

O Deus-protético: uma figura freudiana para o nosso tempo?

The prosthetic-God: a freudian figure for our time?

João Victor Costa Braga^{*}
Monah Winograd^{**}

Resumo

A progressiva hibridização dos humanos com dispositivos de comunicação tem mudado a forma como eles se relacionam uns com os outros e consigo mesmos, o que apresenta um desafio para a psicanálise, tanto na teoria quanto na clínica. Retoma-se a imagem do Deus-protético, apresentada por Freud em *O mal-estar na civilização* (FREUD, 1930/2010), como um modo de elucidar a relação do humano com suas ferramentas. Para contextualizar sua teoria, retoma-se como a relação entre fantasia e realidade se deu ao longo de sua obra. No âmbito da especificidade das formas de relação virtuais, recorre-se ao trabalho de Tisseron para evidenciar a relação entre fantasia e virtualidade e como isso se apresenta no âmbito digital. Por fim, defende-se que os diferentes usos do virtual podem ser uma importante fonte de material para o trabalho analítico.

Palavras-chave: Virtual. Psicanálise. Fantasia. Prótese.

Abstract

The progressive hybridization of humans with communication devices has changed the way they relate to each other and to themselves, which presents a challenge for psychoanalysis, both in theory and in clinical practice. The image of the prosthetic God, presented by Freud in Civilization and Its Discontents (FREUD, 1930/2010), is revisited as a way of elucidating the relationship between humans and their tools. To contextualize his theory, the article examines how the relationship between fantasy and reality developed throughout his work. In the context of the specificity of virtual forms of relationship, the article uses Tisseron's work to highlight the relationship between fantasy

^{*} Psicanalista. Membro Associado em Formação do Círculo Psicanalítico do Rio de Janeiro (CPRJ). Formado em Psicologia e em Comunicação Social-Cinema pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestrando em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Rio de Janeiro, RJ, Brasil. psijoaovictorcostabraga@gmail.com

^{**} Psicanalista. Vice-decana de Pós-graduação e Pesquisa do Centro de Teologia e Ciências Humanas (CTCH), Coordenadora Geral do Laboratório de Humanidades Digitais (HDLab), Coordenadora do Laboratório de Estudos Avançados em Psicanálise e Subjetividade (LAPSU), Professora Associada 2 do Departamento de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Rio de Janeiro, RJ, Brasil. monahwinograd@icloud.com

and virtuality and how this is presented in the digital realm. Finally, the article argues that the different uses of the virtual can be an important source of material for analytical work.

Keywords: *Virtual. Psychoanalysis. Phantasie. Prosthesis.*

Introdução

Ao longo das últimas décadas, a humanidade tem presenciado enormes avanços tecnológicos, em especial nas áreas da computação e da comunicação. A popularização do acesso à internet por dispositivos móveis e portáteis tornou possível que hoje se esteja *online* quase ininterruptamente. Essa transformação afeta diretamente as formas como nos relacionamos uns com os outros e, conseqüentemente, conosco mesmos. Tentar compreender os efeitos dessas rápidas mudanças tem sido um desafio contemporâneo.

Pitliuk (2001) aponta que uma reação comum de diversos psicanalistas frente a essas transformações foi crítica, focando suas análises nos aspectos negativos delas. Como a própria autora analisa em um texto posterior, a lógica da conectividade e das redes se inseriu na vida cotidiana e avançou de tal forma que, independentemente de gostarmos ou não, nossas formas de relacionamento e constituição subjetiva já foram transformadas (PITLIUK, 2021). Cabe aos psicanalistas aceitarem que esta é a cultura deste tempo para analisar e tentar compreender os diferentes aspectos e efeitos dessas novas formas de relação.

No século XX, os modelos de comunicação de massas seguem o modelo um-todos (uma antena envia um mesmo sinal para diferentes televisores, por exemplo) ou um-um (uma conversa entre duas pessoas). O ciberespaço permite um modelo todos-todos onde grandes comunidades podem se constituir cooperativamente (LÉVY, 2010). No contexto de um enorme fluxo de mensagens entre diferentes atores, o modelo de rede se torna o privilegiado para representar essas interações. Vale lembrar que os sites e aplicativos como Facebook e Instagram não criam as redes sociais, estas são um fenômeno sociológico por excelência, mas o que essa digitalização permite é criar marcadores das interações que permitem representar essas redes em larga escala e em tempo real. Esses grandes mapas sociais tornam-se valiosos na medida que se acredita que, em um mundo em constante mutação, eles podem orientar diferentes agentes políticos nas suas decisões. No entanto, os ambientes digitais não só representam as relações sociais, mas também as modificam (CHUN, 2016). Os botões de *seguir* ou *adicionar amigo* mudaram a maneira como entendemos o significado de amizade. Principalmente, esses espaços digitais permitem relações e interações que fora deles seriam impossíveis. Cada vez mais nossas vidas são condicionadas pelos acontecimentos dos espaços digitais.

