

REL@ÇÕES FAST FOOD - INPUTS E OUTPUTS

Andreya Navarro

Professora Universidade Candido Mendes

Rio de Janeiro - Brasil

O processo de globalização provocou inúmeras modificações em nível mundial, houve um inegável avanço tecnológico e científico, em setores tais como: medicina, administração, telefonia, informática, comunicação e outros.

No campo da informática a inovação foi muito abrangente, vez que ampliou o campo do saber, possibilitou a expansão das pesquisas, facilitou o acesso à informação, permitiu uma ampliação dos direitos de: expressão, comunicação, liberdade e outros.

Atualmente, a informática está tão enraizada nos menores aspectos do nosso cotidiano que já não se pode viver sem ela. Não se pode mais conceber o mundo sem a informática, seus conhecimentos e meios de informação.

A nova sociedade da informação pode estabelecer uma relação direta e continuada com o Poder Público, criando uma descentralização do Estado e possibilitando a participação de todos nas decisões fundamentais, é a democracia eletrônica ou telemática. Através dos avanços tecnológicos todos os cidadãos podem participar dos problemas da coletividade, da comunidade política, das decisões, eleições de representantes do povo, isto é, a comunidade está altamente comprometida.

A esfera privada e a pública, que sempre foram distintas, estão se misturando. Existe uma tendência a substituir a regulamentação tradicional por uma forma de auto-regulamentação desvinculada das vontades políticas, mas ligada às múltiplas redes de produção e serviços.

Nesse contexto, a Internet surgiu e rapidamente se expandiu em nível global, sendo considerada um meio de comunicação que interliga milhares de usuários, permitindo um acesso inesgotável e muito rápido a qualquer tipo de informação, o que lhe confere o poder de destruir qualquer tipo de entrave relativo à distância, lugar e tempo.

A informação está disponível, podemos receber e acessar informações de qualquer parte do planeta no exato momento que o fato acontece. Trata-se da informação em tempo real.

A Internet reduziu a barreira burocrática, derrubou barreiras de tempo e de espaço, entre empresas, pesquisadores, governo, propiciando o crescimento baseado no conhecimento, na pesquisa de ponta e no acesso à informação.

A inovação foi incomensurável e extremamente veloz. A Internet vem exercendo grande fascínio, vez que tornou-se o meio através do qual: encontros são promovidos, debates, troca de informações, expressão de idéias, negociações, conferências e inúmeras outras vantagens, que acabam promovendo o desenvolvimento e facilitando a comunicação nos meios político, econômico, pessoal e diversos outros.

Em contrapartida, a vida do ser humano está cada vez mais desnudada por curiosos de todo tipo. O crescimento foi tão vertiginoso que ultrapassou a esfera do controle jurídico e político, permitindo com isto a criação de poderes paralelos.

Diante deste panorama surgem indagações de grande relevância, tais como: Será que estamos realmente preparados para lidar com o excesso de informações que nos invade todos os dias, seja pela Internet ou pelos meios de comunicação de massa? Existe uma base sólida por trás desse mundo desregrado e fascinante que vem se apresentando?

TECNOLOGIA – ONDE COMEÇA A TECNOLOGIA E ONDE COMEÇA O SER HUMANO?

Alguns estudiosos têm com freqüência denunciado as novas tecnologias como sendo as principais responsáveis pelo isolamento e pela solidão em que vivem os sujeitos no final deste milênio.

Birman (1997), num recente texto sobre o filme Denise está chamando, de Hal Salwen, sintetiza esta posição: “A relação face to face não existe mais. As pessoas não podem mais se olhar, se tocar e se enternecer pela delicadeza brusca dos gestos” (Birman, 1997, p. 217). Lévy (1996), contrário a esta proposição, afirma que as pessoas que mais utilizam as tecnologias de comunicação são também as que mais buscam o contato presencial.

