

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XXIII Seminário de Iniciação Científica

ENTRE A REALIDADE E A VIRTUALIDADE: O SUJEITO NO CIBERESPAÇO¹

Franciele Moser Bach².

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Psicologia da UNIJUÍ, em 2014, orientado pela Professora do Departamento de Humanidades e Educação Luciane Gheller Veronese.

² Psicóloga graduada pela UNIJUÍ – Ênfase em Psicologia e Processos Clínicos e em Psicologia e Processos Educacionais, franci.bach@gmail.com

Introdução

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

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

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

Metodologia

A metodologia utilizada consiste em pesquisa bibliográfica, realizada através de obras impressas, bem como livros, dissertações e artigos publicados em meio eletrônico.

Resultados e discussão

O surgimento de novas tecnologias pode trazer consigo importantes implicações sociais e culturais, introduzindo transformações na vida das pessoas. O que fica mais evidente em um primeiro

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XXIII Seminário de Iniciação Científica

momento são as mudanças que surgem nos comportamentos e hábitos dos indivíduos, no entanto, é possível que tais modificações produzam efeitos mais profundos, alterando a subjetividade dos sujeitos envolvidos. Considerando reflexões trazidas por Nicolaci-da-Costa (2002), vemos que esses impactos podem ser divididos em dois tipos principais: os impactos diretos, propiciados pela interação dos usuários com a rede de computadores; e os impactos indiretos, que atingem tanto os usuários da rede, quanto pessoas que jamais tenham tido qualquer contato direto com o computador e a Internet. Assim, mesmo quem não teve experiência direta com essas tecnologias acaba sendo afetado, por encontrar-se num contexto que também é construído a partir das alterações que elas produzem em vários setores sociais, como no mercado de trabalho, na circulação do capital, na educação, entre outras.

Ao lançarmos o olhar numa perspectiva histórica percebemos que o surgimento das tecnologias de informação e comunicação é recente em nossa sociedade. No que diz respeito à Internet e ao computador podemos situar seu surgimento em torno de três e quatro décadas atrás, respectivamente. Apesar do pouco tempo, a observação e os dados de pesquisas recentes (TIC Domicílios e Empresas, 2011-2012), permitem-nos formular a ideia de que há uma propagação rápida e um crescimento constante dessas tecnologias no meio social. Ainda assim, vemos que para algumas parcelas da população esta ainda não é uma realidade cotidiana.

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

Desse modo, apesar de hoje percebermos uma grande propagação dessas tecnologias no ambiente social, é preciso considerar que muitas pessoas não tiveram a oportunidade, como é o caso da maior parte das crianças e adolescentes de hoje, de ter um contato com as mesmas nos anos iniciais da vida. Nesse sentido, torna-se possível questionar-se acerca das implicações subjetivas para esses sujeitos que se desenvolvem em contato constante com as tecnologias de comunicação e informação.

O autor Esteban Levin, no livro Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo (2007), traz importantes reflexões que nos ajudam a elaborar respostas a essa pergunta. Levin (2007) aponta as mudanças que vêm ocorrendo no mundo e cultura das crianças, refletindo-se em novos tipos de brinquedos, em um novo jeito de imaginar, pensar e construir a realidade infantil. Nesse contexto, o modo de vida das crianças vai se modificando em ritmo desenfreado, e percebe-se que os avanços tecnológicos têm um grande papel ao longo desse processo.

Considerando as ideias de Levin (2007) é possível situar três principais consequências da exposição frequente das crianças às telas tecnológicas: uma distorção da experiência corporal, devido a um predomínio de imagens, em detrimento do simbólico; a preponderância da memória e pensamento icônico; a redução da profundidade e volume da linguagem.

No que diz respeito à relação entre adolescência e o ambiente virtual, recente pesquisa feita pelo UNICEF (2013) buscou saber sobre o uso da Internet por adolescentes no Brasil. O padrão utilizado nessa pesquisa – que é o mesmo padrão adotado por pesquisas nacionais e internacionais sobre o tema - define como usuário aquele que utilizou a Internet nos últimos três meses considerando o momento da entrevista. Os dados apontam que 70% dos entrevistados incluem-se na categoria de usuários e 30% não se incluem nessa categoria. Em relação à frequência de uso, entre os adolescentes que afirmaram ter acessado a Internet nos últimos três meses anteriores à entrevista, a maioria (64%) faz uso da rede diariamente, 26% entra na Internet uma vez por semana e 9% acessa a rede apenas uma vez por mês ou menos.

