

## A escuta da clínica no contemporâneo<sup>1</sup>

### The clinical hearkening in the contemporary

Marion Minerbo<sup>2</sup>

**Resumo:** A autora procura compreender metapsicologicamente à prática do sexo virtual a partir de uma vinheta clínica. Propõe a hipótese de que relacionamentos virtuais *online* com desconhecidos propiciam transferência e regressão, trazendo à tona aspectos narcísicos onipotentes e relacionados à sexualidade infantil perverso-polimorfa. Estes podem ser tratados simbolicamente, por meio do brincar, ou podem ser atuados. Passa, em seguida, a outro nível de análise, em que considera a especificidade da internet e sua possível influência sobre o fenômeno do sexo virtual. Entende que esta prática ocorre num espaço determinado pela hibridação de três lógicas distintas: a do show, da brincadeira e da realidade. Essa hibridação cria um espaço complexo, de difícil apreensão. O conceito de atuação não desaparece, mas se complexifica, pois a colocação em ato do infantil não se deve apenas à incontinência pulsional, mas também à dificuldade do sujeito saber como tratar a pulsão nesse espaço complexo.

**Abstract:** The author seeks for understanding meta-psychologically the practice of virtual sex from a clinical vignette. The hypothesis proposed is that virtual online relationships with strangers offer transfer and regression, bringing into the omnipotent narcissistic aspects related to sexuality and child-polymorphic perverse. These can be treated symbolically, through the act of playing, or may be acting. The article goes through another level of analysis then, which considers the specific nature of the Internet and its possible influence on the phenomena of virtual sex. It is understood that this practice occurs in a determined area by hybridization of three distinct approaches: the show, the game and reality. This hybridization creates a complex space, with a difficult apprehension. The concept of performance does not disappear, but it makes it more complex since the setting of child's act is not only due to impulsional incontinence, but also the difficulty of the subject to know how to treat their impulsivity in this complex space.

**Palavras-chave:** Sexo Virtual. Internet. Lógicas Híbridas. Atuação. Brincar.

**Keywords:** Virtual Sex. Internet. Hybrid Approach. Acting. Playing.

---

<sup>1</sup> Conferência apresentada na VIII Jornada Bianual do Contemporâneo: "A Fragilidade do Símbolo: aspectos sociais, subjetivos e clínicos". Porto Alegre, agosto de 2008.

<sup>2</sup> Marion Minerbo é psicanalista, analista didata da Sociedade Brasileira de Psicanálise de São Paulo e doutora em medicina pela UNIFESP. Rua Alcides Pertiga, 78. CEP 05413-100. São Paulo, SP. E-mail para correspondência: [marion.minerbo@terra.com.br](mailto:marion.minerbo@terra.com.br)

Uma paciente, que iremos chamar de Olga, chega à sessão e conta à sua analista:

“*Hoje acordei com fogo na periquita. Passei a manhã na internet, tirando a calcinha na frente da câmera para vários homens que conheci na sala de bate-papo (chat). Eu me senti a própria Sharon Stone!*” (CANELLAS, 2008). Olga faz referência ao filme *Instinto Selvagem* de 1992. A atriz Sharon Stone faz o papel de uma escritora que está sendo interrogada por suspeita de um crime, e deixa o interrogador atordoado quando abre as pernas e ele vê que ela está sem calcinha.

O sexo virtual é uma prática cada vez mais comum, e ocasionalmente chega aos nossos divãs. Não sabemos como esta fala foi escutada no contexto dessa análise. Mesmo assim a vinheta desperta nosso interesse. Do ponto de vista metapsicológico, quem é o sujeito que se exhibe para a câmera? O que ele está fazendo, com quem, para quê?

Gostaria de introduzir a hipótese de que as relações virtuais, especialmente quando se dão em tempo real, propiciam ou mesmo induzem a emergência do fenômeno da transferência.

Outra paciente que é tradutora costuma se comunicar por e-mail com o autor dos livros de filosofia que traduz. Com frequência faz perguntas a respeito do texto, a que o outro responde com presteza, tornando o seu trabalho mais interessante e menos solitário. Ele esclarece suas dúvidas, ela se sente acompanhada. O ritmo da correspondência se mantém por algumas semanas, até que um dia ela abre sua caixa de correio e não há nenhuma mensagem. A tradutora se sente abandonada, sozinha, um tanto desamparada. Ele não a avisou que ia viajar e se ausentar da comunicação por algum tempo.