Haraway (2009) popularizou o ciborgue como uma imagem capaz de representar essa nova forma de subjetividade constituída pelo atravessamento do biológico pelo maquínico, pela hibridização dos humanos com diferentes

aparatos tecnológicos. O termo ciborgue foi criado por Manfred Clynes e Nathan Kline, um engenheiro e um psiquiatra, através da junção de *cybernetics* com *organism*. No contexto de uma pesquisa sobre exploração espacial, o ciborgue representa mais do que só uma composição entre organismos vivos com elementos sintéticos, mas a ideia de um homem mais bem adaptado a sobreviver em ambientes adversos. O ciborgue é, portanto, intimamente ligado à ideia de prótese (WINOGRAD, 2018).

Dessa forma, torna-se interessante retomar uma imagem apresentada por Freud em *O mal-estar na civilização* (1930), a do Deus-protético. Nesse texto, ele defende que o uso de ferramentas tecnológicas pelos humanos se insere na lógica do princípio de prazer através da tentativa de dominação da natureza para evitar qualquer tipo de sofrimento que ela possa proporcionar. A natureza neste texto, por sua vez, é tratada de forma muito similar a como Freud trabalha a ideia de realidade, cabendo aqui retomar brevemente as diferentes apresentações desse tópico em sua obra.

Três apresentações da Realidade na obra de Freud

Quando em *A interpretação dos sonhos* (1900) Freud apresenta o esquema-pente do aparelho psíquico, ele estabelece uma divisão entre mundo interno e mundo externo. Nesse esquema, há um polo de “entrada” de percepções no psiquismo e estas se instalam nele através de marcas mnemônicas. Freud sempre deu importância para a relação entre percepção e memória, mais especificamente para como os elementos perceptivos podem ser armazenados e evocados pelo aparelho psíquico. Memória e percepção são faculdades cognitivas, termo que deriva do latim *cognoscere*, o que já indica que tratam da questão de como alguém pode conhecer o mundo. Para compreender a visão de Freud acerca do assunto é preciso retomar o conceito de representação, apresentado em *Sobre as afasias* (1891).

Segundo Molnar (2002), ao citar John Stuart-Mill nesse texto Freud se localiza em um debate filosófico da época entre o intuicionismo e o associacionismo, ou seja, se era possível conhecer o mundo através da intuição ou através de associações. Através do associativismo de Stuart-Mill, Freud também se distancia da concepção localizacionista de Wernicke de que as representações podiam ser localizadas em células específicas no cérebro. Diferentemente, Freud concebe que a linguagem se constitui na articulação entre registros de diferentes naturezas. Citando Stuart-Mill, Freud diz

Nós deduzimos com base na filosofia que a representação-objeto não contém mais nada além disso [representações sensoriais de diversos tipos], que a aparência de uma “coisa”, cujas diversas “características” são denotadas pelas impressões sensoriais, só passa a existir pelo fato de nós, ao listarmos as impressões sensoriais obtidas de um objeto, acrescentarmos a possibilidade de uma grande série de novas impressões na mesma cadeia de associações (FREUD, 1891/2014, p. 95-96).

Esse elemento aberto a acréscimos constantes faz com que Freud conceba que as associações entre diferentes registros não só se relacionam, mas modificam umas às outras. É nesse sentido que Garcia-Roza diz que “a representação é entendida por Freud não como representação de um objeto, mas como a diferença entre duas séries de associações” (GARCIA-ROZA, 1991, p. 141).

Ainda sobre a influência de Stuart-Mill em Freud, Garcia-Roza aponta para a noção de expectativa na obra do filósofo, onde as experiências nos apresentam as sensações que são possíveis de serem sentidas e isso nos orienta na busca de reproduzi-las. Essa ideia parece se perpetuar na obra de Freud quando, em diferentes textos, ele defende que todo encontro com um objeto é sempre um reencontro.

Em um primeiro momento, a relação entre o mundo interno e o mundo externo, ou a realidade, se dá para Freud nesses termos de marcas perceptivas que constituem o mundo interno e orientam a vida dos sujeitos. Ao longo de sua obra, Freud mantém esse funcionamento dinâmico; no entanto, lhe acrescenta novos elementos. As modificações começam pois ele percebeu que seus pacientes frequentemente distorciam suas memórias, criando “ficções inconscientes”, para se defenderem de lembranças desprazerosas. Em uma carta a Fliess em 21 de setembro de 1897, Freud diz que “não há indicações de realidade no inconsciente, de modo que não se pode distinguir entre a verdade e a ficção que foram catexiadas pelo afeto” (FREUD, 1897/1986).

