



PERFIS FAKES, AVATARES E EXIBICIONISMO VIRTUAL: O CIBERESPAÇO SOB A LENTE DA TEORIA PSICANALÍTICA FREUDIANA

Danielle Rezende Corrêa¹

Manoel Deusdedit Junior²

RESUMO: Através de um estudo bibliográfico sobre o ciberespaço, procura-se investigar sobre o fenômeno de “perfis fakes”, avatares utilizados em jogos de RPG, redes sociais e o exibicionismo humano nessa plataforma; e, também, a partir de um resgate teórico sobre conceitos da teoria psicanalítica freudiana, tais como: narcisismo e fantasia, busca-se uma interpretação dos fenômenos virtuais citados. O ciberespaço se configura como uma nova ferramenta que permite ao sujeito gozar de suas fantasias, assumindo identidades e vidas virtuais, através de jogos e utilização de perfis fakes nas redes sociais. De outro lado, o narcisismo também encontra um novo lugar para se satisfazer, facilitado pelas ferramentas dos mundos virtuais e pela própria cultura moderna do individualismo.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço; Perfil fake; Avatares; Fantasia; Narcisismo.

ABSTRACT: Through a bibliographic study about the cyberspace, it is sought to investigate the phenomenon of fake profiles, avatars used in RPG, social networks and human exhibitionism in this platform; and also through from a theoretical rescue about the concepts of Freudian psychoanalytic theory, such as: narcissism and fantasy; it's searched an interpretation for the virtual phenomena mentioned above. The cyberspace is configured like a new tool that enables the subject to enjoy their fantasies, assuming identities and virtual lives, through games and the use of fake profiles on social networks. On the other hand, the narcissism finds a new place to be satisfied, facilitated by virtual world's tools and by the modern culture of the individualism.

KEYWORDS: Cyberspace; Fake Profile; Avatars; Fantasy; Narcissism.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo é um estudo baseado na revisão de literatura e que tem como tema “O olhar da psicanálise sobre o ciberespaço”, que busca responder as seguintes questões: Como a psicanálise nos ajuda a compreender o fenômeno do ciberespaço? Quais elementos inconscientes se encontram subjacentes às relações e identidades virtuais?

A utilização das redes sociais, segundo pesquisa do IBOPE de 2013, é superior a 46 milhões de brasileiros, o que se refere a 86% dos usuários presentes na internet como um todo, sendo que, de acordo com pesquisa realizada pelo IBGE em 2014, metade dos brasileiros está conectada à internet.³

Quanto à utilização dos jogos online e criação de avatares, de acordo com uma pesquisa realizada por Griffiths e Hunts, com 387 adolescentes americanos, com idades entre 12 a

¹ Estudante de Psicologia na PUC Minas - Betim danirezendecorrea@gmail.com

² Mestre em Engenharia de Produção e Doutor em Psicologia pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor adjunto da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. madeusjunior@hotmail.com

³Disponível em: ftp://ftp.ibge.gov.br/Acesso_a_internet_e_posse_celular/2014/Tabelas_de_Resultados/xlsx/

16 anos, que visava identificar o vício em jogos online, percebeu-se que 19,9% da amostra preenchem critérios de dependência (GRIFFITHS; HUNTS apud SUZUKI, et al, 2009).

Cardoso (2012) discorre sobre a crescente tendência a, principalmente, os jovens viverem suas vidas presos dentro de seu próprio quarto, pelo uso de tecnologia inserido neste ambiente, tal como a internet e suas variadas formas de utilização, desde redes sociais a jogos online; fato este que demonstra uma juventude limitada a vivências e diversões virtuais, de forma predominante em suas vidas.

Todos estes dados e aspectos descritos demonstram a necessidade de compreender o que levaria alguém a viver uma “vida dupla”: uma no mundo virtual e outra no mundo real. A psicologia, como ciência que busca compreender a subjetividade humana e suas manifestações diversas, se depara com um crescente universo a ser explorado: o Ciberespaço; as teorias, criadas há anos, devem ser atualizadas e relidas com concomitância ao avanço tecnológico que influencia cada vez mais o dia-dia das pessoas e interfere nas formas de relacionamentos atuais.

Dada essa importância do estudo do Ciberespaço na atualidade, foi pretendido, com este artigo, alcançar uma visão ampliada sobre esse fenômeno, discorrendo sobre a sua história, traçando uma discussão sobre as diversas formas de relacionamentos existentes nessa dimensão, e também sobre a criação de avatares em jogos e os perfis fakes nas redes sociais. A fim de relacionar esses aspectos com a teoria Freudiana, foi objetivado, também, resgatar os conceitos de fantasia e narcisismo da psicanálise, para, então, relacionar os conceitos psicanalíticos com o ciberespaço, buscando uma compreensão aprofundada desse novo universo.

O texto está organizado da seguinte forma: primeiramente faz-se um breve apanhado sobre alguns pontos importantes da história do ciberespaço e sobre as identidades virtuais; depois são resgatados alguns conceitos da psicanálise e realiza-se uma relação entre psicanálise e ciberespaço buscando responder o problema proposto.

2 SOBRE A HISTÓRIA DA INTERNET

De acordo com Castells (2003), a internet tem origem a partir de uma pequena rede de computadores denominada Arpanet, que foi criada pela Advanced Research Projects Agency (ARPA) em 1969 nos Estados Unidos. O objetivo inicial era acrescentar novos recursos de pesquisas e se obter uma superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética.

Os estudantes de pós-graduação Cerf, Crocker e Postel, ajudaram na projeção do Arpanet no final da década de 1960. Estes estudantes, que contribuíram diretamente na criação

da internet, não estavam integrados à contracultura no sentido ativista, já que eles estavam preocupados mais em mostrar suas descobertas e estudos, do que lutar em prol de um movimento. Porém, eles traziam, de fato, valores relacionados a uma liberdade individual e de independência, que caracterizavam os campi universitários da época. Dessa forma, mesmo que o objetivo destes jovens não estivesse ligado diretamente à contracultura, esta nova dimensão, chamada de internet, foi construída naturalmente como uma ponte entre suas ambições profissionais e seus ideais relacionados à liberdade individual, que representavam a juventude universitária daquele momento nos Estados Unidos. (CASTELLS, 2003)

A aparência da internet foi formada, portanto, a partir da contribuição cultural e tecnológica herdada dessas primeiras redes; se ela tivesse sido criada em outro contexto, segundo Castells (2003), provavelmente não teria se expandido com tanta facilidade pelo mundo.