As novas tecnologias da comunicação não excluem nem concorrem com as formas genuínas de contato humano. A solidão, o individualismo e a precariedade dos laços fraternos são questões inerentes a uma sociedade, que como a nossa, se organiza a partir do modo de produção capitalista. Porém, é interessante observar que a interação, os amores e as amizades que se estabelecem entre as personagens do mundo virtual dificilmente conseguem ser transpostos para a realidade. Esta afirmação, com certeza passível de questionamentos, nasce da observação despreziosa dos relatos de inúmeros internautas.

São comuns as histórias de encontros que não se realizaram ou pela ausência dos envolvidos ou porque, as pessoas não se deram a conhecer mesmo estando no local determinado. Que lógica estaria aí operando ? Como pensar estes fatos ? Como não tenho respostas, proponho algumas reflexões, que talvez possam nos indicar caminhos para pesquisa.

É importante ressaltar que o virtual é realidade, mesmo que de outra ordem. A realidade virtual e a realidade presencial se diferenciam entre si quanto à natureza das experiências que oportunizam aos sujeitos que delas participam. Reconhecidas as diferenças entre os dois meios ou realidades, caberia perguntar: por que não é possível a transposição dos fenômenos que observamos nas relações virtuais para as presenciais ? Por que as relações virtuais não se constituem num agenciamento para os encontros presenciais? Por que na maior partes das vezes não encontram a continuidade entre as experiências virtuais e presenciais?

Será que o anonimato, a acorporeidade das relações virtuais, é a mola propulsora que impele ao jogo da fantasia ? Se assim for, as relações virtuais só serão mantidas enquanto o encontro for impossível, vez que se tomarmos a fantasia como sustentáculo da construção das personagens no mundo virtual, a perda do anonimato e da acorporeidade que o mundo presencial impõe é o que impossibilita a transposição total das experiências. Evidentemente, algumas experiências devem ser levadas pelos sujeitos de uma realidade para outra, investigar quais são estas experiências talvez possa ser um desafio para as futuras pesquisas.

SALAS DE BATE PAPO

Seriam as salas de bate-papo como os antigos Bailes de Máscaras? Como os bailes de Carnaval? Que tipo de relação se estabelece no meio virtual? Por que exerce tanto fascínio sobre os participantes? Qual o sentido da personagem construída para se apresentar aos outros?

Nos bailes medievais, damas e cavalheiros, no anonimato garantido pelas vestes festivas, abandonavam-se a toda sorte de extravagâncias, a tudo o que não seria permitido se identificados estivessem. Nas relações virtuais, consideradas aqui como aquelas formas de relacionamento que prescindem da presença física dos participantes, só é possível conhecer o outro a partir daquilo que sua mensagem comunica. Logo, a In Internet, assim como o baile de máscaras, possibilita aos internautas o anonimato.

A máscara é a metáfora do anonimato, impede o olhar social que reconhece e amarra cada um ao seu próprio lugar, à sua própria identidade e ao que dela se espera. A suspensão do olhar coletivo, a ausência de censura, autoriza a fala do indizível. Faz surgir uma outra palavra, uma outra ação e, por que não dizer, outros habitantes da nossa subjetividade.

Para Guattari (1986) e Rolnik (1993), a subjetividade não tem uma essência, nem sequer uma forma definida. Assim, podemos pensar que ela se assemelha a uma duna de areia que se movimenta e se deixa esculpir pelo sopro dos ventos. Escultura mutante no tempo, que se realiza no jogo interminável de construção e desconstrução. Como não é dada aos homens pela natureza se constrói no campo social e histórico.

Nessa perspectiva, a subjetividade não se apresenta centrada na noção de um núcleo, de um eixo. Não pode ser reduzida a estrutura egóica. Ela é o devir. Podemos utilizar a metáfora do rizoma de Guattari e Deleuze (1995) para explicá-la.

O rizoma, assim como a subjetividade, não tem um tronco por ser semelhante a uma raiz, não define um começo nem uma conclusão, acontece no meio, no entre, no hiato, no vácuo das possibilidades.