Nesse momento, ele entende o caráter das fantasias como eminentemente defensivo. Já em 1908, em *O escritor e a fantasia*, Freud as aproxima do brincar infantil e passa a conceber uma faceta criativa delas. Assim como o sonho, a fantasia seria uma realização de desejo que busca corrigir uma realidade insatisfatória. Atualizando a influência de Stuart-Mill, diz que

A relação da fantasia com o tempo é muito significativa. Pode-se dizer que uma fantasia “pára” entre três tempos – os três momentos de nossa atividade ideativa. O trabalho psíquico parte de uma impressão atual, uma ocasião no presente que foi ca-

paz de despertar um dos grandes desejos do indivíduo, daí retrocede à lembrança de uma vivência anterior, geralmente infantil, na qual aquele desejo era realizado, e cria então uma situação ligada ao futuro, que se mostra como realização daquele desejo – justamente o devaneio ou fantasia, que carrega os traços de sua origem na ocasião e na lembrança. (FREUD, 1908/2015, p. 331-332).

A questão das distorções da realidade se intensifica após 1911, quando Freud publica um estudo sobre as memórias de Daniel Paul Schreber, um famoso juiz que escreveu sobre seus delírios psicóticos. Além da questão de por que as pessoas distorcem suas percepções da realidade segundo o princípio de prazer, Freud passa a se questionar como as pessoas são capazes de reconhecer a realidade, mesmo que esta seja desprazerosa. Para responder a isso, no mesmo ano do estudo sobre Schreber, Freud também publica *Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico* (1911), marcando um segundo momento da realidade em sua obra através do conceito de princípio de realidade. A realidade deixa de ser somente a fonte de onde o aparelho psíquico retira suas percepções e representações e por onde ele pode se orientar para tentar recriar situações de satisfação, e passa a ser também um princípio ordenador do psiquismo, assim como o princípio de prazer.

Em um primeiro momento de vida o bebê é cuidado por seus pais que lhe garantem as satisfações de que precisa, de forma que podemos dizer que a realidade se adapta aos desejos dele – posteriormente Freud irá chamar esse estado de um *Eu ideal*. Quando os pais deixam de cumprir essa função, o bebê passa a entrar em contato com experiências frustrantes e desprazerosas. Conforme a realidade não corresponde mais somente aos seus desejos, o sujeito passa a precisar reconhecê-la, mesmo que ela seja desagradável, para poder se empenhar em modificá-la, o que instaura o princípio de realidade. Para Freud, nesse momento a imaginação se modifica para tornar-se pensamento, permitindo que o sujeito suporte incômodos momentâneos para poder conquistar satisfações futuras.

Com o surgimento do conceito de identificação, Freud evidencia que a relação com certos objetos externos pode modificar a constituição do Eu, o que posteriormente o levará a propor o conceito de Super-Eu (FREUD, 1923/2011). Através deste, as exigências culturais que, a princípio são externas ao sujeito, passam a ter um representante no interior do aparelho psíquico. Em *O Eu e o isso* (1923), texto onde o conceito surge, Freud também apresenta o Isso, uma instância psíquica não acessível à consciência, onde imperam pro-

cessos primários e as pulsões, e que seria primária ao indivíduo, sendo o próprio Eu uma instância desenvolvida posteriormente.

É fácil ver que o Eu é a parte do Id modificada pela influência direta do mundo externo, sob mediação do Pcp-Cs [sistema percepção-consciência], como que um prosseguimento da diferenciação da superfície. Ele também se esforça em fazer valer a influência do mundo externo sobre o Id e os seus propósitos, empenha-se em colocar o Princípio de Realidade no lugar do Princípio de Prazer, que vigora irrestritamente no Id. A percepção tem, para o Eu, o papel que no Id cabe ao instinto (FREUD, 1923/2011, p. 31).