Em 1990, a Arpanet foi retirada de operação, e os EUA afastaram a internet do ambiente exclusivamente militar, entregando a administração deste recurso à National Science Foundation, que logo tratou de privatizá-la. Foram primeiramente estabelecidas conexões comerciais e, a partir disto, se expandiu rapidamente uma rede global de computadores. (CASTELLS, 2003).

Assim, o novo meio de comunicação e distribuição de informação se mostrou uma nova mercadoria promissora no mundo todo. Vê-se então que, na década de 80, surgia uma nova era de comunicação e, pouco a pouco, um novo mundo nascia em um universo virtual, de comércio, interação e “liberdade”:

A questão da cultura da liberdade fundamenta a percepção que se tem deste universo ainda hoje: um local onde se pode socializar, expressar, buscar informações e informar outras pessoas. Como assinala Garbin, “a Internet reúne três campos que pareciam distintos uns dos outros até o advento e socialização da Web, que são a cultura, a comunicação e a informação”. (GARBIN, 2000, p. 121).

3 O QUE É O CIBERESPAÇO

Com o advento da internet, surgiu não só uma rede de comunicação, mas um novo universo, um espaço virtual que, como uma explosão repentina, se alastrou pelo mundo. Assim, a internet abre uma nova dimensão paralela na vida das pessoas, um local de criação, expressão, que permite que seus usuários possam se manifestar da forma como bem querem, com certa “liberdade individual”; este universo virtual é o que é chamado de “ciberespaço”.

Segundo Kellner citado por Monteiro e Pickler (2000), “o prefixo ‘cyber’ vem do grego, significando ‘controle’”. A expressão cibernética, que foi criada antes do termo ciberespaço nos anos 40, por Norbert Wiener, tem o significado de ciência do controle e da comunicação entre os seres humanos e as máquinas; o prefixo “cyber” então passou a ser usado em vários termos, que se referem ao domínio da computação e máquinas inteligentes.

Em seu livro “The Hacker Crackdown – Law and Disorder on the Electronic Frontier”, Bruce Sterling, citado por Kim (2004), explica que o termo ciberespaço surgiu em 1982 na literatura cyberpunk. Neste mesmo ano, William Gibson lançou o livro “Neuromancer”, que, além deste termo, também usou da palavra matrix para falar sobre “uma rede global de simulação”. Um dos principais legados do cyberpunk é a figura de um “homem-objeto” acoplado a um sistema ou rede, em que seu corpo é apenas um suporte e sua mente só é completa se conectada ao “ciberespaço” (KIM, 2004).

O ciberespaço, entretanto, não é mais apenas uma história fictícia. É um lugar onde vivemos experiências genuínas, um local sem endereço definido, onde dois seres humanos, ou mais, se comunicam e se encontram. Sterling citado por Kim (2004) ressalta que, apesar de não ser real, este lugar é genuíno, pois nele coisas acontecem, e estas possuem consequências reais. O ciberespaço é referido como um local, pelo fato de que milhares de pessoas hoje vivem nele, é “uma ‘Matriz’, internacional no escopo e crescendo rapidamente e constantemente” (STERLING apud KIM, 2004 p. 213).

Monteiro e Pickler (2000) ressaltam que o ciberespaço é sim um espaço real, porém não físico. Seu tamanho é incalculável; podemos navegar infinitamente por ele sem encontrar suas paredes, buscar as mais variáveis informações e passear por diferentes “comunidades”, interagir com pessoas de diferentes lugares do mundo, podendo realizar “encontros” com estas dentro deste espaço; nele podemos nos expressar e nos comunicar.

Dentro do ciberespaço, uma modalidade, por exemplo, que demonstra a possibilidade de nos expressarmos, assumindo identidades virtuais, é o Role Playing Game (RPG), que significa “jogo de interpretação de personagem”. A sua base de funcionamento está relacionada com a interpretação e imaginação de seus jogadores; este tipo de jogo possui versões de mesa, eletrônico, presencial, denominado Live Action Role-Playing, e online; este último se trata do jogo virtual que se situa no ciberespaço (ROSA, 2008).

O game possui seu cenário, personagens e história que são definidos pelo criador do jogo e é através da interface do computador que os personagens podem se movimentar e viver as aventuras propostas. Esses personagens contam com características físicas e sexo escolhido pelo jogador e são utilizados como avatares, personagens gráficos que permitem ao usuário

viver dentro dessa realidade virtual. Esta categoria, que é jogada de forma online, traz ambientes com chat, emails e fóruns que permitem a interação entre os jogadores, mesmo estando à distância; por não haver contato face a face, são evitados constrangimentos relacionados à aparência, e o jogador pode se revelar e se assumir da forma como bem quiser (ROSA, 2008).

Além dos jogos RPG, outra vertente que está presente no ciberespaço, que permite com que os usuários entrem dentro desse universo virtual e possam interagir uns com os outros, são as “redes sociais”. Essas são definidas como lugares, onde há um conjunto de usuários autônomos unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados (MARTELETO apud CRUZ, 2010).

Devido ao fato das redes sociais terem a natureza de interconexão entre as pessoas e também instituições, o ciberespaço nesta perspectiva toma o lugar de um palco de espetáculos, onde “os fatos ganham representações virtuais que transformam todo gesto em evento, toda paisagem em cenário” (RENDEIRO, 2011, p. 260).

Segundo Sibilía e Diogo (2011), este novo cenário que leva as pessoas a exibirem sua imagem demonstra uma alteração de comportamento das pessoas em comparação a de famílias tradicionais de séculos atrás. Antigamente, a foto era vista como uma lembrança íntima que era guardada no seio familiar e mostrada apenas para amigos mais íntimos; atualmente, não há pudor ou constrangimento em relação a expor a intimidade para pessoas alheias à família; e tem-se acesso à intimidade de milhares de pessoas, conhecidas ou não.

