recebe do Outro a significação da imagem.

No terceiro momento (até 1980), Lacan introduz o olhar como objeto *a* no lugar do Outro. Na experiência especular existe um ponto cego, uma parte faltante, que corresponde ao que do registro real não é especularizável. A imagem recobre a falta. Lacan diferencia visão e olhar, identificando o olhar como o objeto.

O imaginário (reúne as imagens, a imaginação e o visual) é o mundo de Narciso. No entanto, ele é determinado pelo simbólico (Édipo), que, por sua vez, vela o real. A imagem (unidade totalizadora) mascara a falta, que é introduzida pelo simbólico. A imagem domina a aparência de nosso corpo, nosso eu. Mas ela será estruturada pelo significante de uma maneira particular para cada sujeito, mascarando e envolvendo o real. Lacan diferencia o olhar ou o escópico (real) da visão ou do especular (imaginário). A dimensão escópica, apesar de não poder ser vista, dá razão àquilo que se vê (especular). Para Lacan, o segredo do fascínio pela imagem é o encobrimento da falta, e, também, o encobrimento do objeto (olhar):

Esse olhar como objeto *a* é aspirado pelo jogo infinito de espelhos, encoberto pela imagem, apagado pelo espetáculo da visão, elidido do mundo do vidente. Ele é o segredo da beleza, do prazer, da exaltação e também do horror da imagem (QUINET, 2002: 133).

Para Lacan, se há uma perda simbólica relacionada à falência da função paterna, o simbólico falha em sua função de recobrir o real,

provocando a sua irrupção sob a forma de violência, delinquência e drogas, por exemplo. Por outro lado, exacerba-se o imaginário, trazendo como consequência a alienação à imagem fascinante. O imaginário para a psicanálise envolve não só as imagens e a imaginação, como também o registro da identificação especular, onde há uma identificação do eu com o outro, abolindo todas as suas diferenças.

Santaella et al (2001), utilizando os três registros lacanianos no estudo da imagem fotográfica, explicam que a fotografia é sempre um recorte, a captura de um fragmento que se separa do corpo do mundo à maneira de um corte:

Por ser um fragmento arrancado do corpo da natureza, a fotografia fez desabar o sonho idílico da unidade, da mônada formada pelo mundo e sua imagem. Quanto mais um aparelho ou máquina se aperfeiçoa no registro mimético dos objetos e situações, mais evidente se torna sua impossibilidade de ser igual àquilo que registra. Há um descompasso, uma defasagem entre o ritmo do mundo, matéria vertente do vivido, e a capacidade do registro. A febre da vida não cabe em imagens. Sob as vestes da imagem, algo cai. Esse algo é o real, que resiste na sua irredutibilidade. (SANTAELLA et al, 2001: 192).

Lacan (1998), ao descrever o triunfo jubilatório da assunção da imagem unificada do sujeito diante do espelho, esclarece que o segredo da jubilação é o encobrimento da falta, constitutiva do sujeito, pela imagem.

Segundo Quinet, a imagem encobre a falta com o poder:

A imagem é a rainha, posto que a rainha é a figura da mulher a quem nada falta, é a mulher do poder, é a mulher que tem. A rainha é a imagem daquela que tem, cuja falta não se vê. Daí toda imagem ser rainha por encobrir a falta com o poder – é a miragem de potência do eu (QUINET, 1997: 13).

Segundo Lacan, a alienação do sujeito ao Outro traz como consequência a impossibilidade do sujeito de ter acesso à imagem real, a não ser por meio da imagem especular. Ou seja, não existe a possibilidade de o sujeito se apreender naquilo que ele é e se assegurar em seu ser, pois o que a experiência revela é que, na sua busca desse ser, ele alcança apenas *uma identificação imaginária cuja inconsistência e inanidade logo percebe*.

Nessa operação de alienação à imagem oferecida pelo outro, o sujeito ao assumir a imagem refletida, essa imago estruturante, perde parte da sua experiência, já que a imagem especular não representa a totalidade do sujeito. A imagem do sujeito não é “o sujeito”. A imagem apresenta, portanto, uma dupla função: unifica, mas também secciona uma parte. O sujeito não é toda imagem, algo permanece fora da representação e por isto a sua busca por se fazer registrar no espelho do Outro. A experiência especular outorga ao sujeito sua unicidade, mas também o submerge no desconhecimento de si mesmo.

Essa unidade ideal, como uma linha de ficção, será sempre irreduzível ao sujeito. A identidade ou o “eu” representam não uma plenitude interna, mas uma falta de plenitude que busca ser preenchida “imaginariamente” pelas formas como nós imaginamos ser vistos pelos outros. Estamos sempre buscando a nossa “identidade”, tentando nos ver numa unidade, para anular a angústia que a fragmentação e a dispersão provocam e, ao mesmo tempo, buscando resgatar a plenitude de satisfação narcísica, vivida naquela mítica experiência junto ao outro. Mas existe sempre um estranhamento ou um desconhecimento com relação a si mesmo, em função dessa alienação constitutiva.

O acesso ao simbólico tem como efeito “a divisão do sujeito”, ou seja, a perda de uma parte essencial de si mesmo, pois no simbólico o sujeito só pode ser representado. O sujeito está representado por um significante, quer se trate do pronome pessoal “eu”, do nome que lhe foi atribuído, “João”, ou da denominação “filho de”.

Por outro lado, a ordem do simbólico, do significante, não se sustém senão por suas relações colaterais – relações do significante a outros significantes – que vão captá-lo em suas redes. O sujeito mediatizado pela linguagem está irremediavelmente dividido porque excluído da cadeia significante, ao mesmo tempo em que aí é representado. Nomeado no discurso dos pais, e deles recebendo um prenome, o sujeito entra no circuito da troca e nessa troca, algo se perde. A condição para a sua aparição na ordem do significante é a sua “morte”, ou a sua “perda”, a sua “divisão”, ou

seja, pode-se dizer que ao mesmo tempo em que ele se humaniza através do Outro, o preço a ser pago por essa humanização é a sua alienação a esse Outro, a essa ordem cultural:

O registro do significante institui-se pelo fato de que o significante representa o sujeito para outro significante. Eis a estrutura de todas as formações do inconsciente e eis também o que explica a divisão originária do sujeito. O significante, produzindo-se no lugar do Outro, faz surgir aí o sujeito, mas também ao preço de o fixar. O que aí havia pronto para falar, desaparece por não ser mais que um significante. (LACAN, 1998: 854).

Segundo Lacan, a alienação reside na divisão do sujeito de sua causa. O Outro é o lugar de sua causa significante, razão por que nenhum sujeito pode ser causa de si mesmo. A separação implica no fato de que, enquanto o sujeito espera do Outro seu complemento, falta um significante. A mãe, ao ocupar o lugar do Outro, apresenta a falta que o *infans* é convidado a preencher. Podemos dizer que o processo de separação implica no surgimento da falta no Outro, que remete o sujeito à própria falta, ou seja, à constatação da sua impossibilidade de completar o Outro. O primeiro tempo da operação de separação é o tempo marcado pelo confronto com a falta no Outro, enquanto o segundo tempo é o tempo em que o sujeito tenta construir, no fantasma, uma resposta à falta do Outro: “O que o Outro quer de mim?”

O processo de constituição da subjetividade implica também no movimento do sujeito para fora de sua redoma narcísica auto-suficiente rumo aos objetos do mundo movimento esse provocado pela experiência de insuficiência de seus recursos imaginários imediatistas. Ou seja, o sujeito deve romper a relação de passividade que o mantém submetido ao Outro. O processo de socialização é resultado da “negociação” do sujeito com a cultura e de um incremento da complexidade na busca do prazer. De prazer imediato, para formas postergadas de prazer, ou seja, formas de prazer mediado (pelo simbólico).

O sujeito é constituído através do processo de alienação-separação. A separação significa o seu movimento em direção à realidade, ao social, em detrimento da satisfação alucinatória, onipotente, imaginária. Mas essa

dimensão alienante, imaginária, exatamente por ser organizadora do “eu”, permanece como característica essencial de toda subjetividade, mostrando seus efeitos no gozo da imagem, no amor a si mesmo, nas grandes paixões, nas escolhas amorosas e nas posições subjetivas de fazer-se, com seu narcisismo, de objeto de desejo do outro, dando a impressão de não ter falta.

O fascínio da imagem aparece também no culto à imagem, nas identificações televisivas, nas interações “virtuais” apaixonadas, nas “imersões” no ciberespaço, onde o sujeito se perde em seu gozo, extasiado pelo poder da imagem. Lacan ao designar a natureza dessa alienação estrutural, afirma que a alteridade habita o núcleo mais íntimo do sujeito, sendo uma característica essencial de toda subjetividade.

“Às vezes nos acomodamos com essa relação virtual, e temos preguiça do encontro...” (Lúcia, 26 anos, 6/5/2003, depoimento por e-mail).

4.2 Efeitos Subjetivos da Inflação da Imagem da Contemporaneidade

“Tenho ficado desanimada com as salas de bate-papo. Parece que a cada dia as pessoas estão mais vazias, os papos mais bobos, mais sem conteúdo, as pessoas mais superficiais” (Maria, 26 anos, 12/3/2003, depoimento feito pessoalmente, em entrevista semi-estruturada).

A subjetividade na modernidade encontrava seus eixos constitutivos nas noções de interioridade e reflexão sobre si mesma.

No entanto,

(...) a subjetividade atual vem marcada pelo autocentramento conjugado com a exterioridade, assumindo uma configuração decididamente estetizante, em que o olhar do outro no campo social e midiático passa a ocupar uma posição estratégica em sua economia psíquica. (BIRMAN, 1999: 23).

A subjetividade na cultura do narcisismo é caracterizada como autocentrada, impossibilitada de poder admirar o outro em sua diferença radical, já que não consegue se descentrar de si mesma. O sujeito vive em um

registro especular, em que o que lhe interessa é o engrandecimento grotesco da própria imagem:

(...) o indivíduo não apenas aprende a avaliar-se face aos outros, mas a ver a si próprio através dos olhos alheios; aprende que a auto-imagem projetada conta mais que a experiência e as habilidades adquiridas. Uma vez que será julgado em função de suas posses, suas roupas e sua personalidade - e não, como ocorria no séc. XIX, por seu caráter, ele adota uma visão teatral de sua própria performance, estando ou não em atividade (LASCH, 1986: 21).

Assim, nas sociedades de massa, existe uma atenção sem precedentes às imagens e impressões superficiais, a um ponto em que o eu torna-se quase indistinguível de sua superfície.

O consumismo facilita uma alteração nas percepções do eu e do mundo exterior, criando um mundo de espelhos, de imagens insubstanciais, de ilusões cada vez mais indistinguíveis da realidade. O efeito especular faz do sujeito um objeto, ao mesmo tempo, transforma o mundo dos objetos numa extensão ou projeção do eu (LASH, 1986: 22).

Na sociedade de consumo, a fragmentação da experiência cotidiana e a produção ininterrupta de novas mercadorias-signo desorientam e desestabilizam os indivíduos, exigindo uma reorganização simbólico-cultural. Na cultura do consumo, as novas condições sociais resultam no apagamento das diferenças homogeneização subjetiva.

Não existe um consenso com relação à utilização do termo sociedade de consumo para definir as sociedades ocidentais. O apelo ao consumo não é acompanhado das condições para sua realização. Afinal, quem pode atingir os padrões que a sociedade consumidora promove? Quanto mais eficaz é a sedução do mercado, mais profundo é o abismo que separa os que desejam e os que podem satisfazer seus desejos. A sedução do mercado, ao mesmo tempo em que iguala, divide e separa. O que menos existe, portanto, é consumo.

A fragmentação e a instabilidade da linguagem na pós-modernidade apresentam importantes implicações subjetivas. Usando a descrição de Lacan da esquizofrenia como desordem lingüística, como uma perda simbólica, ou

seja, como uma ruptura na cadeia significativa de sentido, Jameson descreve um certo efeito “esquizofrênico” na pós-modernidade.

Segundo o autor, se a identidade pessoal é forjada por meio de

(...) certa unificação temporal do passado e do futuro, com o presente que tenho diante de mim, e se as frases seguem a mesma trajetória, a incapacidade de unir passado, presente e futuro na frase assinala uma incapacidade semelhante de unificar o passado, o presente e o futuro da nossa própria vida psíquica (JAMESON, citado por Harvey, 1992: 56).

O efeito desse colapso da cadeia significativa é reduzir “*uma série de presentes puros e não relacionados no tempo*”. (JAMESON, 1992: 57).

A instantaneidade, a estetização do corpo e a tecnificação modelam os desejos de crianças e jovens, incidindo sobre suas construções identitárias. A grande exposição à mídia envolve as crianças numa recriação da realidade, onde a construção da realidade material e social é não somente aquela que passa na tevê, mas onde esta assume o valor de protótipo, de critério de verdade sobre outras formas de inteligibilidade do mundo (Castro, 1998). O vídeo introduz crianças e adolescentes ao âmbito do conhecimento:

Precisamente, não se trata de conhecimento na acepção que o define como tentativa de superar a opacidade do mundo através da reflexão, mas enquanto uma comunhão estreita, prazerosa e intensa com tudo que não é eu. Numa atitude de reflexão sobre o mundo, o sujeito se posiciona de modo a ganhar controle sobre aquilo que o atemoriza, mas nem sempre o conhecimento assim adquirido extingue o mal-estar; na comunhão, a posição do sujeito está alicerçada sobre a evitação do medo, e do mal-estar, em conluio com a ilusão, no sentido da criação de um imaginário forte e fonte de boas sensações (CASTRO, 1998: 66).

Numa lógica cultural que enfatiza a obtenção de prazer a qualquer custo como sinônimo de felicidade, a “pedagogização pela mídia” reúne estes dois componentes da felicidade contemporânea: *evadir-se do sentimento de resiliência do mundo e garantir distração e divertimento solitário no meio de um contexto de perturbações* (Castro, 1998: 67). Castro destaca que os processos de pedagogização pela mídia propiciam um verdadeiro apagamento de diferenças entre sujeito e objeto, espacializando-os num entorno único

dinamizado a partir da forma (imagem) que se apresenta em fluxo contínuo, fomentando novas possibilidades identificatórias, fundamentando-se no entumescimento do aqui e do agora, como um presente eterno. Nesse contexto, a relação do sujeito com esses “objetos de consumo” deve ser avaliada; em especial, esses objetos que são oferecidos como “objetos ideais”, que “não frustram” e que permitem a ilusão de “satisfação plena”.

“Hoje em dia a gente não pode ficar sem computador. O maluco é que é caro demais e logo fica ultrapassado e cada vez vc quer um melhor, mais atual, com mais recurso, se vc for nessa onda...” (Pedro, 19 anos, 6/5/2003, depoimento por e-mail).

Os objetos de consumo que se proliferam na atualidade acabam causando um entorpecimento e uma intoxicação pelo excesso. Um excesso de consumo, marcado pelo gozo, que aprisiona o sujeito em uma busca sem saída, onde ele sempre se sente atrasado, não alcançando o último lançamento, a última maravilha, capaz de lhe dar a satisfação almejada, numa tentativa desesperada de entrar nesse mercado de ilusões. Assim vemos a proliferação de produtos, dentre eles os farmacológicos, que, através do discurso da ciência, buscam atender à crescente variedade sintomática pré-fabricada, abolindo toda a singularidade do sujeito. O consumo tem produzido, por um lado, os consumidores compulsivos, e, por outro lado, os inapetentes, impotentes, depressivos, ou seja, numa renúncia ao excesso, acabam por renunciar também ao desejo. Trata-se da “inapetência amorosa” como “um mais de melancolia”.

A sociedade do espetáculo, da imagem, produz uma inflação do imaginário. As imagens modelam, oferecem modelos para serem seguidos ou alcançados, e, utilizadas pelo discurso do capitalismo, oferecem um mundo de ilusões. “Para ser feliz, é preciso estar na mídia”, “a felicidade está nos objetos de consumo” ou nas “viagens” ao ciberespaço. Ao mesmo tempo, transformam o exibicionismo próprio do sujeito em imperativo de publicidade. Todos querem virar celebridade. A transformação da vida privada em pública nos programas de auditório e nos *talks shows* exacerba o voyeurismo humano, possibilitando

identificações com os exibicionistas, como comenta Baudrillard: *trata-se do desejo de não ser nada e ser olhado como tal; “tornar-se nulidade para ser visto como nulidade”* (BAUDRILLARD, citado por Quinet, 2002: 284) “(...) o que está em pauta é o espetáculo obscuro da banalidade” (QUINET, 2002: 284).

Numa cultura narcísica, o sujeito é levado a crer num eu privado, que o remete à posição de *eu ideal*, como unidade e completude. Essa cultura se apóia no projeto individualista da modernidade (e da pós-modernidade), que valoriza o indivíduo e subordina a totalidade social (Dumont, 1985). Esse individualismo remete o sujeito ao desconhecimento de sua determinação simbólica, numa crença de autonomia. O sujeito, confrontado com o ideal individualista de autonomia, é levado a produzir sua própria história, tendo que romper com sua tradição, com sua história, num “aqui e agora” eternos. Essa autonomia (de escolha, de decisão e de ação) é ilusória, já que, por um lado, sua alienação ao Outro é constitutiva, e, por outro lado, na tentativa de manter o lugar valorizado pela ideologia, vive a servidão de um imaginário de massa, adquirindo as mesmas modalidades de funcionamento e de expressão discursivas transmitidas pela comunicação global. Ou seja, nessa ilusão de autonomia, ele nega sua alienação estrutural e, ao mesmo tempo, se submete a uma alienação à imagem como patrimônio de massa, como esterótipos estéticos e estilos de vida.

Nessa posição, ele busca satisfação imediata, não suportando o seu adiamento. A tecnologia favorece esta premência de satisfação, oferecendo, sedutoramente, produtos e serviços. O pensamento individualista traz como consequência, paradoxalmente, uma homogeneização e um apagamento das diferenças individuais. Na falta de referências universais compartilhadas, que colocariam em xeque a cultura individualista, o sujeito vai buscar o patrimônio cultural, um patrimônio necessário à vida em sociedade:

Na falta de referências morais compartilhadas – normal em nossa cultura individualista – ela nos fornece um certo patrimônio de estereótipos estéticos comuns (...) Para quem pouco quer saber das tradições recebidas, critérios estéticos substituem vantajosamente critérios éticos. (CALLIGARIS, 1994: 15).

Diante da precariedade de significação social da cultura contemporânea, o sujeito tenta encontrar novas formas de estabelecer laço social, buscando alguma amarra coletiva. A mídia oferece, diante dessa carência simbólica, uma promessa de sentido social, como uma ilusão comunitária. O sujeito fica submetido a esses ideais narcísicos impostos pela cultura do consumo. Na verdade, o poder da mídia existe porque o sujeito atribui a ela esse poder, em função de sua carência simbólica, ou seja, diante de sua precária consistência subjetiva. Por outro lado, sua onipotência estrutural narcísica é exacerbada nessa cultura, que o mantém numa eterna ilusão de alcançar sua plenitude de satisfação, buscando tamponar sua falta constitutiva. O sujeito, portanto, é afetado na sua posição subjetiva pelas práticas de sua cultura e do seu tempo, que vão aparecer nos diversos sintomas sociais.

A interação intensa com a Internet pode ser avaliada dessa forma, quando o sujeito a vê como algo que pode viabilizar o acesso a um mundo de possibilidades, no “aqui e agora”, sem adiamento de satisfação, envolvendo-o quase como uma extensão de si mesmo, numa comunhão, como uma extensão do “eu” alicerçada sobre a evitação do mal-estar. A imagem eletrônica, como uma droga, pode servir como refúgio, na tentativa de escapar da dor de existir. Ela pode capturar o sujeito, fascinado pelos ideais que apresenta. Ela tem uma relação direta com o imediatismo, a fragmentação, a agilidade e a instantaneidade, características da contemporaneidade. Por outro lado, para a psicanálise, essa procura pelo excesso revela a busca permanente de completar a “falta-a-ser”, impulsionado pelo desejo de reencontrar o objeto perdido. Ou seja, os aspectos estruturais se aliam aos aspectos culturais, delineando novas formas de ser e de estar nessa cultura.

O ideário contemporâneo esconde a posição de dependência do sujeito: dependência da imagem, que funciona como referência identificatória e como ilusão de completude. O individualismo nega o sujeito, enquanto atravessado e constituído pelo Outro, mas também marcado pela diferença e pelo particular. Há uma substituição do sujeito pelo *indivíduo*, enquanto conceito que carrega

em si a idéia de *uma não divisão*. O eu, portanto, triunfa em detrimento do sujeito (dividido).