A partir deste recorte teórico, as nossas fantasias, as outras formas de ser: mulher e homem, de sentir a sexualidade e a vida podem ser consideradas como sendo os outros habitantes de nossa subjetividade. Estes, por vezes, vivem amordaçados pela auto-censura, pelas normas sociais e pelos ideais identificatórios modelizantes oferecidos pela cultura.

O desejo é despertado, mas nem sempre pode ser materializado. O que fazem os seres humanos diante da falta? Da dificuldade de obter o objeto do desejo? Como satisfazem seus anseios e sonhos? Sonhar com um corpo sem órgãos, sem marcas, sonhar, inclusive, com a realização dos ideais identificatórios, por que afinal nem sempre o sonho é singular, no sentido de prescindir totalmente dos modelos da cultura.

O sonho diurno, ou devaneio, que Freud (1908/1987) denominou, com tanta propriedade, de fantasia pode ser um conceito de extrema relevância para pensar as relações virtuais, estabelecidas entre os habitantes do ciberespaço, nos salas de conversação. Nestas relações anônimas, a adoção de um pseudônimo ou mesmo a construção de uma ou mais personagens para se comunicar com os outros são freqüentes.

Alguns personagens são utilizadas durante anos e costumam ser encontrados com regularidade em chats específicos, outras buscam a variedade, isto é, podem escolher o biótipo que vão apresentar, a imagem que vão vender, a carreira, o status, etc. O uso de máscaras não se dá somente no ciberespaço, freqüentemente ocorrem nas relações interpessoais. Rolnik (1993), inclusive, escreve sobre as identidades prêt-à-porter oferecidas pela mídia para consumo imediato.

Sendo assim, qual o objetivo de fazer um recorte específico no que tange especificamente as relações virtuais? Em que elas diferem das demais formas de relação?

Em primeiro lugar, a adoção de personagens no mundo virtual é de outra natureza, já que no ciberespaço o internauta tem total liberdade para construir a imagem com a qual deseja se apresentar. Esta imagem poderá estar desvinculada da realidade do organismo. Torna-se possível, modificar o gênero, a idade, os atributos físicos, o nome, entre outras características. Em segundo lugar, existe uma consciente intencionalidade na adoção da personagem, mesmo que as escolhas realizadas sejam determinadas por forças inconscientes.

Turkle (1997), psicanalista americana, considera as personagens adotadas como prova contundente da multiplicidade do self. Para ela, as diferentes identidades assumidas pelos internautas exemplificam de forma magistral esta noção, defendida pelos teóricos franceses pós-modernos, de um self múltiplo, fluido, não linear e que se constitui na interação.

Em contraposição a estas idéias encontramos alguns estudiosos que chegam a classificar o mesmo fenômeno como uma manifestação patológica de uma personalidade múltipla.

A primeira abordagem do tema não parece ser suficiente para explicá-lo, porque a ausência de unidade do ego, teorizada por Freud (1920/1987), é uma condição que atravessa as relações entre os sujeitos sejam elas físicas ou não. Portanto, se a multiplicidade do ego ou self é inerente à condição humana a argumentação defendida por Turkle (1997) não dá conta da complexidade das relações virtuais.

A segunda posição teórica tenta catalogar um fenômeno que é completamente novo nos velhos manuais de nosografia psiquiátrica. Talvez pudéssemos tomar esta produção subjetiva (personagem construída) a partir do conceito psicanalítico de devaneio, já que a possibilidade de brincar de ser outro é o que parece estar em questão.

Para Freud (1908/1987), a capacidade imaginativa tem estreita vinculação com o jogo infantil. O devaneio “... é uma continuação, ou substituto, do que foi o brincar . . .” (Freud, 1908/1987, IX, p. 157) “.

A criança em crescimento, quando pára de brincar, só abdica do elo com os objetos reais, em vez de brincar, ela passa a fantasiar. Assim, constrói castelos no ar e cria o que chamamos de devaneio” (Freud, 1908/1987, IX, p. 151). Porém, “... a possibilidade de fantasiar não é dada a todas as pessoas de maneira idêntica ...” (Dejours, 1988, p. 44). Pál Pelbart (1993) nos mostra, com tanta sabedoria, que para entrar num devir-anjo é preciso ter desejo de asas.