Outro fato que chama a atenção nas redes sociais virtuais, para além de uma plataforma de interação e de exibicionismo, é o fato de que “nem todos os perfis descrevem pessoas reais e nem todos os perfis relativos a pessoas reais foram criados por aquelas que ali estão representadas” (DAL BELLO, 2008, p. 2).

Se de um lado está o exibicionismo e “desejo de reconhecimento e celebração do eu nos espaços de alta visibilidade mediática”, de outro lado existem em paralelo os “perfis fakes” (falsos), que são perfis em que o usuário incorpora outra pessoa, outra identidade, que “dão margem à criatividade, à ludicidade e ao anonimato” (DAL BELLO, 2008, p. 8).

O perfil fake também pode ser definido como “aquele que se apresenta como o de outra pessoa que não ela, fingindo ser algo que não é” (AMARAL; DOS SANTOS, 2012, p. 644). O fake se afirma ser outro, apresentando-se diferente do que é no mundo fora do ciberespaço (AMARAL; DOS SANTOS, 2012).

Através dos sites de redes sociais, onde se cria o seu perfil escolhendo uma série de informações sobre o que as pessoas são, ou, talvez, o que querem ser, o ciberespaço oferece possibilidades de criação de novas identidades, das mais diversas formas, podendo o usuário

incorporar a vida de um artista, ou criar outra vida virtual, com outra imagem a ser mostrada, outro gênero, outros fatos que podem ser divulgados, sendo verdadeiros ou não, já que a investigação de crimes virtuais ainda não é tão eficaz. O indivíduo pode optar por ter uma ou mais identidades secretas no ciberespaço e outra na vida real (ROCHA, 2007).

O ciberespaço, portanto, se configura como um novo universo, paralelo ao real, e que se formou através da criação da internet, possibilitando as pessoas a terem experiências das mais diversas formas, seja incorporando um avatar dentro de um jogo online, seja apenas rompendo os estigmas antigos de intimidade, como foi discutido anteriormente, utilizando as redes sociais para tornar a vida pessoal em pública em uma competição de exibição e espetáculos; ou, utilizando-se dessa mesma esfera para assumir outra identidade virtual.

Para avançar nessa reflexão, convém apresentar dois conceitos psicanalíticos que serão primordiais para compreender os fenômenos apresentados, lançando sobre eles luz que permita uma leitura possível sobre alguns de seus determinantes.

4 O CONCEITO DE FANTASIA EM FREUD

Segundo Fochesatto (2011), Freud utiliza o termo fantasia em diferentes contextos ao longo de suas obras. Spillius citado por Fochesatto (2011) afirma que, na obra “Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental”, foi onde ele se aproximou de um conceito mais específico, referindo a ela como sendo um exercício de satisfação do desejo que surge quando um desejo pulsional é frustrado; assim sendo, derivam de impulsos inconscientes.

Freud (1916) chegou à conclusão de que o que é preciso observar na investigação do sintoma é o fato das fantasias possuírem realidade psíquica e também realidade material. Essa constatação fez com que Freud deixasse de lado a teoria da sedução, que deu lugar à teoria da fantasia, reconhecendo, através da clínica das histéricas, que não poderia todos os pais serem perversos e nem todos os pacientes terem sofrido um trauma sexual infantil. Freud percebeu que nem todas as cenas de sedução que eram relatadas pelos pacientes haviam ocorrido, sendo algumas delas imaginadas. Porém, mesmo que o suposto abuso pelos pais não tenha de fato acontecido, exercia tamanha força sobre eles, como se fossem um acontecimento real. Aquilo que toma um lugar de realidade, mesmo sendo irreal, foi o que ele chamou de realidade psíquica. (FREUD, 1897). Já a realidade material é o que de fato aconteceu, materialmente, não apenas imaginativamente; ao dizer que a fantasia possui realidade psíquica e material, Freud propõe que foi preciso haver uma cena provocativa para a formulação da fantasia; esta seria uma cena primária que levou à cena imaginária (FREUD, 1916).

Para Freud (1897) as fantasias são derivadas de algo que foi ouvido, mas só compreendido depois, por isso o seu material de origem é verídico. Elas servem como uma forma de proteção, sublimando fatos, deixando-os mais agradáveis a consciência e, ao mesmo tempo, servindo como um meio de retirar a culpa de si mesmo.

As fantasias tratam-se, então, de uma forma psíquica de impedir que lembranças recalçadas retornem de forma livre. Melhoram essas lembranças, agindo com a sublimação para obter a satisfação parcial desses desejos que haviam sido impedidos de serem realizados. Combinando as experiências com as coisas que se ouviu forma-se um novo conteúdo que é fantasioso (FREUD, 1897).

Assim, as fantasias servem como uma forma de defesa. A construção fantasiosa impede o retorno de lembranças que poderiam provocar sintomas. Para explicar o processo psíquico de criação da fantasia e seu modo de defesa, Freud usa de exemplo a criação literária da obra “Os sofrimentos do jovem Werther”, escrito por Goethe em 1774, em que o personagem do livro sofria de um amor não correspondido tal como o autor também vivera:

Goethe combinou algo que havia experimentado (seu amor por Lotte Kästner) e algo que tinha ouvido (o destino do jovem Jerusalém, que se suicidou). Provavelmente, Goethe estava brincando com a idéia de se matar; encontrou nisso um ponto de contato e identificou-se com Jerusalém, de quem tomou emprestado o motivo para sua própria história de amor. Por meio dessa fantasia, protegeu-se das conseqüências de sua experiência. (FREUD, 1897, p. 192).

Sendo assim, na fantasia se vivencia a satisfação parcial de um desejo que foi impedido de ser realizado, através da criação de um novo cenário, que surge pela junção de diferentes elementos experienciados (FREUD, 1897).

Freud estabelece, ainda, uma relação entre o tempo e a dinâmica da fantasia no que diz respeito à ideação do indivíduo, sendo que “uma impressão atual que despertou alguns dos desejos principais do sujeito aciona o trabalho mental e retrocede a uma experiência anterior, criando uma situação no futuro que representa a realização do desejo” (FREUD apud JORGE, 2010, p. 46).