Freud defende que o Eu se submete a servir a demanda de três senhores: o Isso, o Super-Eu e o mundo externo. Trata-se de um terceiro momento, onde a realidade é tratada com um agente a ser mediado pelo Eu. A maneira como essa dinâmica se estabelece é aprofundada em dois textos do ano seguinte: *Neurose e psicose* (1924a) e *Perda da realidade na neurose e na psicose* (1924b). Nesses textos, Freud procura explicar esses dois quadros clínicos a partir da topologia introduzida em *O Eu e o Isso*. No primeiro, ele propõe que a neurose seria resultado do conflito do Eu com o Isso, enquanto a psicose, de um conflito do Eu com o mundo externo; mas no segundo texto se diz obrigado a reconhecer que há uma perda da realidade em ambos os casos. Freud propõe então que na neurose o Eu busca fugir da realidade desprazerosa através de mecanismos como o recalque, enquanto na psicose ele busca substituí-la. Neste contexto, ele apresenta uma concepção de um funcionamento “saudável” que se encontra entre os dois modos, ou seja, um Eu que

nega a realidade tão pouco como a neurose, mas se empenha em alterá-la como a psicose. Essa conduta adequada aos fins, normal, leva naturalmente a um trabalho efetuado no mundo exterior, e não se limita, como na psicose, a mudanças internas; já não é autoplástica, mas aloplástica (FREUD, 1924b/2011, p. 2018).

Já ao final do texto, Freud reconhece que, através da fantasia, a neurose também busca substituir o mundo externo. A diferença, é que esse mundo interior é um depósito que permite ao Eu se conectar a satisfações anteriores para construir novos desejos, ou seja, buscar modificar a realidade, o que retoma a fórmula apresentada em *O escritor e a fantasia*.

O Deus-protético

É neste momento que se localiza *O mal-estar na civilização* (1930). Freud define que o mundo externo causa sofrimento através da fragilidade do corpo, do poder devastador da natureza ou pela relação com outros indivíduos. Frente a isso, criamos técnicas e ferramentas para dominar e submeter a natureza aos nossos desejos. Freud é irônico sobre essa pretensão, visto que as ferramentas são incapazes de solucionar problemas inerentes às relações humanas.

Apesar do esforço ser sempre incapaz de proporcionar uma felicidade duradoura, isso não impede que o ser-humano crie próteses que visam a aperfeiçoar seus órgãos para que ele possa melhor modificar o mundo em função do seu desejo. Os óculos seriam uma prótese dos olhos, assim como a fotografia, da memória. Freud descreve a criação da figura de Deus como uma corporificação dos ideais de onipotência e onipresença infantis, mas que parecem cada vez mais realizáveis pela ciência. Ao equipar suas próteses, o humano se tornaria então uma espécie de Deus-protético mas, ainda com todo esse poder, ele observa que os homens de 1930 continuavam infelizes.

Oliveira Filho (2009) defende que, ao pensar os meios de comunicação como extensões do humano, McLuhan parece dar continuidade ao pensamento de Freud em relação às próteses. McLuhan tornou-se célebre por seu aforismo *o meio é a mensagem*, um contraponto às análises, sobretudo, dos autores da Escola de Frankfurt, que privilegiavam elucidar diferentes significados dos conteúdos das mensagens. Para McLuhan, ao se focar no conteúdo dos programas de televisão, perde-se de perspectiva de algo que seria mais importante: a forma como o aparelho televisivo reorganizou a vida social. Ele compreende que a história da humanidade poderia ser explicada pelo surgimento de diferentes tecnologias que permitam diferentes controles do tempo e do espaço, assim como estes reorganizam as relações sociais. Para ele, diferentes sociedades podem ser analisadas segundo a relevância de certos meios de comunicação e quais sentidos eles privilegiam. Sociedades letradas tenderiam a privilegiar a visão e ter uma relação mais dilatada com o tempo, ao passo que sociedades onde a comunicação se dá predominantemente pela fala seriam mais auditivas e marcadas por trocas mais instantâneas. É ancorado nessa forma de análise que ele faz sua famosa previsão de que o avanço dos meios eletrônicos de comunicação – e consequentemente a instantaneidade que promovem – levariam a humanidade a se organizar como uma aldeia global.

A metáfora de McLuhan da aldeia global foi encarada como uma previsão do mundo conectado que a internet possibilitaria. Mais do que isso, as ideias

de McLuhan serviram de inspiração direta para diversos cientistas do Vale do Silício que foram fundamentais para arquitetar a internet como a conhecemos hoje (BARBROOK, 2017). Quando ele escreve *Os meios de comunicação como extensões do homem*, ainda não havia internet e os usos dos computadores era restrito a cálculos complexos; ainda assim, ele especula que “tendo prolongado ou traduzido nosso sistema nervoso central em tecnologia eletromagnética, o próximo passo é transferir nossa consciência para o mundo do computador” (MCLUHAN, 1969, p. 81).

O psicanalista Serge Tisseron (2015) também pensa o computador como prótese, mas mais especificamente das funções de representação, antecipação e inovação, que compõem o processo de virtualização. Ao se projetar uma representação – que antes era somente mental – em uma tela, cria-se a possibilidade de interagir com ela de forma material. Para pensar essa outra forma de relação, que multiplica as formas de interação, ele recorre ao conceito de virtual.