O que aconteceu? De alguma forma, a moça desenvolveu a *dependência* de uma presença virtual vivida como alguém que cuida dela, que a ajuda, que a acompanha. Sem ele, sentiu-se *desamparada*. Essa presença afetivamente disponível é vivida num plano que não é apenas o do trabalho de tradução. Afinal, ela traduz autores mortos sem ter com quem esclarecer suas dúvidas. Ela desenvolveu uma transferência com o autor. A experiência emocional de abandono e desamparo, de que ela se dá conta imediatamente, indica uma situação de regressão psíquica. Havia a expectativa “regredida” de receber algo, o objeto estava sendo esperado ali onde ela o havia criado como “acompanhante”. Ela investiu um objeto, o autor, que em determinado momento se torna suporte para a projeção de um objeto interno cuidador. O autor “encarna” este

objeto simplesmente porque se dispôs a escutar e a responder com atenção cuidadosa e assídua às dúvidas da tradutora. Por outro lado, ele também investiu afetivamente a tradutora de sua obra, de modo que ela se sentiu importante para ele. Daí a expectativa que se frustra quando ele sai de férias sem avisar. Ele, obviamente, não tinha como saber que representava para ela mais do que um autor que ela traduzia: representava o objeto da transferência.

É evidente que uma comunicação “ao vivo” também gera transferência. Mas a comunicação virtual com um interlocutor desconhecido e invisível parece induzir transferência de forma análoga ao que acontece na sala de análise. Comparemos as duas situações.

### **Transferência na sala de *Chat***

- Na sala de análise e na sala de bate-papo virtual conversa-se em tempo real com um interlocutor desconhecido que não está visível. Num caso porque está atrás do divã, no outro porque está em outro espaço (em sua casa? na tela?).

- Em ambas as situações não há contato corporal. A comunicação é exclusivamente verbal, seja pela fala, seja pela escrita. Nesta situação, entonações de voz e reações faciais, que sinalizam a alteridade na conversa comum, não estão presentes.

- Nas duas situações o sujeito fala de si e espera saber de si através do outro. Há uma demanda de espelhamento e de reconhecimento.

- Nas duas situações é comum às pessoas revelarem seus pensamentos, fantasias, desejos, sentimentos, sem medo de serem censuradas. Supõe-se um interlocutor que se dispõe a escutar e que incentiva que o sujeito fale livremente de si. Isso gera uma demanda de acolhimento, que coloca em marcha à associação livre – livre dos constrangimentos naturais nas relações face-a-face.

- A simples possibilidade de falar de si a um outro que se dispõe a escutar tem uma dimensão de sedução relacionada ao infantil. A criança em cada um de nós ainda deseja uma mãe/pai disponível, acolhedor (a) e transformador de suas experiências emocionais. Quando o outro virtual ou real se dispõe a escutar, pode servir como um suporte adequado para a projeção do objeto primário cuidador.

- A comunicação virtual, tanto como a comunicação na sala de análise, induz a regressão, o surgimento do infantil e a dependência. A criança no adulto passa a expressar suas fantasias e desejos de uma forma que não seria possível no cotidiano. Os nicknames expressam essas fantasias. Alguns nomeiam aspectos narcísicos, grandiosos e onipotentes, do self do internauta. Outros nomeiam aspectos relacionados à sexualidade perverso-polimorfa.

- Idealização e apaixonamento por um interlocutor desconhecido são comuns às duas situações, indicando que há transferência. Como vimos, a falta de elementos da “realidade” favorece a projeção das fantasias.

- Nem o analista, nem o interlocutor virtual, confrontam a idealização de que são objetos. O analista, porque sabe que se trata da atualização do infantil, que lhe cabe analisar. O interlocutor virtual, porque se toma pelo objeto da transferência.

- Diante da emergência do erotismo, o analista interpreta as fantasias e contém o ataque pulsional. O interlocutor virtual, que se toma pelo destinatário da “fala”, faz o papel complementar, intensificando a excitação sexual. Nessa situação, pode-se passar ao ato, procurando realizar a fantasia sexual com o interlocutor. Muitas vezes, o encontro real é uma decepção, mostrando que se tratava de transferência.

- Na sala de análise espera-se que o analista não use o paciente como suporte para sua própria transferência. Na sala de chat a transferência é bilateral e cruzada. O interlocutor, suporte da transferência do sujeito, também transfere suas fantasias e desejos para/sobre o sujeito, o qual também se tomará por destinatário da transferência do seu interlocutor.