Segundo Freud citado por Sales (2002), na fantasia, o sujeito goza de uma liberdade a qual teve que renunciar em função da realidade. Dessa forma, o homem racional permanece, na fantasia, sendo o “animal” em busca de prazer. Para obedecer ao princípio de realidade, o sujeito é obrigado a renunciar diversos objetos, para os quais está direcionada sua busca por prazer; porém, essa renúncia não se dá com facilidade, necessitando assim de alguma compensação. É na fantasia que essas fontes de prazer sobrevivem.

5 O NARCISISMO NA TEORIA FREUDIANA

Segundo Lima (2007), Freud usa o termo narcisismo para descrever o comportamento do indivíduo ao amar a si mesmo, tratando o seu corpo de forma igual ao que trataria uma pessoa amada. Essa autora ressalta que há uma distinção entre o processo de identificação e o de fascinação; na identificação, o ego se enriquece de características do objeto, através de uma forma de introjeção; já na fascinação, se exaure e se entrega ao objeto.

De acordo com Laplanche e Pontalis (2001), Freud traz em seu texto “Sobre o Narcisismo: uma introdução” a possibilidade da libido abandonar o objeto e reinvestir no Ego. Nesse sentido, de acordo com Lima (2007), Freud afirma que a libido volta, ora para o ego e ora para o objeto. No investimento ao objeto, há uma supervalorização deste, ele é visto como sendo a encarnação de seu ideal, o que resulta em um empobrecimento do Ego:

No amor idealizado, o objeto é tratado como se fosse o próprio sujeito, isto é, o objeto é investido de libido narcísica. Quanto mais o objeto é idealizado, mais o sujeito se torna fascinado, de forma tal que se estabelece uma servidão voluntária do sujeito ao objeto. (FREUD apud LIMA, 2007, p. 4).

Freud citado por Laplanche e Pontalis (2001) refere-se a um tipo de “princípio de conservação da energia libidinal”, em que deve haver um equilíbrio entre a libido que é investida no Ego e a que é investida no objeto; quanto maior o investimento é em um, maior é empobrecido o outro. No narcisismo, o Ego é tomado por completo como objeto de amor.

Na constituição do Ego como unidade psíquica, há uma captação da imagem do outro para que se forme a imagem de si mesmo; então, o narcisismo seria a identificação amorosa por tal imagem. Este é um ponto da teoria psicanalítica freudiana em que o pai da psicanálise vê o narcisismo como uma identificação com o objeto. Posteriormente, são definidos dois tipos de narcisismo: o primário e o secundário. O primeiro tem por característica a total falta de relações com o meio, através de uma indiferenciação do Ego e Id. Já o segundo, trata-se justamente desta ideia anterior da formação do ego derivado das identificações; a libido que surge dessa identificação é o que retrata o narcisismo secundário. (LAPLANCHE; POTANLIS, 2001).

Para Freud citado por Laplanche e Pontallis (2001), o narcisismo primário é o primeiro narcisismo, quando a “criança toma a si mesma como objeto de amor, antes de escolher objetos exteriores.” (LAPLANCHE; PONTALIS, 2001, p. 290). Nesse estado narcísico infantil,

há a presença do pensamento de onipotência, a criança tem a crença de que é superior e que tudo gira ao seu redor.

O narcisismo secundário é uma estrutura permanente do indivíduo, não apenas advinda de estados de regressão extremos; o investimento de objeto não reduz o investimento do ego e o ideal de ego representa uma constituição narcísica que jamais é deixada. (LAPLANCHE; PONTALIS, 2001).

O ideal de Ego, presente no narcisismo secundário, é um substituto ao narcisismo infantil. Para Freud (1914), o desenvolvimento do ego se dá a partir do afastamento do narcisismo primário, através das repreensões e críticas feitas pelos pais à criança e, com isso, a libido é deslocada a um ideal de ego. Sua formação está vinculada também às demais autoridades que possam estar presentes na vida da criança como, por exemplo, professores; essas identificações em convergência com o narcisismo é o que origina o ideal de ego. Esse ideal acompanha o indivíduo por toda a vida, funcionando como condição para repressão, devido ao fato de aumentar as exigências ao Ego. (FREUD, 1914).

De acordo com Freud (1914) o narcisismo reaparece com essa nova vertente, assim como criança se achava detentora da perfeição. Na infância o prazer era todo vinculado a si mesmo, em um Eu ideal, sendo a criança o seu próprio ideal. O indivíduo não renuncia totalmente a satisfação que era desfrutada no narcisismo primário, mas, sem poder mantê-la da mesma forma, a recebe pela via do ideal de ego. Porém, essa troca do eu ideal pelo ideal de ego não significa uma total sublimação das pulsões libidinais. O ideal de ego precisa de uma sublimação para acontecer, mas sua execução ocorre de forma independente desse processo. “A sublimação é um processo atinente à libido objetal e consiste em que a pulsão se lança a outra meta, distante da satisfação sexual”. (FREUD, 1914, p. 28)

Freud descreve que o indivíduo possui em sua origem dois objetos sexuais, que são a pessoa que exerce a maternagem e ele próprio. O narcisismo primário está, dessa forma, na base das escolhas objetais ao longo da vida de todo ser humano. No narcisismo secundário uma parte do amor próprio é o que sobrou do narcisismo infantil, a outra está vinculada ao alcance do ideal de ego e a satisfação da libido objetal. Ao mesmo tempo que o eu se enfraquece no investimento ao objeto, ele se infla no alcance do ideal, que lhe foi imposto por exigências externas em seu desenvolvimento. Sempre haverá, porém, uma parte intolerável na satisfação pela via objetal devido ao ideal de ego (FREUD, 1914).

6 O CIBERESPAÇO À LUZ DE CONCEITOS DA PSICANÁLISE FREUDIANA

Vimos anteriormente que da sede do ser humano em expandir-se surgiu o Ciberespaço. Apenas retomando seu conceito: o Ciberespaço é uma espécie de mundo virtual, um lugar que está fora do real, pois não é físico; porém, produz efeitos reais e consequências reais. (KIM, 2004). Outra definição muito importante que deve ser retomada agora é a de realidade psíquica: um “lugar”, um cenário criado pelo psiquismo, que, mesmo sendo imaterial, toma um lugar de realidade. (FREUD apud BOCK; FURTADO; TEIXEIRA, 1999). Colocando essas duas definições lado-lado, vemos que ambas são quase idênticas; o que pode parecer apenas uma coincidência linguística leva-nos a propor que a realidade virtual e a realidade psíquica são uma só. Dessa forma, nessa nova dimensão, as ações e relações são regidas pelas fantasias do indivíduo.