Fantasia e virtualidade

Tisseron (2015) usa uma definição deleuziana de real, dizendo que é aquilo que persiste sobre qualquer tentativa de anulação subjetiva. No uso cotidiano, é comum se opor uma vida real a uma vida virtual, mas Lévy (2011) alerta que o virtual é real, seu oposto seria, na verdade, o atual, enquanto o correlato do real seria o potencial. Este último significa uma projeção fechada e determinada do real no futuro. Isso fica claro quando ele defende que um arquivo de texto em um computador contém um texto potencial, pois todas as variações possíveis são logicamente fechadas. A questão do virtual é uma mutação de identidade, o objeto virtual é definido por uma problemática que é respondida por diferentes atualizações, é um deslocamento do ser enquanto identidade fixa para o ser enquanto questão.

Um exemplo de entidade virtual é a palavra. Toda vez que alguém pronuncia ou escreve a sequência de sílabas ár-vo-re, a palavra se atualiza. A maneira como ela vai se manifestar é aberta, contendo imprevisíveis variações de tom, ritmo ou ortografia. A palavra pode ser evocada, mas ela não é suas manifestações, ela tem uma existência desterritorializada sem que ninguém questione que a palavra árvore é real. Para Lévy, as principais características da entidade virtual são que ela é desterritorializada, desprendida do momento “aqui e agora”, é compartilhada e elevada à problemática, ao passo que suas

atualizações, ou seja, suas respostas, são territorializadas, instantâneas no “aqui e agora” e apresentam uma solução particular ao problema (LÉVY, 2010).

A partir desse conceito de virtual, Tisseron retoma uma separação de Deleuze entre objetos realmente presentes e objetos virtuais, que respectivamente criam representações sustentadas pela percepção ou pela memória e imaginação. O que orienta o sujeito na busca da realização de seus desejos é a tentativa de sobrepor seus objetos virtuais a objetos presentes. Consequentemente, todo objeto presente tem um núcleo virtual, uma problemática que aponta para a multiplicidade de experiências que se supõe que ele pode propiciar. Disso extrai-se uma divisão entre objetos reais do desejo, que são realizáveis, e objetos virtuais do desejo, que são irrealizáveis, e a sobreposição de ambos faz com que o encontro com os objetos realmente presentes seja sempre insatisfatório em alguma medida.

Como vimos, o virtual é uma problemática que é respondida por diferentes atualizações em diferentes contextos, assim, o fato de todo objeto real do desejo ser atravessado por um virtual significa que ele é marcado por uma dinâmica de virtualizações e atualizações. Em outras palavras, o ato de buscar objetos de satisfação é a conversão dessa experiência em uma problemática (uma virtualização) e cada encontro com o objeto é uma tentativa de resposta a ela (uma atualização). A partir da diferença entre maior investimento no polo virtual ou atual das relações, Tisseron faz uma divisão entre relação de objeto real, relação de objeto virtual e relação virtual, essa última sendo um caso extremo onde passa-se a concentrar-se tanto no polo virtual que passa a se desinvestir da realidade. Quanto mais investe no polo virtual, mais o sujeito se frustra com os encontros reais que as atualizações podem proporcionar.

A partir do trabalho de Torok e Winnicott, Tisseron sustenta que o conceito de fantasia de Freud comporta uma ambiguidade que o levou a ser desenvolvido em diferentes direções por seus sucessores, tanto como uma defesa contra a realidade, quanto como um repositório de desejos que conduz a realidade. Ele propõe então uma divisão entre três formas de fantasiar: devanear, sonhar e imaginar. O devaneio é da ordem das realizações extraordinárias, mas que nada dialogam com a realidade do sujeito, tratando-se de uma fuga dela, uma defesa. Já os sonhos acordados se relacionam com elementos da vida do sujeito, mas são da ordem da realização do desejo somente na fantasia. Por fim, na imaginação, o sujeito projeta meios de alterar a realidade para conseguir realizar esse desejo, o que se aproxima da concepção de um Eu saudável de Freud.

Acerca da relação dos três modos de fantasiar com o desejo, Tisseron diz:

Nos devaneios, a onipotência reina absoluta. Eles são o reino da onipotência das fantasias. Coisas maravilhosas podem ser “realizadas” num estado de total inatividade e mesmo impotência corporal. O devaneio corresponde a um estado dissociado da personalidade. Os cenários dos sonhos acordados são, ao contrário, plausíveis. Finalmente, na imaginação, o indivíduo renuncia à onipotência na medida em que aceita confrontar o conteúdo de seus sonhos com sua eventual realização. (TISSERON, 2015, p. 31)

A partir dos três tipos de relação com objeto virtual e dos três modos de fantasiar, ele concebe três modos diferentes de uso dos objetos digitais¹: “para alimentar uma relação com a realidade prática ou social, para alimentar um sonho ou para satisfazer seu desejo de onipotência.” (*Ibid.*, p. 81).