- Nas duas situações, o estatuto metapsicológico do objeto varia de acordo com a estrutura psíquica de cada um. Mas na sala de chat há um elemento a mais: o estatuto ontológico do objeto é ambíguo, pois é real e virtual ao mesmo tempo. É possível que essa ambigüidade ontológica tenha efeitos sobre seu estatuto metapsicológico. Ele se torna um suporte propício para a transferência de objetos narcísicos. Em que espaço, afinal, se poderia percebê-lo como outro-sujeito? Na tela? No espaço psíquico de quem tecla?

Com isso pensamos ter caracterizado que nas salas de *chat* há transferência, regressão e dependência, o que facilita a expressão, tanto dos aspectos narcísicos onipotentes, como dos relacionados à sexualidade infantil perverso - polimorfa (FREUD,1905). Em lugar de ser trabalhada, elaborada, interpretada, como o seria na

sala de análise, essa transferência será complementada pela transferência do interlocutor virtual – com seus próprios aspectos narcísicos onipotentes, e aspectos de sua sexualidade infantil perverso-polimorfa.

### **Brincar na Internet**

Vejamos, agora, outro aspecto importante para tentarmos entender o sexo virtual.

Romão Dias (2001) entende que as salas de bate-papo virtual (*chat*) oferecem aos usuários uma experiência rica, importante e prazerosa: a de darem voz à multiplicidade de personagens que compõem a identidade das pessoas, e que não podem aparecer no dia a dia. As *personae*, que se apresentam por meio dos *nicknames*, encarnam aspectos parciais da identidade do sujeito contemporâneo que é múltipla e fractal. Há, nas relações virtuais, elementos da ordem do jogo e da dramatização.

Segundo sua pesquisa, é raro que os internautas se confundam realmente com as *personae*. De modo geral, encerrada a brincadeira as pessoas retornam às suas vidas normais. O que pode acontecer, segundo a autora, é que o sujeito tenha mais prazer com o jogo do que com a vida real, e que a assunção de uma identidade parcial seja uma experiência muito significativa.

De fato, essa possibilidade, que também existe na sala de análise, pode inclusive ter uma dimensão terapêutica importante. Aspectos recalçados ou cindidos do self podem surgir e serem reconhecidos no seio da relação transferencial virtual. Identificações conflitantes e contraditórias, até então negadas, podem se manifestar, mostrando ao sujeito que ele é também “outros”, diverso do que pensava ser.

A paciente Olga que brinca de ser Sharon Stone está dando voz a um aspecto do self, marcado pela grandiosidade e pela sexualidade perverso-polimorfa. O anonimato, a tela, o virtual, permitem que “solte a franga” e que experimente seu poder de sedução. Excita-se com a fantasia exibicionista protagonizada pela atriz. Brinca de ser uma mulher sedutora, e a resposta do objeto da transferência – o interlocutor virtual – confirma um aspecto importante do seu narcisismo. É possível que ela não fizesse isso no barzinho, ao vivo. Talvez seja uma mulher extremamente reprimida, ou solitária, ou ambos.

Mas o que acontece quando Olga passa da sedução verbal, para uma *performance* que envolve o ato concreto de tirar a calcinha, expondo-se para uma platéia que é real e virtual ao mesmo tempo?

É possível que ela continue no campo do brincar criativo, em que há trabalho psíquico em curso. Aliás, é bom lembrar que, do ponto de vista metapsicológico, brincar não é uma atividade ingênua, sem finalidade ou visando apenas o lazer (KLEIN, 1932). A pulsão, como sabemos, exige trabalho psíquico para ser contida no interior do aparelho psíquico. O brincar é uma forma de expressar fantasias (eróticas, agressivas) e, desta forma, elaborá-las, evitando em certas situações a passagem ao ato. É uma atividade genuinamente prazerosa por ser criativa e transformadora. O objeto buscado na rede é um parceiro de jogo, alguém que se disponha a contracenar com ela sua fantasia. A paciente cria um roteiro erótico no qual é a protagonista, e tira a calcinha como se fosse Sharon Stone, sabendo perfeitamente que não é. E o internauta do outro lado é apenas um ator coadjuvante, e ela sabe perfeitamente disso. Mesmo que ambos cheguem ao orgasmo. É possível que, sem esta brincadeira, esse aspecto de sua identidade permanecesse mudo para sempre. Ou, que ela fosse impelida a ir para um barzinho e transar com o primeiro que aparecesse.