Quando o indivíduo entra em uma rede social, ele deve criar um “perfil” respondendo a uma série de perguntas para definir quem é ele; essa definição virtual básica de qualquer site de relacionamento envolve os seus gostos, sua orientação sexual, seus interesses, sua própria descrição física através de fotos etc. Nessa etapa de se definir criando-se uma identidade dentro do ambiente virtual é comum a criação de perfis que são bem diferentes da pessoa real, os “perfis fakes”; com relação a isso, Ferreira-Lemos postula que “o ciberespaço, talvez especialmente pela possibilidade do anonimato, parece autorizar a manifestação pluralizada e mais intensa, quem sabe, dos ‘eus’ que nos habitam.” (FERREIRA-LEMOS, 2011, p. 64).

Os jogos de RPG também se encaixam nessa configuração, pois, segundo Souza e Raphael (2016), assim como os perfis fakes, tem-se a possibilidade de criar um personagem e também uma vida através de uma narrativa que é definida por seus jogadores; com a utilização de avatares é permitido ao usuário se “corporificar” dentro do ciberespaço. No perfil fake, a narrativa, que define a criação de outra identidade no meio virtual, se trata de uma descrição (de características relacionadas a interesses, atividades, trabalho, lazer e, ainda, a utilização de uma foto falsa) e vinculação a comunidades que permitem interagir com outras pessoas, também fakes ou não.

Oliveira e Ceccarelli (2015) estabelecem uma comparação entre os escritores criativos (que Freud usa para explicar o prosseguimento do brincar infantil no adulto, que cria um universo de fantasias, mas consegue diferenciá-lo da realidade, tal como a criança o faz na brincadeira) e a criação de perfis fakes nas redes sociais e avatares, os quais o sujeito usa para participar de jogos que imitam a vida real: “eles também, assim como a criança e o escritor, constroem um mundo a partir de seus desejos, mesmo por relacionamentos virtuais, pois tanto

a realidade material quanto a virtual se orienta pela realidade psíquica.” (OLIVEIRA; CECCARELLI, 2015, p. 104). Assim, para Ferreira-Lemos (2011), a internet possibilita a criatividade, sendo um espaço lúdico, que faz com que “as fantasias se exteriorizarem no espaço público simbólico”. (FERREIRA-LEMOS, 2011, p. 65).

Nobre e Moreira (2013) reforçam que o ciberespaço proporciona uma enorme variedade de roteiros que levam o indivíduo a reviver o jogo de fantasiar vivido na infância:

Nesse emaranhado de roteiros, o sujeito, solto num mar de opções e novas modalidades do brincar, dá livre fluidez a sua fantasia que, por meio das reminiscências inconscientes do jogo infantil, reencontra-se com o prazer do lúdico atualizado *on-line*. Mas, tal como a criança, o navegante do ciberespaço, independentemente de sua idade, pode também distinguir o que seja da ordem do virtual e da realidade material [...] os milhares de roteiros que a realidade virtual disponibiliza na pós-modernidade se oferecem, sedutoramente, à subjetividade contemporânea, sendo a fantasia o principal gancho para esse encontro. (NOBRE; MOREIRA, 2013, p. 290).

Sabe-se que a fantasia é uma forma de satisfação de desejos que não puderam ser realizados, devido à censura. Ao fantasiar, exerce-se uma atividade que está submetida puramente ao princípio do prazer. Estudando as obras freudianas, encontramos a possibilidade do fantasiar através das histórias dos escritores criativos, nos sonhos, no brincar, nos devaneios diurnos etc. Já na atualidade, com o avanço tecnológico ocorrido nas décadas posteriores aos primeiros escritos psicanalíticos, foi proporcionado ao ser humano a criação de um novo espaço livre para as fantasias se manifestarem: a realidade psíquica é vivida também na realidade virtual (OLIVEIRA; CECCARELLI, 2015).

Segundo Oliveira (2016) a fantasia é o que delimita a vivência de cada um, sendo que, as várias ferramentas que poderão ser utilizadas para a sua satisfação são escolhidas de acordo com o desejo do indivíduo. A variedade de opções encontradas no ciberespaço se abre como um novo dispositivo que captura a fantasia para o virtual.

Com a criação do Ciberespaço surge então um novo suporte para a concretização de fantasias. A dinâmica pulsional é a mesma, porém com uma nova gama de roteiros para atualizar-se (CECCARELLI, 2015).

Tomemos como exemplo Turkle citado por Nobre e Moreira (2013), quando descreve que muitos usuários utilizam dados falsos nas redes sociais e jogos para terem experiências de “cibersexo”⁴, que são impedidas na realidade material por parâmetros morais da sociedade; por exemplo, mulheres que usam um perfil masculino e se relacionam sexualmente na dimen-

⁴Termo utilizado para se referir ao sexo feito de forma virtual: “como uma montagem heterogênea de fenômenos materiais e da semiótica que os envolve” (REZENDE; WINOGRAD, 2016, p. 11).

são virtual com outros homens, o sexo utilizando avatares não humanos, etc: no ciberespaço, para esse tipo de experiência há uma sensação de proteção devido ao seu caráter secreto. E esse vivido na virtualidade representa a concretização de uma fantasia designada de um desejo sexual.

De acordo com Ceccarelli (2015) o sexual está no pilar das descobertas de Freud na teoria psicanalítica. A internet aparece como um novo depósito para a pulsão, que está constantemente em ação na busca de um objeto para satisfazer-se.

Tudo serve, embora nada satisfaça, para que a tensão diminua: a pulsão é uma força constante. O sexual é polimorfo, múltiplo e perverso; é o recalcado por excelência; é o próprio inconsciente que se manifesta nas fantasias e nos devaneios, nos atos falhos e nas ocasiões quando somos surpreendidos pelo estranho [...] (CECCARELLI, 2015, p. 160).