O individualismo associa-se à satisfação imediata das pulsões, alimentada pela ilusão da autonomia total, reafirmada pela mídia, delineando o narcisismo contemporâneo. Diante da fragilidade essencial das relações humanas, a marca durável do espelho e seus efeitos identificatórios levam o sujeito a buscar numa estrutura de ficção, uma sustentação, mesmo que imaginária:

“Na Internet eu posso tudo: eu faço amigos, eu me comunico com o mundo todo, eu compro, eu pesquiso, eu namoro, eu não me sinto sozinha, é mesmo uma companhia, eu chego em casa e entro na Internet e pronto! Acabou a solidão, os problemas...” (Maria, 20 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

A imagem, devido ao seu poder de captação, fascina e cativa. Essa alienação do espectador à imagem ou ao objeto contemplado o mantém numa posição de subserviência: os seus movimentos já não são seus, mas de um outro que os representa por ele. Assim, o espectador se confunde com o outro, não se diferenciando do objeto, dissolvendo os limites que separam o privativo do social, não se sentindo em casa em nenhum lugar, pois o espetáculo está em toda parte. Sentindo-se impotente, frágil, ele busca o conforto e a onipotência no ciberespaço. Alcançar a vitória nos jogos eletrônicos lhe dá a ilusão de uma superação sobre a sua inconsistência, e ele se sente vitorioso na vida. Ter milhares de amigos no ciberespaço o mantém na ilusão da superação de sua solidão. Capturado nas tramas imaginárias do eu, ele se distancia da condição de interrogar-se sobre as condições de seu desejo, mantendo-se na ilusão do domínio de seu corpo e do mundo como sua extensão. Esse domínio encobre, no entanto, sua inconsistência, sua alienação ao objeto cativante. _ _

CAPÍTULO V
A IDENTIDADE NA ERA DA INTERNET: O PROCESSO DE
SUBJETIVAÇÃO NA CULTURA DO CIBERESPAÇO

Cérebro Eletrônico (Gilberto Gil)

<i>O cérebro eletrônico faz tudo</i>	<i>Hum, hum,</i>
<i>Faz quase tudo</i>	<i>Eu falo e ouço</i>
<i>Quase tudo</i>	<i>Hum, hum,</i>
<i>Mas ele é mudo</i>	<i>Eu penso e posso</i>
	<i>Eu posso decidir se vivo ou morro</i>
<i>O cérebro eletrônico comanda</i>	<i>Porque sou vivo, vivo pra cachorro</i>
<i>Manda e desmanda</i>	<i>E sei</i>
<i>Ele é quem manda</i>	<i>Que cérebro eletrônico nenhum me dá socorro</i>
<i>Mas ele não anda</i>	<i>Em meu caminho inevitável para a morte</i>
<i>Só eu posso pensar se Deus existe</i>	<i>Porque sou vivo</i>
<i>Só eu</i>	<i>E sei</i>
<i>Só eu posso chorar quando estou triste</i>	<i>Que a morte é nosso impulso primitivo</i>
<i>Só eu</i>	<i>E sei</i>
<i>Eu cá com meus botões de carne e osso</i>	<i>Que cérebro eletrônico nenhum me dá</i>
	<i>socorro</i>
	<i>Com seus botões de ferro e seus olhos de</i>
<i>vidro</i>	

5.1 Cultura do Ciberespaço: a realidade virtual

“Eu entendo o espaço virtual assim: é um lugar e ao mesmo tempo não é um lugar, a gente pesquisa, a gente fala, a gente faz amigos, ouve musica, vê filme, a gente tem quase uma vida paralela, dá para fazer de tudo ou quase tudo”... (Carlos, 19 anos, 7/7/2002, depoimento por e-mail).

Quando se analisam os efeitos sociais e subjetivos de uma técnica, corre-se o risco de considerá-la enquanto “estrangeira” numa cultura, e não como um produto dessa mesma cultura. A tecnologia não pode ser pensada como separada do homem, nem anterior a ele, tendo uma existência autônoma. Qualquer técnica surge a partir de homens que a idealizam, a fabricam, a transformam e a reinterpretem. *A informática e a tecno-ciência não são nada mais do que formas hiperdesenvolvidas da própria subjetividade* (GUATTARI, 1999: 177). Por outro lado, sendo produto de uma cultura, ela também influencia essa cultura, transformando-a. As técnicas envolvem esquemas imaginários e apresentam implicações sociais e culturais diversas. O termo tecnologia é aqui utilizado preferencialmente, em vez do termo “meio técnico”. Enquanto esse último não abrange as relações sociais, a tecnologia envolve o meio técnico e as relações sociais implicadas no uso de determinado meio técnico.

O surgimento do ciberespaço é resultado de uma evolução e de uma transformação social e cultural, que, por sua vez, é modificada e condicionada por ele. O ciberespaço diz respeito não só à estrutura material dessa comunicação digital, mas também informações e pessoas que transitam nesse espaço, e não pode ser valorizado como “positivo” ou “negativo” em si mesmo. Ele tanto pode “abrir” como “fechar” um grande número de possibilidades, dependendo da forma como for usado. O ciberespaço comporta múltiplas perspectivas, apresentando efeitos paradoxais, como qualquer grande inovação técnica. Ele envolve uma “cibercultura”, uma “realidade virtual”, uma “comunidade virtual”, um “texto virtual”, “experiências virtuais”, ou seja, uma nova e instigante dimensão: a virtual.

O neologismo “cibercultura” é utilizado *para especificar o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de*

pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 2000: 17).

A “imersão” na imagem apresenta efeitos subjetivos, interferindo nos modos de pensar, nos valores e nas atitudes do homem. As novas tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenagem da imagem se tornaram tão presentes quanto imprescindíveis: desde o telescópio, o microscópio, a radiografia até a televisão, o vídeo e o microcomputador, todas essas “máquinas de visão” podem funcionar como extensões do homem, possibilitando-lhe alcançar um novo universo, em outras dimensões, com novos espaços e novos tempos. A Internet como uma dessas “máquinas de visão” trouxe inúmeros avanços nessa área, a ponto de tornar os limites virtual/real cada vez mais tênues. Enquanto a televisão oferece a imagem pronta, no computador as imagens podem ser criadas. O ciberespaço possibilita uma maior interação onde cada um pode contribuir, explorando-o de forma própria. O ciberespaço inclui negociações sobre significados e debate entre os participantes. Essa dimensão aponta para a perspectiva democrática, socializante e criadora da Internet, tão explorada por autores contemporâneos.

A interatividade na Internet é considerada a principal razão de seu sucesso. *O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação.* (LÉVY, 2000: 79). Essa atividade pode ser considerada presente em qualquer tipo de instrumento de informação, mesmo a televisão, se considerarmos que um receptor de informação nunca é totalmente passivo. O telespectador pode escolher os canais que quer ver, ou desligá-la. Ele também sempre interpreta as informações de forma particular. A mídia interativa, no entanto, é aquela que permite o diálogo, a reciprocidade, a comunicação efetiva. Os diversos aparelhos permitem diferentes tipos de interação: o *vídeo game* reage as ações do jogador, que por sua vez, reage às imagens presentes. A informática, no entanto, oferece possibilidades de interação exclusivas. A informática permite a pessoa interagir com uma matriz de informações, um modelo capaz

de gerar inúmeros percursos diferentes. Ela proporciona a reciprocidade e em tempo real. Nesse sentido, está se falando em *interatividade que remete ao virtual*. (LÉVY, 2000: 80).

A virtualidade na Internet envolve o campo cultural, expandindo as possibilidades artísticas e de entretenimento. A Internet não só trouxe velocidade, uniformidade e economia na produção de textos, como reproduz música, software, vídeos e imagens, também com grande velocidade, uniformidade e economia. A aceleração na difusão da informação é apenas um aspecto da rede. Ela é um meio de socialização, de entretenimento, um instrumento de trabalho, local de compras, campo de pesquisa, de viagens... Ou seja, ela é quase como uma vida paralela. Uma vida virtual, onde possibilidades reais existem, onde uma nova dimensão se abre para o sujeito, que pode usufruí-la alcançando perspectivas concretas ou imaginárias, que levantam uma série de questões acerca do que é virtual e do que é real, sendo cada vez mais frágeis essas delimitações. Um jovem nos descreve essa perspectiva:

“Eu faço tanta coisa virtualmente, que já nem vejo diferença com relação a realidade. Eu compro, namoro, pesquiso, estudo, até viajo... Isso pra mim é tão real...” (Cláudia, 20 anos, 20/5/2003, depoimento por e-mail).

As experiências sensoriais no computador permitiram a “imersão na imagem”, inaugurando uma nova modalidade de interação com a máquina. A realidade virtual, *que especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados* (LÉVY, 2000: 70), permite um avanço na ilusão em relação à imagem do cinema ou da televisão. O desenvolvimento dos “mundos virtuais” oferece uma imersão funcional em representações tridimensionais com a ajuda de capacetes individuais de visualização estereoscópicas, onde o corpo é interligado com o mundo virtual. A imagem virtual transforma-se em um “lugar” explorável, habitável. Ela torna real tudo o que produz, submetendo a visão às interfaces tecnológicas. A realidade virtual promove uma redefinição das noções de imagem, de objeto, de espaço perceptivo.

A conceituação de realidade virtual comporta um sentido estrito e um sentido mais amplo. Se no sentido estrito a realidade virtual implica no uso de equipamentos e capacetes caros, tais como os capacetes para visão estereoscópica e as *datagloves*, as duas características distintivas do mundo virtual, em sentido mais amplo, são a imersão e a navegação por proximidade. Ou seja, a noção de um mundo virtual não implica necessariamente no uso desses equipamentos. Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Os hipertextos, hiperdocumentos, simulações, e em geral, todos os objetos lógicos, tais como os programas, bancos de dados e seus conteúdos, fazem parte dessa virtualidade informática no sentido amplo. *Computadores e redes de computadores são a infra-estrutura física desse novo universo virtual.* (LÉVY, 2000: 75).

A Internet não oferece apenas imagens. Ela oferece palavras, possibilitando a leitura e a escrita de textos. Mas essa leitura e escrita “na tela” apresentam características próprias, virtuais. O hipertexto é um texto em formato digital, não linear, fragmentado, caracterizado pelas várias “janelas”, pelo acúmulo de informações e pela possibilidade de o usuário seguir caminhos diversos, indeterminados, misturando funções de leitura e escrita. Ou seja, ele é reconfigurável e fluido.

Continua a explicar Lévy:

Se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso para leituras possíveis, um texto aparece como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa, portanto, da redação do texto que lê. Tudo se dá como se o autor de um hipertexto constituísse uma matriz de textos potenciais, o papel dos navegantes sendo o de realizar alguns desses textos colocando em jogo, cada qual à sua maneira, a combinatória entre os nós. O hipertexto opera a “virtualização” do texto. (LEVY, 2000: 57).

O hipertexto, portanto, é um texto virtual, assim como são virtuais todas as experiências no ciberespaço. Podemos dizer que a Internet apresenta

características próprias, sendo o “ciberespaço” um espaço virtual, específico dessa nova estrutura em rede.

O termo “virtual” normalmente é associado à imaterialidade ou irrealidade. A esse respeito, Lévy (2000) faz uma importante consideração. Segundo o autor, quando se fala em “virtual” com relação ao digital, é importante marcar o fato de que os processamentos em questão são sempre operações físicas elementares sobre os representantes físicos dos zero e um. Digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números. Quase todas as informações podem ser traduzidas dessa forma, mesmo uma imagem ou um som. Qualquer imagem ou seqüência de imagens é traduzível em uma série de números. E todos os números podem ser expressos em linguagem binária, sob forma de zero e um. Portanto, todas as informações podem ser representadas por esse sistema. Existem dispositivos técnicos bastante diversos que podem gravar e transmitir números codificados em linguagem binária.

Assim, os dígitos circulam nos fios eletrônicos, polarizam fitas magnéticas, se traduzem nas fibras óticas, nos discos óticos, se encarnam em estruturas de moléculas biológicas, etc. Segundo Lévy, as informações codificadas digitalmente são transmitidas e copiadas indefinidamente “sem perda de informação”, diferentemente das gravações que ocorrem de forma analógica, que se degradam a cada nova cópia. Enquanto a informação analógica é representada por uma seqüência contínua de valores, a informação digital usa apenas dois valores, nitidamente diferenciados, o que torna a reconstituição da informação danificada mais simples, em função dos diversos processos de controle da integridade das mensagens. Se há uma quantidade crescente de informações sendo digitalizadas, a principal razão é que a digitalização permite um tratamento de informações mais eficaz que qualquer outra via atualmente existente.

Esta discussão é importante, não para entender a estrutura física do computador ou seu funcionamento técnico ou operacional, que não é o objetivo deste trabalho, mas para que se possa pensar o que significa esse “virtual” do ciberespaço. A codificação da imagem seria “imaterial” no sentido

próprio? *Mais fluida, mais volátil, a gravação digital ocupa uma posição muito particular na sucessão das imagens, anterior a sua manifestação visível, não irreal nem imaterial, mas virtual* (LEVY, 2000: 54, grifos meus). Essa nova dimensão põe em questão a tradicional distinção entre original e cópia.

A rigor, os termos “virtual” e “real” não se opõem. O virtual, do latim *virtus* (virtude), é o que está em potência no real, o que tem em si todas as condições essenciais para a sua realização (CADOZ, 1994). O termo virtual se refere ao que existe em potencial, suscetível de se realizar. Na filosofia, o termo “virtude” está relacionado à capacidade ou potência em geral.

Nesse sentido, pode-se compreender a descrição de Lévy da gravação digital ocupando uma posição *anterior* à sua manifestação visível. Essa “antecipação” não seria a essência mesma da imagem?

De acordo com o processo de identificação à imagem especular, descrito por Lacan, a criança, fascinada com a imagem unificada refletida no espelho, se sentindo ainda fragmentada, se *antecipa* numa identificação com aquela imagem, que, portanto, lhe devolve a unidade. Assim, o virtual se aproxima do conceito de imagem em psicanálise. O virtual não seria exatamente aquilo que se opõe ao real, mas aquilo que de alguma forma está presente no real (no sentido de realidade), “em potência”, anterior à sua manifestação visível. Sua presença em potência introduz uma nova forma de presença, que deve ser considerada para que se possa compreender seus efeitos. De acordo com a psicanálise, o imaginário não se opõe à realidade, que na verdade é uma construção imaginária.

Pode-se pensar que o conceito de virtual está relacionado ao conceito de imagem, que faz parte do registro imaginário, enquanto aquele que é o registro próprio da identificação especular, onde as diferenças entre o eu e o outro são abolidas, pela identificação do eu com o outro, como um espelho. A visão é a imagem do objeto, não o objeto. A imagem é a rainha da visão e reina sobre o visível. É também a rainha da ilusão, pois faz existir o que não existe. A imagem mascara a falta, introduzida pelo simbólico. O virtual, presente em potência na realidade, antecipa uma unidade, e por isso, fascina.

A imagem faz o Outro parecer inteiro, a partir do ideal do eu, e faz o outro parecer semelhante e rival.

A virtualidade, introduzida pelo computador, oferece ao homem novos modos de ser: “estar” num lugar sem estar lá fisicamente, interagir com comunidades virtuais, nas quais cada indivíduo pode estar com todos os outros sem estar presente corporalmente, deslocar-se em ambientes nos quais não poderia aceder normalmente, como o fundo do mar, ou até mesmo viajar no interior do corpo humano, utilizando transdutores endoscópios de raios X ou ecográficos... Essa “tele-presença” ou “presença virtual” não necessariamente, portanto, se opõe à presença da realidade, da mesma forma que as interações da “realidade” são também marcadas pela “virtualidade”. Mas a expansão da virtualidade, através do computador, leva à inflação do imaginário, correlativo ao narcisismo, à onipotência, à alienação.

A informática, apesar de sua dimensão virtual, não deixa de empregar recursos materiais. Cadoz (1994) chama a atenção para o fato de que o processo de representação está presente também na informática, com base nos mesmos princípios fundamentais em que se apoiava a representação com os meios anteriores. E por mais potente que seja um computador, ele é uma máquina de representação, que nunca será capaz de fazer uma representação total do universo. Por princípio e por função, a representação sempre reduz. A redução é a condição mesma de toda representação. A representação absoluta, que garante a identidade total entre o representante e o representado, é impossível. A única representação absoluta do objeto é o próprio objeto. A convicção da “realidade” surge exatamente quando as nossas faculdades comunicacionais e interacionais são mais bem exploradas.

A esse respeito, Cadoz faz uma observação interessante,

O real transcende todas as suas representações, mentais ou materiais, e ter ao alcance dos dedos e dos sentidos alguma coisa da qual podemos dizer que é um todo, absoluto e absolutamente dominado, apazigua a angústia fundamental sobre o que ele é e sobre o seu destino. (CADOZ, 1994: 120).

A informática, segundo o autor, com suas tecnologias modernas de representação, tem introduzido uma forma de “iconolatria”, que é a perda de consciência de que as imagens, mesmo sendo aquilo por meio do qual acedemos à realidade, não são a realidade, ou, podemos acrescentar, são apenas representações da realidade. Ou seja, as realidades virtuais, enquanto um fim em si, podem apresentar-se como a “droga eletrônica” da pós-modernidade, mais insidiosa do que as drogas químicas. O sujeito encerra-se numa relação com um mundo tranqüilizador e fechado.

Para Lacan, o *insight* configurador produzido pelo estádio do espelho, confere o caráter narcísico ao conhecimento do eu. Na simetria produzida no reflexo do espelho, há uma inversão em relação ao plano especular, o que confere ao estádio do espelho seu caráter de desconhecimento: *a imagem especular é diferente daquilo que ela representa* na medida em que a direita vira esquerda e vice-versa. Essa inversão presente na constituição do eu aponta a ilusão da autoconsciência. Enquanto instância de engano, o eu vê o mundo como um espelho que reflete seu ponto de vista, sua perspectiva, sua visão de mundo.

Alguns autores vêm comparar a cibercultura com o movimento da contracultura, nos anos 60, que englobou a herança *beat*, o movimento de contestação estudantil, os hippies, e que depois se ramificou em movimentos “alternativos”. Os ideais da contracultura passavam pela vida em comunidade, pela influência libertária e pela proximidade com a natureza. Segundo Breton, existe atualmente um verdadeiro culto à Internet. Concebida como uma “revolução permanente”, a Internet é jovem, de jovens para jovens. Nessa cultura, são os jovens que determinam a direção do movimento. As práticas da contracultura, nos anos 60, passavam pela ruptura com o mundo (o *drop out*), pela viagem de iniciação, pela vida em comunidade, pelo desejo profundo de igualdade, pela influência libertária, pelo engajamento na cultura da não-violência, pela proximidade com a natureza e por um certo misticismo tingido de influências orientais.

Na contemporaneidade, o movimento em torno da Internet parece apresentar alguns pontos em comum com a contracultura: a idéia de um mundo novo, a busca de uma sociedade mais fraterna, mais “comunicativa”. O mundo da Internet também pode ser concebido como um *underground*, que permite sair do “mundo normal”. Pode-se reconhecer alguns jovens internautas, completamente absortos por este novo culto, assim como os “mendigos celestiais”. Segundo Breton, das duas grandes utopias da segunda metade do séc. XX – a utopia revolucionária e a utopia da contracultura –, somente a segunda sobreviveu e, de certa forma, reencarnou no novo culto da Internet. Ainda segundo o autor, o quadro dos valores e correntes de pensamento em que se apóia o culto à Internet inclui um outro valor: a “juvenilidade”, a tendência a exaltar a juventude, seus valores, tornando-a modelo obrigatório de qualquer tipo de comportamento. Existe uma “contracultura” face à Internet: a crença de que os computadores modificariam e transformariam a qualidade de vida de forma espetacular, em todos os aspectos do cotidiano.

Mesmo que não seja possível associar diretamente as duas situações, não se pode negar que existe um certo domínio do ciberespaço pelos jovens. Segundo Negro Ponte (2002: 191), “Os ricos hoje são os jovens; e os pobres são os velhos”. São os jovens que dominam o ciberespaço:

“É engraçada essa experiência de conhecer pessoas pela Internet. Como gosto muito de discutir temas políticos, às vezes converso com pessoas interessantes que querem me conhecer pessoalmente, mas quando ficam sabendo a minha idade, se assustam. Parece que sou um E.T. num universo de jovens” (Marina, 50 anos, 7/7/2002, depoimento por e-mail).

Ao mesmo tempo, existem comunidades virtuais em que esta questão da juvenilização não está colocada, o que mostra que os jovens, hoje mais à vontade com essa tecnologia, não necessariamente vão dominá-la futuramente.

Existe toda uma cultura de exaltação à Internet, que leva muitos a crerem encontrar ali todas as possibilidades de realização e satisfação, numa

idealização dessas possibilidades, e também como uma forma de eternização da juventude, vista nesta cultura como ideal de satisfação:

“A Internet foi muito boa na minha vida. Me fez sentir mais jovem. Quem domina toda essa tecnologia atual são os jovens e a gente sente como se estivesse fora. Depois que entrei nesse mundo eu me senti mais ‘por dentro’ e encantada com tantas possibilidades!” (Marta, 49 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

Na perspectiva psicanalítica, pode-se dizer que esse culto à Internet favorece a expansão do imaginário. O registro imaginário fascina por ser absoluto, unitário, apaziguando o mal-estar fundamental do homem na medida em que tampona sua divisão, sua falta estrutural. A informática, exatamente por se aproximar de um modelo “infalível”, de “exatidão”, de “pureza de representação”, pode levar a essa crença numa forma de “representação integral”, sem perdas, sem falta, onde o sujeito encontra sua completude imaginária.

5.2 Identidade na Era da Internet

O ciberespaço já não diz respeito ao mundo da ficção científica, mas ao mundo das nossas vidas diárias. Do correio eletrônico aos sites de bate-papo, o ciberespaço inclui atividades rotineiras, as quais não mais são pensadas como “separadas” da realidade. Mesmo que algumas possibilidades do ciberespaço não nos seduzam, vai se familiarizando com elas: sexo virtual, casamentos virtuais, comunidades virtuais, terapias no ciberespaço, jogos de simulação, dentre outras.

Essa cultura emergente faz parte de um contexto cultural mais amplo, que propiciou sua emergência: a pós-modernidade. A pós-modernidade, que introduziu e foi também influenciada pela informatização, rompeu com os valores tradicionais, rompeu também com as barreiras que separavam o real do virtual, a unidade da multiplicidade, o dentro e o fora, o tempo real e o tempo virtual, o presente e o futuro, o sério e o lúdico. Essa multiplicidade e indefinição, próprias da pós-modernidade, como já foi exposto, afetaram a

própria concepção de identidade humana, que pressupunha uma coerência interna, uma unidade perceptiva de si mesmo.

A Internet, através do ciberespaço, lança o sujeito numa dimensão outra, onde ele se encontra no limite entre o real e o virtual, muitas vezes inseguro de sua posição. As possibilidades de exercer papéis distintos, de experimentar situações e personagens múltiplos, podem se tornar fascinantes. Seja nos jogos de simulação, seja nas salas de bate-papo, os internautas participam de guerras intergalácticas, desempenham profissões, apaixonam-se, trocam de sexo, raça e idade, podem criar cenários, definir suas regras, criar textos, sendo autores não só de suas “produções” como de si próprios.

Turkle (1997), se referindo aos MUDs, jogos de computador para multiutilizadores, chama a atenção para o fato de que o anonimato no ciberespaço dá às pessoas a oportunidade de expressarem múltiplas facetas da sua personalidade, muitas vezes inexploradas, de brincar com a sua identidade ou experimentar novas identidades, como um laboratório para experiências com a própria identidade. Ou seja, os MUDs *tornam possível a criação duma identidade tão fluida e múltipla que desafia os limites do próprio conceito.* (TURKLE, 1997: 16).