### **Atuar na Internet**

Mas é possível que esta paciente esteja no campo do *brincar compulsivo*, que, a rigor, já não é mais um brincar – é o campo da compulsão à repetição. Neste caso não há mais prazer, nem o objeto buscado é alguém para contracenar. O que a move é a busca desesperada de um objeto capaz de ligar a pulsão e transformar uma fantasia que, se realizada, produziria angústia. Busca-se na rede um objeto capaz de fazer o trabalho psíquico exigido pela pulsão, já que ela não dispõe dos recursos para isso.

Enquanto não encontra este objeto, a fantasia se repete indefinidamente – com o risco evidente de se reencontrar o objeto complementar, com o qual a fantasia se realizaria repetindo o trauma. Por exemplo, Olga pode encontrar um perverso que a captura no roteiro de sua própria fantasia. O sujeito fica preso, por vezes durante anos, na transferência com um interlocutor virtual. São situações muito mais frequentes do que se pensa e de difícil manejo na análise, pois o paciente fica às voltas com uma pergunta que não tem resposta: “o que ele quer de mim?”. De qualquer forma, o ‘brincar’ compulsivo já faz parte do campo da atuação.

A internet se situa num tempo/espço próprios, praticamente sem limites e sem controles. Faz-se de tudo, envolvendo riscos para os usuários. Por isso, a hipótese de que a internet, por mobilizar transferência e fantasias primitivas – envolvendo a sexualidade infantil perverso-polimorfa e aspectos narcísicos onipotentes – induz à passagem ao ato, merece ser cuidadosamente considerada.

Fala-se em “atuação” quando o sujeito, confundindo uma figura/situação do presente com uma figura/situação do passado, realiza no aqui-agora uma fantasia que é da ordem do infantil. Isso é bem possível, no caso de Olga, uma vez que ela não sabe nada a respeito do interlocutor atual. A atuação representa um curto-circuito no processo de elaboração do infantil. A excitação pulsional, erótica ou agressiva, foi superior à capacidade de contenção simbólica, e transbordou para o real. Isso tanto pode acontecer com um sujeito neurótico, que procurava um parceiro para o jogo, quanto com um *borderline*, que procurava, inconscientemente, um objeto continente.

### **Atuações neuróticas na Internet**

Podemos imaginar que a paciente começou a brincadeira numa sala de bate-papo teclando, descrevendo-se para o interlocutor, insinuando-se sedutoramente por meio de palavras. Talvez o seu *nick* seja Sharon Stone. Em algum momento, ela convida o interlocutor para contracenar em sua fantasia exibicionista. Ou, é o interlocutor que, excitado, a convida a contracenar sua própria fantasia de *voyeur*, pedindo-lhe que tire a calcinha, como a Sharon Stone. O uso da câmera pode caracterizar um novo momento da brincadeira.

Ou pode caracterizar o fim da brincadeira e a passagem ao ato, se a capacidade de pensar tiver sido eliminada pelo ataque pulsional. Se este interlocutor for um objeto transferencialmente investido, seu pedido terá efeito traumático sobre o psiquismo da paciente – traumático no sentido de produzir um quantum de excitação pulsional que excede sua capacidade de elaboração psíquica. Clinicamente, o que se observará então é que ela já não está escolhendo exibir-se pela câmera: está sendo agida pelas pulsões, atendendo cegamente à demanda do objeto da transferência. Ela não é mais sujeito de seu desejo.

Eventualmente, passada à excitação, Olga pode se arrepender, comprovando que se tratava de uma atuação. Perceberá os riscos e armadilhas da internet e será mais cuidadosa da próxima vez. Ou voltará a procurar insistentemente este mesmo

interlocutor, já capturada nas malhas da transferência. São situações em que o que acontece na tela se torna muito mais importante para a economia psíquica do sujeito do que o mundo real.

### **Atuações não-neuróticas na Internet**

Imaginemos agora que Olga recorra diariamente a Sharon Stone, cada vez com um parceiro diferente. É um recurso que utiliza sempre que se sente só e angustiada, ou quando sua auto-estima está no fundo do poço, ou ainda quando é atacada por dúvidas a respeito de sua capacidade de sedução. Depois de se exhibir, de ser elogiada, desejada, experimenta algum alívio para suas angústias narcísicas. Marilyn Monroe, quando estava angustiada, “sem saber quem era”, chamava seus fotógrafos para longas sessões de fotos que a acalmavam. A atuação era camuflada pelo fato de que eles vinham a qualquer hora do dia ou da noite. Norma Jeane tinha realmente se tornado Marilyn Monroe (SCHNEIDER, 2008).