Nobre e Moreira (2013) postulam que o aparecimento da realidade virtual se mostra oportuno à fantasia, devido essa estar sempre se atualizando, independentemente das barreiras temporais. A fantasia, então, se movimenta por entre os mundos presentes no ciberespaço; impulsionada pela curiosidade do indivíduo em explorar um lugar sem os limites físicos e barreiras da realidade material, ela se entrega aos mais variados roteiros virtuais, acessando símbolos culturais pertencentes a essa nova realidade.

6.1 O reflexo do narcisismo humano no “espelho” do ciberespaço

Percebe-se que a obtenção de prazer pela via da fantasia está em ação no ciberespaço, mas essa não é a única dinâmica psíquica que podemos relacionar ao indivíduo virtual, tal como se propõe abordar aqui. No ato de lançar-se no ciberespaço e incorporar avatares, criar perfis de acordo com as características que deseja para mergulhar na imaterialidade virtual; “o sujeito transforma-se em espectro e consegue superar todos os seus limites” (FERREIRA, 2014, p. 6). Assim sendo, segundo a autora, através da virtualidade, o indivíduo pode atingir o seu “eu ideal”.

Ferreira (2014) postula que o narcisismo não se trata apenas do prazer voltado pra si, mas também do engrandecimento do “Eu”, um restabelecimento do sentimento de grandiosidade e egocentrismo, tal como experimentado na infância.

Através da criação de avatares, o sujeito pode alcançar o corpo dotado das características que almeja, pode obter fama, emprego, status social etc. Esses são exemplos claros no jogo online “Second Life”, onde todos esses aspectos são vividos como se fossem parte de

uma rotina real. Assim como o seu próprio nome sugere, nesse jogo há a possibilidade de uma “segunda vida”, em que são imitados em sua plataforma todos os aspectos de uma vida real. Geralmente os usuários utilizam seus personagens para alcançarem a forma física ideal e um alto padrão de vida, ou seja, utiliza o meio virtual para criar o seu eu dotado de perfeições, obtendo assim um prazer narcisista (FERREIRA, 2014).

Como descrito até aqui, alguns vivem suas fantasias escondendo a imagem real através dos perfis fakes e avatares; e com esse mesmo recurso, que permite ser aquilo que se deseja fantasiosamente, também se pode construir uma vida virtual “perfeita”, provocando um prazer narcisista relacionado ao “eu ideal”. Em contrapartida a essa incorporação de personagens, há outro fenômeno muito comum nas redes sociais que também será analisado adiante: o exibicionismo exagerado da autoimagem.

As experiências na contemporaneidade não fazem sentido se não forem registradas, levadas à virtualidade e exibidas a outras pessoas, que irão exaltá-las através de “curtidas”, uma forma utilizada para que os usuários, de certa forma, aprovelem as publicações feitas nas redes sociais. Dessa forma, a busca por aprovação é potencializada, tendo a fotografia como um motor que impulsiona a alimentação da autoestima. (GOMES et al, 2015).

Percebe-se que, no ato de publicar as imagens de si mesmo nas redes sociais, o indivíduo parece buscar uma satisfação inconsciente narcísica de reafirmar-se como soberano, da mesma forma como se sentia na infância. Ao receber “curtidas”, comentários que o exaltam, vindos de “fãs”, chamados de seguidores, que o acompanham fielmente na virtualidade, têm-se o sentimento narcísico de ser o “centro das atenções” (SOBRINHO, 2014).

Pinto (2012) destaca que a dinâmica narcísica é o centro das questões que envolvem as redes sociais, devido sua facilidade de exposição. É indiscutível o prazer que esse ato traz para o ser humano, visto a proporção que as redes sociais têm tomado no cotidiano das pessoas. Assim sendo, o ciberespaço “se abre como espelho de Narciso, um espelho que refletirá não a imagem de contornos próximos ao real, mas a imagem que o sujeito deseja ter de si mesmo, tornada possível pelas técnicas reais e virtuais de transformação do corpo” (PINTO, 2012, p. 9).

A relação que se estabelece nas redes sociais é entre o sujeito, (detentor da senha que lhe dá o poder de criar e alterar seu perfil, adicionando as imagens e informações que lhe dão certa visibilidade) e os outros, que irão admirá-lo e, assim, trazer a afirmação de ser aquela uma pessoa importante para esses; essa busca pela aprovação alheia vincula-se ao sofrimento narcísico de querer “ser alguém”. O indivíduo aprecia sua própria imagem e se enamora, mas precisa ainda dos seus seguidores, não necessariamente para criar vínculos, mas para lhe pro-

porcionar o prazer de sentir-se onipotente, através de seus elogios, gratificações etc. (DAL BELLO; ROCHA, 2012).

Portanto, vê-se que o ciberespaço, sendo uma realidade virtual que atua como um novo espaço para a exibição de si mesmo e proporciona uma formação de vínculos superficiais mantidos à distância (tendo como propósito a troca de engrandecimento do Ego), somados à cultura moderna de valorização do individualismo, evidencia o narcisismo na atualidade (PINTO, 2012).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se discorrer sobre a história da internet foi constatado que o movimento de liberdade individual que ocorria nos campi universitários dos Estados Unidos influenciou indiretamente a forma como a internet se constituiu em seus primórdios e se reflete nos dias atuais, sendo percebido como um lugar que cada um pode usar livremente, sem precisar ter necessariamente a aprovação de outros; logo, nesse ponto, já se vê a procura e prazer humano relacionados a um lugar com poucas regras.

Após analisar a história, foi observado que o ciberespaço se apresenta tal como um “mundo paralelo”, uma realidade virtual, onde as pessoas podem entrar, sair e interagir uns com outros, criando relações e vínculos. Esse novo universo fez com que emergissem fenômenos de criação de identidades virtuais, através dos “perfis fakes” e criação de avatares em jogos de RPG, onde, em ambos os casos, são experimentadas novas vivências. Isso pode sugerir um desejo de se viver de forma diferente, ou, ainda, de esconder a imagem real, obtendo assim a oportunidade de estar temporariamente fora das regras que seu corpo físico se vê obrigado a seguir. Por outro lado, verificou-se que existem também os que, ao contrário daqueles que agem pela via da incorporação de personagens, encontram sua fonte de prazer em exibir-se, tanto pela aparência física, através das fotos e vídeos, como também publicando acontecimentos e méritos nas redes sociais.