As fantasias são motivadas pelas frustrações impostas pela vida cotidiana. Como no sonho, a fantasia expressa a realização de um desejo. Procura fornecer ao sujeito uma satisfação independente da realidade.

Conforme Kusnetzoff (1982), a fantasia é a cenarização imaginária que representa, deformada, a realização de um desejo. Freud (1908/1987) chama a atenção para o fato de que os homens adultos envergonham-se de suas fantasias e dificilmente conseguem revelá-las fora de alguma situação terapêutica.

A fantasia, assim como o sonho, o lapso, o sintoma e os atos falhos, partem do inconsciente, logo obedece a uma lógica de funcionamento que não é determinada pela

racionalidade nem pelo tempo cronológico. Por meio dela nos conectamos com uma outra temporalidade, que os gregos chamavam de aion.

Na Grécia Antiga já se reconhecia a existência de diferentes tempos: o *chronos*, nome escolhido para designar o “... tempo da lei, da repetição ordenada, da determinação, do encadeamento lógico ou cronológico entre o antes e o depois...” (Gondar, 1995, p. 83) e *aion*, que é o tempo de criação, liberto do aprisionamento da ordem e que possibilita o devir. Gondar (1995), a partir destes conceitos de tempo, estuda a metapsicologia freudiana e nos demonstra que a atemporalidade do inconsciente, postulada por Freud (1915/1987), é a negação de um tempo em específico: o *chronos*. Na fantasia, o *aion*, que se insubordina à ordenação, faz coexistir o passado, o presente e o futuro.

Para Freud, estes três momentos do tempo se encontram enlaçados no devaneio por um fio condutor: o desejo. No psiquismo, a conexão de uma experiência passada com uma situação atual produz o novo (o por vir) que está a serviço do desejo.

Freud traça um paralelo entre o devaneio e a criação poética. Ambas aquisições têm sua origem no jogo infantil. Para ele, o escritor criativo ao produzir sua obra literária encontra-se imerso na mesma lógica, descrita acima, de construção do devaneio. “Uma poderosa experiência no presente desperta no escritor criativo uma lembrança de uma experiência anterior (geralmente de sua infância), da qual se origina então um desejo que encontra realização na obra criativa” (Freud, 1908/1987, vol. IX, p. 156).

O FASCÍNIO DA INTERNET

A Rede exerce fascínio sobre as pessoas justamente porque instaura uma nova forma de relação do sujeito com sua fantasia. O sujeito deixa o silêncio da imaginação e passa a compartilhar socialmente essas fantasias.

A Rede, espaço lúdico de puro exercício da criatividade, é o meio pelo qual podemos dar asas à imaginação, onde é possível brincar com a possibilidade de ter um corpo sem órgãos, liberto das determinações (de gênero, raça, classe).

O anonimato, característico destas relações virtuais, possibilita a criação, inclusive, de uma imagem corporal para cada personagem totalmente descolada da

realidade do corpo. As imagens poderão refletir os ideais identificatórios oferecidos pela cultura ou não.

O internauta, quando constrói para si uma personagem, muitas vezes, dotada de atributos físicos e de uma história de vida, se aproxima da posição ocupada pelo escritor criativo. Porém, se diferencia do mesmo porque aqui sua produção subjetiva não é página morta de um livro, mas sim algo que se constrói em interação com muitas outras personagens.

Como bem observou o sociólogo polonês Zygmunt Bauman, em seu livro *Modernidade Líquida* – “Os profissionais de marketing estão nadando em dados referentes às pessoas que entram nos sites nas sala de bate-papo. Podem visitar murais, salas de bate-papo, páginas pessoais, galerias de fotos e, por meio de ferramentas de software inteligentes, utilizar esses bocadinhos de informações para elaborar sugestões sobre as tendências de consumo.