De volta à relação

Em continuidade com as ideias de prótese presentes em Freud e em McLuhan, o trabalho de Tisseron aponta que aparatos tecnológicos que constituem o mundo digital funcionam como próteses da fantasia. As telas dão suportes materiais para nossas representações mentais e sobre elas atualizamos nossos desejos virtuais. A qual modalidade da fantasia o sujeito recorrerá e em qual intensidade, dizemos que é algo aberto, variando em cada caso. No caso de analisandos, esse entendimento abre um campo de interpretações possíveis dos usos de ambientes virtuais segundo a lógica da fantasia.

Freud, quando fala de seu Deus-protético, diz que o ser-humano usa suas tecnologias para tentar realizar seus ideais infantis de onipotência e onipresença. McLuhan, ao falar da instantaneidade dos meios eletrônicos, já apontava para um avanço da onipresença. Isso só se intensificou com a conectividade da internet e suas telas, que permitem ver imagens do mundo todo a qualquer momento. Com Tisseron, percebe-se como a virtualização permitida pelos meios de comunicação digitais favorece esse ideal de onipotência. Mas, assim como o diagnóstico de Freud em 1930, todo esse poder não foi capaz de tornar a humanidade mais feliz. Isso porque, como ele lembra, a fonte das maiores infelicidades está nas relações humanas, e o que recebemos de nossos interlocutores digitais continua fora de nosso controle.

1. Digital refere-se a objetos que foram traduzidos para linguagem de máquina. Referir-se aos objetos em nossas telas como virtuais implica uma desconsideração do seu polo atual. Os objetos digitais são virtuais na medida que podem ser evocados de diferentes formas e em diferentes contextos, mas a cada interação são atualizados.

Tal fator não significa que esses espaços não sejam equipados com diversas ferramentas para modificarmos como nos apresentamos, para tentar controlar como seremos percebidos, criando um jogo de performances para o olhar externo (SIBILIA, 2016). Ainda assim, como isso será recebido pelos outros ainda comporta um grande nível de mistério. Turkle (2024) cogita que sempre quisemos fugir das dificuldades de nossos relacionamentos, e agora, graças ao celular, é possível sempre ter um outro lugar para onde a mente possa se distrair. Para ela, o novo desafio dos analistas é, frente a esse mundo de relações sempre em risco de serem evitadas, poder proporcionar aos analisandos uma experiência de quietude, de uma conexão tranquila e confiável com uma outra pessoa.

Turkle encara o uso da internet quase exclusivamente como, na divisão de Tisseron, servindo para alimentar a onipotência, mas este não é o seu único uso. Ela mesma em trabalhos anteriores relatou casos de usuários que, através de jogos *online*, puderam experimentar personagens que lhes permitiram descobrir novas possibilidades de como eles poderiam viver a vida (TURKLE, 1995).

Para Lévy (2011), os meios condicionam as comunicações, mas não as determinam, pois nem todas as possibilidades dos meios serão percebidas e usadas por todos os sujeitos. Esse ponto marca uma diferença entre a teoria de McLuhan e Lévy, pois enquanto o primeiro entende que os sujeitos modificam as mensagens e alteram seus sentidos, o segundo acredita que eles as estruturam. Lévy considera que, segundo sua bagagem cultural própria, diferentes agentes fazem diferentes usos dos meios e dão diferentes significados para as mensagens que recebem. Comunicação seria um processo de troca de sentidos entre diferentes agentes que lhes ajudam a expandir as referências de que dispõem para significar as mensagens que recebem (SILVEIRA, 2019).

Como cada usuário irá usar a internet e significar os conteúdos que recebe através dela, se relaciona com sua bagagem cultural, ou seja, sua história de vida. O que busca, como usa seu tempo nesse espaço e o que espera dele, diz muito sobre suas fantasias e, portanto, podem ser interpretadas como tal. É preciso estar atento tanto ao conteúdo (que assuntos busca, quais aplicativos usa), quanto à forma (que tipo de relação estabelece com esses conteúdos). Sujeitos podem passar horas em seus celulares e navegar por espaços muito diferentes na internet. Há de se considerar que passar horas jogando um jogo *online* com amigos é uma experiência muito diferente de ficar vendo vídeos de desconhecidos em uma rede social ou ainda pesquisando sobre algum assunto de interesse. Além disso, dois sujeitos podem acompanhar um mesmo influenciador digital de formas muito diferentes, um pode buscar nele conteúdos que o inspirem a agir de forma diferente em sua vida, enquanto outro pode usar para alimentar o sonho

de uma vida que julga inalcançável. Não se trata de julgar cada uso, mas entender que todos eles contam algo sobre o sujeito e sua relação com o mundo e, portanto, são um importante material para o trabalho analítico.