Articulando alguns conceitos da teoria psicanalítica com o ciberespaço e suas manifestações, constatou-se que o ciberespaço se apresenta como uma nova ferramenta, onde o sujeito pode gozar de suas fantasias e vivê-las intensamente de forma constante, por meio de jogos ou perfis fakes, podendo assumir diversas vidas e novas experiências longe das restrições da realidade material e, assim, satisfazer desejos inconscientes e conscientes que foram impedidos de se concretizarem pelas barreiras e proibições do mundo físico. Além disso, evidencia-se o narcisismo que já é parte da dinâmica psíquica de cada um. Isso ocorre principalmente

devido aos mecanismos ofertados nessas comunidades virtuais, em que cada pessoa tem ali o seu público assíduo para seu espetáculo de vanglória, o que pode estar associado ao sentimento da onipotência infantil. Nota-se ainda que o “poder” dado pela opção de assumir personagens com características ao gosto do usuário também pode estar ligado ao prazer narcisista de ser alguém dotado de perfeições, dando margem à criação de avatares ideais, tal como o ego ideal.

Portanto, a era moderna trouxe uma nova plataforma que atende prontamente os prazeres inconscientes e conscientes ligados à fantasia e ao narcisismo. Com a escrita desse artigo, fica então o questionamento: até onde essas práticas podem ser saudáveis ou prejudiciais para as pessoas? Como foi estudado, no caso do narcisismo, quando não há um equilíbrio de investimento no objeto ou no ego, pode haver o enfraquecimento de um ou o outro, dependendo de para qual se encontra a postura fascinada. Dessa forma, até que ponto essas novas práticas podem estar interferindo nas relações reais? Estaríamos nós cada vez mais fora do mundo físico e mergulhados no mundo virtual? Ou saberemos lidar bem com esse universo tão amplo e com tão poucas barreiras, se comparado à realidade material?

Essas são questões que podem ser ilustradas através da própria metáfora do mito de Narciso: posso admirar meu reflexo diante das “águas” das redes sociais e viver a minha vida livremente, sem me prender ao próprio fascínio; ou posso me paralisar diante de tal, assim como Narciso fez com sua existência. Os prós e contras dessa relação tentadora que o indivíduo tem estabelecido com o ciberespaço é algo a se refletir através de novos estudos e pesquisas de campo, relacionados a essas formas contemporâneas de vivências.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana; DOS SANTOS, Dierli. Fakes no twitter e apropriações identitárias: contribuições metodológicas para a coleta e análise de perfis. **Contemporanea-Revista de Comunicação e Cultura**, v. 10, n. 3, p. 642-667, 2012. Disponível em: <<https://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewFile/6802/4682>>. Acesso em: 12/08/2016.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. A Psicanálise. **Psicologias**. São Paulo: Saraiva, v. 13, 1999.

CARDOSO, Daniel S. **A cultura do quarto e o uso excessivo da internet: Resultados nacionais do inquérito eu kids online**. 2012. Disponível em: <<http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents>> Acesso em: 01/09/2016.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003 (Trad. Maria Luiza X. de A. Borges). Disponível em:

<<https://books.google.com.br/books?id=jrJZCwAAQBAJ&dq=A+Gal%C3%A1xia+Internet:+reflex%C3%B5es+sobre+a+Internet,+neg%C3%B3cios+e+a+sociedade&hl=pt-BR&lr=>>. Acesso em: 20/09/2016.

CECCARELLI, Paulo Roberto. Sobre a virtualização do sexual. In: **I Congresso Internacional de Psicanálise: Conexões Virtuais: Diálogos com a Psicanálise**. Porto Alegre, 2015. p. 157-175. Disponível em: <http://ceccarelli.psc.br/pt/?page_id=2279> Acesso em: 10/06/2017.

CRUZ, Ruleandson do Carmo. Redes sociais virtuais: premissas teóricas ao estudo em ciência da informação. **TransInformação**, v. 22, n. 3, 2010. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/499>> Acesso em: 11/10/2016.

DAL BELLO, Cíntia. Da identidade-perfil ao perfil-sujeito: circunscrição e (re) apresentação de personas no Orkut. **Simpósio nacional de cibercultura**, v. 2, 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Cintia%20Dal%20Bello.pdf>>. Acesso em: 10/09/2016.

DAL BELLO, Cíntia; ROCHA, Debora Cristine. A projeção do sujeito como objeto de desejo e de consumo nas redes sociais digitais. **Texto apresentado no II Seminário Internacional de Pesquisa: CONSUMO: Afetividades e Vínculos-A cidade, o lugar, o produto, PUC-SP**, 2012. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/277475428_A_projecao_do_sujeito_como_objeto_de_desejo_e_de_consumo_nas_redes_sociais_digita> Acesso em: 09/03/2017.

FERREIRA-LEMO, Patrícia do Prado. Navegar é fantasiar: relações virtuais e psicanálise. **Psico**, v. 42, n. 1, 2011. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/6454/0>> Acesso em: 24/02/2017.

FERREIRA, Lygia Socorro Sousa. **O Fascínio pelas Práticas Glociais Interativas: o Narcisismo em Rede**. 2014. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/norte2014/resumos/R39-0893-1.pdf>>. Acesso em: 20/03/2017.

FOCHESATTO, Waleska Pessato Farenzena. Fantasia em Freud. In: **Algumas considerações sobre o conceito de fantasia em Freud e Melanie Klein**. 2011. Disponível em: <http://www.circulopsicanaliticors.com.br/_files/artigo/45/56334bc19d5b6.pdf>. Acesso em: 23/02/2017.

FREUD, Sigmund. Carta 61 (1897). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, vol. I.

FREUD, Sigmund. Conferência XXIII: Os caminhos da formação do sintoma (1916). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, vol. XVI.

FREUD, Sigmund. Edições Múltiplas Das Fantasias -Estarão Também Retrospectivamente Vinculadas [À Experiência Original]?(1897). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. Vol. I.