A representação “mulher sedutora”, essencial para a auto-estima de Olga, não se sustenta no interior de seu espaço psíquico em função das falhas na função simbólica. Ela precisa convocar o objeto real, que neste caso é virtual, para que ele lhe proporcione a experiência de ser uma mulher sedutora. Metapsicologicamente, este objeto é um prolongamento do sujeito, convocado para confirmar seu (dela) narcisismo por meio de sua (dele) excitação sexual real e mesmo de seu orgasmo. Mas como a experiência não chega a ser internalizada, precisa ser repetida diariamente. (Nem vamos considerar o uso que o outro-virtual estará fazendo de nossa paciente).

É possível que uma mulher com esta estrutura psíquica atue seu erotismo de forma indiscriminada em qualquer ambiente. A internet tem a enorme vantagem de camuflar a atuação. Nem se sente inadequada, nem é vista como inadequada, pois “todos fazem isto, é apenas uma brincadeira sem maiores conseqüências”, ela poderia dizer à analista. Ao mesmo tempo, a internet parece induzir atuações deste tipo, seja porque a inadequação fica camuflada, seja porque o interlocutor virtual se presta com facilidade a ser vivido como objeto da transferência narcísica.

Até aqui analisamos a vinheta clínica que abre este trabalho a partir dos conceitos de “transferência”, “brincar” e “atuação”. Estivemos trabalhando no nível da clínica e da metapsicologia, buscando entender qual o sentido da cena de sexo virtual na economia psíquica de quem o pratica. Examinamos as várias possibilidades de relações



de objeto se estabelecem na rede. Afora o fato – contingente e um tanto peculiar – de o objeto sexual ser virtual (mas muito real para o psiquismo), a economia psíquica do fenômeno pode perfeitamente ser apreendida a partir dos conceitos psicanalíticos mencionados.

No início do texto perguntamos: quem está fazendo o quê, com quem e para quê? Em nossa interpretação, o sujeito pode estar brincando ou atuando. O brincar envolve a elaboração de fantasias eróticas e o resgate de aspectos recalcados ou cindidos do self, com um parceiro de jogo convocado para este fim. Pode ter valor terapêutico, embora haja o risco da captura na transferência. A atuação envolve um sujeito regredido, que se relaciona com um objeto transferencial vivido como prolongamento do self, com a finalidade de evacuar angústias narcísicas ou de colocar em ato fantasias ligadas à sexualidade infantil perverso-polimorfa. Podemos estar no terreno da compulsão à repetição. Até aqui estamos em terreno conhecido.

Em outro plano, contudo, é preciso considerar que o sexo virtual é um fenômeno novo, cujas condições de possibilidade têm a ver com o que tem sido chamado de pós-modernidade. Assim, a partir de agora, deslocaremos o foco de nossa abordagem, analisando o sexo virtual enquanto fenômeno social. Em lugar de examinar as relações de objeto que se estabelecem na rede, iremos analisar a relação do usuário *com a própria rede*. Suspeitamos de um outro tipo de “atuação”, que não tem a ver com a incontinência pulsional, mas com a dificuldade real do sujeito em saber “quem ele é, onde está, e falando com quem”, *em função da ambigüidade do ambiente virtual*. Assim, nesse plano de análise o sexo virtual não será visto como atuação, mas como uma forma de ser que se torna possível em função dos cenários híbridos na internet. Os dois planos, o clínico e o social, não se opõem, antes, se interpenetram, como se verá ao fim do texto.

### **Lógicas híbridas na Internet**

Costa (2006) comenta, na apresentação de seu livro, a revolução que a abertura de possibilidades quase ilimitadas que a internet trouxe ao cotidiano de seus usuários desde meados de 1995, quando seu uso se difundiu. As pessoas, sobretudo os jovens, passavam horas diante da tela, o que gerou temores, a seu ver, infundados, de que fossem trocar a realidade real, verdadeira, pela virtual, ilusória, falsa, que produzia isolamento e depressão. Vimos acima que é o inverso: algumas estruturas psíquicas que

sofrem de angústia e depressão podem usar a internet para equilibrarem sua economia narcísica, de modo que o que acontece na tela torna-se muito mais significativo do que fora dela – de certa forma, muito mais real.