Há de se atentar para a distinção de Sodré (2011) entre mediação e midiatização. Toda cultura precisa de mediações simbólicas entre seus agentes e essas se materializam em suas normas e instituições. Já a midiatização refere-se a um tipo específico de mediação que se dá através de um *médium*, ou seja, um canal de comunicação que condiciona e induz certas possibilidades de trocas. Nesses condicionamentos, as empresas de comunicação e tecnologia instauram nas trocas interesses financeiros próprios.

Aplicando *médium*, o termo “prótese” (do grego *prosthenos*, extensão), entretanto, não designa algo separado do sujeito, à maneira de um instrumento manipulável, e sim a *forma* tecnointeracional resultante de uma extensão especular ou espectral que se habita, como um novo mundo, com nova ambiência, código próprio e sugestões de conduta. (SODRÉ, 2011, p. 22)

Ou seja, diferente de um par de óculos que pode ser totalmente manipulado por um sujeito, estando a seu serviço, quando se fala em um ambiente digital, há de se considerar que ele tem uma dimensão que o sujeito não consegue controlar. Pelo contrário, instauram-se uma série de códigos de conduta que induzem o sujeito a certos comportamentos, que não podem ser reduzidos aos seus desejos.

Esse ponto também marca uma diferença entre a teoria de Haraway (2009) e McLuhan ou Freud. Estes sustentam uma divisão entre natureza e sujeito onde as próteses se colocam para instaurar uma relação de dominação. Para Haraway, essa separação é falha, não só na relação dos humanos com a natureza, mas também com as máquinas. Trata-se de uma hibridização onde se torna cada vez mais difícil de determinar essas fronteiras, pois as máquinas se tornam cada vez mais autônomas e próximas dos sujeitos, assim como diversos dispositivos tornam-se parte fundamental da vida dos humanos. Para Haraway, o ciborgue é uma imagem de um ser capaz de existir em fronteiras fluidas, sem o compromisso de ser humano *ou* animal, humano *ou* máquina nem de ser material *ou* imaterial.

Talvez esse seja o ponto onde a imagem de um Deus-protético encontre seu limite. Não se trata mais de usar as próteses para controlar uma natureza ameaçadora e colocá-la a serviço de nossos desejos. O que parece acontecer agora é poder usar próteses para poder habitar novos ambientes onde muitas vezes nós é que somos explorados (CESARINO, 2022). Mas, nesses novos es-

paços também é possível aliviar certas pressões sociais, borrar certas fronteiras que também nos condicionam a descobrir novas formas de viver e habitar um mundo que não precisa ser definido por uma separação rígida humano-natureza-máquina. Nesse sentido, é importante lembrar que, o que acontece no ciberespaço é tão real quanto o que acontece fora dele.

Assim como na linguagem cotidiana se convencionou falar em uma vida *online* e uma vida real, dando a impressão de que a vida digital é menos real, é comum associar os usos da internet somente a uma alienação da vida real. Há de se considerar que, em muitos casos, a vida longe das redes digitais é atravessada por diversos marcadores sociais que marginalizam os sujeitos. Nesses contextos, o espaço digital passa a ser mais seguro que o “real”, pois permite que essas pessoas possam tanto atenuar esses condicionantes sociais quanto encontrar outros em situações semelhantes e formar comunidades de apoio mútuo. As críticas à vida *online* e sua suposta recusa da realidade pressupõem que o investimento na vida digital é sempre a escolha por uma ilusão. Essa leitura esconde um certo moralismo, pois “fugir da realidade” seria um sinal de fraqueza, mas desconsidera que em muitos casos trata-se mais de uma questão de sobrevivência, frente a perigos e opressões reais que determinam a vida dos sujeitos. Legacy Russel (2023), autora trans, queer e preta, conta que foi por conta dos espaços digitais que conseguiu se permitir ser vulnerável e descobrir novas formas de se relacionar consigo e com o mundo:

Encontrei família e fé no futuro com essas intervenções, moldando minhas visões de um eu que poderia ser verdadeiramente empoderado por meio da autodefinição, um futuro que o decoro social costumava desencorajar para um corpo Negro *queer* (RUSSEL, 2023, p. 21).