FREUD, Sigmund. Poesia e Fine Frenzy (1897). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. Vol. I.

FREUD, Sigmund. Rascunho L [Notas I] A Arquitetura da Histeria (1897). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. Vol. I.

FREUD, Sigmund. Sobre o narcisismo: Uma introdução (1914). In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, vol. XIV.

GARBIN, Elisabete Maria. **Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais**. 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a08>>. Acesso em: 05/11/2016.

GOMES, J. F.; WILLIMANN, J.; GALLUCCI, N.; SCHULZE, M. D. **Selfie: o espetáculo do narcisismo**. 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2015/resumos/R45-0921-1.pdf>> Acesso em: 10/04/2017.

IBGE. **Índice de Acesso a internet e posse celular**. Disponível em <ftp://ftp.ibge.gov.br/Acesso_a_internet_e_posse_celular/2014/Tabelas_de_Resultados/xlsx/> acesso em 01/09/2016.

IBOPE. **Número de usuários de redes sociais ultrapassa 46 milhões de brasileiros**. 2013. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/numero-de-usuarios-de-redes-sociais-ultrapassa-46-milhoes-de-brasileiros.aspx>> acesso em: 01/09/2016.

JORGE, Marco Antonio Coutinho. **Fundamentos da psicanálise de Freud a Lacan Vol. 2: A clínica da fantasia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=gCTY0UTaTjYC&dq=Fundamentos+da+psican%C3%A1lise+de+Freud+a+Lacan+&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 06/03/2017.

KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. **Horizontes antropológicos**, v. 10, n. 21, p. 199-219, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832004000100009&script=sci_arttext>. Acesso em: 07/11/2016.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, Jean-Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LIMA, Nádia Laguárdia de. **O fascínio e a alienação no ciberespaço: uma perspectiva psicanalítica**. Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 58, n. 2, 2007. Disponível em: <<http://seer.psicologia.ufrj.br/index.php/abp/article/view/7>>. Acesso em: 10/03/2017.

MONTEIRO, Silvana Drumond; PICKLER, Maria Elisa Valentim. O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação**, v. 8, n. 3, p. 1-21, 2007. Disponível em: <http://www.brapci.ufpr.br/brapci/_repositorio/2010/01/pdf_31a590c998_0007547.pdf>. Acesso em: 28/10/2016.

NOBRE, Márcio Rimet; MOREIRA, Jacqueline de Oliveira. A fantasia no ciberespaço: a disponibilização de múltiplos roteiros virtuais para a subjetividade. **Agora (Rio J.)**, v. 16, n. 2, p. 283-298, 2013. Disponível em: <<http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nxtAction=lnk&exprSearch=701564&indexSearch=ID>>. Acesso em: 11/04/2017.

OLIVEIRA, Gessé Duque Ferreira de. **O internauta e o fantasiar**. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Psicologia – Universidade Federal do Pará, Belém, 2016, p. 110.

OLIVEIRA, Gessé Duque Ferreira de; CECCARELLI, Paulo Roberto. Realidade virtual v. realidade psíquica. In: **Estudos de Psicanálise**, n. 44, p. 101-107, 2015. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200011>. Acesso em: 10/03/2017.

PINTO, Maria Márcia Matos. **Fragmentação da identidade e comportamento narcisista no mundo das novas tecnologias**. FaSci-Tech, v. 1, n. 1, 2012. Disponível em: <<http://fatecsaocaetano.edu.br/fascitech/index.php/fascitech/article/view/8>>. Acesso em: 24/09/2016.

RENDEIRO, Marcia Elisa. **Orkute Facebook: as teias da memória em meio às redes sociais**. Ciências Sociais Unisinos, v. 47, n. 3, p. 256-262, 2011. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/csu.2011.47.3.08>. Acesso em: 15/08/2016.

REZENDE, William Araujo; WINOGRAD, Monah. O que é o cibersexo? Uma arqueologia em três tempos. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 68, n. 1, 2016. Disponível em: <<http://seer.psicologia.ufrj.br/index.php/abp/article/view/924>>. Acesso em: 12/04/2017.

ROCHA, Telma Brito. **O orkut e as identidades múltiplas, nômade, ou mais ou menos inventadas**. Universidade Federal da Bahia-UFBA, 2007. Disponível em: <<http://www.radio.faced.ufba.br/twiki/pub/GEC/TelmaEpenn2009/telma.pdf>>. Acesso em: 16/11/2016.

ROSA, Maurício; MALTEMPI, Marcus Vinicius. **A presença no ciberespaço como uma faceta da construção de identidades online em um curso sobre integral definida**. 2008. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/511200813506AM.pdf>>. Acesso em 13/11/2016.

SALES, Lea Silveira. Fantasia e Teorias da Sedução em Freud e em Laplanche. In: **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 18, n. 3, p. 323-328, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-37722002000300012&script=sci_arttext>. Acesso em: 16/03/2017.

SIBILIA, Paula; DIOGO, Lígia. Vitrines da intimidade na internet: imagens para guardar ou para mostrar. **Estudos de Sociologia**, v. 16, n. 30, 2011. Disponível em: <<http://piwik.seer.fclar.unesp.br/estudos/article/view/3892>>. Acesso em: 15/11/2016.

SOBRINHO, Patricia Jeronimo. “Meu selfie”: A representação do corpo na rede social facebook. **ARTEFACTUM-Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia**, v. 8, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/335>>. Acesso em: 10/04/2017.

SOUZA, Samuel Possidonio; RAPHAEL, Jackeline Kruschewsky Duarte. Sublimando através do Role-Playing Game: Uma discussão à luz da Psicanálise acerca da importância do Role-Playing Game para a subjetividade dos jogadores. **Diálogos & Ciência**, v. 1, n. 37, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.ftc.br/index.php/dialogos/article/view/221>> Acesso em: 15/04/2017.

SUZUKI, F. T. I.; MATIAS, M. V.; SILVA, M. T. A.; & OLIVEIRA, M. P. M. T. D. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009. Disponível em: <<http://www.producao.usp.br/handle/BDPI/12049>>. Acesso em: 03/09/2016.