Defendendo a idéia de que o eu na pós-modernidade é descentrado e múltiplo, Turkle acredita que as experiências na Internet possibilitam o exercício dessa multiplicidade, servindo de campo para a construção e reconstrução da identidade. A autora também questiona o fato de que as experiências “reais” possam ter qualquer primazia sobre as experiências virtuais. Ao mesmo tempo ela levanta uma discussão sobre essa delimitação entre o real e o virtual, marcando que experimentar diferentes sexos e diferentes vidas pode ser tão real como aquilo a que convencionamos chamar a nossa vida.

De uma maneira geral, podemos afirmar que o ciberespaço tem confirmado uma série de características associadas ao pós-modernismo, como a instabilidade dos significados, a ausência de verdades ou de referências universais, a rapidez e o imediatismo, o descentramento, a fragmentação e a multiplicidade. O computador retrata a era pós-moderna: a primazia da superfície sobre a profundidade, da simulação sobre o real, do lúdico sobre o sério. Para Turkle, através de suas experiências com computadores, as pessoas alcançam uma certa compreensão do pós-modernismo e reconhecem a sua utilidade para retratar certos aspectos da sua própria experiência. A esse respeito, pode-se pensar que a multiplicidade de imagens e referências tanto pode abrir perspectivas, contribuindo para a construção de um caminho próprio, favorecendo a produção criativa, como pode ser fonte de angústia, quando o sujeito se perde diante de tantas possibilidades – sem referências organizadoras – que lhe oferecem um sentimento de desestabilização:

“A Internet é um mundo, sem dúvida. Mas isso também cria um sentimento de impotência. O que fazer diante desse excesso?” (Andréa, 27 anos, 22/3/2003, depoimento por e-mail).

A interação do homem com o computador tem produzido mudanças em ambos. O homem tem procurado estabelecer com o computador uma interação semelhante à que estabelece com outras pessoas, ao mesmo tempo em que o computador tem apresentado características antes reservadas aos humanos. A partir do momento em que as relações do homem com o computador têm se tornado mais intensas, as antigas distinções entre o que é especificamente humano e o que é especificamente tecnológico têm se tornado mais complexas. Termos específicos do computador já têm sido utilizados pelos homens, assim como características “humanas” vêm sendo utilizadas para caracterizar o computador: *“o computador está com vírus”, “deletei tudo o que a professora ensinou”, “Esse cara está off-line”...*

Nicolaci-da-Costa (1998) enfatiza a crescente antropomorfização da máquina, que está fazendo com que a relação do homem com seu computador subverta muitas de suas concepções, ao despertar (no homem), sentimentos muito intensos, geralmente circunscritos às relações do homem com seus semelhantes: medo, incredulidade, raiva, surpresa, impotência, confiança, cumplicidade, etc. As pessoas têm afirmado estabelecer uma relação de amizade e companheirismo com sua máquina. Por outro lado, os computadores estão cada vez mais próximos do homem, no sentido de estarem mais rápidos, eficientes e compreensíveis. Os programadores têm transformado comandos difíceis *em macios botões virtuais, visualmente agradáveis e gostosos de apertar* (NICOLACI-DA-COSTA, 1998: 53). Não se pode esquecer que por trás do software que se usa, existem homens que são responsáveis por seu desenvolvimento e que utilizam seus conhecimentos acerca das necessidades humanas para aperfeiçoarem a máquina, fazendo-a parecer mais humana. Ou seja, essa aproximação faz com que o homem não perceba que a linguagem da máquina continua inflexível, e que cada vez mais ele tem a sensação de que o computador o compreende e fala a sua língua.

“O computador virou quase uma companhia na época atual. É imprescindível, faz tudo, nos dá o que quisermos” (João, 20 anos, 12/8/2003, depoimento por e-mail).

Os computadores são considerados máquinas “quase humanas”, na medida em que seus criadores procuraram simular e introduzir neles duas importantes características humanas: a inteligência e a capacidade de memória. Além disso, como ressalta Nicolaci-da-Costa (1998), os programas de Rede para Windows incorporaram várias formas mais humanas de se relacionar, manifestando alegria, com uma música alegre, por exemplo, para avisar que chegou uma nova correspondência, ou um tom sóbrio (ou sádico) para avisar que o seu programa executou uma operação ilegal e será fechado. A Internet promoveu, portanto, uma maior aproximação homem-máquina, ajudando a derrubar ainda mais as fronteiras que os separavam. Ela vem acrescentando velocidade, informação, incrementando o lazer, os vínculos sociais e a comunicação social, além de muitos outros recursos. O homem tem se tornado cada vez mais dependente da Internet, estabelecendo com ela uma maior intimidade. Os ideais de perfeição e comunicação total são facilmente transferidos para a Internet, que tem surpreendido e atraído continuamente seus adeptos.

De acordo com Turkle:

Tal como os sonhos e os animais, o computador situa-se na linha de fronteira. É uma mente, mas não é bem uma mente. É inanimado, porém interativo. Não pensa, mas não é alheio ao pensamento. É um objeto, em última análise um mecanismo, mas age, interage, e, num certo sentido, parece detentor de conhecimentos. Confronta-nos com uma desconfortável sensação de afinidade. (TURKLE, 1997: 31).

A simbiose homem-máquina e a preocupação de ser superado pelas máquinas há muito tempo aflige a humanidade. A relação homem-máquina tem alimentado fantasias e criando um campo de ficção que vem sendo explorado no cinema: *“2001, uma odisséia no espaço”*, *“Metropolis”*, *“Blade Runner”*, *“Minority Report”* e *“Inteligência artificial”*, dentre outros. O filme *Matrix* mostra um mundo controlado pelas máquinas. O filme foi inspirado em histórias em

quadrinhos, lutas marciais, literatura *ciberpunk*, animação japonesa, filosofia e no escritor Lewis Carrol, de *Alice no País das Maravilhas*. Nesse filme, o mundo da simulação computadorizada vem subjugando a raça humana. Keanu Reeves é um herói predestinado a salvar os humanos das máquinas que os escravizam. Ele toma uma pílula vermelha e descobre que todo o mundo em que vive é uma realidade simulada por computadores, um enorme mundo virtual chamado *Matrix*. A verdadeira realidade é um mundo em que as máquinas controlam os humanos, mantendo-os em pequenas cápsulas, onde sua energia é usada para abastecer um gigantesco sistema de inteligência artificial, enquanto a mente deles é mantida em uma espécie de sonho que acreditam ser a realidade. O sucesso desse filme garantiu sua continuidade com o *Matrix Reloaded* e o *Matrix Revolutions* (ainda não lançado, que encerrarão a aventura cibernética). Efeitos visuais desconhecidos surpreenderam a platéia, e no segundo filme, quase tudo é criado virtualmente: de humanos a carros.

O filme *Matrix* pode ser pensado como uma analogia ao mito da caverna, de Platão, em que um prisioneiro contempla, no fundo de uma caverna, os reflexos de simulacros que – sem que ele possa ver – são transportados à frente de um fogo artificial. Como sempre viu essas projeções de artefatos, toma-os por realidade e permanece iludido. A situação desmonta-se e inverte-se desde que ele se liberta: reconhece o engano em que permanecera, descobre a “encenação” que até então o enganara, e depois de sair da caverna, pode contemplar a verdadeira realidade. Para Platão, a educação, a filosofia e a iluminação são o caminho para o mundo das formas ou das idéias, o lugar da essência verdadeira das coisas e da realidade.

Na perspectiva psicanalítica, pode-se pensar que essa distinção imagem-realidade não é possível, já que cada um percebe a realidade de acordo com a sua perspectiva imaginária, como uma projeção do eu no mundo. Mas “o mundo das sombras” pode ser comparado à alienação constitutiva da subjetividade, cujo corte é essencial para que surja o sujeito do

próprio desejo.

O filme *Matrix* pode ser analisado de diferentes maneiras. Na perspectiva sociológica, não se estaria vivendo uma realidade virtual? Bombardeadas por imagens por todos os lados, as pessoas não teriam dificuldades em definir os limites entre virtual e real? Quantos jovens estão diariamente imersos nas imagens da televisão ou no ciberespaço?

As diversas reportagens sobre o filme *Matrix*, no período do seu lançamento no Brasil, têm explorado o tema dos avanços tecnológicos, mobilizando o fascínio que o assunto desperta nas pessoas. Numa dessas reportagens há uma entrevista com o matemático Vernor Vinge, da Universidade de San Diego, que afirmou, num seminário organizado pela agência espacial americana Nasa, que a aceleração do avanço tecnológico conduz o planeta a uma mudança comparável à evolução da espécie humana. Ele prevê que até 2030 os computadores serão mais inteligentes que os humanos. Bill Joy, o criador da linguagem de programação Java, argumenta que o perigo maior é quando os homens transferem aos computadores tarefas essenciais:

Quanto mais inteligentes as máquinas ficam, mais as pessoas as autorizam a tomar decisões, sempre em nome dos melhores resultados, até um ponto em que elas teriam controle sobre a vida da terra. Seremos tão dependentes da tecnologia que tirar o computador da tomada seria como cometer suicídio. (JOY, Istoé, 2003: 84).

Por mais fantasiosas que sejam essas reportagens, não se pode negar que a tecnologia vem exercendo a cada dia mais, um papel fundamental na vida de todos. Os próprios cientistas destacam problemas atuais que só a inteligência artificial pode resolver: de previsões meteorológicas, a simulações de explosões nucleares, cirurgias a distância e as chamadas redes neurais, que substituem o homem para executar tarefas como o gerenciamento de recursos e investimentos, tomando decisões independentemente da aprovação humana (Bolsa de Valores de Tóquio). Alguns robôs já vêm sendo construídos com características de sistemas vivos, como a auto-suficiência energética, a

capacidade de se consertar e a promessa de se reproduzir.

As fantasias de dominação dos homens pelas máquinas se perpetuam através dos tempos, revelando a angústia do homem, de “perder sua autonomia” e ser subjogado, “alienado” ao Outro (ou à máquina). Mas, essa subserviência à tecnologia não pertence, necessariamente, a um futuro habitado por máquinas superpoderosas. Ela pode estar presente na atualidade, no cotidiano das pessoas que se contentam com o ciberespaço como único lugar de “estadia”, de “encontro”, quando o mundo lá fora parece demasiado duro e cruel.

As relações intensas que as pessoas estabelecem com o computador (ou com o ciberespaço) têm alterado sua maneira de pensar e agir. Turkle observa que o computador não é mais uma máquina, mas uma entidade psicológica, à qual as pessoas recorrem em busca de experiências que possam alterar as suas maneiras de pensar e relacionar com o mundo, afetando a sua vida social e emocional. O ciberespaço tem sido o cenário para fantasias, sonhos e espaço para a construção de identidade.

Outros vêem a Internet como uma “grande companheira” nos momentos de solidão. Muitos realçam a possibilidade de alcançar “muitas coisas” rapidamente. A instantaneidade da Internet seduz, pois alimenta um ideal de perfeição ou de controle sobre o mundo. As inúmeras informações não possibilitam uma leitura em profundidade, o que vai ao encontro da demanda pós-moderna de superficialidade. O individualismo contemporâneo encontra na Internet a possibilidade de satisfação individual. Alguns autores vêem o ciberespaço como propiciador de expressões de aspectos inibidos da nossa personalidade, ou como espaço que permite ao sujeito assumir identidades diferentes, como um exercício libertador que possibilita viver diferentes personagens, diferentes situações, exercendo a criatividade, dando vazão às fantasias e aos desejos:

“Eu acho legal que nas salas de bate-papo eu posso ser quem eu quiser, viver diferentes papéis, só pra tirar um sarro...” (Márcia, 18 anos, 8/8/2002, depoimento por e-mail).

“Sim”. (Respondeu o entrevistado quando perguntado se altera suas características nas salas de bate-papo). *“Porque às vezes você só quer conversar, vestir um personagem, brincar de ‘faz de conta’* (Rodrigo, 20 anos, 30/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet vc não precisa, necessariamente, falar a verdade. Vc pode vestir um personagem e ser aquilo que vc quiser por alguns minutos! Também o fator vergonha desaparece, uma vez que a outra pessoa não te conhece, ou não está te vendo!” (Valéria, 20 anos, 30/6/2002, depoimento por e-mail).

Alguns vêm no computador a chance de se ter companhia sem as exigências da amizade. As amizades virtuais podem ser muitas, sem que necessariamente o sujeito tenha que dividir seu espaço físico com o outro, ou desenvolver uma intimidade com ele. Assim como o “ficar” adolescente, tipo de relação comum na cultura ocidental pós-moderna, onde o sujeito não precisa se comprometer com o outro, as salas de bate-papo oferecem a possibilidade de um “estar” sem compromissos, sem as dificuldades inerentes a todo relacionamento mais íntimo e duradouro. A “virtualidade” dessas interações leva a uma expansão do imaginário, podendo dificultar os encontros corpo-a-corpo.

“... o risco do comodismo pela facilidade proporcionada pela Internet, e como consequência o afastamento, a insegurança nas relações (tenho milhões de amigos, me “comunico” diariamente com todos, mas não convivo com nenhum deles; ou tenho um namorado com quem me dou superbem, converso diariamente, sei tudo que se passa com ele mas não sei se posso viver com ele, pois quase não estamos juntos)” (Lúcia, 26 anos, 6/6/2003, depoimento por e-mail).

O computador, por mais próximo que seja do homem, apresentando muitas de suas características, não é humano, e não o substitui. As experiências virtuais, por mais interessantes que sejam, não substituem as

experiências não virtuais. O ciberespaço pode ser um espaço libertador, e, por isso mesmo, seduz. Mas essa liberdade, tão atraente, pode levar a algumas desilusões, quando o sujeito tenta transpor as situações virtuais para as situações da realidade.

CAPÍTULO VI

EDUCAÇÃO E CIBERESPAÇO

6.1 O Conhecimento, o Saber e a Imagem Tecnológica

As relações entre as *tecnologias de informação e comunicação* (TIC) e a educação são complexas e abrangentes. O fascínio despertado pelas grandes inovações técnicas pode levar a um uso indiscriminado da tecnologia em si, sem considerar as mudanças estruturais que essas tecnologias envolvem, sem uma reflexão sobre os seus efeitos e possibilidades e sem alcançar uma real integração delas com a educação. Por outro lado, a resistência em inserir a tecnologia no campo da educação demonstra uma dificuldade em aceitar as transformações que ela já vem sofrendo e a defesa de um modelo tradicional

que já não atende às necessidades atuais: *tanto a recusa quanto a apologia da técnica significam uma omissão do humanismo frente ao pensamento tecnicista*. (BLANDIN citado por Belloni, 2001: 25).

A simulação, a virtualidade, a acessibilidade e a extrema diversidade de informações, introduzidas por essas tecnologias, acrescentam grande complexidade no processo de aprendizagem, modificando radicalmente as formas tradicionais de aquisição de conhecimento. A inundação da imagem eletrônica no universo da palavra escrita introduz mudanças significativas na educação.

São muitas as interrogações, ainda sem respostas. Pode-se utilizar a imagem como fonte de saber? Como utilizar essa grande quantidade de informações a que o jovem tem acesso através Internet? Como integrar todo esse conhecimento adquirido diante das telas? Como utilizar esses conhecimentos na elaboração do saber? Como lidar com a “auto-aprendizagem” do ensino mediatizado? Como integrar a linguagem audiovisual à escola? Essas questões ultrapassam os aspectos puramente técnicos, se situando-se *no nível das grandes finalidades sociais da educação*. (BELLONI, 2001: 29). Por outro lado, essa discussão envolve uma dimensão subjetiva, que compreende a constituição dos sujeitos imersos numa cultura visual.

Ao serem analisados “os efeitos subjetivos” de uma técnica, isto não é feito na perspectiva de considerar os sujeitos enquanto receptores passivos, mas no sentido de “uma metáfora”, que visa compreender essa complexa interação homem/máquina a partir a perspectiva da técnica como algo que atua sobre o sujeito. A esse respeito, é interessante da perspectiva de Belloni, que utiliza a noção de *impacto* com uma significação nova: enquanto um artifício teórico que ajuda a compreender uma realidade desconhecida e complexa, *como uma força externa ao sujeito que o modifica*. *Todavia, a direção e a intensidade desta modificação não estão contidas nas virtualidades das técnicas, mas dependem das opções políticas da sociedade* (BELLONI, 2001: 22). A virtualidade não afeta os sujeitos da mesma forma,

considerando-se as diferenças subjetivas, que se constroem num determinado contexto social. Contudo há uma interação dos sujeitos com a virtualidade tecnológica provocando a expansão da dimensão subjetiva imaginária. Para introduzir esta discussão, são utilizados conceitos psicanalíticos para a diferenciação entre o conhecimento e o saber, relacionando-os à constituição subjetiva.

A constituição do sujeito, para a psicanálise, envolve o atravessamento de dois tempos distintos: o primeiro, do narcisismo, em que ele se faz objeto ilusório de completude para o Outro materno, e o segundo, do complexo de Édipo, em que se opera um corte separador que possibilita a dimensão do desejo.

Segundo Freud, a criança, surpreendida pela chegada de um novo bebê, ou de alguma forma confrontada com a descoberta de que não é tudo para o Outro, experimenta-se como sujeito dividido. “De onde vêm os bebês?” “De que desejo vem esse bebê intruso?” “O que quer minha mãe?” “Eu não a completava?” “O que me falta, que eu não consigo satisfazê-la?” “Algo falta a esse Outro, ele não é completo, assim como me falta”. A confiança no Outro, abalada, resulta num duro processo de separação. Essa experiência de confronto com a falta no Outro, (que remete à própria falta) leva o sujeito a interpelar o saber absoluto que ele supunha no Outro, a questionar, a buscar o saber, a construir o próprio saber. A marca da falta do Outro (sua castração) impulsiona o sujeito em direção ao saber.

Segundo Freud, a castração do Outro seria o pivô da divisão do sujeito, que o levaria ir em busca de um saber sobre sua existência e seu lugar no mundo. As crianças constroem teorias tentando responder ao enigma de suas existências, tentando construir um saber que faça borda a esse furo que é de estrutura, ou seja, tentando significar essa falta estrutural. Mas essas teorias esbarram num limite, na impossibilidade. Há sempre um ponto onde o sujeito não encontra respostas, que o impulsiona à pesquisa.

Somos seres marcados pela finitude e pela incompletude, por uma falta constitutiva, que é também constitutiva do desejo. A falta impulsiona o sujeito a

buscar no laço social respostas para o que não tem como respondido. A psicanálise sustenta que não é possível preencher a falha no saber, tendo sempre um resto como o impossível de ser alcançado, e que, no entanto, move o sujeito numa busca interminável. O saber envolve uma elaboração pessoal, algo a ser estabelecido e tecido pelo sujeito. Nesta perspectiva, o saber tem uma relação com o desejo, com o “não-todo”, com a falta, não sendo possível identificá-lo com “a verdade”. O saber nunca recobre a verdade.

Pode-se dizer, a partir da psicanálise, que só se consegue ter acesso ao real através de ficções, já que a linguagem tenta dizer o real, mas não o apreende de forma absoluta. Não se tem como saber da “verdade absoluta”, como uma verdade “pura”, por trás da ficção. Ou seja, a verdade se inscreve a partir do que se diz. Não há um saber verdadeiro, que dê conta da “verdade toda”. O saber e a verdade se tecem continuamente, sendo sempre parciais.

Alguns autores diferenciam o conhecimento da informação. De acordo com Pino (2000), apesar das grandes afinidades semânticas entre os termos informação e conhecimento, eles não são sinônimos. Se o acesso à informação é condição da aquisição de conhecimento e se constitui já uma primeira forma de conhecimento, a informação, para tornar-se conhecimento, deve ser processada pelo sujeito, interpretada de forma a ter sentido para o sujeito. No entanto, o conhecimento, no sentido tradicional, envolve uma reciprocidade entre alguém que sabe e a coisa sabida. Ou seja, no campo do conhecimento, há uma reciprocidade entre aquele que sabe e o que se sabe. O conhecimento institui assim uma modalidade de crença. Essa reciprocidade ou crença remete ao registro imaginário, que supõe uma unidade de identidade.

Lacan assinala que o ensino através do conhecimento pode instaurar uma verdadeira barreira ao saber. A ilusão do conhecimento pode tamponar a dimensão da falta, responsável pelo desejo de saber. As formas tradicionais de transmissão de conhecimento, apresentadas pela escola, levam à ilusão de um acesso à verdade “toda”, à verdadeira “posse” do conhecimento no final do processo de aprendizagem. Essa forma de apresentação do conhecimento

leva paradoxalmente a uma falta de interesse ou de busca pelo saber. Se se pode acompanhar em nossa sociedade um esvaziamento de interesse pelo saber, é porque o conhecimento vem sendo colocado em seu lugar, obturando a falta, impedindo a sua emergência: o inconsciente subverte toda a teoria do conhecimento. *Não há conhecimento que não seja ilusão ou mito*. Ou seja, o conhecimento não é o saber. Ele pode ser considerado enquanto um semblante do saber.

Os sujeitos vêm tendo acesso a diversos tipos de conhecimento, não só através da escola, mas também através das diferentes tecnologias de comunicação e informação. Mas nem sempre eles elaboram um saber a respeito do seu próprio processo: *Um saber que possibilite a eles se localizarem frente a uma determinada situação*. (MRECH, 1999: 33). Assim os sujeitos, numa simples repetição de um modelo prévio, preestabelecido, se mantêm num ponto de paralisação, sem buscar compreender o sentido do que aprendem, sem tecer o saber, sem se posicionar enquanto sujeitos que constroem o próprio saber. Saber esse que por sua vez não é fixo, nem estático, mas flexível, se alterando e se transformando a cada momento e que é apreendido de maneira particular para cada sujeito, envolvendo mecanismos conscientes e inconscientes. Por outro lado, se o sujeito crê deter o saber, ele fica paralisado, sem buscar a elaboração de novos saberes. Diferentes fatores envolvem a aprendizagem: subjetivos, culturais e educacionais. Outro fator importante envolvendo o desejo de saber é a “transferência de trabalho”:

Para Lacan, levar os sujeitos a uma transferência de trabalho é levá-los a criar através da linguagem e da fala. É não tomar aquilo que foi dito como tendo um único sentido, uma única significação. É entender a linguagem e a fala como processos em constante movimento, e não transformá-los numa língua morta, já previamente identificada pelo professor, a partir da sua própria cadeia de símbolos e imagens. (MRECH, 1999: 10).