A autora continua dizendo que a Internet não criou um mundo paralelo, sem conexão com a vida real. Nem gerou uma realidade virtual autônoma. Criou um espaço em que real e virtual estão em constante interação. Pensamos que a palavra “interação” não caracteriza suficientemente o fenômeno. Antes do advento dos programas que permitem uma interação *online*, a tela funcionava como um divisor de águas entre o real, o que acontece fora da tela, e o virtual, que acontece dentro da tela. O objeto e sua representação se diferenciavam claramente. Agora, com esses programas, os planos real/virtual se superpõem. Há uma co-presença entre real e virtual. É uma situação híbrida, ambígua, em que o que acontece é ao mesmo tempo real e virtual.

Civiletti & Pereira (2002) reconhecem a ambigüidade real/virtual, e em seu trabalho, pesquisaram como os usuários dos bate-papos virtuais vêem este tipo de interação. Sugerem que os internautas podem conceber as relações *online* de duas maneiras. Podem entender o bate-papo virtual como uma forma de relacionamento que possui características próprias e distintas das relações que não são mediadas pelo computador. Ou podem concebê-lo como uma continuidade dos ambientes reais. Ou seja, os autores querem saber como os usuários percebem “onde estão”. A pesquisa demonstrou que 50% dos internautas percebem o ambiente *online* e *offline* como diferentes em sua natureza. E 50% entendem que há continuidade entre esses ambientes. Os autores concluem que, quando as pessoas percebem o espaço virtual como continuidade do real, elas tendem a passar do relacionamento virtual para o real. E quando o percebem como diferente esta tendência é muito menor.

Voltemos à nossa paciente. Se, em sua percepção, ela está no campo da brincadeira, irá sentir-se livre para tirar a calcinha, numa situação que lembra o teatro – embora não o seja. Se ela tem a experiência de estar num ambiente cujas regras de socialização são as mesmas de um barzinho, pode preferir não se expor. Percebe-se que não se trata tanto de incontinência pulsional, embora esta não possa ser excluída, mas da percepção, da avaliação e do julgamento do ambiente em que se está.

As opções oferecidas na pesquisa eram essas. O que os autores não pesquisaram é se estes usuários percebem ou não percebem a ambigüidade e o caráter híbrido deste espaço, que nem é completamente diferente da vida real, nem simples continuidade. As

referências com as quais o sujeito costuma se orientar se perdem, ou no mínimo, se embaralham. As categorias tradicionais de tempo e espaço, de presença e ausência, estão superpostas. Uma coisa é se relacionar com um objeto que, se está aqui, não está lá, e vice-versa. Outra coisa é apreender um objeto que está aqui e lá ao mesmo tempo. Talvez não fique claro para a paciente se ela está brincando, ou se está se expondo indevidamente para uma platéia masculina. Em suma, torna-se difícil atribuir uma significação à experiência emocional em virtude da ambigüidade do objeto.

Em seu trabalho Civiletti & Pereira (2002) sugerem que “as salas de bate-papo virtual permitem a emergência de uma nova configuração do sujeito fractal, múltipla e pós-moderna, e de que essa nova configuração convive, de forma pouco explicitada, com o ideal de sujeito moderno, indivisível”.

Essa idéia, de que há algo que não fica explícito a respeito das relações virtuais/reais, nos parece bem interessante. Apenas para contrastar com uma situação em que as coisas são explícitas e sem ambigüidade, podemos pensar no ator que fica nu sobre o palco para representar sua personagem. Ao fim do espetáculo, cobrirá sua nudez para cumprimentar o público. Ele sabe que no palco certas coisas são permitidas, mas, fora dele, causam constrangimento. Nas duas situações o ator sabe *onde está*. Além disso, em cada situação ele sabe perfeitamente *quem ele é*. Sobre o palco, durante o transcorrer da peça, é um ator representando uma personagem. Ainda no palco, mas finda a peça, é uma pessoa como qualquer outra. E sabe também *quem é o interlocutor*. Quando está em cena, o interlocutor é a platéia. Mas quando sai de cena, o interlocutor é um outro-sujeito como ele.

