

6. Considerações finais

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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