Pode-se pensar que “essa transferência de trabalho” supõe a relação de um aluno com um professor que consiga “causar” o sujeito, despertar nele o

desejo de saber, levando-o a buscar o saber, a criar, a compreender a dimensão plural dos conhecimentos, e, em última instância, da linguagem.

Para Lacan, a linguagem e a fala estão sempre em processo de estruturação, sendo que ambas tecem a palavra, estruturam o pensamento, marcando posições simbólicas e imaginárias para os sujeitos. Os sujeitos são efeitos do discurso, estabelecidos na e pela linguagem. No registro do imaginário, o sujeito crê poder apreender ou captar plenamente a realidade. Na expansão do registro imaginário, o sujeito se confunde com o objeto e perde a capacidade de se distanciar dele e de avaliá-lo criticamente, não alcançando a pluralidade de sentidos, não podendo exercitá-los de forma criativa, que lhe permitiria construir o próprio sentido.

O hipertexto pode ser democratizador da informação, além de possibilitar a modificação do texto, a criação de parágrafos, a procura de palavras no dicionário. Ele favorece a leitura dinâmica, influencia no jogo de significações, criando o campo para a redação de textos objetivos que ampliem as possibilidades de interação com o leitor. Mas, até que ponto ele favorece a reflexão? Régis (2001), comparando a geração acostumada ao texto impresso com a geração informatizada, observa que a geração informatizada tem facilidade para assimilar informações, mas apresenta dificuldade em contextualizá-la. A geração acostumada ao texto impresso segue a linearidade, mas lê de uma forma mais reflexiva. A própria metáfora de leitura do hipertexto é navegar. E a reflexão não pode ser feita nessa superfície.

Pode-se pensar que a imagem facilita a apreensão da informação, oferecendo a apreensão imediata, mas ela não facilita a reflexão e a interpretação dessas informações, interferindo, portanto, no processo de construção do conhecimento a qual implica na capacidade de reflexão e de apropriação das informações.

A imagem se torna, na cultura contemporânea, a única forma de transmissão de conhecimento que pode se adequar à demanda de rapidez e “imediatez”.

Segundo Albuquerque et al (2000: 83)

Não podemos perder de vista que a única forma do conhecimento ser apreendido de modo instantâneo é através da imagem que, por sua vez, se associa ao sentido da visão. Somente o olhar pode captar algo de maneira instantânea e esse algo precisa necessariamente envolver imagens. Se, por exemplo, estivermos lidando com a leitura, a apreensão de conteúdo forçosamente incluirá a noção de duração e tempo, perdendo assim a possibilidade de instantaneidade.

Numa cultura predominantemente visual, os meios de comunicação recorrem cada vez mais ao uso de imagens e à simplificação da linguagem facilitando a apreensão das mensagens, minimizando a possibilidade de apropriação crítica e seletiva do conteúdo veiculado. Nessa apreensão instantânea, o sujeito que utiliza a imagem eletrônica como um sintoma, ou seja, como forma de evitar o encontro com a falta, pode perder a possibilidade reflexiva do pensamento, ficando-se preso ao fascínio das imagens.

A busca pelo saber, que implica em investimento, em esforço, em processo, durante o qual tem que se lidar com a frustração da insuficiência e da espera, em adiamento da satisfação e em satisfação sempre parcial (já que o conhecimento é sempre parcial), resultará em enorme angústia numa cultura imediatista, intolerante à frustração:

“Tenho que confessar que com a Internet, passei a ler menos livros, a ter menos vontade de ler até revista. Fico direto no computador. Acho que a escola devia usar mais o computador também, não adianta ficar mandando a gente ler, a gente não lê. Pesquisa a gente só faz na Internet. É tudo mais rápido e mais fácil na Internet” (José, 18 anos, 3/3/2003, depoimento feito pessoalmente, através de entrevista semi-estruturada).

Por outro lado, o processo de constituição do sujeito não é marcado pela instantaneidade. Para a instauração de um sujeito (social) é necessário um esforço de adiamento de satisfação, numa renúncia da onipotência infantil. A cultura do consumo, que tem como um de seus desdobramentos a cultura da imagem, reforça o narcisismo, que é uma das dimensões da subjetividade, mas distancia o sujeito daquilo que Touraine (1999) define como o sujeito social, ou seja, a dimensão que inclui a inteligência, a relação com o outro e o próprio desejo.

Discutindo a aprendizagem na cultura do consumo, Ball (1990) destaca a tensão fundamental existente entre os valores da cultura do consumo e as quatro condições sociais básicas para a aprendizagem: identidade e democracia, virtudes cívicas do reconhecimento e da valorização dos outros, criação de uma comunidade moral e compreensão baseada no ato de interpretação. Ou seja, pode-se pensar que, se a cultura do consumo reforça e exarceba o narcisismo, ela distancia o sujeito da aprendizagem, na medida em que a aprendizagem envolve relação com o outro, adiamento da satisfação pulsional e desejo (que necessariamente implica em se reconhecer faltoso, não onipotente, o que o faz mover-se em busca do saber).

Pode-se pensar sobre a relação entre cultura visual e cultura da escrita, ou seja, de que forma a escola, enquanto lugar da escrita, tem convivido ou pode conviver com uma cultura cada vez mais visual. Sacristán (2001) destaca a importância da escrita na escola. Segundo o autor, escrever é comunicar, estruturar argumentos, ativar nosso léxico para encontrar as palavras que expressem o que queremos dizer e a forma de articulá-las que melhor expressem nosso pensamento. O primeiro exercício educativo que estimula a escrita é o obrigar a colocar em ordem o próprio pensamento. Para ele, esse é um exercício no qual as escolas têm seu sentido de ser, pois é um dos poucos espaços aos quais vamos e nos quais estamos “para escrever”. Essa dependência entre escola e escrita se faz mais forte que no caso da leitura, pois existem mais leitores que não foram escolarizados do que pessoas que manejam a escrita sem terem sido escolarizados.

Existe uma relação importante entre a subjetividade e a aquisição da leitura e escrita.

Segundo Sacristán:

...a leitura aproxima a experiência de outros dos que não a tiveram, construindo seu pensamento e sua subjetividade. Já a escrita é não só a possibilidade de tornar o outro partícipe da própria experiência como a oportunidade de expressar a riqueza da subjetividade, ainda que seja só para si próprio. Se a leitura denota apropriação, a escrita significa produção criadora e disciplinada para o tráfego da comunicação entre o leitor e aquele que escreve (SACRISTÁN, 2001: 113).

Pode-se questionar se esta não seria uma perspectiva “tradicional” da escola. Em outras palavras, será que diante das rupturas da pós-modernidade, defender-se-ia ainda a escola como lugar da escrita? Será que a escrita não poderia ser substituída por outro exercício educativo? Talvez não haja condições ainda de responder precisamente a essas questões, mas, de qualquer forma, a partir do referencial teórico psicanalítico, a imagem não substituiria o esforço da escrita.

Se a escrita implica em esforço de subjetividade, a imagem remete à possibilidade de alcance de um ideal de prazer e felicidade absolutos disponíveis a todos, sem o mínimo esforço, veiculados pelos meios de comunicação de massa, onde o imediato se difunde e se consolida como valor. A dor e a frustração não são mais reconhecidas como constitutivos e inerentes à experiência humana, mas como sinal de insuficiência. O processo de busca de conhecimento, que inclui espera, passa a ser desvalorizado e visto como obstáculo, experienciado como insuportável.

A imagem também veicula sentidos e leva a construções simbólicas. Existe uma comunicação possível através só de imagens. Mas as imagens precisam ser traduzidas em palavras. É através das palavras que as imagens ganham sentidos, são interpretadas. Daí a importância do silêncio visual para que se possa pensar sobre as imagens, significando-as, construindo sentidos e se posicionando de maneira própria diante de suas mensagens. Os meios de comunicação de massas produzem informações em imagem-som. Essas informações via imagem reproduzem sempre particularidades. A imagem representa um fragmento da realidade como se fosse “a realidade”. Fazendo todos acreditarem que estão diante do próprio objeto, essa imagem apenas revela uma de suas várias facetas, muitas vezes intensificada na cor, no tamanho, numa “recriação da realidade”.

O fascínio exercido pelas imagens é explicado não só pelo que elas revelam, mas, principalmente, pelo que elas encobrem. Os aparelhos

ideológicos servem de veículos-meios de ocultação e de distorção, mesmo quando assumem uma postura supostamente neutra.

As imagens televisivas ou da informática apresentam, não o mundo da comunicação em movimento, mas um semblante desse movimento. Enquanto no vídeo a imagem apresenta “a realidade”, o texto escrito oferece sempre abstrações, generalizáveis, *um signo gráfico/fonético de algo ausente, distante, que meu pensamento imagina para presentificá-lo...* (ALMEIDA, 2001: 19).

Segundo Almeida (2001), as pessoas de tradicional cultura escrita, de uma oralidade formada também pela leitura, têm uma história de inteligibilidade e confiança nas informações textuais, mas também uma tradição de desconfiança e malícia perante os textos, às imagens-sons e à palavra oral. Já as sociedades orais, visuais-sonoras, têm uma relação de verdade, crença, não-desconfiança com relação à totalidade dos sons e imagens.

O autor considera a chamada “falta de vocabulário” dos jovens nas sociedades atuais como consequência da impossibilidade de lidar com a tradutibilidade dos significados, com os signos abstratos, invisíveis e até indizíveis. Ele chama a atenção para o fato de que a maioria dos profissionais que trabalham no setor transmissão-distribuição-recepção expressa-se por clichês, frases feitas, códigos de expressão convencionais, especializados, linguagem simplificada, ou seja, uma tendência eletrônica à irreflexão, uma ausência de pensamento, uma proteção da realidade, da exigência que a inteligência faz da atenção aos fatos e aos acontecimentos, o que é exaustivo em meio ao esgotamento das formas tradicionais de produção e distribuição de informações. De onde se conclui que a transmissão eletrônica de informações em imagem-som propõe uma maneira diferente de inteligibilidade e conhecimento.

Com relação à possibilidade reflexiva diante do intenso fluxo de imagens, Almeida (2001), analisando as imagens no cinema, observa que o entendimento das imagens ocorre não naquilo que se vê, mas nos intervalos entre uma cena e outra. A liberdade para criar sentidos aparece nesse

“silêncio visual”. Quanto mais rápida a montagem das cenas visuais, maior o controle sobre o espectador. Sem o intervalo entre as cenas, o público perde o espaço para a livre imaginação, o que favorece o controle daquele que manipula as imagens.

O autor chama a atenção para o termo “massa” que define as populações atuais – pessoas que, mesmo alfabetizadas, não passaram pelo universo da leitura/escrita (meio individual de criação, reflexão e crítica) que permite a inteligibilidade das coisas do homem de maneira mais completa e menos homogeneizada. São seres orais, cuja inteligência se forma/informa não mais interpessoal ou intergrupalmente, mas audiovisualmente com os produtos de difusão da indústria cultural: *a nova oralidade implica uma inteligência reflexa, especular, mecânica; o que se vê e se ouve é o que é, uma verdade, mesmo que seja substituída por outra em seguida...* (ALMEIDA, 2001: 45). Portanto, a educação deve propiciar margens de liberdade, para tornar visível o que não se vê, onde

....a invisibilidade da dominação possa ser vista e sentida, onde uma parte da existência individual e social dos alunos e educadores se expresse pelo uso da imaginação, dissolvendo o que está cristalizado, solidificado, emperrando a ampliação do conhecimento. (ALMEIDA, 2001: 23).

6.2 Educação, Escola e Ciberespaço

“Na minha escola tem computador, mas eu não entendo por que a gente só pode usar uma vez por semana, 15 minutos, e geralmente fazendo uma atividade que a professora mandou. Eu acho que assim a gente nem precisava ter computador na escola, não faz diferença” (Marcos, 12 anos, 17/5/2003, depoimento feito pessoalmente, através de entrevista semi-estruturada).

Se de acordo com a psicanálise, sempre se lida com a realidade virtual, ou seja, jamais se está na “realidade real”, a realidade é sempre uma construção imaginária; então, qual seria a especificidade da realidade virtual

apresentada pela máquina? Miller e Laurent (1998) revelam que a realidade virtual apresentada pela máquina introduz a desmaterialização do corpo humano. Ou seja, faz o sujeito acreditar que se encontra diante de outra ordem de realidade, que dispensaria o corpo real. Uma nova ordem onde os sujeitos não envelhecem, não morrem, e os objetos não estragam e não se perdem. Uma ordem em que é possível prescindir do corpo real e ficar na semi-esfera proposta pelo ciberespaço. A criança ou o jovem podem preferir o ciberespaço ao registro do real, afastando-se dele e se isolando nesse mundo imaginário onde tudo é possível. A imagem vai dissolvendo a linha divisória entre o sujeito e o objeto, espacializando-os em um contorno único, a partir da forma que se mostra em fluxo contínuo. Essa expansão do campo imaginário, portanto, pode levar a uma alienação ao ciberespaço.

No imaginário social da sociedade capitalista, o sujeito passa a crer na autonomia das imagens, desvinculando-as dos momentos e dos processos pelos quais foram criadas. A imagem se impõe no lugar do objeto, numa recriação da realidade, transformando o mundo num espetáculo. Fica-se seduzido pelo poder da imagem, como que fascinado pela sua ilusória “consistência”. A opacidade, a superficialidade e a virtualidade, valores pós-modernos explorados pelo ciberespaço, não são em si mesmos negativos. Elas podem levar ao alcance do conhecimento, mas o saber, diferentemente do conhecimento, envolve elaboração, trabalho, adiamento da satisfação e não pode ser alcançado no imediatismo e na superficialidade.

Se não se deve esquecer dos riscos oferecidos pela “invasão” virtual, por outro lado, não se pode negar as inúmeras possibilidades que os recursos tecnológicos têm promovido e podem promover. Ao mesmo tempo, nessa cultura do tempo real, da mídia, do *zapping*, na qual não existe espera, na qual a satisfação do desejo é imediata, os elementos constitutivos da escola moderna parecem mesmo estar sendo colocados em xeque. Como se pôde ver, a lógica pós-moderna, da informatização, já se instaurou: a lógica do excesso, da integração, da agilidade, da velocidade, do autoditadismo, da educação a distância, da informação sem propriedade, do acesso fácil, da

ausência de um controle central, da ruptura de barreiras, da virtualidade. O importante talvez seja avaliar os diferentes tipos de uso e de possibilidades que a virtualidade oferece, para que se possa avaliar seus efeitos e fazer escolhas.

O ciberespaço pode, como nos diz Turkle, ajudar os jovens a desvendar novos aspectos do eu, além de torná-los produtores, realizadores e personagens das suas próprias ficções, ajudando-os a serem autores de si próprios, construindo novas identidades. Vários autores têm enumerado as oportunidades oferecidas pela Internet na área da educação. Os estudantes podem produzir textos multimodais, misturando palavras, sons, fotografias, gráficos, ou seja, se tornando produtores de seus próprios produtos culturais, em vez de serem apenas consumidores passivos da cultura global. Ao mesmo tempo, eles podem também ser distribuidores de seus próprios produtos culturais.

A participação de múltiplas pessoas no processo comunicativo, essa comunicação que se faz numa via de “mãos múltiplas”, num ambiente colaborativo, no espaço virtual compartilhado por múltiplos interlocutores, possibilita a construção do conhecimento como “uma produção social”. Essa aprendizagem colaborativa pode favorecer a democratização da participação nos diferentes autorais, o conhecimento compartilhado.

Um exemplo desse uso criativo, social e enriquecedor, pode ser visto nos sites pessoais. Os *blogs*, sites pessoais ou diários, servem como central de notícias e podem representar o palco de debates e de expressão artística. Podem funcionar como um diário pessoal ou como uma comunidade virtual unida por um interesse comum. Alguns utilizam esse espaço para publicar contos, crônicas e poesias, outros o utilizam para se expressar, participar de debates, e alguns sites acabam virando um fórum de debates ou um centro cultural. Alguns artistas utilizam o espaço para a criação de obras exclusivamente virtuais.

O ciberespaço pode ser também o espaço do exercício da criatividade, do lúdico e da comunicação. Enquanto campo de “ficção”, o ciberespaço pode ser o espaço da “reescritura de nossa história”. Umberto Eco (1999), em *Seis passeios pelos bosques da ficção*, coloca em discussão a diferença entre a narrativa natural e a artificial, o mundo real e o imaginário, o ficcional e a realidade, desmontando essas linhas divisórias que os separam. E acrescenta que a ficção nos fascina tanto por nos proporcionar a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado. Assim como o brincar infantil, os adultos através da ficção exercitam suas capacidades de estruturar a experiência passada e presente. Através das ficções procura-se dar sentido à própria existência. Nessa perspectiva, as experiências ficcionais no ciberespaço podem ser bastante ricas.

A Internet possibilita novas relações entre conteúdo e informação, amplia possibilidades de participação política, o estabelecimento de novas relações sociais e a expansão da arte, literatura e música alternativas. Ela pode ajudar o sujeito a descobrir a multiplicidade de conhecimentos, relativizando-os e podendo escolher aqueles que lhe despertam o interesse, assumindo uma posição mais ativa e investigativa.

Sacristán destaca que,

(...) as novas tecnologias que associam os computadores às tecnologias da comunicação, aprofundam os mesmos efeitos trazidos pela imprensa e pela indústria da edição. O acesso ao “escrito”, ao opinado e ao representado, sob códigos diferentes da escrita, aumenta o potencial do “comunicável” e o potencial dos participantes

na comunicação ao mesmo tempo em que aumenta a trivialidade dos conteúdos, como ocorreu com a expansão do material escrito e impresso. Paralelamente, acentua-se a homogeneização na comunicação dos conteúdos nos espaços e tempos escolares, são colocadas em circulação mensagens mais plurais, rompe-se mais ainda o cânone que os livros sagrados começaram a estabelecer, dosificados pela autoridade que podia administrá-los com total controle sobre a mensagem e sobre os receptores. (SACRISTÁN, 2001: 117).

A crescente utilização da Internet como instrumento de conhecimento vem abalando as crenças tradicionais de aquisição de conhecimento, que consideram o aluno enquanto um receptor passivo de conhecimentos transmitidos por um “mestre que detém o saber”. Numa época de transformações tão rápidas e profundas, a escola parece se manter alheia à essas transformações, sendo alvo de críticas e insatisfações no mundo inteiro. Posições saudosistas, de defesa do ensino tradicional, se opõem a posições que se dizem “abertas”, por introduzirem em seus espaços todas as inovações tecnológicas, mas que mantêm a mesma estrutura convencional, e têm esses instrumentos apenas enquanto “recursos” a mais.

A Escola do Futuro da Universidade de São Paulo, o maior centro de educação avançada do Brasil, é um laboratório interdisciplinar que investiga a maneira como as novas tecnologias de comunicação podem melhorar o aprendizado em todos os seus níveis.

O laboratório recebeu verba do Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), o que permitiu que vários de seus pesquisadores pudessem observar laboratórios similares em outros países, e pesquisadores estrangeiros viessem trabalhar neste laboratório. O resultado desse intercâmbio foi a descoberta, segundo os pesquisadores, de que a tecnologia não é uma resposta para os problemas educacionais:

Nossos estudos mostraram que o conjunto de idéias que circulavam em todas as cabeças pensantes sobre o papel da educação na sociedade e sobre a melhor maneira de executar a tarefa educacional pertencia a um tipo de organização social que estava desaparecendo rapidamente (a sociedade industrial), já então sendo substituída por uma outra (a sociedade de informação).

O novo paradigma na educação, que reúne o conjunto de idéias construídas pelo laboratório, defende algumas posições, dentre elas, a substituição de um corpo de conhecimentos básico, fixo, que todo sujeito precisa adquirir, por uma sociedade pluralista, formada por sujeitos com habilidades e interesses variados; a substituição da memorização de conhecimentos fatuais como a principal atividade do aluno, pelo exercício pleno da sua “capacidade cognitiva da mais alta ordem”; a substituição do conceito de inteligência como um talento mensurável único, pelo conceito de “inteligências múltiplas”; a substituição da avaliação da compreensão do aluno por meio de instrumentos de medição como testes e exames por atividades que permitem observar o desenvolvimento do conhecimento através do tempo; a substituição do conceito de aluno enquanto um “produto”, pelo conceito de aluno enquanto “cliente”, não no sentido comercial, mas no sentido de uma educação particularizada; a substituição do papel passivo do aluno por um papel ativo, de um aluno que “descobre” o conhecimento através de atividades práticas e da solução de problemas; a substituição do livro e da exposição verbal do professor como únicos veículos de conhecimento, pelo uso de imagens estáticas e animadas, sons e gráficos, como suplementos da representação textual do conhecimento; a substituição da apresentação da informação sempre de forma linear e seqüencial, por apresentações também não-lineares, encorajando uma maior criatividade; a substituição da posição do estudante sempre distante do conhecimento, pelo envolvimento dele no processo de conhecimento; a substituição da oferta de uma visão fragmentada do mundo, para uma visão transdisciplinar do conhecimento (cada vez mais complexo e dinâmico); a substituição de um ambiente de aprendizagem de natureza espartana e reduzida ao essencial, por espaços de aprendizagem ricos em possibilidades de trabalho cooperativo, crescimento intelectual e criatividade, apoiados pela tecnologia estado-da-arte.

Ou seja, não é a utilização da tecnologia na escola, por si só, que vai resolver os problemas educacionais. O papel da educação na nossa sociedade é que deve ser repensado, quando a sociedade vem sofrendo

profundas transformações, que envolvem todos os setores de nossas vidas. A compreensão das novas subjetividades construídas nessa interação contínua com as imagens tecnológicas ajuda a pensar no novo papel da educação nesta sociedade informacional. Os jovens, em interação contínua com o ciberespaço, apresentam novas maneiras de ser, de se relacionar, de pensar e de aprender. A simultaneidade, a rapidez tecnológica, a superficialidade, o imediatismo, a leitura dinâmica e entrecortada, são facilmente absorvidas pelos sujeitos que interagem continuamente com a Internet. A virtualidade, enquanto espaço de comunicação, entretenimento, aprendizagem e socialização, já é uma “realidade” para a maioria das pessoas. A passagem “virtual/real” tem sido cada vez mais freqüente, podendo alcançar dimensões ainda desconhecidas para todos nós.