A pós-modernidade tende a desconstruir e superpor categorias outrora unívocas como objeto e representação, ficção e realidade, “dentro da tela” e “fora da tela”. No filme “A Rosa Púrpura do Cairo”, de 1985, dirigido por Woody Allen, uma personagem masculina sai da tela – do filme dentro do filme – para se relacionar com outra personagem, Cecília. Em outro filme, a personagem de um livro que está sendo escrito “sai do livro” e se encontra com o escritor, que é personagem do filme. Insatisfeita com seu destino no livro, à personagem sugere ao escritor outro final, que é alterado e se torna também o final do filme. As artes plásticas já não se atêm aos suportes clássicos desde Duchamp.

Nessa linha, é preciso convir que as regras que servem para diferenciar uma situação “no palco” de outra “fora do palco” não funcionam tão bem para a conversa

*online* e *offline*. Quando se está *online* o anonimato é comum, pelo menos no começo; *offline* o anonimato não é uma prática comum. *Online* você se apresenta como quiser, *offline* geralmente você se apresenta pelo seu nome. Por fim, a conversa *online* pode ficar por aí mesmo, sem maiores conseqüências, seja por conta do anonimato, seja porque há uma dimensão lúdica compartilhada. *Offline*, o que você diz e faz tem conseqüências.

A relação pode passar do mundo *online* para *offline* se houver interesse das pessoas envolvidas. Civiletti e Pereira (2002) mostram que nem sempre elas se dão conta que as regras de socialização mudam quando se passa de um ambiente a outro. Ou seja, não fica claro “onde se está”. Elas também sugerem que não fica claro “quem se é”. Concordamos com essa afirmação, embora com uma ressalva em relação ao fato de que a “convivência não explicitada” seria entre um sujeito moderno e um pós-moderno. Discutiremos isso adiante. De qualquer forma, quando uma relação se inicia *online*, o interlocutor virtual se relaciona com uma *persona*, por exemplo, com Sharon Stone. Se a relação se transforma em um encontro real, é possível que a intenção do rapaz seja continuar se relacionando com Sharon Stone. Mas esta *persona* já não está ali. Ficou, digamos, “no palco”. Quem saiu do palco e foi se encontrar no barzinho com o interlocutor foi Olga. Aliás, se na situação *offline* ela continuar acreditando que é Sharon Stone, é possível que seja psicótica.

Por outro lado, enquanto eles estão *online*, e ela é Sharon Stone, o interlocutor se interessa por ela-*persona*. Mas Olga pode entender que ele se interessou por ela-pessoa, e que isso vai prosseguir *offline*. O mesmo acontece do outro lado. Enquanto está *online* Olga se interessa por uma *persona*, o rapaz que interagiu com Sharon Stone, sem se dar conta que *offline* ele será uma pessoa desconhecida para ela. Ou seja, em princípio, se as coisas fossem claras, como no teatro, o sujeito teria a percepção de não ser o mesmo *online* e *offline*.

Quando Olga tira a calcinha diante da câmera, já não é fácil saber quanto de relação *online* e quanto de relação *offline* estão presentes na situação. E, se ela não sabe “onde está”, fica complicado saber “quem é” quando sai do anonimato mostrando-se pela câmera. Continua sendo uma *persona*, já que ainda está no mundo virtual? Ou, será que saindo do anonimato voltou a ser Olga, mas não percebeu, como se o ator descesse nu do palco e saísse na rua? Ao praticar o sexo virtual a *persona* e a pessoa se

superpõem. A convivência não explicitada entre dois sujeitos distintos, como disseram Civiletti e Pereira (2000) faz todo sentido.

Outros fenômenos pós-modernos por mim analisados também são determinados por lógicas híbridas. Segundo Minerbo (2007a), o *reality show* é uma forma de lazer que resulta da sobreposição de elementos do campo da representação, pois as pessoas representam um papel, o de “si mesmas”. E elementos do campo da realidade, pois há conseqüências reais para as ações representadas. Certo tipo de violência adolescente, uma violência lúdica em que a brincadeira consiste em atacar pessoas ou coisas, também apresenta uma lógica híbrida: a do lazer, pois é um divertimento como o dos *videogames*, e a da realidade, pois a violência tem conseqüências reais sobre pessoas reais. Denominei este fenômeno de *reality game* (MINERBO, 2007b).