Na adolescência, o sujeito precisa lidar com vários desafios, tais como as transformações do corpo, a passagem do âmbito familiar para o âmbito social, a escolha de uma posição sexuada, a iniciação sexual, entre outros. Ao considerarmos as questões essenciais que se colocam para o adolescente e, ao mesmo tempo, constatarmos que uma grande parcela dessa população faz uso da rede diariamente, podemos supor que esse espaço surge também como um meio do adolescente proteger-se do olhar do outro, possibilitando-lhe até mesmo evitar, transitoriamente, os desafios com que a adolescência lhe confronta. Meio que pode ter uma função nesse momento de passagem ou compor o aprisionamento do adolescente

As pesquisas de Vianna (2008), Turkle (1995), Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012), permitem-nos pensar o espaço virtual como um facilitador para lidar com a emergência do real do corpo, como uma proteção contra o olhar do outro que poderia não achá-lo desejável ou que pode ser sentido como muito invasivo. Trata-se de um momento em que o sujeito precisa começar a falar em nome próprio, e na rede encontram-se espaços, como blogs e chats, que lhe possibilitam exercer sua narrativa e ensaiar posicionamentos subjetivos, enriquecendo seu universo simbólico. O ambiente virtual pode ser compreendido também como um espaço transicional, capaz de propiciar libertação e crescimento, ou ainda, um espaço intermediário entre o mundo interno e o mundo externo, em que o sujeito sente-se mais confiante para criar e expor suas ideias. Apesar dessas autoras apontarem para um uso em que o sujeito possui um papel mais ativo, a pesquisa do UNICEF (2013) indica que é pouco expressivo o uso de ferramentas que dependem de uma atividade autoral mais intensa por parte dos adolescentes, existindo uma grande parcela que busca diversão em usos mais passivos ou interativos, como jogos online ou assistir vídeos. Outra função da Internet bastante utilizada é a de comunicação, que serve como via para comunicar-se com amigos que já conhecem, mas também para interagir com pessoas desconhecidas.

Conclusões

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

As características dessa organização subjetiva que está emergindo ainda nos são desconhecidas. No entanto, em vista das pesquisas e reflexões que foram apresentadas neste trabalho, podemos

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XXIII Seminário de Iniciação Científica

começar a delinear algumas implicações subjetivas que ocorrem a partir do contato do sujeito com o ambiente virtual proporcionado pelas tecnologias de comunicação e informação.

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

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

Palavras-chave

Tecnologias; subjetividade; infância; adolescência.

Referências bibliográficas

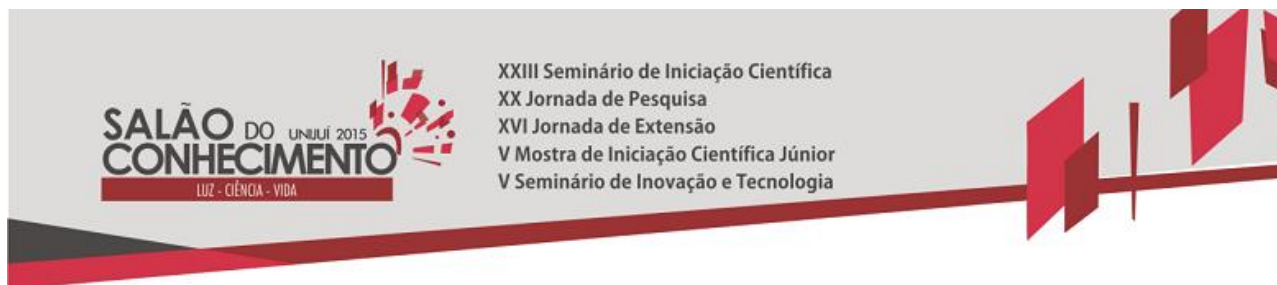
CETIC, Centros de Estudo sobre as tecnologias da Informação e da Comunicação. Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil (livro eletrônico) – TIC Domicílios e Empresas 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. Disponível em <<http://www.cetic.br/publicacoes/#a2011>>.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

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

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

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

ROMÃO-DIAS, Daniela; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O brincar e realidade virtual. Cadernos de Psicanálise. CPRJ, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p.85-101, jan./jun. 2012. Disponível



Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XXIII Seminário de Iniciação Científica

em <http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26_pdf/11-O-BRINCAR.pdf> Acesso em 10/10/2014.

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

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

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