A Internet é um importante meio de comunicação e de informação, mas ela deve conviver com a leitura do texto impresso, a escrita, a reflexão e o aprofundamento do saber. Não se pode tomar a virtualidade como única forma de se ter conhecimento, nem tomar conhecimento enquanto saber. O saber não é todo. Ele sempre escapa. Se o saber é uma elaboração pessoal do sujeito, diante da multiplicidade de informações que a Internet apresenta, ele vai precisar fazer uma escolha, selecionar e interpretar essas informações, construindo o próprio saber, continuamente.

Por outro lado, ele precisa questionar a própria Internet, enquanto meio e espaço de comunicação e informação, não a tendo enquanto um fim em si mesmo, enquanto aquela que detém todo o saber ou a verdade toda. Saber utilizar a Internet significa saber selecionar os conhecimentos acumulados na memória do computador, o que fazer com esses conhecimentos, estabelecer relações entre eles e discutir valores. Os conhecimentos envolvem valores e é importante que os sujeitos reconheçam os valores envolvidos nos diferentes conhecimentos, para avaliá-los criticamente, se posicionando diante deles. Utilizando o ciberespaço e conhecendo as possibilidades e as irreversibilidades às quais um de seus usos os levaria. Assim, eles podem

escolher as formas de explorar as virtualidades do ciberespaço avaliando criticamente seu uso.

Como destaca Eco, *esses passeios nos habilitaram a entender como a ficção é capaz de moldar a vida. Às vezes, os resultados podem ser inocentes e prazerosos..., porém, às vezes a vida pode se transformar num pesadelo, e não num sonho.* (ECO, 1999: 145).

A posição de sujeito (e não de assujeitado à técnica) envolve uma posição também política, que inclui uma abertura para a discussão sobre as profundas transformações dos valores morais que o desenvolvimento tecnológico vem permitindo ao homem e vem também prometendo: a engenharia genética, a clonagem, a identidade genômica, a conquista do espaço, o monitoramento de pessoas através da implantação de *chips*, sensores de saúde conectados à Internet, ou seja, novidades com as quais já se passa a conviver e outras que estão em discussão e que envolvem questões éticas importantes.

O grande desafio da escola na contemporaneidade talvez seja o de possibilitar aos alunos a construção do saber, que vai além da justaposição de informações. Para que se abra essa dimensão do saber, a escola não pode pretender ocupar “o lugar do saber”, mas um dos lugares onde essa construção pode se dar. Talvez um importante lugar de formalização dos diversos conhecimentos adquiridos através dos diferentes meios de aquisição de conhecimento. Esse espaço do “não-todo” conhecimento, portanto, deve ser aquele que sabe conviver com os furos do saber, não só no sentido da aceitação de um saber que é sempre parcial (e, por isso mesmo, a escola precisa incluir o saber do aluno, aquele que ele adquire fora da escola), mas também no sentido de incluir uma dimensão no saber que é da ordem do inconsciente, e que o acesso ao saber coloca em questão as posições de cada sujeito perante o desejo. O saber envolve o desejo.

Uma das grandes mudanças que as tecnologias de informação têm promovido no campo da educação é exatamente uma mudança do lugar do mestre, enquanto aquele que permite e facilita a transmissão do saber,

despertando no aluno o desejo de aprender. É possível pensar numa transmissão sem mestre, via tecnologia? Quais as especificidades dessa forma de transmissão? Como fica a questão da “transferência de trabalho”, tão importante enquanto motor da aprendizagem? Nesse contexto virtual, a influência educativa exercida se faz sem a carga de autoridade que ocorre na escola.

Assim, a transmissão cultural se apresenta sem o sentido da responsabilidade do educador, há uma perda da localização histórica, perde-se o sentido de responsabilidade social acerca das mensagens emitidas, e o sujeito é imerso numa infinidade de informações através dos meios eletrônicos, podendo ficar paralisado, sem desejo. Da mesma forma, no ensino tradicional, o aluno que “coloca” imaginariamente o professor no lugar “daquele que tudo sabe” e o professor que se identifica com essa posição, tentando impedir o aparecimento da falta, alimentam um ideal de completude, estabelecendo uma relação imaginária entre um que nada sabe e outro que tudo sabe.

A falta faz enigma, gera curiosidade, funcionando enquanto motor para a busca, para a ação, levando à construção de um saber, sempre parcial, mas que move o sujeito. Diante de um meio tecnológico “que tudo sabe” (assim colocado imaginariamente pelo sujeito), o sujeito pode se manter também numa posição de “não-saber”, numa relação de alienação com a máquina, como numa fusão que o completa, como uma extensão do “eu” que o mantém sem falta. O desinteresse pelas atividades, a não busca de ideais e projetos, a pobreza simbólica e a dificuldade em fazer escolhas, refletem esse distanciamento do desejo e a pregnância do registro imaginário, que impede o aparecimento da falta enquanto abertura para o campo do desejo.

A escola deve aproveitar a diversidade de fontes de cultura existentes e fundamentar a capacidade de selecionar a mais interessante, promover a aproximação entre a aprendizagem escolar e as demais práticas de aquisição de conhecimento, se apropriando da cultura da escrita, sem perder as possibilidades de interação com a cultura visual. Oferecer também a

oportunidade do aluno ter acesso às tecnologias, para não aumentar as desigualdades diante da cultura, *para fazer da escola um espaço motivador aberto à subjetivação de uma cultura cada vez mais disponível fora das escolas.* (SACRISTÁN, 2001: 118).

Esta escola “aberta” remete às questões apontadas por Touraine, que estabelece diretrizes para se pensar uma “escola do sujeito”, das quais algumas delas são:

A educação não deve libertar o universal do particular, separar a esfera pública da privada, a família da escola; a educação deve ser baseada na dimensão dialógica da cultura contemporânea, a fim de construir uma escola social e culturalmente heterogênea; a escola deve atuar contra a desigualdade, a discriminação e a segregação e ser um lugar de comunicações interculturais sem abrir mão de ser um lugar de aquisição de conhecimentos. (TOURAINÉ, citado por Warren, 1998:27).

A escola deve estar em constante conexão com os processos e movimentos sociais, já que ela é um agente cultural privilegiado. Warren defende que é na interação entre movimentos sociais e educacionais que se pode desenvolver um processo dialógico de integração intercultural e democrático, ou seja, *devem-se considerar as contribuições dos sujeitos, no nível da sociedade civil, para, num processo dialógico, promover a formação intercultural das gerações presentes e futuras.* (WARREN, 1998: 28).

A escola deve ser um lugar de discussão das questões éticas que envolvem a cultura contemporânea. Lugar de discussão dos ideais que vem sendo construídos numa cultura que tenta romper com os interditos da lei, alimentando os ideais de satisfação plena, vendendo ilusões de complementaridade com os objetos de consumo. Quais são os ideais que vêm sendo perseguidos pelos jovens? Dinheiro? Fama? Sucesso? Amor? Beleza física? A ética não pode se fundar em interesses particulares, mas se sustentar num referente social. Impondo renúncias à plena satisfação pulsional, barrando o gozo, e colocando os interesses coletivos acima dos individuais.

Se a escola deve possibilitar a expansão criadora, que ela possa utilizar os diversos meios de transmissão de informação e conhecimento, não só como veículos de informação, mas como instrumentos capazes de serem questionados, reavaliados. Os avanços tecnológicos não representam apenas recursos educativos. A cultura visual significa uma transformação absoluta na relação espaço-tempo, na percepção do mundo e de si mesmo, nas interações humanas. Se ela é resultado e efeito das transformações humanas, ela também produz novas subjetividades, uma nova inteligibilidade, alterando os processos de aprendizagem. Por isso, a escola não pode se manter alheia a essas transformações, já que ela é um espaço de formação, um agente cultural privilegiado. A escola, enquanto espaço de diversidade (diferentes sujeitos) deve ser também um espaço de diversidade cultural e instrumental, de encontro entre o global e o local, entre o universal e o particular, entre a

escrita e a imagem tecnológica. Lugar onde os recursos tecnológicos não sejam utilizados de forma a obturar o indizível, mas que permitam o equívoco, a falha, causando o sujeito, levando-o a uma busca contínua, promovendo uma posição mais ativa, crítica e investigativa.

CAPÍTULO VII

FASCÍNIO E ALIENAÇÃO NO CIBERESPAÇO

7.1 Investigação no Ciberespaço

As incursões no ciberespaço foram importantes para que se pudesse entrar nesse universo virtual e conhecer alguns de seus usuários, mas, fundamentalmente, para que se pudesse “experimentar” um pouco essa cibercultura, que expõe o internauta à velocidade, à simultaneidade e à virtualidade. Já era conhecida a sensação fantástica de acesso à disponibilidade infinita de informação, com a sua sensação oposta, de angústia, diante desse “excesso”, mas não se conhecia a sensação de “penetrar” numa sala de bate-papo e conversar com pessoas que ali estavam, assim como não havia sido experimentado jogar, no próprio computador, com pessoas ligadas em rede, nem eram conhecidas as casas de jogos de computador, as *Lan Houses*, onde algumas observações desta pesquisa foram feitas. Também buscou-se informações sobre o mundo da informática e suas possibilidades. Alguns sites foram freqüentados, foi feita a inscrição no IRC, bem como alguns contatos, e realizada a coleção de reportagens sobre o tema. Finalmente, a partir das respostas dos internautas aos questionários enviados e das entrevistas realizadas (inclusive pessoalmente), iniciou-se uma análise de alguns aspectos dos efeitos subjetivos da imersão virtual na contemporaneidade, baseada nesse material:

- a) **A imagem e a rapidez tecnológica:** A imagem tem se tornado a base de comunicação entre os homens e da difusão de mensagens, substituindo-se à palavra escrita. A imagem eletrônica promove a apreensão imediata. Podemos pensar que a Internet atende à

demanda de imediatez e rapidez da cultura contemporânea, associados à busca por facilidades tecnológicas:

“Sem sair de casa, a qualquer hora, você conversa com muita gente”
(Felipe, 25 anos, 13/6/2002, depoimento por e-mail).

“A Internet representa uma das formas de interação e de fluxo de informação mais rápidos” (Fábio, 18 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Podemos ter contato com 500 pessoas em um chat, temos 10000 informações” (Marina, 19 anos, 28/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet tudo é mais fácil...” (Pedro, 15 anos, 08/9/2002, depoimento por e-mail).

A leitura e escrita de textos impressos podem ser evitadas, como qualquer atividade que implique em esforço ou adiamento de satisfação:

“Na Internet eu tenho tudo rápido, é mais prático. Ler um livro demora”
(João, 20 anos, 14/06/2002, depoimento por e-mail).

“É mais fácil conectar do que sair de casa” (Vítor, 18 anos, 18/08/2002, depoimento por e-mail).

“O que eu busco na Internet? Prazer” (João, 20 anos, 22/06/2002, depoimento por e-mail).

b) A socialização virtual: Na Internet as pessoas se correspondem, trocam mensagens, “se conhecem”. Alguns destes contatos se mantêm apenas virtuais, outros se estendem para contatos pessoais:

“Quando eu acessava o IRC eu fatalmente queria conhecê-los pessoalmente. Inclusive tive dois namorados e uma pakera ke conheci pela Internet...é como eu costumo dizer: estavam com vírus, e por isso não foi adiante...hehehe...já o meu irmão gaúcho, não só conheceu pela Internet como

casou com uma carioca e já estão no 2º filhinho...” (Sônia, 34 anos, 11/6/2002, depoimento à autora por e-mail).

“É super legal fazer amigos na Internet, a gente pode conhecer pessoas do mundo inteiro, fazer um milhão de amigos...” (João, 17 anos, 03/6/2002, depoimento à autora por e-mail).

“...É bem melhor ke sair na noite e interagir com a pessoa...”. (Paulo, 14 anos, 25/6/2002, depoimento à autora por e-mail).

A análise qualitativa dos depoimentos registrados demonstrou que a maior parte das pessoas utiliza a Internet para interação social, mesmo que a descrevam como “fria” ou “falsa”. A maioria também a considera como diferente da real, podendo ser pior, melhor, ou simplesmente diferente:

“É uma interação sem rosto, na realidade nos envolvemos conversando ou lendo textos de outras pessoas sem saber como elas são, fisicamente o que acontece em nossos diálogos habitualmente e com as pessoas que nos relacionamos” (Helena, 18 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Não podemos ter a certeza da veracidade das informações passadas em uma conversa em um chat” (José, 25 anos, 15/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet sua identidade está anônima, dependendo apenas de você divulgá-la. Falta o contato humano direto, o que pode tornar as relações frias. Por outro lado, quando as pessoas são sinceras, o aspecto humano de acentua. Você conhece a personalidade e as idéias das pessoas antes mesmo de saber como elas são” (Mateus, 19 anos, 28/6/2002, depoimento por e-mail).

Muitas pessoas consideram como fator principal do sucesso da socialização virtual a não existência de barreiras geográficas, a possibilidade de se conhecer pessoas do mundo inteiro, além da facilidade e do custo mais baixo:

“Creio que a interação virtual é melhor do que a real, pois você tem acesso ao diálogo ou a comunicação somente quando você quer, ou seja, somente quando você acessa, e assim, também tem a liberdade de dar continuidade ao diálogo, ou responder algum e-mail quando você quiser ou puder... É uma interação social que dá mais liberdade, e é perfeitamente adequada ao nosso dia-a-dia corrido, quando não temos mais tempo de parar para falar com as pessoas... É uma vantagem maravilhosa, é que permite que nos comuniquemos com pessoas do mundo todo, minuto a minuto, sem maiores gastos... Eu por exemplo, costumo mandar fotos, sons, vídeos atuais para meus parentes que estão espalhados pelo mundo, e assim não deixamos de manter contato...” (Sônia, 34 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

Vários jovens descrevem a virtualidade como perigosa, não confiável, mas demonstram grande interesse e curiosidade por ela, freqüentando as salas de bate-papo virtuais regularmente, o que sugere que a virtualidade é considerada perigosa e, ao mesmo tempo, atraente:

“Tem riscos, exatamente porque não há garantia das informações” (Patrícia, 23 anos, 2/7/2002, depoimento por e-mail).

“Não rola sinceridade eu acho...!” (Leandro, 15 anos, 13/6/2002, depoimento por e-mail).

“A maioria das respostas são irreais” (Laura, 24 anos, 05/7/2002, depoimento por e-mail).

“Tem gente que não sabe diferenciar vida real de Internet. Aí pode complicar” (Helena, 11/6/2002, por e-mail).

A socialização virtual é uma nova modalidade de relação que caracteriza a cultura atual. Quando a socialização “virtual” substitui os contatos pessoais, ou quando é usada como modo de se evitar esses

contatos, se refugiando na virtualidade, estamos diante de uma forma de uso que pode ser considerada como uma alienação ao ciberespaço.

c) A imagem tecnológica e o espaço-tempo – As tecnologias da imagem têm alterado as relações espaço-tempo. O movimento pode ser reduzido ou expandido, ou seja, o tempo e o espaço podem ser reduzidos ou expandidos. Essas transformações introduzem novas percepções espaço-temporais. O mundo torna-se menor, mais próximo, enquanto que o jovem se mantém mais dentro de casa, tendo menos contato com os vizinhos, com “a rua”. Ele pode sair “virtualmente”, “entrar nas salas de bate-papo”, “penetrar” num mundo virtual e às vezes “criar” esse mundo. Os jovens parecem estar familiarizados com esta “extensão” temporal, penetrando na virtualidade e saindo dela sem dificuldades. No entanto, em algumas situações, esta extensão temporal pode criar dificuldades, quando o jovem perde a noção do tempo da “realidade”, estendendo a virtualidade e se confundindo nela:

“Eu fico 4, 5 horas no computador. Nem vejo o tempo passar. Quando percebo, já não tenho tempo para mais nada” (Julio, 17 anos, 28/7/2002, depoimento por e-mail).

“Eu conecto 24 hs por dia. É a minha vida!” (Neli, 18 anos, 03/5/2003, depoimento por e-mail).

“24 hrs por dia (adsl)” (Sandra, 18 anos, 06/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na verdade todo o meu tempo livre, eu fico na Internet. Também não tem muita atração lá fora” (Paulo, 20 anos, 19/06/2002, depoimento por e-mail).

d) A imagem e a linguagem no ciberespaço – Alguns pesquisadores que investigam a linguagem dos internautas caracterizam-na como uma linguagem simplificada, entrecortada, marcada por clichês, ou seja, essa linguagem tem uma relação direta com a rapidez tecnológica. A linguagem simplificada facilita a apreensão das imagens:

“ihh sempre q to no pc...tpw agora!!” (Ricardo, 18 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail) (Perguntado sobre o tempo e a frequência com que visita as salas de bate-papo on-line).

“Afffffffff, tpw qq horário” (Ricardo, 18 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail). (Perguntado sobre o horário que prefere conectar).

“Huuuuuummmmm....nen t contu, Mirc” (Márcio, 13 anos, 10/6/2002, depoimento por e-mail) (Perguntado sobre o que mais gosta na Internet).

Mas, como podemos observar, nem sempre esta linguagem é simplificada. Existem clichês ou termos específicos dos internautas que substituem as palavras “corretas” que, no entanto, são palavras muito mais extensas. Parece então que o objetivo não é só uma simplificação das palavras, mas a criação de um código próprio, específico dos jovens no espaço virtual, que marca uma identidade no ciberespaço, uma linguagem com regras próprias, rebelde, que transgride as normas ortográficas e que oferece um tipo de inclusão e exclusão nesse espaço virtual dominado por jovens:

“Naum, pois axim é uma forma d tds me reconehcerem” (Lorena, 16 anos, 05/6/2002, depoimento por e-mail) (Resposta à pergunta: Você utiliza diferentes identidades nas interações via Internet?).

“Garopaba Sc na @#\$%^@\$ do Brasil” (Leandro, 18 anos, 11/7/2002, depoimento por e-mail) (Resposta à pergunta: -Onde mora?).

“Netbus Back Orifice, hiuahoiauhoua” (Leandro, 18 anos, 11/7/2002, depoimento por e-mail) (Resposta à pergunta: Para que você utiliza a Internet?).

“...aki é maió roça e naum tem net q pode fica o dia inteiro” (Mário, 17 anos, 03/8/2002, depoimento por e-mail).

“eh mais um método q simplifica a interaçaum....liberdade de expressssssssssaaaauummmmmmmmm, gramatical, etcccc” (Ricardo, 18 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail).

e) A imagem e o conhecimento – O hipertexto, diferentemente do texto impresso, é caracterizado pela fragmentação e acúmulo de informações. Ao mesmo tempo em que favorece a leitura dinâmica, o enriquecimento das significações e a interação do leitor com o texto, ele dificulta a reflexão. O jovem acostumado com o hipertexto e que tem pouco contato com o texto impresso, vai apresentar, portanto diferenças no seu processo de conhecimento, podendo apresentar uma perda reflexiva. Por outro lado, a Internet pode ampliar sensivelmente as possibilidades de acesso a informações e conhecimento, podendo também abrir perspectivas profissionais:

“Na Internet tenho muitas possibilidades de aprendizado, posso citar como exemplo o intercâmbio de informações que faço com outros colecionadores de música em diversas partes do mundo” (Paulo, 23 anos, 13/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet conheci grandes amigos e fiz contatos profissionais que me renderam amigos, dinheiro e experiência” (Mateus, 19 anos, 28/6/2002, depoimento por e-mail) (Através da Internet ele conseguiu trabalhar num instituto de investimentos na área de tecnologia. É o gerente executivo).

“Faço muita pesquisa para a faculdade na Internet. E troco muitas informações com pessoas do mundo inteiro” (Flávio, 25 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

“Cito como exemplo uma amiga minha que mora na Nova Zelândia, que eu conheci pelo ICQ, ela não falava português, com ela além de aprimorar meu inglês pude ter contato com alguns costumes daquele povo” (Álvaro, 22 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

f) A imagem e o lúdico – A virtualidade expande o campo do imaginário, mas pode ser transicional. Ela pode ser campo para o brincar, para as experimentações lúdicas, para a criação e para as fantasias. De acordo com Turkle, a virtualidade não tem que ser uma prisão, mas pode ser a “jangada”, o espaço transicional, o espaço para as representações, para a “libertação”. Ninguém duvida das possibilidades de criação, de lazer e de crescimento do ciberespaço, um novo espaço cada vez mais explorado pelos jovens:

“Eu uso a Internet para joguinhos, músicas, pra distrair, pra brincar com a galera, pra conversar...” (João, 19 anos, 16/7/2002, depoimento por e-mail).

“Eu e uns amigos abrimos um site de futebol, a gente conversa, troca informação, piada, se diverte...” (Mauro, 17 anos, 5/8/2002, depoimento por e-mail).

“Eu fiz do meu blog um centro cultural: eu crio poesias, faço montagens de fotos e ilustrações” (Joana, 27 anos, 05/5/2003, depoimento na sala de chat).

“A Internet pra mim é só pra distrair, pra chaveca as menina, é só zuera...” (Marcos, 18 anos, 7/4/2003, depoimento na sala de chat).

g) O ciberespaço como um recurso terapêutico – A Internet representa para muitas pessoas uma fuga, uma saída para as experiências difíceis da realidade, um apoio, às vezes até um recurso terapêutico (dotando a Internet de características humanas), como “solução” de dificuldades ou como um “outro mundo” mais fácil, atraente e menos frustrante:

“Pessoas que passaram por dificuldades desabafam pela Internet, ou seja, o mundo virtual” (Carla, 18 anos, 12/7/2002, depoimento por e-mail).

“Você se sente mais livre...” (Daniel, 20 anos, 5/6/06, depoimento por e-mail).

“Na Internet vc pode vestir um personagem e ser aquilo que vc quiser! Já que a outra pessoa não te conhece, ou não está te vendo, fica mais fácil, você vence a inibição!” (Luciana, 20 anos, 10/6/2002, depoimento por e-mail).

“A Internet não tem “barreiras” e por isso, as pessoas usam para realizar todas as fantasias...” (Maria, 24 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Posso tirar dúvidas, desabafar quando estiver precisando, etc” (Lucas, 18 anos, 6/6/2002, depoimento por e-mail).