Na modalidade de sexo virtual que estamos analisando, algo desta ordem parece acontecer. O sujeito está *online*, exibindo-se num ambiente que tem elementos de teatro ou de show. A *performance* da paciente diante da câmera é determinada pela lógica da representação teatral. É um *reality show* particular. Ao mesmo tempo, está presente a lógica da brincadeira, pois é uma atividade lúdica mediada pelo computador. Há um parceiro de jogo que interage com o sujeito, o que não aconteceria se fosse apenas um show – há elementos do *reality game*. Por fim, a situação também está determinada pela lógica da realidade, pois com a câmera o sujeito saiu do anonimato que caracteriza as relações *online* e passou para a vida real, inclusive chegando ao orgasmo.

Esta modalidade de sexo virtual é, pois, determinada pela sobreposição de três lógicas distintas: a do show, da brincadeira e da realidade. Essa hibridação cria um *espaço* complexo, de difícil apreensão. As mesmas três lógicas determinam quem é o objeto com quem se pratica o sexo virtual: ele é ao mesmo tempo espectador de um show, parceiro de jogo, e uma pessoa real que está se excitando e, provavelmente, se masturbando. Por fim, com relação ao *sujeito* que pratica o sexo virtual há a superposição da *persona* Sharon Stone e da pessoa Olga, que também pode estar se masturbando. As três categorias: ‘espaço’, ‘sujeito’ e ‘objeto’ estão, por assim dizer, desconstruídas simultaneamente.

Quando usamos apenas conceitos clínicos para responder à questão formulada no início do texto, “quem está fazendo o quê com quem?”, descobrimos que Olga poderia estar ou brincando ou atuando. Agora, quando identificamos características específicas do ambiente virtual, as lógicas híbridas, a resposta torna-se mais complexa e

ambígua: Olga-Sharon-Stone está fazendo um show-brincadeira-de-verdade com um espectador-parceiro-homem. Nesses casos, a colocação em ato do infantil não teria a ver apenas com a incontinência pulsional, mas também com a ambigüidade acima apontada.

Fazendo uma caricatura para realçar o que parece ser um novo tipo de atuação, podemos imaginar que um homem, movido pelo amor de transferência pela internauta, poderia assumir a *persona* do super-homem (representando o infantil) e se atirar pela janela para impressioná-la. Não apenas pela impossibilidade de conter o ataque pulsional, mas porque pensa estar na sala de *chat*. Não é apenas o passado que está sendo tratado como atual, mas também o real que está sendo tratado como virtual.

O conceito clínico de atuação não desaparece, mas precisa ser repensado. Classicamente, a atuação resulta de uma confusão *temporal*: passado (o infantil, a *personae* Sharon Stone) e presente (o atual, Olga) se superpõem. Com a internet, surge também uma confusão *espacial*: *Olga já não sabe como tratar a pulsão – conter ou descarregar? – porque não sabe onde está.*

## REFERÊNCIAS

CIVILETTI, M. V. P.; PEREIRA, R. Pulsões contemporâneas do desejo: paixão e libido nas salas de bate-papo virtual. **Psicol. Cienc. Prof.**, São Paulo, v. 22, n.1, mar. 2002, P. 38-49. ISSN 1414-9893.

CANELLAS, M. **Idealização e atuação na internet**. São Paulo: PUC-SP. Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, PUC-SP, 2008.

FREUD, S. (1905) **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud), V.7. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

KLEIN, M. **A Psicanálise de Crianças**. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1932.

MINERBO, M. Big Brother Brasil: a gladiatura pós-moderna. **Revista Psicologia USP**, São Paulo, v. 18, n.1, p.153-158, 2007a.

\_\_\_\_\_. Reality Game: violência contemporânea e desnaturação da linguagem. **Revista IDE**, São Paulo, v. 30, n. 44, p. 103-107, 2007b.

COSTA, Nicolaci da. **Cabeças Digitais**: o cotidiano na era da informação. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006.

ROMÃO DIAS, D. **Nossa plural realidade: um estudo sobre a subjetividade na era da internet**. Rio de Janeiro: PUC-Rio. Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, PUC-Rio, 2001.

\_\_\_\_\_. Brincando de ser na realidade virtual: um olhar positivo da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: PUC-Rio. Originalmente apresentada como tese de doutorado, PUC-Rio, 2007.

SCHINEIDER, M.; REIS, Vera Lucia dos (Trad.). **Marilyn**: últimas sessões. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2007.

### **Agradecimentos:**

Agradeço a Mariângela Canellas pela possibilidade de usar a vinheta clínica de sua tese de mestrado “Idealização e atuação na internet”.

Agradeço a Claudia Berliner e a Luís Cláudio Figueiredo pela interlocução produtiva e pelas valiosas sugestões.