Muitas vezes, os próprios proprietários dos sites que fazem isso. Foi assim que a Tripod conseguiu classificar em categorias mais de 85 por cento das pessoas que acessaram sua página na Rede. Já houve escândalos, quando a Comissão Federal de Comércio (Federal Trade Commission) dos Estados Unidos acusou os donos de site de vender informações pessoais dos membros para empresas externas. A acusada, a GeoCities, negou as acusações, mas concordou em firmar acordos de privacidade. Algumas vezes, o consumidor reage mais diretamente. Um analista afirmou que se você colocar um anúncio da Coca-Cola numa sala de bate-papo, os participantes começarão rapidamente a consumir a Coca-Cola.

É evidente que as empresas de comércio eletrônico chamam isso de ‘processo de desenvolvimento de relacionamentos’. Pessoalmente não conheço muitos relacionamentos a longo prazo em que uma das partes colige dados sobre a outra, sem o conhecimento desta.”

A ILUSÃO DE FAMA NO E-MUNDO

Ocasionalmente, o ritmo imposto pelo local de trabalho gera necessidade de relacionamentos externos diferentes ou de mudanças na natureza desses relacionamentos, seja tendo que procurar um parceiro ou parceira on-line, porque é assim que passamos boa

parte de nosso tempo, seja não conseguindo ir às compras ou passar algum tempo com a família.

Há muita ilusão a ser criada. Muitas decisões em relação ao que é ou não importante. Escolhas demais. Pessoas e coisas demais a levar em conta. *Como você decide o que é importante ?*

Se é verdade que o acesso à Internet e ao E-mundo nos levou de um número finito para um número infinito de relacionamentos, aumentou, conseqüentemente, o número de conexões. *Será possível manter um número infinito de relacionamentos ? Que profundidade você quer que tenham esses relacionamentos ? Como é que você decide qual será a profundidade ?*. Para muitos, a Internet modificou ou ofereceu novos meios de estabelecer (ou romper) relacionamentos. *Você é perseguido por todos os lados, pelas oportunidades de se conectar; como você consegue alcançar o espírito de conexão e mantê-lo ?*

A Internet oferece potencialmente a concretização de suas fantasias mais sublimes, o sucesso, os sonhos mais ousados, tudo o que você sempre quis, disponível agora pelo contato entre as pontas dos dedos e o teclado... Essa é uma premissa extremamente sedutora; somente uma pessoa mesquinha não iria querer que isso fosse verdade. *Mas será verdade? E o que acontecerá , então se sua fantasia estiver disponível ?*

Com Certeza o consumo de relacionamentos e a satisfação imediata de desejos no tornará cada vez mais dependentes da mídia eletrônica, camuflando o perigo de nossa passividade pois os métodos refinados de marketing e a força de organizações influentes provocam uma intensificação no comportamento de consumo das sociedades. A pessoa é abastecida com informações, a oferta de programas variados é imensa, a tentação de se entregar a essas influências faz-se sentir pela maioria de nós no dia-a-dia. Tem-se a impressão que a maioria de nós é um rebanho dócil de usuários de alguns poucos produtos de sucesso e de seus espertos produtores.

A Dependência da Tecnologia da Informação

Cada falta de luz em nossas casas nos demonstra quanto ficamos dependentes do fornecimento de energia elétrica. Porém essa dependência não é nem de longe semelhante

à da tecnologia da informação, nos sentimos frustrados e impotentes diante da porta fechada, porque o sistema informa “acesso negado”. Antes se podia esperar dias por uma carta, talvez meses, com o aparecimento do correio-expresso esse tempo foi reduzido a 24 horas, no máximo. Com o e-mail, tudo tem de estar imediatamente à disposição. A Internet e as comunidades virtuais permitem não apenas assumir muitos papéis e identidades, mas também ocasionam o “vício computacional”, a dependência de computadores, que se mostra mais forte entre usuários esquizóides e com inibições sociais. Dessa maneira eles podem voltar a desempenhar um papel, “simuladores “ em geral todos fazem valer seus direitos .A identificação dos participantes na Internet fica cada vez mais impossível. Não há identidade sem identificação.