Voltando ao modelo de saúde de Freud, o problema não é a fantasia, desde que essa possa ser usada para tentar modificar o mundo exterior. Da mesma forma, podemos pensar que não há problema habitarmos ambientes que virtualizem nossas experiências e nos abram para uma multiplicidade de possibilidades de vida. Esses ambientes podem ser um espaço de experimentação que ajude a enriquecer a vida, mas quando se passa a acreditar que ela só pode ser satisfatória através das telas, também pode empobrecê-la. Os ambientes digitais oferecem diversas ferramentas para que os usuários possam explorar novas formas de se relacionarem consigo mesmos e com os outros, mas defendemos que, apesar dos direcionamentos das plataformas, como eles irão se apropriar dessas possibilidades ainda diz respeito a sua condição enquanto sujeitos.

Referências

- BARBROOK, R. A ideologia californiana. In: FERREIRA, G. M. dos S; ROSADO, L. A. da S.;
- CARVALHO, J. de S. (Org.). *Educação e tecnologia: abordagens críticas*. Rio de Janeiro: SESES, 2017. p. 566-595.
- CESARINO, L. *O mundo do avesso – verdade e política na era digital*. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- CHUN, W.H.K. 2016. *Updating to remain the same: habitual new media*. Cambridge: MIT Press, 2016.
- FREUD, S. (1891). Sobre a concepção das afasias: um estudo crítico. In: FREUD, S.; GARCIA-ROZA, L. A. *Afasias: sobre da concepção das afasias; As Afasias de 1891*. Rio de Janeiro: Zahar, 2014. p. 13-124.
- _____. (1897). Carta a Fliess 25 de maio de 1897 In: MASON, J. M. A *correspondência completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess – 1887-1904*. Rio de Janeiro: Imago, 1986. p. 246-249.
- _____. (1908). *O escritor e a fantasia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 325-338. (Obras completas, 08)
- _____. (1911). *Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 108-120. (Obras completas, 10)
- _____. (1923). *O eu e o id*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 13-74. (Obras completas, 16)
- _____. (1924a). *Neurose e psicose*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 176-183. (Obras completas, 16)
- _____. (1924b). *A perda da realidade na neurose e na psicose*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 214-221. (Obras completas, 16)
- _____. (1930). *O mal-estar na civilização*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 13-123. (Obras completas, 16)
- GARCIA-ROZA, L. A. As afasias de Freud. In: FREUD, S.; GARCIA-ROZA, L. A. *Afasias: sobre da concepção das afasias; As Afasias de 1891*. Rio de Janeiro: Zahar, 2014. p. 125-180.
- HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do sec. XX. In: TADEU, T. (Org.). *Antropologia ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 2011.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

MOLNAR, M. John Stuart Mill Translated by Sigmund Freud. In: GERTRUDIS, V. de V.; GEERARDYN, F. *The pre-psychoanalytic writings of Sigmund Freud*. Londres: Karnac Books Ltd., 2002. p. 112-123.

OLIVEIRA FILHO, W. *Desconstruindo McLuhan: o homem como (possível) extensão dos meios*. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

PITLIUK, L. Subjetivações e informática: uma perspectiva psicanalítica. In: SAFRA, G. et al. *A criança na contemporaneidade e a psicanálise: mentes e mídia: diálogos interdisciplinares*, v. II. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

_____. Sabemos/podemos/queremos ser sós? Subjetivação e análise em tempos digitais. *SIG revista de psicanálise*, v. 10, n. 2, 2021, p. 51-64. Disponível em: <www.sig.org.br/wp-content/uploads/2022/05/Revista_sig_19.pdf#page=51>. Acesso em: 10 jun. 2025.

RUSSEL, L. *Feminismo Glitch*. Belo Horizonte, MG: Editora Âininé, 2023.

SIBILIA, P. *O show do eu*. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SODRÉ, M. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

TISSERON, S. *Sonhar, fantasiar, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital*. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

TURKLE, S. *Life on Screen: identity in the age of the internet*. Nova Iorque: SIMON & SHUSTER, 1995.

_____. O declínio da empatia: a cultura digital precisa do que a terapia oferece. In: LIMA, N. L. de; BERNI, J. T; NOBRE, M. R; VASCONSELOS, A. (Orgs.). *O mal-estar na cultura digital: cenários clínicos e políticos*. Curitiba, PR: Appris Editora, 2024.

WINOGRAD, M. Como reconhecer um ciborgue: a tecnologia na psicanálise. In: NOVAES, J. de V. (Org.). *O corpo que nos possui: corporeidade e suas conexões*. Curitiba: Appris, 2018. p. 307-19.

Tramitação

Recebido 23/06/2025

Aprovado 11/12/2025