“É uma vantagem para os tímidos, que se soltam na Internet...” (Pedro, 17 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail).

“As pessoas têm menos inibições via rede...” (Gabriel, 23 anos, 22/7/2002, depoimento por e-mail).

“Serve para deixar a solidão de lado e mudar um pouco a rotina, as vezes é até legal, mas direto é furada” (Carla, 24 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

“Para pessoas que não tem um bom contato com as pessoas pessoalmente a Internet é um ótimo meio...” (Sueli, 22 anos, 15/7/2002, depoimento por e-mail).

“A Internet é muito boa... temos muitos amigos dentro dela... não nos sentimos sozinhos” (Luiza, 19 anos, 16/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet não nos envolvemos diretamente, assim as pessoas ã irão teoricamente nos machucar...” (Vitor, 18 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na interação específica da Internet o q importa (mais) eh o seu interior, naum o exterior, q em algumas salas q naum tem vídeo câmaras naum podem ser vistas...tpw naum rotulam as pessoas pelo q elas vestem ow pela cor de cabelo etc, mas sim pelo q elas conseguem transmitir através de words...ok?” (Vitor, 18 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail).

“A Internet facilita a vida dos tímidos, que podem ser expor sem revelar a identidade” (João, 24 anos, 9/09/2002, depoimento por e-mail).

Podemos nos questionar até que ponto essa forma de utilização do ciberespaço pode solucionar as dificuldades pessoais, em outras palavras, de que forma a virtualidade prepara os jovens para enfrentar as experiências fora dela.

h) A imagem e a identidade (e o querer ser visto) – Pesquisadores da pós-modernidade que definem a identidade na contemporaneidade como múltipla e fragmentada (como Turkle), caracterizam a comunicação mediada pelo computador como campo para a construção e reconstrução da identidade.

“De tanto falar de mim para as pessoas na Internet, parece até q me conheço melhor, he he...” (Mateus, 20 anos, 9/9/2002, depoimento por e-mail).

A busca de um lugar, de uma identidade nessa sociedade de massas também pode levar à procura de um lugar na mídia, um espaço na sociedade ou a busca por serem ouvidas (ou lidas). Ter um computador, um e-mail, aparecer na Internet, permite uma projeção instantânea, diante da exigência imediatista contemporânea. Participar desse espaço virtual é alcançar uma projeção social, é ter um lugar nesse universo onde *os objetos fetichizados se convertem no critério absoluto de definição do valor subjetivo*. (CASTRO, 1998: 63). O computador, como um objeto fetichizado, é investido de um valor simbólico que capacita o sujeito, lhe conferindo uma ascensão social, uma identidade, numa cultura marcada por uma ideologia consumista que define o ser através do ter. Segundo Quinet (2002), na sociedade escópica, para existir é preciso ser visto pelo outro. A visão é o sentido privilegiado e a principal produção da sociedade moderna:

“O contato virtual é mais superficial, muitas pessoas buscam o momento. Exemplo: uma pessoa começa a conversar com vc na Internet, fala 2 palavras e já pergunta se vc tem foto!” (Paula, 20 anos, 12/6/2002, depoimento por e-mail).

As pessoas querem ser vistas, ouvidas, aprovadas, reconhecidas por aqueles que as cercam. As pessoas querem invadir a privacidade do outro, fazer da intimidade, exterioridade e da exterioridade, intimidade. Assistimos aos *reality shows*, onde cada um quer fazer de seu próximo um ator e um espectador. A sociedade que cultua a imagem se apropria disso para transformar o exibicionismo próprio do sujeito em imperativo de publicidade. Através da Internet as pessoas podem se exhibir, “se mostrar”:

“Na Internet eu apareço” ... (Márcia, 15 anos, 3/6/2002, depoimento por e-mail).

“O mais fascinante da Internet é que cada um de seus milhões de usuários têm voz e podem potencialmente ser lidos, ouvidos e vistos por todos” (Mateus, 19 anos, 28/6/2002, depoimento por e-mail).

“Posso ficar melhor socialmente...” (João, 16 anos, 2/6/2002, depoimento por e-mail).

Nos diários on-line os jovens escrevem suas idéias, sua rotina diária, compartilhando-as com quem quiser ter acesso. Alguns expõem fotos e gravuras. A privacidade desses jovens, portanto, não é guardada a sete chaves (como os tradicionais diários), mas, ao contrário, é aberta no universo on-line, oferecida no espaço virtual.

Freud teorizou a instância de vigilância e crítica que existe na subjetividade humana, nomeando-a de Superego (Supereu). Lacan descreve o objeto pulsional aí existente, o gozo, enquanto função do Supereu. É o olhar como forma de controle e vigilância.

O sujeito se sente “olhado”, “vigiado”, projetando fora dele, essa instância de vigilância que existe dentro dele. O virtual na contemporaneidade faz reacender essa instância crítica subjetiva, nas suas formas de televigilância, escuta ambiental, a espionagem globalizada. Se, a partir do Supereu, o sujeito está sempre impuro, a culpa é o reflexo do olhar do Supereu sempre comparando o sujeito com o ideal.

Esse olhar, que é percebido enquanto olhar do Outro, vigia, julga e perturba o sujeito.

A Internet não escapa a esse olhar do Outro. O sujeito vê na Internet esse Outro que o vigia, que o rouba (suas informações) e o controla:

“Na Internet você não consegue saber se a pessoa está sendo ela mesma, está sendo sincera, se é uma pessoa doente que visa prejudicar quem ela está conhecendo, etc” (Marcos, 17 anos, 29/6/2002, depoimento por e-mail).

“... pessoas maliciosas que se aproveitam da boa vontade alheia, mais no sentido de roubar mesmo, como transações que não dão certo e coisas do gênero” (Maurício, 23 anos, 30/6/2002, depoimento por e-mail).

Por outro lado, o sujeito na sociedade escópica, tem a transparência como ideal, então ele também vigia o outro, quer invadir a sua privacidade, penetrar na sua intimidade, invadindo-o com o seu olhar:

“Na Internet eu gosto de saber da vida dos artistas, o que eles fazem, o que gostam, como vivem” (Laura, 14 anos, 13/7/2002, depoimento por e-mail).

“Eu abri um site na Internet. Lá eu mostro quem eu sou. Falo de mim, me mostro. É legal saber que as pessoas estão me vendo, me conhecendo. Mas as vezes bate medo de gente maldosa, gente que pode não ter boas intenções...” (Sofia, 19 anos, 23/8/2002, depoimento por e-mail).

As interações via Internet apontam para “lugares virtuais” que funcionam como extensões da vida real, “extensões do eu”, que realizam fantasias diversas, possibilitam a vivência de múltiplas identidades. Podemos pensar que se a Internet for considerada como uma “extensão do eu”, o sujeito corre o risco de buscar sempre se refugiar na virtualidade, ou sofrer decepções amorosas quando da passagem do virtual para o real, diferentemente daquelas pessoas que consideram o mundo virtual como um mundo com características próprias, distintas. A Internet realiza sonhos impossíveis na vida real, favorecendo a expansão narcísica, a onipotência imaginária, uma experiência menos frustrante, onde as limitações do “corpo real” não se manifestam:

“Nas salas de bate-papo não nos envolvemos diretamente, assim essas pessoas não irão teoricamente nos machucar...” (Mônica, 18 anos, 12/9/2002, depoimento por e-mail).

“A Internet representa para mim a saída para o tédio quando não tenho nada melhor para fazer... o que é muito freqüente...” (Marina, 23 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

“... sempre ke alterei minhas características eu nem keria seguir adiante com a conversa, era só pra ver como o net-amigo ia se comportar, ou só pra tirar um sarro...” (Sônia, 34 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na época em que eu freqüentava o IRC, eu tinha um amigo virtual, ke era como um ALTER-EGO...” (Sônia, 34 anos, 11/06/2002, depoimento por e-mail).

“É bom demais você poder ser quem quiser, mudar de cor, de idade, sexo, brincar com isso e ver como os outros reagem. O povo é muito preconceituoso, principalmente se você não é bonita e branca. Então eu finjo ser uma coisa que n sou. Se sou negra, como chegar nas pessoas? Na Internet eu consigo” (Vânia, 22 anos, 17/4/2003, depoimento por e-mail).

“A Internet representa para mim divertimento, entretenimento, uma ferramenta quase que indispensável para que eu esteja sempre falando com quem eu gosto” (Patrícia, 17 anos, 23/6/2002, depoimento por e-mail).

“Não existem barreiras físicas para conhecer pessoas...” (Lílian, 23 anos, 18/6/2002, depoimento por e-mail).

“ Já aconteceu de eu cria uma confusão. Eu fingi ser outra pessoa e depois eu me enrolei todo. A pessoa queria me ver, eu tbm, mas ela ia descobri, eu tbm gostava de fingi, tava bom ser diferente, parecia ate q eu acreditava nas minhas mentirinhas, eu naum queria cair fora, sabe, dizia q estudava, mas n estudava, dei ate o nome da escola, é q é tudo tão fácil na Internet...” (Rodrigo, 18 anos, 12/4/2003, depoimento por e-mail).

i) O poder das imagens

“Posso dizer que prefiro o meu computador do que as pessoas. Ele me dá tudo, diversão, trabalho, sexo, até amizades, mas que podem ficar só ali, no computador, não preciso encontrar com elas se não quiser. E com tanta

violência lá fora, to mesmo ficando comodista...” (Cláudio, 25 anos, 18/4/2003, depoimento por e-mail).

De acordo com Feldman:

As imagens em movimento não se movem realmente: seu movimento é uma ilusão criada pela projeção de imagens paradas numa tela à velocidade de 24 imagens por segundo. Nossos olhos não conseguem ver os lapsos de tela em branco que ficam entre essas imagens... (FELDMAN, citado por Pillar, 2001:79)

Esses recursos tecnológicos constroem cenas, produzem uma realidade, ocultam e geram, autenticam e substituem a realidade. Podemos pensar nas formas de controle e manipulação envolvidos nesses processos. Além disso, essa “recriação” da realidade pode se tornar mais atraente que a experiência real, sendo substituída por ela. As imagens em movimento fascinam por gerarem uma sensação do controle da realidade, do tempo e do espaço, ampliando a crença numa onipotência. Essa experiência favorece uma sensação de prazer que pode levar a um estado de contemplação virtual, substituindo a experiência real, mais frustrante e menos gratificante:

“É igual televisão. Se minha mãe não manda parar eu vou ficando”... (Gil, 14 anos, 16/9/2003, depoimento através de entrevista realizada pessoalmente).

“Antes eu passava a noite na frente do computador. Agora eu parei com isso”... (Paulo, 19 anos, 24/08/2002, depoimento por e-mail).

A informática se apresenta como uma forma fascinante e completa de comunicação humana, obturando a falta. Ela pode ser idealizada, como um objeto pleno, sem falta. O sujeito e o objeto são sempre faltosos, mas essa falta é negada a todo custo, a partir do privilegiamento de uma só das vertentes, a do registro do imaginário:

“A Internet é tudo na minha vida!” (Carina, 20 anos, 23/4/2003, depoimento em sala de chat).

“Sinceramente, não vivo sem ela. Quando estou sem pc, fico mal...”
(Lívia, 18 anos, 23/4/2003, depoimento em sala de chat).

“O que ela não tem? Tem tudo!” (Lívia, 18 anos, 23/04/2003, depoimento em sala de chat).

“É kuase uma vida paralela ke levamos na Internet, pois vamos ao museu, pagamos nossas contas, compramos desde lingerie até computador, refrigerador, pizza... arranjamos namorados, amigos, estudamos, fazemos cursos... Gente, estou chegando a conclusão que EU AMO A INTERNET...”
(Sônia, 34 anos, 11/6/2002, depoimento por e-mail).

“Para mim a INTERNET é a melhor coisa desta globalização. Embora tenha acabado com todos os outros nossos esquemas e sistemas de trabalho, a Internet é, da globalização, o próprio FEITIÇO que se virou contra os FEITICEIROS, ou seja, com ela nos comunicamos, nos informamos e podemos derrubar empresas, produtos, políticos, artistas, programas, atletas, etc...” (Raquel, 53 anos, 15/6/2002, depoimento por e-mail).

“Sem exageros, diria que a Internet exerce um papel fundamental na minha vida” (Mateus, 19 anos, 28/6/2002, depoimento por e-mail).

“Na Internet eu posso fazer tudo....” (Carolina, 20 anos, 24/6/2002, depoimento por e-mail).

Nas descrições apaixonadas, vemos um certo “culto à Internet”, uma “idealização”, como um objeto “completo”, “total”, sem “falhas”, que oferece a possibilidade de completar o sujeito, que na cultura contemporânea está se sentindo cada vez mais fragmentado, múltiplo e sem referências estáveis ou organizadoras.

j) A imagem e a confusão virtual/real

“Eu aprendo muito na TV e na Internet porque as informações são mais verdadeiras. É... mais do que o que a gente aprende na escola” (Paulo, 16 anos, 12/3/2003, depoimento por e-mail).

A imersão no mundo das imagens nem sempre é inofensiva. A guerra no Iraque nos proporcionou uma impressionante e chocante “imersão” nos campos de batalha, de forma até então desconhecida. Passamos a ter contato com as diversas possibilidades de manipulação através do uso dessas imagens. O Iraque oferecia ao mundo cenas de americanos aprisionados, enquanto suscitava em sua população uma maior revolta contra os invasores, mostrando na TV cenas terríveis de destruição das cidades e de mortes de civis, dentre eles crianças. As imagens ampliadas (de página inteira de jornal) de crianças iraquianas chorando, mortas, feridas, vítimas das explosões, chocaram o mundo inteiro. Por outro lado, os EUA para não perderem o apoio da população, evitavam a exposição de imagens de civis iraquianos mortos e de soldados americanos presos ou mortos. Ao contrário, a propaganda americana vendia ao povo a necessidade do ataque ao Iraque como forma de defesa dos EUA, e a idéia de uma guerra fácil e rápida. As imagens privilegiadas pela imprensa americana eram as dos soldados americanos vencendo os combates, conquistando as cidades ou ajudando a população iraquiana. Os soldados americanos esperavam uma recepção calorosa de uma população descontente com Saddam, mas não foi isto que encontraram.

Segundo reportagem da revista *Istoé*, Camargo comenta que ao contrário das redes americanas que dão ênfase à pirotecnia dos bombardeios e no ataque das tropas de terra, as emissoras árabes mostram imagens chocantes, revelando o drama humano das vítimas da guerra: *Os espetáculos vistos nas tevês mostram repórteres embevecidos com o poderio tecnológico, suas veias pulsando com testosterona pelo fato de estarem ao vivo e em cores experimentando cenas semelhantes a um mau filme de Bruce Willis.*

Uma reportagem de capa da revista *Veja* cujo tema era: *Apocalipse ao vivo*, comenta a participação dos telespectadores de todo o mundo, que acompanhavam ao vivo a trituração de Bagdá por mísseis guiados por satélite.

Segundo a reportagem, nesta guerra pós-moderna, os mísseis e bombas guiados pela rede de satélites aos alvos militares, permitem que os bombardeios sejam limitados aos alvos estratégicos e militares. Essa guerra cirúrgica, altamente tecnológica, coberta ao vivo pela televisão para bilhões de pessoas, que assistem a ela como a um espetáculo, *deu às guerras um aspecto de videogame, em que o teatro de operações é monitorado por meios eletrônicos*. Ou seja, todo esse sofisticado aparato bélico promete uma “precisão” quase infalível. A liderança tecnológica alcançada pelos EUA alimentou um imaginário de “guerra fácil”, “rápida”, “precisa”, “praticamente sem perdas para os americanos”.

Podemos pensar que os jovens soldados americanos envolvidos neste imaginário acreditaram estar diante de um jogo de videogame, onde não tem que enfrentar a dor da perda real. Mas a tecnologia falha: os mísseis e bombas “inteligentes” erram, atingindo civis, soldados americanos morrem, os imprevistos são constantes, como o contra-ataque iraquiano e a fúria das tempestades de areia. O “ataque de decapitação” que pretendia matar Saddam, através do lançamento de mísseis em pontos estratégicos de Bagdá, falhou. Os soldados americanos “se descontrolam” e atingem os próprios colegas. O “teatro de guerra” encena a trágica realidade da guerra.

No Jornal *Estado de Minas*, uma matéria sobre a guerra, teve como tema: *Imagens mostradas ao vivo pela TV enfraquecem a confiança dos soldados jovens dos EUA*. Nesta reportagem, Jahn relata que a violência das imagens exibidas pelas emissoras de TV sobre a guerra fez com que os fuzileiros navais a bordo do porta-aviões Theodore Roosevelt evitassem as imagens.

Segundo a opinião da psicóloga da tripulação, Kirsten Betak,

(...) Os veículos de comunicação deveriam ser mais seletivos no momento de editar as imagens. ...Algumas das coisas que eles mostram têm grande impacto emocional...Alguns militares eram muito ingênuos no início. Eles nunca haviam visto uma guerra de verdade. Tudo o que sabiam aprenderam em filmes que glorificavam a guerra. Agora estão abalados porque estão sofrendo baixas e assistem a tudo isso ao vivo, pela televisão. (Estado de Minas, Especial, quarta-feira, 26 de Março de 2003).

Assim, as imagens tanto podem torná-los ingênuos, glorificando a guerra, como podem chocá-los, exibindo a face cruel da guerra. Estes jovens soldados americanos que foram para a guerra, nasceram nesta cultura virtual, conhecendo o mundo através das máquinas (TV e computador). Aprenderam a viver na realidade virtual, destruindo inimigos virtuais e vencendo obstáculos virtuais. Quando eram virtualmente destruídos ou abatidos, podiam rapidamente se reerguer, já que o mundo virtual lhes garante a integridade e a sobrevivência. Esta educação virtual não lhes ofereceu proteção contra as vicissitudes da condição humana. A virtualidade não lhes educou na lógica da falta, da incompletude, deixando-os, portanto, despreparados para as frustrações, incapacitados para lidar com os obstáculos reais, paralisados diante do confronto com aquilo que expõe o seu desamparo estrutural.

k) A imagem e a agressividade – a paixão da imagem, assim como a experiência de Narciso, pode ser mortífera. Preso “na imagem”, o sujeito pode não encontrar outra saída (dessa alienação), senão pela agressividade, pela destruição daquele que é “a sede de sua alienação” (LACAN, 1993).

“O que eu não entendo é como tem gente que usa a Internet só pra zoar e tem gente doida que parece meio viciado. Outro dia eu tava numa sala de bate papo e começou uma briga sobre religião, o negócio ficou pesado, teve muita ofensa, palavrão, tem gente maluca que fica o dia todo na Internet e parece que pira. Já vi muito isso. Gente que fica o dia todo conectado e não faz mais nada na vida, aí fica meio maluco” (Raul, 20 anos, 2/5/2003, depoimento por e-mail).

A agressividade humana deve ser reprimida, de acordo com Freud, para que possamos viver em sociedade. Se a agressividade é parte integrante da subjetividade, ela é exacerbada em alguns contextos culturais, podendo se transformar num sintoma contemporâneo. A pós-modernidade, com sua expansão da imagem e com sua multiplicidade de referências, tem aumentando a angústia do homem, que se sente inseguro de sua posição e de sua identidade. Por outro lado, a globalização tem aumentado as desigualdades sociais, promovendo um maior empobrecimento dos países em desenvolvimento, o que agrava a miséria e a violência nas grandes cidades e no mundo. Ao mesmo tempo, o individualismo, a busca pelo prazer imediato e o narcisismo contemporâneos reforçam a agressividade humana. Se não existem ideais alteritários que organizem e fomentem o projeto de uma organização social, os sujeitos ficam entregues ao seu gozo solitário, presos a ideais particularistas, autocentrados.

A pobreza simbólica, a intolerância para com a diferença do outro e a impossibilidade de desejar levam inevitavelmente à violência, que visa à anulação da diferença, à destruição do outro, para usufruir do seu gozo. A expansão do imaginário na sociedade pós-moderna tem como um dos efeitos subjetivos, o aumento da agressividade, como a vertente destrutiva do registro imaginário. Centrado em seu eu, no registro psíquico da onipotência narcísica, o sujeito se distancia da experiência da intersubjetividade, da reciprocidade e da alteridade.

Nesse sentido, podemos pensar que o crescente sucesso dos jogos eletrônicos violentos é resultado desse contexto social, que vai ao encontro da

agressividade estrutural subjetiva. Esses jogos podem ser vistos como uma possibilidade de escoamento dessa pulsão agressiva, de maneira socialmente aceita, ou seja, de forma lúdica, sem que traga prejuízos ou ofereça riscos a outras pessoas. Não se pode matar “na realidade”, mas se pode matar na fantasia, no brincar ou simbolicamente. Mas, deve-se questionar até que ponto um contato intenso com esses jogos, ou, “uma imersão” prolongada nessa “guerra virtual”, pode favorecer um estado de confusão virtual/real, levando o jovem a estender essa violência do mundo virtual para a realidade.

Se levarmos em consideração que essa interação virtual tanto é efeito de uma cultura como interfere nessa cultura e nos sujeitos nela inseridos, torna-se necessário não esquecer de seus efeitos subjetivos. A expansão da virtualidade pode promover a expansão do imaginário, colocando em cena sua dupla vertente: estruturante e alienante; apaixonante e mortífera. Quanto mais o sujeito se sente “aprisionado” ou “submetido” a um outro que o aliena (que pode ser a imagem eletrônica), mais ele pode recorrer à agressividade como tentativa de rompimento dessa alienação. A falta de referências externas organizadoras que funcionam como leis que barram o gozo, rompendo a alienação e permitindo o convívio social, leva a um estado de desordem e caos, onde a agressividade é intensificada, como forma de se fazer a lei e como apelo à lei.

A imagem, que é visível, encobre o vazio, que é invisível. De repente, a imagem vacila apontando sua inconsistência. Segundo Lacan, o objeto (vertente real da imagem) que não está no espelho sustenta o fascínio da imagem especular e aponta o desconhecimento do eu. Ou seja, a imagem, tem uma pulsação, conferindo-nos o prazer de ver, o gozo do olhar. Mas essa mesma dimensão pulsional, ou real, se manifesta sob a forma de uma inquietante estranheza, sob a forma do duplo, do não reconhecimento da imagem, como algo que se quebra no espelho, quebrando a harmonia do mundo especular. A imagem ideal de domínio e ambição vacila. O real (escópico) se revela aí como algo que causa horror, que angustia. O real, velado pela imagem, aparece sob a forma de agressividade e rivalidade com o

semelhante.

Essa vertente agressiva, destruidora, pode ser intensamente identificada nos jogos de simulação e nas expressões agressivas, tão comuns nas interações virtuais. Uma situação de observação de jovens, traz alguns dados interessantes acerca dessa agressividade nas interações virtuais. Fazendo uma observação de jovens jogando numa Lan House, nova “mania” dos adolescentes, cujo nome é “Enter & Play” (B. H.), onde existem 20 computadores ligados em rede, alguns fatos chamaram atenção. Cada pessoa, com um fone de ouvido joga em um computador, mas todos participam do mesmo jogo. O jogo mais procurado é o *Counter Strike*, um jogo de confronto entre policiais e terroristas. As pessoas escolhem de que lado ficam. Elas andam por cenários diferentes, procurando os adversários, para matá-los. Busca-se matar todos os adversários ou fazer uma missão em cada fase, que pode ser a de explodir uma bomba, desarmar a bomba, resgatar reféns ou protegê-los. O jogador ganha “dinheiro” (virtual) por cada pessoa que mata, ou seja, quanto mais pessoas matar, mais se ganha dinheiro.

O interessante do jogo, além do exercício da concentração e da agilidade de pensamento, criatividade no uso de estratégias e desenvolvimento da coordenação viso-motora, é o trabalho em equipe para vencê-lo. Todos os outros jogos envolvem igualmente atenção, agilidade, uso de estratégias e trabalho em equipe. Mas esse jogo envolve guerras, confrontos, mortes e dinheiro. Não é por acaso que ele vem sendo o mais procurado. Destaque para os apelidos que eles escolhem para participar: *Carrasco, Matador, Cereal Killer, Terrorist*, dentre outros. Por outro lado, chama a atenção, para quem está “de fora”, os gritos que dão, as agressões verbais, as gírias e os palavrões que utilizam, todos falando e gritando ao mesmo tempo, cena que mais parece uma “catarse coletiva”: “*Aí, véio, pára de roubar*”, “*Vô te dá facada adoidado*”, “*Matei dois: dei tiro num e facada no outro*”, “*Pô cara, matei de faca*”, “*Arregacei*”, “*Morri de vacilo*”, “*Presta atenção, cara, mata ele*”, “*Vô te dá um olé*”, “*Pô, cara, dei três tiros e o cara não morreu*”, “*Ei, Matador, para de roubar*”, “*Pó, cara, ce é viciado, hein? Arregaça*”

tudo”, *”Imbecil*”, *”Para de avacalhar*”, *”Ce caga demais, véio*”, *”Vô acabar com você*”, *”Matei de rifle*”. Às vezes, quando ganham, comemoram gritando. Cada vez que um morre, aparece na tela o personagem caindo e o sangue escorrendo. Existem alguns momentos de silêncio geral, seguidos de gritos, palavrões e risos, quando comemoram uma morte. O comportamento geral durante o jogo é de concentração, agilidade, impaciência e euforia. Em algumas situações, observa-se o sentimento de solidariedade: *”Fica atrás de mim, te dô cobertura*”.

Mas, terminado o jogo, os jovens “retornam” do ciberespaço, tendo claramente distintos os limites virtual/real. As agressões verbais não continuam, eles brincam e comentam as situações do jogo, tendo clareza do fato de se tratar de uma situação de jogo. Se eram adversários no jogo, os conflitos não continuam “na realidade”. Essa distinção ficção/realidade é importante para que se possa afirmar que o jogo não é em si mesmo perigoso, pelo contrário, podendo ser uma interessante maneira de o sujeito dar vazão e elaborar a sua agressividade. Mas, a preferência atual por jogos agressivos revela a relação entre a subjetividade e o contexto social, que não pode ser desprezada.

Não é o jogo que gera a violência, mas o tipo de jogo escolhido revela algo do sujeito, que se constrói e se insere numa cultura. Se os jogos não são destrutivos por si mesmo, o seu uso deve ser, entretanto, acompanhado, observado. Uma criança ou jovem imerso por um tempo prolongado na realidade virtual, nos jogos virtuais, afastado de outras possibilidades de lazer, de socialização e de construção de conhecimento, acaba por permanecer preso numa satisfação alucinatória, onipotente, regida pela lei do gozo, da plenitude.

A guerra do Iraque mostrou a extensão da agressividade e da onipotência humanas, mas também revelou a crescente solidariedade entre as pessoas e a luta pela paz no mundo inteiro. O ciberespaço pode ser utilizado de diferentes formas e para diferentes propósitos, servindo tanto para exacerbar o individualismo e a onipotência humanas quanto para estender e

facilitar as manifestações coletivas de solidariedade ou de violência. Pode-se dizer que o sujeito tem supremacia sobre a tecnologia da imagem, utilizando-a e não sendo utilizado por ela. Mas não se pode desconsiderar que ela interfere nas subjetividades, principalmente daqueles que buscam nela um apoio subjetivo. As imagens tecnológicas não são neutras. Elas seduzem, fascinam.

7.2 Fascínio e a Alienação no Ciberespaço

O registro do imaginário, para a psicanálise, apresenta a dupla vertente: estrutural e alienante, além da paixão e da agressividade. Diante da fragmentação e da multiplicidade pós-moderna, o sujeito busca uma referência organizadora, estruturante. A imagem eletrônica, com sua promessa de “plenitude de satisfação” se oferece como esta possibilidade unificadora. Esta relação com a imagem pode, entretanto, ser alienante.

A Internet, enquanto um objeto idealizado, ou seja, superinvestido de libido narcísica, é tratada como se fosse o próprio sujeito. Assim, o eu, fascinado, anula a diferenciação entre o eu imaginário e o ser inacessível, ficando o sujeito capturado por uma coincidência ilusória da realidade com o ideal. O eu, assim capturado, como no mecanismo de incorporação do objeto, é empobrecido, diminuído, diante da grandeza do objeto incorporado. O sujeito então, padece em seu corpo submetido a um outro que o aliena, estabelecendo com ele uma “servidão voluntária”. Isso pode ser observado naquelas situações em que o sujeito vive no ciberespaço, tendo apenas relacionamentos e experiências virtuais. As experiências concretas, corpo-a-corpo são adiadas, evitadas, assim como qualquer experiência que não tenha o ciberespaço como mediador ou possibilitador.

“Vejo possibilidade de um número maior de contatos, por ser mais fácil de se manter (virtualmente). Por outro lado, vive-se um comodismo maior e talvez um distanciamento maior das verdadeiras amizades, das verdadeiras relações, ou seja, muito contato, muita influência de novas culturas e menos encontros, menos relações realmente ‘firmes’ e ‘reais’. Posso citar o exemplo do meu namoro que hoje tem 1 ano e 9 meses, sendo que namoramos os primeiros 5 meses morando perto, na mesma cidade e depois um ano virtualmente. Conversávamos todos os dias pelo computador, pois ele estava morando em outro país. Durante esse tempo, nos encontramos duas vezes e demoramos quase uma semana para nos acostumarmos com a ‘presença’ do outro, chegando a ter saudades da relação virtual. Por mais difícil que seja a

ausência, a Internet nos possibilita uma proximidade tão 'real' e muitas vezes tão mais cômoda que o próprio encontro".... (Lúcia, 26 anos, grifo meu, 06/05/2003, depoimento por e-mail).

Vários jovens têm descrito a Internet como uma "extensão de si próprios", ou como um outro eu. Em algumas situações, como um objeto entre o eu e o não-eu. Como um espelho, o ciberespaço pode ser campo de projeções, de construção de uma imagem de si mesmo, como um espelho que reflete e devolve ao sujeito sua imagem. Alguns se apaixonam pelos personagens que eles mesmos criam, se confundem com eles, se refazem e se revêem no ciberespaço. Se outros meios também são campos de projeção e extensão do eu, o ciberespaço oferece mais possibilidades de incorporação e expressão de nossas fantasias.

*"O que eu acho legal na Internet é que nela eu me solto, me libero, como se não existisse censura, eu posso viver minhas fantasias, falar tudo o que tenho vontade, falo bobagem, palavrão, converso sobre sexo, coisas que não tenho coragem de fazer ou falar pessoalmente, porque não preciso me identificar, é quase como se eu fosse duas pessoas, uma na **vida real** e outra na Internet"* (Lucas, 18 anos, 23/08/2003, depoimento por e-mail).

Turkle (1995) defende a idéia de que a multiplicidade no ciberespaço pode proporcionar a aceitação das múltiplas identidades ou personalidades que possuímos. Ou seja, a cultura da simulação pode ajudar as pessoas a alcançar uma visão duma identidade múltipla, mas integrada, cuja flexibilidade, elasticidade e capacidade de alegrar-se advêm do fato de ter acesso a essa multiplicidade que nos constitui. A autora, que defende a idéia de uma multiplicidade de identidades e personalidades nos constituindo, acredita que a pós-modernidade vem defender essa multiplicidade, contrariando a perspectiva moderna de um eu integrado e centrado.

Pode-se dizer que essa perspectiva vai ao encontro da teoria psicanalítica que defende o descentramento do sujeito, e que afirma que essa

unidade do eu é imaginária. Mas, por outro lado, a psicanálise afirma que o sujeito não quer saber de sua divisão, buscando situações que lhe apontem para a reconstituição de um mundo coeso e de um eu unificado. A experiência de fragmentação, ao mesmo tempo em que pode ser libertadora, é angustiante, o que faz com que ele busque, nessas experiências virtuais, algum tipo de restauração de sua “unidade perdida”:

“Nas salas de bate-papo eu sempre procuro alguém que tem a ver comigo, se não num rola, aí a gente se encontra, sabe, é mais fácil encontrar pessoas na Internet que na rua. Eu acho legal quando encontro alguém que tem a ver, porque rola assunto demais, num é só bobeira não, parece até que é um diário, a gente falando sobre a gente, sem ver quem tá lá do outro lado, porque hoje tem de tudo, a gente fica perdido mesmo, até sem saber qual é a nossa...” (Carlos, 16 anos, 12/04/2003, depoimento por e-mail).

O homem é produto das identificações com os objetos de seus desejos. Nas interações sociais, nas relações com os objetos e nas diversas circunstâncias nas quais ele está inserido, o homem vai construindo maneiras de ser e de se sentir “um”, diferente e separado do outro, porém inserido num grupo, ou seja, construindo uma identidade. Como as circunstâncias, pessoas e objetos mudam, sua identidade ou seu “eu” apresentam-se instáveis. Já que o homem não pode prever sua forma de ser e estar no mundo, ou os reflexos de sua ação sobre o meio, ele tenta criar identidades fixas, estáveis. O desejo de permanecer “o mesmo”, sem mudanças, reflete a busca por certo apaziguamento da angústia diante do desconhecido, a garantia de uma homeostase psíquica conhecida, mesmo que esta modalidade tranqüila de gozo, inclua a dor e o sofrimento. A manutenção desse estado de gozo masoquista, no entanto, impede todo movimento de transformação, mantendo o sujeito num estado de “servidão voluntária” ou de alienação a um outro, ao qual se submete.

“... Às vezes nos acomodamos com essa relação virtual, e temos

preguiça do encontro (que pode gerar mais ‘trabalho’: de se arrumar, se deslocar.....)” (Lúcia, 26 anos, 6/5/2003, depoimento por e-mail).

Lacan, no *Seminário1* (1954), ao tratar do amor-paixão, próprio do especular, que inclui a dimensão mortífera, diferencia-o do amor como Eros – força de ligação entre os sujeitos. O amor-paixão, por incluir a dimensão mortífera, é concretamente vivido pelo sujeito como uma catástrofe psíquica. O caráter narcisista deste amor é evidenciado na medida em que o objeto amado se confunde com o ideal do eu. O objeto amado é, no investimento amoroso, pela *captação* que ele opera do sujeito, equivalente ao ideal do eu:

É por este motivo que há na sugestão, na hipnose, esta função econômica tão importante que é o estado de dependência, verdadeira perversão da realidade pela fascinação pelo objeto amado e sua sobre-estimação. (LACAN, 1993: 149).

Pode-se então identificar esse amor-paixão na relação do sujeito com a imagem eletrônica. O objeto amado, a Internet, se confunde com o ideal do eu, por oferecer essa “promessa de plenitude”, esse modelo de “comunicação humana ideal”. O sujeito é fascinado e capturado pelo objeto amoroso idealizado, mantendo com ele uma relação de dependência. O fascínio pela perfeição *antecipada* e coordenada da imagem (sedutora) se dá em função da experiência de fragmentação e dispersão do sujeito, reforçados pela cultura pós-moderna. A ele só resta acreditar na ilusão da imagem. Esse outro especular, entretanto, é um outro eu, é o *outro - si mesmo*, esse outro que o captura narcisicamente. E no espelho, capturado, deposita em seu narcisismo sua confiança. O fascínio da imagem especular, portanto, tenta encobrir a falta estrutural ou o descentramento do sujeito. O fascínio está relacionado ao fato de que, a Internet, ao tomar o lugar daquilo que o sujeito está privado, mantém assegurada a sua plenitude. Como consequência, o sujeito se mantém num estado hipnótico, numa espécie de idolatria para com o objeto. Nesse sentido, perde-se a possibilidade de uma perspectiva crítica da experiência.

Esse objeto colocado como um objeto total, que não se ausenta e não frustra, sem lacunas, não permite a dúvida. Apesar da presença do simbólico que opera no teclar das palavras, ele perde em força para o onipresente imaginário. O simbólico contemporâneo, como aponta Miller (1998), está como que escravizado ao imaginário ou está em continuidade com ele. O simbólico se submete à imagem, se dissimula, atrás da tela. O ciberespaço, espaço proporcionado pela Internet, é o reino das imagens. Nesse espaço, as imagens se multiplicam com rapidez e facilidade, surgindo como verdades do sujeito, para tentar enganar o real. Submetidas às imagens, as palavras perdem em eficácia. E o sujeito se torna capturado pela imagem, pelos jogos, distrações, cópias, respostas imediatas, relacionamentos virtuais. Submerso na imagem, afastado das experiências coletivas e sociais, o sujeito perde a possibilidade de desenvolver a liberdade de pensamento e de criação, num exercício sublimatório de controle das pulsões.

O uso da Internet pode levar a um assujeitamento ao ciberespaço. O sentimento de fragmentação, a falta de referências estáveis, a necessidade de construirmos permanentemente nossa identidade, a solidão individual, o afastamento do outro e o narcisismo contemporâneos transformam a Internet num mercado dos “bens da solidão”: namoro virtual, sexo virtual, passeios virtuais, comunicação virtual e objetos virtuais. O ciberespaço abre a possibilidade de se ter tudo, sem precisar do outro e com o mínimo de esforço. Ora nos serve, ora nos oferece modelos para servirmos, mantendo-nos numa modalidade tranqüila de gozo, numa relação alienante.

Alguns autores afirmam que o discurso da pós-modernidade, por oferecer a idéia de um eu descentrado e múltiplo, seria incompatível com a idéia de alienação, que pressupõe um eu centralizado, unitário. Essa afirmação desconsidera, em primeiro lugar, o conceito de alienação para a psicanálise. O conceito de alienação, como já foi descrito, não implica numa patologia, nem em um estágio de desenvolvimento a ser ultrapassado, mas numa marca ou divisão estrutural. O encontro com a falta leva à separação. Enquanto o sujeito se mantém na ilusão da completude, ele se mantém na

alienação. O movimento de busca, de busca de saber, envolve o confronto com a falta.

A alienação é o destino. Nenhum sujeito falante pode evitar a alienação... Mas a separação não é destino. A separação supõe uma vontade de sair, uma vontade de saber o que se é para além daquilo que o Outro possa dizer, para além daquilo inscrito no Outro. Há uma condição no Outro que torna possível a separação, e esta é a dimensão do desejo... A presença do desejo em si é a presença de algo que falta na fala... A separação tem uma condição: o encontro com a falta... É necessária a falta para compreender a vontade como busca. (SOLER, 1997: 62-63)

Em segundo lugar, o conceito de eu, em psicanálise pressupõe uma unidade, que é imaginária. Essa unidade ou centralidade do eu, embora imaginários, oferecem ao sujeito uma organização, uma unidade ou identidade. A experiência de descentramento e multiplicidade é angustiante, o que leva o homem a recorrer a uma identidade, mesmo que provisória, que o organize, que lhe confira um sentimento de si, que o faça sentir diferente do outro. Pode-se dizer que a consciência de descentramento e de multiplicidade pode levar à sensação de ruptura e desamparo, e, conseqüentemente, a busca por referências estáveis, organizadoras. Diante dessa experiência de “caos” interno, o sujeito pode buscar se defender da angústia, tentando se refugiar nos objetos que “prometem” completá-lo, numa relação especular, ou seja, numa relação alienante. Por outro lado, com a supervalorização da imagem na pós-modernidade, o eu torna-se quase indistinguível da superfície. O sujeito passa a viver em um registro especular, transformando os objetos em extensões do eu.

A informatização, com suas inúmeras possibilidades virtuais, não têm resolvido os males humanos. Nunca se falou tanto em violência, depressão, angústia, solidão, suicídio, insônia, ansiedade, além das “síndromes pós-modernas”, como a síndrome do pânico. As crianças e jovens, formados nessa cultura virtual, têm sofrido seus efeitos. A sociedade pós-moderna com sua “hiper-realidade” tem apresentado uma perda simbólica, exercendo um vazio simbólico nas pessoas. A perda da historicidade e a crescente

simultaneidade, a perda da arte e sua substituição pelo entretenimento, a profundidade reflexiva substituída pela superficialidade, a perda de grandes ideais substituídos pelas experiências e valores instantâneos, o encontro corpo-a-corpo perdendo lugar para o encontro virtual, a frustração despertada pelo reconhecimento dos próprios limites sendo evitada pela promessa de plenitude da virtualidade são substituições operadas pela pós-modernidade. A solidariedade perde espaço para o individualismo, o autocentramento, o narcisismo. Centrado em seu eu, mas afastado do seu desejo, o sujeito se refugia na virtualidade como tentativa de evitar o mal-estar.

O desejo envolve exatamente o encontro do sujeito com o seu descentramento, o que o leva a buscar fora de si, nos laços sociais, a sua realização. Nas experiências virtuais, o sujeito pode buscar o não encontro com o seu descentramento, ou seja, manter-se na ilusão do centramento, da onipotência, mas nessa imersão virtual ele se depara com a perda de sentido, com o vazio. Capturado pela imagem, ele se mantém paralisado, sem desejo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contato intenso dos jovens com as imagens eletrônicas tem produzido novas subjetividades, que são construídas e que constroem essa cultura virtual. Esta pesquisa buscou investigar preferencialmente as transformações operadas pelas imagens sobre a subjetividade, enfocando a relação entre o sujeito e o ciberespaço, partindo do conceito psicanalítico da imagem na construção da subjetividade, a qual se dá a partir da alienação à imagem de um Outro. Essa perspectiva considera a imagem enquanto fascinante, estruturante e alienante. Embora consideremos que a cultura virtual não determina as subjetividades, que interagem de diferentes maneiras com essa cultura, o intenso contato com a virtualidade dos meios técnicos promove a inflação do registro imaginário, com todos os seus efeitos.

A informática traduz a nova organização pós-moderna. O ciberespaço é um universo virtual com suas leis, normas, procedimentos, discursos, que formam uma cibercultura, que vai sendo introjetada pelos internautas, fascinados por suas possibilidades. A fragmentação dos textos, a multiplicidade de combinações possíveis, a reconfiguração de identidades tornada possível pela virtualidade, o descentramento, a disponibilidade infinita de informação e de interlocução, as inúmeras possibilidades interativas, o rompimento das barreiras geográficas, a ausência de uma lei “vertical” que regula e controla o acesso às informações, a velocidade e o acesso rápido ao conhecimento e sem intermediação de um mestre (essa “horizontalidade”), produzem novas formas de conhecer, de estar, de pensar e de agir nessa cultura.

Essas mudanças têm sido consideradas, muitas vezes, ou como o vetor de um universo aberto, que amplia e dilata o campo de ação dos sujeitos, promovendo a democratização, o acesso a todos, ou, no outro extremo, como

uma imposição globalizante, que aponta para uma lógica do igual, abolindo a singularidade.

Esta pesquisa considerou a existência das duas possibilidades. As opiniões dos jovens foram decisivas para que eu pudesse identificar o ciberespaço como gerador de uma verdadeira revolução, que amplia enormemente as possibilidades de acesso à informação, comunicação e interação social, lazer, trabalho, dentre outras. Também pude acompanhar essa lógica do igual que abole as singularidades no universo do ciberespaço, na linguagem dos internautas, na lei que regula o funcionamento virtual (todos têm que falar inglês, ter equipamentos atualizados, saber determinados códigos de acesso, etc). Existe uma forte exclusão digital no nosso país que, portanto, não favorece seu uso democrático.

O fundamental, portanto, não é ser contra ou a favor do ciberespaço, da mesma forma que não justifica nos colocarmos contra ou a favor da televisão ou do telefone. O importante é reconhecer as mudanças que a cultura virtual tem promovido na vida social e cultural, as diferentes possibilidades de uso do ciberespaço, seus efeitos e irreversibilidades, para que possamos utilizar esse espaço de forma criativa e educativa (seu uso pode ser também só lúdico ou prazeroso).

As interações contínuas com as imagens eletrônicas têm interferido nas formas de pensar, de perceber o mundo e de agir sobre ele. Se os sujeitos se constituem em um determinado contexto cultural, se identificando e internalizando os valores desta cultura, as rápidas transformações socioculturais que estamos acompanhando vão também produzir mudanças subjetivas.

Algumas dessas transformações puderam ser identificadas, através das opiniões dos internautas:

Os jovens têm buscado o ciberespaço em função da possibilidade de apreensão imediata oferecida pelas imagens. O ritmo acelerado das tecnologias tem sido absorvido pelos internautas, que buscam rapidez nas

interações, nas formas de expressão, na busca das informações e nos jogos de ação.

As pessoas relataram buscar, primordialmente, no espaço virtual, as interações sociais. Podemos pensar que, se por um lado, as pessoas estão mais fechadas dentro de suas casas, tendo menos convívio social, por outro lado, elas estão buscando novas formas de socialização. A Internet oferece a possibilidade de as pessoas se relacionarem com várias outras, na comodidade de suas casas. O sucesso dessa socialização se deve a vários fatores, segundo as opiniões dos internautas: a não existência de barreiras geográficas, a facilidade de conhecer pessoas do mundo inteiro, o custo mais baixo, além do anonimato, que favorece a troca de identidade e a desinibição. Apesar de muitos considerarem os relacionamentos virtuais como perigosos, eles se sentem atraídos em experimentá-los. Outros não consideraram essas interações perigosas, ao contrário, acreditam que elas podem ser até mais interessantes e ricas. A grande maioria demonstrou interesse em passar da interação virtual para a real. Parece que a grande maioria das pessoas vê nessas interações a possibilidade de conhecer alguém interessante e se relacionar pessoalmente. Alguns têm preferido as interações virtuais às presenciais, substituindo os contatos pessoais pelos virtuais. Essa substituição pode sugerir uma dificuldade social, quando as pessoas passam a evitar o contato pessoal e se refugiar na virtualidade.

Os jovens demonstraram, através das suas respostas, não apresentarem dificuldades com as alterações espaço-temporais introduzidas pela Internet. Eles circulam por esses espaços virtuais com relativa tranquilidade, penetrando no ciberespaço e saindo dele sem dificuldades. Mas, em algumas situações, alguns jovens pareceram se confundir, estendendo a virtualidade e perdendo a noção do tempo da “realidade”. Nessas situações podemos falar em confusão virtual/ real, ou em alienação ao ciberespaço.

A linguagem dos internautas revelou os efeitos da rapidez tecnológica, do imediatismo contemporâneo. As frases curtas, entrecortadas, as palavras abreviadas, os clichês, são rapidamente absorvidos pelos freqüentadores do

ciberespaço. Mas observei também um código próprio que vem sendo criado entre os internautas, que lhes oferece uma certa identidade de internauta. Será que essa linguagem vai interferir na linguagem fora do ciberespaço, modificando-a? Já conseguimos identificar alguns clichês do ciberespaço sendo utilizados fora dele.

Os jovens vêm demonstrando facilidade na leitura dinâmica, característica do ciberespaço. Eles têm utilizado o hipertexto, com todas as suas possibilidades de recortes e combinações, sem dificuldades. Mas alguns revelaram dificuldades na leitura de textos impressos e de livros. Certamente a leitura dinâmica, que oferece uma visão rápida e geral de todo o texto (e, simultaneamente, de uma multiplicidade de textos) impede uma leitura reflexiva. O jovem que tem contato só com o hipertexto (ou de forma intensa com o texto virtual) poderá apresentar maiores dificuldades na leitura linear, de textos impressos, que exigem maior reflexão e aprofundamento.

A virtualidade, exatamente por expandir o campo imaginário, pode ser o campo do brincar, do lúdico, da criação. O ciberespaço pode ser utilizado para a realização de fantasias e experimentações. Esse exercício pode ser libertador e transicional, mas as brincadeiras podem se tornar também perigosas, quando se tenta transpor a virtualidade para as experiências da realidade, nas relações corpo-a-corpo.

As pessoas podem buscar no ciberespaço uma saída para as dificuldades da vida “real”. Às vezes o ciberespaço pode realmente ajudá-los de alguma forma, mas a virtualidade, com suas atrações e promessas, não prepara para as interações corpo-a-corpo, e podem até dificultar essas interações, na medida em que há uma expansão do registro imaginário, com a sua conseqüente perda simbólica e reflexiva.

Pude constatar que a Internet pode conferir uma certa identidade ao sujeito, que passa a se sentir um “internauta”, tendo um endereço virtual, às vezes até um site pessoal, fazendo parte de grupos e comunidades virtuais, participando ou liderando movimentos, freqüentando salas virtuais. Assim, ele pode se expressar, ter um retorno do outro, interagir e ser um participante

ativo do ciberespaço. Ele pode também criar oportunidades profissionais, lúdicas, educativas e sociais, que extrapolam o universo virtual. Mas ele também pode buscar a Internet como extensão do eu, como garantia de completude, evitando o confronto com sua incompletude, vivendo em um registro especular. Pode achar que não precisa sair da virtualidade, que não precisa de outras formas de interação e aprendizagem. Apoiado nos ideais contemporâneos, ele pode também utilizar a Internet apenas como forma de se exibir, de se mostrar e de invadir a privacidade do outro com o seu olhar.

A inflação da imagem na contemporaneidade vem perturbando os limites virtual/real. A imagem deixa de ser um modelo ou uma faceta do objeto para se transformar “no objeto”. Alguns jovens relataram que o conhecimento através da imagem “é mais verdadeiro”. Para a psicanálise, a imagem encobre a falta, mostra-nos um modelo de completude. O registro do imaginário tem como efeito básico a estruturação de uma aparente consistência para o sujeito. E o sujeito se aliena a essa imagem fascinante.

Uma outra vertente do registro imaginário é a agressividade. O ciberespaço é também o lugar das brigas entre os usuários, das manifestações de preconceito e rivalidade. Os jogos eletrônicos de guerra e luta são os mais procurados pelas crianças e jovens. A inflação do imaginário promove a inflação do “eu”. Para a psicanálise, o eu tem sempre a outra face, que é a de ser um profundo inimigo de si mesmo no outro.

A sociedade contemporânea tem sido marcada pelo declínio simbólico. A padronização imposta pela mídia gera uma incapacidade de criar algo próprio, original, levando a um vazio de pensamento. Nesta perspectiva, há um afastamento do desejo, podendo o sujeito ficar preso a um gozo mortífero, não metaforizado. Ou seja, se desejo é falta, se é o motor que nos impulsiona, o excesso virtual pode manter o sujeito alienado aos objetos de gozo, paralisado. O rompimento dos interditos da lei, rompimento esse que propicia a ilusão de se ter tudo, de poder tudo, ao invés de promover o encontro com o prazer, mantém o sujeito afastado dele, preso numa busca frenética de gozo.

O jovem internauta pode buscar no ciberespaço o prazer imediato, as soluções fáceis, a construção de vínculos sociais “menos frustrantes”. O espaço virtual não exige do homem que ele assuma uma posição responsável e ética e as conseqüências dela. O anonimato no ciberespaço favorece uma não implicação, a ilusão da liberdade (fora do olhar do outro), a satisfação imediata.

A imagem tem um poder identificatório e alienante, e por isso fascina. O sujeito pode buscar na imagem eletrônica o “eu” pleno, absoluto, mantendo-se na ilusão de poder dispensar o corpo real, que impõe limites a essa onipotência imaginária.

A imagem eletrônica fascina pelo ideal de completude e de acabamento, e também fascina por envolver o real, o pulsional, que nos capta, nos seduz. Ou seja, ela fascina também pelo que ela encobre. O “excesso” que a Internet nos apresenta, por tamponar a falta, nos afasta do desejo. Se traz satisfação, ela é, no entanto, esvaziada de sentido, traduzido em termos de falta de vontade, em dificuldade de fazer escolhas, em se posicionar. Há uma perda na capacidade crítica e reflexiva da experiência, com seus reflexos na educação. O processo de construção do saber fica, portanto, comprometido.

Esta posição, num extremo, pode levar ao isolamento social, tendo a Internet como substituta das relações humanas, da expressão falada e escrita, da leitura, da interlocução com o semelhante, dos programas culturais como o cinema e o teatro, e substituta de tudo aquilo que envolve algum adiamento de satisfação, um esforço de compreensão, um envolvimento maior com o outro e a responsabilidade da palavra. Sozinhos diante do computador em rede, no ciberespaço, os jovens preenchem suas vidas, com jogos e amigos virtuais. A experiência virtual tanto pode ser libertadora quanto “aprisionante”, quando então o sujeito se aliena à imagem eletrônica, como tentativa de tamponar sua divisão constitutiva, seu desamparo estrutural.

Mas virtualidade não necessariamente leva à alienação. O sujeito pode utilizar as experiências virtuais de forma enriquecedora, criativa ou lúdica, desde que ele não fique preso ao fascínio das imagens. As experiências

regidas pela lógica da falta, da incompletude, ou seja, regidas pela renúncia à satisfação plena, criam laços sociais, libertam o sujeito da virtualidade, da incapacidade de reconhecer-se no espelho do mundo virtual. Ou seja, a tecnologia passa a ser nociva quando deixa de ser um meio e se transforma em um fim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1962. 972 p.
- ALBUQUERQUE, Andréa e MAIA, Marisa. *Get there now!* Cultura contemporânea, imediatismo e desamparo. In: Revista *Pulsional* de Psicanálise, ano XIII, nº 132. São Paulo: Escuta, 2000.
- ALVES - MAZZOTTI, Alda Judith. O método nas Ciências Sociais. In: *O método Nas Ciências Naturais e Sociais*. Pesquisa qualitativa e quantitativa. São Paulo: Pioneira, 1999.
- ALMEIDA, Milton José. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 2001. Coleção Questões da Nossa Época, v. 32).
- BALL, S. J. *Politics and Policymaking in Education*. Londres: Routledge, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1970.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. 272 p.
- _____. *Globalização. As conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999. 145 p.
- BELLONI, Maria Luiza. *O que é mídia-educação*. Polêmicas do nosso tempo. Campinas, Autores Associados, 2001. 100 p. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo; 78).
- BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Obras Escolhidas, vol. III, São Paulo: Brasiliense, 1987. Citado por: MATOS, Olgária in *Rede*

imaginária. Televisão e democracia. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, 1991. 317 p.

BILAC, Olavo. (1995). Citado por: BUCCI, E. *A crítica da televisão*, p.10-13. In: *Cult*. Revista Brasileira de literatura, nº 28, São Paulo: Lemos, 1999.

BIRMAN, Joel. *Mal-estar na atualidade: a psicanálise e as novas formas de subjetivação*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999... 300p.

BLANDIN, B. *Formateurs et formation multimédia*. Paris, Les Editions d'Organization, 1990.

BOETIE, Etienne La. *Discurso da servidão voluntária*. São Paulo, Brasiliense, 1982.

BOGDAN, Robert & BIKLEN Sari. Entrevistas. In: *Investigação Qualitativa em Educação*. São Paulo: Porto Editora, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *Escritos de educação*. Petrópolis: Vozes, 2001. 247 p.

BRETON, Philippe. *Este estranho culto à Internet*. Disponível em: <http://www.saladeprensa.org/art175.htm>. Consultado em 14/1/02.

CABAS, Antonio Godino. O simbólico, o imaginário, o real. Em: *Curso y discurso en la obra de J. Lacan*. Buenos Aires, Helguero Editores, s.d. citado por KEHL, Maria Rita. *Imaginar e pensar*. In: *Rede imaginária*. Televisão e democracia. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, 1991. 317 p.

CADOZ, Claude. *A realidade virtual*. Biblioteca Básica de Ciência e Cultura. Lisboa: Instituto Piaget, 1994. 143 p.

CALLIGARIS, Contardo, et all. *Educa-se uma criança?* Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1994. 265 p.

_____. *O Caleidoscópio do consumo*. In: Jornal Folha de São Paulo, 26/11/1995, Caderno 5, p. 15.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, vol.1. 617 p.

_____. *O poder da identidade. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, vol.2. 530 p.

CASTORIADIS, Cornelius. *O mundo fragmentado. As encruzilhadas do Labirinto III*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

CASTRO, Lúcia Rabello de Castro (org.). *Infância e adolescência na cultura do consumo*. Rio de Janeiro: NAU, 1998. 200 p.

CHEMAMA, Roland. (org.) *Dicionário de Psicanálise*. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 1995.

CIRINO, Oscar. *Psicanálise e Psiquiatria com crianças*. Desenvolvimento ou estrutura. Belo Horizonte, Autêntica, 2001. 155 p.

COSTA, Jurandir Freire. *A ética e o espelho da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. 180 p.

_____. *Tempo do desejo*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

DEBORD, G. *Sociedade do espetáculo*. Paris, Gallimard, 1992.

DESCARTES, René. *Meditações*, p. 241-337. Coleção *Os pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

DOMINGUES, José Maurício. *Sociologia e modernidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

DUMONT, Louis. *O individualismo: uma perspectiva antropológica da ideologia moderna*. Rio de Janeiro: Rocco, 1985.

DUPAS, Gilberto. *Ética e poder na sociedade da informação*. São Paulo: UNESP, 2000. 135 p.

DURAN, Sérgio. Povo na Internet. *Folha de S.Paulo*. São Paulo, 9-12-2001. Cotidiano.

ECO, Humberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 158 p.

ERCÍLIA, Maria. *A Internet*. *Folha de S.Paulo*. São Paulo: Publifolha, 2000. Folha explica. 100 p.

ERIKSON, Erik H. *Identidade, juventude e crise*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987. 322 p.

FELDSTEIN, R., FINK, B. E JAANUS, M. (orgs.). *Para ler o seminário 11 de Lacan*. Campo Freudiano no Brasil. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997. 283 p.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FORQUIN, Jean-Claude. *Teoria e Educação*. Porto Alegre: Pannonica, 1992.

FREUD, Sigmund. A interpretação dos sonhos [1900]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. IV.

_____. Três ensaios sobre a teoria da sexualidade [1905]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. VII

_____. Escritores criativos e devaneio [1908]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. IX.

_____. Sobre o narcisismo: uma introdução [1914]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XIV.

_____. O estranho [1919]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XVII.

_____. Psicologia das massas e análise do eu [1921]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XVIII.

_____. O ego e o id [1923]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XIX.

_____. A dissolução do complexo de Édipo [1924]. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XIX.

_____. O mal-estar da civilização [1929]. In: *Obras Completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XXI.

_____. Um distúrbio de memória na Acrópole [1936]. In: *Obras Completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1974, vol. XXII

GADOTTI, Moacir. *Educação e poder. Introdução à pedagogia do conflito*. São Paulo: Cortez, 1991.

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo, UNESP, 1994.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina*. São Paulo: Editora 34, 1999. 300 p.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001. 99 p.

HANNS, Luiz. *Dicionário comentado do alemão de Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1996. 505 p.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992. 349 p.

HASSAN, I. The culture of postmodernism. *Theory, culture and Society*, nº 2 (3), 1985. Citado por: HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992. 349 p.

HOLDERNESS, M. Falling. Through the Net. In: *New Statesman and Society*, 13 de outubro de 1994: 24.

JAMESON, Fredric. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, A. *O mal-estar no pós-modernismo* (org.). Teorias, Práticas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 236 p.

_____. Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism. *New Left Review*, n. 146, p. 53-92. Citado por: HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992. 349 p.

JANKS, Charles. *Pós-modernidade* (1989). Disponível em <[www.Rpaisant.vila.bol.com.Br / charlesjanks.htm](http://www.Rpaisant.vila.bol.com.Br/charlesjanks.htm)>

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 189 p.

KAPLAN, E. Ann (org.) *O mal-estar no pós-modernismo*. Teorias, práticas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 236 p.

KAUFMANN, Pierre. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 785 p.

LACAN, Jacques. A agressividade em psicanálise (1948), p. 104-126. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. 937 p.

_____. O estádio do espelho como formador da função do eu (1949), p. 96-103. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. 937 p.

_____. *O seminário, livro 1: os escritos técnicos de Freud (1953-54)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 336 p.

_____. *O seminário, livro 2: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise (1954-55)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

_____. *O seminário, livro 4: a relação de objeto (1956-57)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995. 456 p.

_____. *O seminário, livro 9: a identificação* (1961-62). Inédito.

_____. *O seminário, livro 10: a angústia* (1962-63). Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, 1997. 380 p.

_____. *O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise* (1964). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. 269 p.

_____. *O seminário, livro 17: o avesso da psicanálise* (1969-70). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

_____. Lacan. Radiofonia, in *Scilicet* n. 2/3. Paris: Seuil, Junho, 1970.

_____. *Televisão* (1973). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 89 p.

_____. *O seminário, livro 22: R.S.I.* (1974-75). Inédito.

LACLAU, Christopher. *New reflections on the revolution of our time*. Londres: Verso, 1990.

LAMBOTTE, M. C. Narcisismo, p. 347-356. In: KAUFMANN, Pierre. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 785 p.

LASCH, Christopher. *O mínimo eu*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

_____. *The culture of narcissism*. Nova York: Warner Barnes Books, 1979.

LEITURA *da Folha na Internet. Folha de S. Paulo*, São Paulo, 2-12-2001. Pesquisa Datafolha.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000. 260 p.

LINS, Daniel (org.). *Cultura e subjetividade*. Saberes Nômades. São Paulo: Papirus, 2000. 115 p.

LOPES, Eliane Marta Teixeira (org.). *A psicanálise escuta a educação*. Belo Horizonte, Autêntica, 1998. 223 p.

LYON, David. *Pós-Modernidade*. São Paulo: Paulus, 1998. 131 p.
MCGREW, Anthony (1992). Citado por HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001: 67. 99 p.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: EDUSP, 1993.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. Citado por: ERCÍLIA, Maria. *A internet. Folha de S.Paulo*. São Paulo: Publifolha, 2000. Folha explica. 100 p.

MARINÉ, Leila da Cunha Guimarães. Sobre a identificação. In: *Transfinitos*. Publicação do Aleph. Psicanálise – transmissão, ano I. n. zero. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MARX, Karl. Manuscritos Econômico-Filosófico, 1844, I, 22. Citado por ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1962. 972 p.

MATOS, Olgária. *Imagens sem objeto*. In: *Rede Imaginária*. Televisão e Democracia. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, 1991. 317 p.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. Paris: Gallimard, 1964.

MEZAN, Renato. *Interfaces da psicanálise*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. 585 p.

MILLER, Jacques-Alain e LAURENT, Éric. O outro que não existe e seus comitês de ética. In: *Curinga*, N. 12, 1998. Escola Brasileira de Psicanálise – Minas Gerais.

MORAES, Denis. *O concreto e o virtual*. Mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. 148 p.

MRECH, Leny Magalhães. *Psicanálise e educação: novos operadores de leitura*. São Paulo: Pioneira, 1999. 143 p.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. 231 p.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Na malha da rede: os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998. 284 p.

NOVAES, Aduino (org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988. 495 p.

NOVAES, Aduino. (org.). *Rede imaginária: televisão e democracia*. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, 1991. 317 p.

OVÍDIO. *Les métamorphoses*. Paris: Garnier-Flammarion, 1966.

PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999. 300 p.

PILLAR, Analice Dutra. *Criança e televisão: leituras de imagens*. Porto Alegre: Mediação, 2001. 148 p.

PINO, Ivany. "Novas tecnologias e educação: Construção de ambientes de aprendizagem". Disponível em: <http://www.lite.fae.unicamp.br/textos/ivany1.html>
Consultado em 10/01/2003.

PORTO, Ângela (et al). *Fascínio e Servidão*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

PORTO, Tania Maria Esperon. *A televisão na escola... afinal, que pedagogia é esta?* Araraquara: JM, 2000. 158 p.

QUINET, Antonio. O Eu e o Outro no espelho. Revista *Latusa* n. 1 – O EU. Rio de Janeiro, Escola Brasileira de Psicanálise, 1997.

QUINET, Antônio. *Um olhar a mais: ver e ser visto na psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. 312 p.

RÉGIS, Sônia. O livro sem papel. Revista *Diálogo Médico*, ano 16, n.5, set/out. 2001.

REVISTA ISTO É. *Reféns da tecnologia*. 7 de Maio/2003 nº 1753.

REVISTA VEJA. *Conexão familiar: computador doméstico traz benefícios e riscos*. São Paulo: Abril, n.1616, 22 de Setembro de 1999.

SACRISTÁN, J. Gimeno. *A educação obrigatória: seu sentido educativo e social* Porto Alegre, ARTMED, 2001.

SALVAIN, P. Paixão. (p.389-390) In: KAUFMANN, Pierre. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 785 p.

SANTAELLA, Lúcia e NOTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001. 222 p.

SANTOS, Boaventura de Souza. *Pela mão de Alice. O social e o político na pós-modernidade*. São Paulo: Cortez, 2001. 348 p.

SANTOS, Jair Ferreira. *O que é pós - moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SARAMAGO, José. *Ensaio sobre a cegueira*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SEDAT, J. Identificação (p.256-259). In: KAUFMANN, Pierre. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 785 p.

SOLER, Colette. *A Psicanálise na Civilização*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.

_____. O sujeito e o Outro, p. 52-67. In: FELDSTEIN, R., FINK, B. E JAANUS, M. (orgs.). *Para ler o seminário 11 de Lacan*. Campo Freudiano no Brasil. Rio de Janeiro, Zahar, 1997. 478.

_____. Um mais de melancolia, p. 165-187. In: *A dor de existir e suas formas clínicas: tristeza, depressão e melancolia*. Kalimeros – Escola Brasileira de Psicanálise. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1997.

TEIXEIRA, Jerônimo. *Eu odeio a internet*. Revista Super Interessante ano 14 - n.8-p.121 Agosto/2000

TOURAINE, Alain. *Crítica da modernidade*. Petrópolis: Vozes, 1999. 431 p.

TURKLE, S – *A vida no ecrã... A identidade na era da internet*. Lisboa, Relógio D'Água, 1997.

VELHO, Gilberto. Observando o familiar. In: *Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. RJ, Editora Jorge Zahar, 1999.

VERNANT, Jean-Pierre. *La mort dans les yeux*. Paris, Hachette, 1986.

VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental, p. 127-132. In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999. 300 p.

WARREN, Ilse Scherer. *Movimentos em cena -... e as teorias por onde andam?* Trabalho apresentado na XXI Reunião Anual da ANPEd, Caxambu, setembro de 1998.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e virtual. (117-126). In: PARENTE, André (org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999. 300 p.

ZBRUN, Mirta, BENTES, Lenita, POLLO, Vera. (org.). *O imaginário no ensino de Jacques Lacan*. Referências. Escola Brasileira de Psicanálise. Seção Rio (s.d.).

ZIZEK, Slavoy. *Hysteria and cyberspace*. Disponível em: <http://heise.de/tp/english/inhalt/co/2492/1.html>. Consultado em 15/06/2002.