Perda de Identidade

O ser humano está situado em duas realidades, a real e a virtual, e nelas permanece. Sofre pela omissão, pela supressão, pela perda da realidade tal como fosse a amputação de um membro. Há o perigo de que se consolide uma nova forma de esquizofrenia, de dissociação da personalidade. Com a Internet é possível produzir muitas realidades, cada um cria, concebe sua própria realidade. Há múltiplas realidades, cada um pode assumir muitas faces, pode mascarar-se, desempenhar vários papéis, mudar de sexo, raça, idade, voz, humor e atitudes, assumir muitas identidades, identidades falsas, mutantes. A identidade, os papéis e as aparências masculina e feminina passam a ser intercambiáveis e os joguetes com a identidade tornam-se numerosos. A Internet torna-se em parte substituto dos parceiros reais. O “cibersexo” toma cada vez mais o lugar do sexo real, da proximidade, do calor, do tato, e torna supérflua a pessoa. Estamos fazendo de nos mesmos elementos supérfluos, como acontece nas fertilizações in vitro e na clonagem de seres. O perigo se torna –se maior ainda quando a manipulação da informação genética associa-se às manipulações da informação sobre a sociedade.

Tudo isso, significa a dissolução do sujeito, da pessoa, do eu, da essência humana, da identidade, do gênero, e cria anonimidade e distância. A interface ameaça a identidade, a existência, a qualidade de vida, a dignidade, a liberdade e o semblante do ser humano. Podemos listar como sintomas desse fenômeno os seguintes fatos:

1-O favorecimento das soluções fáceis, da religião à alimentação.

2-O temor e o culto a Internet.

3-A confusão entre o real e o falso

4-A banalização da violência.

5-A vida distanciada, indiferente e distraída.

O título do livro do artista britânico Damien Hirst, “ I Want To Spend The Rest Of My Life Everywhere, With Everyone. One to One. Always Forever. Now “ (Quero Passar o Resto dos Meus Dias em Todos os Lugares, com Todas as Pessoas. Um a Um. Para Sempre. Agora) é a perfeita metáfora para a Internet e para maneira como nós nos sentimos quando estamos conectados por meio de telefones celulares, e-mails e modems. A Internet está cheia de milhões de websites pessoais, pessoas compartilhando suas vidas privadas com todos, em todos os lugares, agora e para sempre. A Internet promete nos ligar com o mundo porém, quando isso é apropriado e quando é um passatempo? Sentar-se sozinho num quarto, “falando” numa sala de bate-papos pela Internet é um novo fenômeno social, mas não constitui uma comunidade. Hoje estamos vivendo juntos em isolamento.

Referências bibliográficas

- Birman, Joel (1997). *Estilo e modernidade em psicanálise*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Dejours, C.(1988). *A loucura do trabalho: estudo de psicopatologia do trabalho*. São Paulo: Cortez-Oboré.
- Freud, S. (1987). *Escritores criativos e devaneio*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1908)
- Freud, S. (1987). *Além do princípio de prazer*. In: Edição Standart Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1920)
- Freud, S. (1987). *O inconsciente*. In: Edição Standart Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1915)
- Gondar, J.(1995). A multiplicidade de tempos na metapsicologia. In: KATZ, C. S. (org.) *Temporalidade e psicanálise*. Petrópolis: Vozes.
- Guattari, F. Deleuze, G. (1995). *Mil platôs; capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Guattari, F. (1986). *Micropolítica: cartografia do desejo*. Petrópolis: Vozes.
- Kusnetzoff, J.C. (1982). *Introdução à psicopatologia psicanalítica*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Lacan, J. (1975). *Escritos II*. México: Siglo XXI.
- Lévy, p. (1996). *O que é o virtual ?* São Paulo: Ed. 34.
- Pelbart, p. p. (1993). *A nau do tempo-rei: sete ensaios sobre o tempo da loucura*. Rio de Janeiro: Imago.
- Rolnik, S. (1993). Subjetividade, ética e cultura nas práticas clínicas. *Cadernos de Subjetividade*. São Paulo, v. 1, n.1, 305-313.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar