

# VIRTUALIDADE, IMERSÃO DIGITAL E O FUTURO DO SOFRIMENTO PSÍQUICO<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Texto baseado na conferência online “Virtualidade e sofrimento psíquico” de 25 de outubro de 2021 para a comunidade do Mestrado em Psicanálise da Universidade Adolfo Ibáñez e da Sociedade Chilena de Psicanálise ICHPA, Santiago do Chile. Publicado em *Gradiva*, X, vol 2, 2021, revista de la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA.

## Lucio Gutiérrez<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Psicólogo e Doutor em Psicoterapia pela Pontifícia Universidade Católica do Chile. Psicanalista. Membro titular, professor e atual Presidente da Sociedade Chilena de Psicanálise ICHPA. Linhas de pesquisa: virtualidades e subjetividade, telepsicanálise, teoria winnicottiana e metapsicologia do grupo independente. E-mail: [lgutierrez@ichpa.cl](mailto:lgutierrez@ichpa.cl)

### Resumo

**Apresenta uma reflexão sobre os processos de virtualização do contato humano, os fenômenos da imersão digital e suas consequências para o telelink, de relevância para pensar sobre o futuro do sofrimento psíquico e o surgimento de novas formas psicopatológicas na sociedade contemporânea.**

### Palavras-chave

virtualidade, imersão, telelink, sofrimento psíquico

De tempos em tempos torna-se importante rever os pressupostos que articulam nossas leituras sobre o sujeito, sobretudo como alguém localizado em uma sociedade com determinados modos de produção e formas de intercâmbio.

O campo psicopatológico, de forma privilegiada, nos dá pistas sobre o que está em jogo. As formas de sofrimento humano que se tornam salientes, mesmo predominantes, em um momento e cultura específicos, falam através de suas particularidades do que não foi capaz de ser processado pelo sujeito, às vezes até mesmo o que não foi simbolizado. Onde o desconforto não se tornou um sofrimento que pode ser ouvido, as defesas são organizadas e com elas as novas epocais “doenças da alma”, para usar o termo popularizado por Julia Kristeva (1995).

Há um longo debate sobre se a histeria persiste, ainda hoje. Se, por exemplo, as chamadas fibromialgias, fadiga crônica e algumas formas depressivas não específicas no trabalho contemporâneo são formas transformadas de neuroses históricas, novas neurastenias, ou se remetem a outras expressões não subsumíveis nas antigas categorizações. Não entraremos nesse debate hoje. O que pode ser dito é que as neuroses históricas, como descrito em Vienna de Freud, as do “arco de Charcot”, as de anosmias e as da cegueira, são relativamente escassas. E isso certamente não se deve à influência da psicanálise na sociedade. É possível pensar, como muitas vezes se disse, que as formas de trocas sociais típicas daquela época mobilizavam processos especialmente propensos ao desenvolvimento da repressão, no plural e no sentido tradicional do termo, formas que podemos confirmar que na medida em que ocorrem hoje em certas subculturas (rural e certos círculos ultraconservadores no Chile, por exemplo) continuam associados à apresentação de defesas históricas - digamos assim - tradicionais.

Este preâmbulo abre-se para a conjuntura com a qual desejo lidar hoje: a relação entre formas de intercâmbio social digitalmente mediado, o telelink e novas considerações ao sofrimento humano.

Um tema inteiro se abre para nós quando tentamos dar um relato do que Manuel Castells (1996) em *A Era da Informação* chamou de cultura da virtualidad real<sup>1</sup>. Na maioria dessas abordagens, na minha opinião, há uma radicalização da frase clássica de Marshall McLuhan (1964) sobre que “o meio é a mensagem”. Quando viver em um mundo de mídia digital compromete o social -sob seus mantos de discursos de amor, trabalho, política e educação- e chega a tal ponto de superlotação e naturalização, observamos uma transformação da própria relação com a alteridade<sup>2</sup>. Acho que levou algumas gerações para observar claramente esses fenômenos, avançados por esses intelectuais, especialmente olhando para o habitat em nações fortemente industrializadas.

A este respeito, um parêntese. Tenho a impressão de que essa pandemia continuará sendo um momento historicamente relevante em um sentido muito particular. Para não ir tão longe quanto a Peste Negra, como a gripe espanhola, a mais devastadora em todo o mundo até agora, não havia vacinas ou muito alcance comunicativo. Os meios de comunicação de massa eram agentes de censura homogênea em relação à devastação da pandemia. Os tratamentos, espúrios, paliativos principalmente, não parecem ter tido um efeito maior. As medidas de higiene comunitária, a ideia de distanciamento social e isolamento dos doentes foram centrais, como são hoje. Mas entre as muitas diferenças, uma se destaca para os propósitos do que queremos pensar hoje: essa pandemia encontrou uma sociedade global com suficiente amadurecimento tecnológico e naturalização do uso de dispositivos de mediação tecnológica, de modo que o isolamento social não foi acompanhado de uma paralisia da grande maioria das esferas de encontro entre os seres humanos, incluindo o trabalho, a educação, a vida política, a vida social e a vida sexual. Os espaços de teleterapia, que acompanham todas essas esferas, atestam isso.

---

1 Também, de outros esforços sintéticos, cultura de interface (Johnson, 1997), cultura visual digital (Darley, 2000), cultura de convergência (Jenkins, 2006) e, mais recentemente, modernidade, sociedade e vida líquida (Bauman, 2003, 2005), sociedade do cansaço, da transparência e da hiperculturalidade (Han, 2012, 2013, 2014).

2 Trata-se de transformações no intermediário e de processos histórico-sociais como “magmas” (Castoriadis, 1975).

Então, esse processo de mediação virtual de interações que vinha se desenvolvendo em uma tendência crescente linear adquiriu, neste par de anos, uma forma de crescimento exponencial. E com ela, alguns processos que já haviam sido observados (eg Caparrotta, 2013; Turkle, 1995, 2009), mas que antes eram relegados a questões de população específica, nicho de interesse ou conhecimento especializado, tornaram-se mais evidentes.

Por exemplo, o vício em videogames, desenho animado, como tantos outros, tinha sido identificado como uma questão de *gamer*, típico de indivíduos com perfil muito específico: homens gordos, sedentários, intelectualmente talentosos, de baixa capacidade social, inibidos, distantes ou hiper-reativos ao contato corporal, alérgico-asmático, entusiastas de computador em geral. Com a massificação a associação com esse perfil do *nerd* clássico dos anos 80, ou o *geek* dos anos 90, se quebra, e o videogame se torna assunto de toda a população e gerações. Para ser pensado não apenas no que diz respeito a jogos multiplayer online massivos, mas para todos os tipos de videogames, entrando no videogame casual, o jogo de celular do tipo “gacha” (loot boxes, dispensador de brinquedos), entre muitos outros.

Assim, somos confrontados hoje e estamos em posição de abordar a tarefa de pensar sobre novas doenças da alma a partir de coordenadas que não estão presas nas questões de personalidade e que, se possível, adquirem leituras metapsicológicas que nos permitem olhar para o assunto na perspectiva do sujeito. Um sujeito “submisso”, como é preciso considerá-lo, a partir das inscrições em relação à alteridade fundadora, as alteridades sobredeterminantes e as alteridades que estão cotidianamente envolvidas em sua experiência.

### **Ainda sem nativos digitais**

Gostaria de propor um conjunto de ideias que eu acho relevantes e que podem ser, em certa medida, novas. De certa forma, ousou dizer que o assunto não chegou à sua completa radicalização. Os “nativos digitais” ainda não existem, como gostam de dizer os estudos de comunicação. Embora a partir de uma forma secundária de comunicação, podemos dizer que há gerações que nasceram em uma era digital e que desde a infância têm interagido com dispositivos de vários tipos, em pleno sentido, o sentido radical que Meltzer (1986) dava às formas primárias de comunicação, essas resultantes da díade mãe-bebê, somos todos, velhos e jovens, ainda – se me permite dizer – imigrantes digitais. Uns mais habilidosos e outros mais desajeitados, uns mais cedo, outros mais tarde, mas todos imigrantes, todos adotamos a tecnologia e a condição de mediação tecnológica do link, de forma secundária.

Esta não é uma bobagem retórica: tem as mais profundas consequências de supor um desenvolvimento emocional primitivo<sup>3</sup> organizado a partir de relações corporal e tangível mãe-bebê, do que supor a partir de relações tecnologicamente mediadas mãe-bebê. Algumas evidências que podemos ter nesse sentido, em relação aos processos de personalização, ao observar crianças intervindo por máquinas de diversos tipos. Um trabalho de conciliação e investidura especial é necessário para enfrentar o que está marcado ali. Por enquanto, insisto, não temos gerações criadas no quadro das interações mãe-bebê mediadas digitalmente e teríamos que pensar (hoje sujeito de um futurismo psicanalítico) como funcionaria um processo de constituição psíquica nesses termos.

O que temos são crianças e jovens que incorporaram tecnologias como parte de suas vidas, com as expectativas concomitantes que são instaladas em relação a elas. Temos famílias que expressam sua vida amorosa usando meios de telelink. Indivíduos que processam sua sexualidade utilizando plataformas digitais em relação às alterações humanas e sintéticas. E muito mais.

### **Sobre a imersiva: orientando ideias para pensar sobre o telelink**

Então eu penso em algumas ideias para pensar sobre o telelink.

A primeira que me parece fundamental é entender que nossas interações digitais, no que diz respeito à relação com uma alteridade, são um complexo que considera muitos vértices.

O ponto central que os une é o fenômeno da *imersão*, que se refere à ilusão perceptiva de que não estamos em um ambiente mediado (Brown, E. & Cairns, P., 2004; Jennet *et al.*, 2008). É o que acontece na experiência de “estar ali” em um ambiente de videogame, um “estar junto” em uma teleconferência, e também um “nenhum lugar” de uma série de imagens mobilizadas pelo zapping do dedo no Instagram. Tudo isso se refere ao fenômeno da imersão.

Compreender as particularidades da imersão é central para escutar o sofrimento psíquico em relação à virtualidade. É fundamental, na minha opinião, para um analista ou terapeuta contemporâneo. Assim como foi, no tempo de Freud, compreender os elementos centrais da doutrina da repressão, ainda vigente e sobre a qual se trata, me parece, suplementar.

---

<sup>3</sup> Como Winnicott (1945) teoriza.

A imersão, como a concebo, envolve diversas variantes do que André Green (1995/1993) chama de “trabalho do negativo” em relação ao perceptivo e ao representativo da realidade. Um movimento psíquico que “negativiza” alguns índices perceptivos, de atribuição de realidade ou de relevância representativa, em determinado momento<sup>4</sup>.

*Alguns exemplos:*

*Uma criança joga um videogame e pensa que dois minutos se passaram, quando uma hora se passou. Isso a coloca em apuros com seus pais.*

*Um pai zapeia seu smartphone em um playground e negligencia a criança, ele não percebe que a colocou em perigo: “mas há um momento ela estava bem”.*

*Uma pessoa para de ouvir quem está falando ao seu lado, enquanto corre imagens do Instagram. Você fica com a sensação de “tempo morto”.*

*Um jovem colide com outro pedestre andando na rua, enquanto verificava seu smartphone. Achava que estava atento. Vários transeuntes tiveram que se esquivar.*

*Outro não tem consciência, ao jogar videogame, de seu cansaço e vontade de urinar. No final do jogo ele percebe sua exaustão e que esteve, todo esse tempo, prestes a urinar. Apresenta-se com uma incontinência de urgência.*

A imersão é fundamental para pensar as “psicopatologias do cotidiano virtual”, parafraseando o clássico de Freud. Mas também, é fundamental compreender as verdadeiras formas psicopatológicas como os chamados vícios em internet, a implantação de procedimentos de identificação no desenvolvimento da criança e do adolescente, procedimentos de fantasia sexual, novas expressões de perversão, fundamentos para a realização do desejo neurótico, entre muitos outros.

---

<sup>4</sup> Sobre o trabalho do negativo na imersão digital, hoje posso especificar com mais clareza a ideia apresentada por quase uma década (Gutiérrez, 2012, 2017). Seria preciso situar a imersão como um fenômeno no campo das relações Eu/realidade, alicerçada nos movimentos do desejo e onde se põem em jogo dois mecanismos principais: a *Verleugnung* Freudiana (1927) (atitude de bi-divisão, negação, desautorização) e a alucinação negativa propriamente dita (Green, 1995/1993).

*Vamos a uma cena:*

*Um jovem quer fugir de sua situação pessoal. Está relacionado a uma mãe intrusiva e a uma demanda narcísica que ameaça continuamente o sentimento de si. Entrar em contato com o que o aflige é extremamente angustiante e ele não quer enfrentar a realidade de um fracasso na faculdade. Ele reconhece, mas não quer pensar sobre isso, sobre suas consequências, e congela. Em vez de pedir ajuda, ele recorre ao Fortnite, seu videogame favorito, dia e noite, sentindo uma gratificação momentânea, mas vazia, que com o tempo passa a associar com o que antes eram práticas de masturbação compulsivas. Ele está cansado, tendo passado pelo momento, e cai exausto após cem batalhas de Fortnite. Isso lhe permite esconder a realidade, entre o alucinótico e o sono.*

*A imersão é um fenômeno hipnóide.* Não esqueçamos que Freud nos alertou sobre o hipnóide como um estado de desamparo, que nos deixa especialmente vulneráveis ao trauma. Nada indica que devemos instalar uma exceção aqui. É curioso, sim, pensar que o que, às vezes, como na ilustração que acaba de dar, serve de refúgio, o coloca em maior risco de um evento traumático.

Também é impressionante entender a imersão dessa maneira, porque o que é próprio do estado de transe hipnótico é, por direito próprio, um fenômeno de transferência. Entregar-se ao desígnio do outro. E que outro? Aqui está o que eu acho fascinante sobre este novo campo. O outro não é o dos devaneios histéricos, nem o hipnotizador em sua presença tangível e misteriosa. O outro é aqui uma alteridade de plataforma, uma alteridade sintética, uma alteridade mediada, uma alteridade social, todas as formas de alteridade que coexistem em relação a desejos comprometidos de formas peculiares. Encontrar-nos com os rastros do outro ao escutar as ligações de uma pessoa com seus mundos virtuais é extremamente interessante. Diz muito. Se ouvirmos o suficiente, ele diz mais do que se poderia pensar.

*A imersão digital, como estado hipnóide, depende do desejo e o aproxima de uma experiência alucinótica como poucas existem em nossas experiências cotidianas<sup>5</sup>.* Não há imersão sem desejo, assim como não há hipnose sem desejo (tanto tácito quanto explícito) de ser hipnotizado. O interesse se manifesta de várias formas: desde a perda da participação social - em uma rede ou jogo - passando pelo esforço para conhecer um ente querido ou desenvolver um trabalho, uma publicação esperando para ser lida ou contemplada, etc.

---

5 No sentido de estados intermediários de transformações em alucinose na forma que foi proposta por Citivarese (2015).

*Mas a imersão também depende das condições e habilidades tecnológicas.* Caso não haja conexão suficiente, fluxo de plataforma ou competências tecnológicas (de qualquer uma das partes), entre outras condições, não teremos imersão. E é que a imersão, nesse sentido, também “pendura” de uma face externa. Pode ser muito intensa quando acontece, mas depende de uma multiplicidade de fatores e qualquer um deles pode falhar. É muito intensa nos videogames, por exemplo, na medida em que apelam para narrativas sedutoras (imersão diegética; McMahan, 2003), para dinâmicas recompensa-punição ou levam a estados primários de ataque-fuga (não-diegético; McMahan, 2003). Nas redes sociais pode ser tão intenso baseado na exploração da sedução do outro e, mais ainda, apelando para se conectar com os vestígios da experiência mais primitiva possível: a autocriação alucinatória do outro. O mundo em minhas mãos, em meus dedos, em meus controles.

Um sentimento de onipotência que pisca e seduz a partir da recomposição narcísica da autocriação do mundo é o que torna as redes sociais e as plataformas atuais tão sedutoras. Pense no longo desvio que viemos a fazer, como humanos, das experiências primitivas de contato humano na díade mãe-bebê e onde ocorre o alucinatório, ao abandono do alucinatório, ainda presente no processo primário, para tentar um mundo civilizado com ações por objetivos, com predomínio do secundário e, com ele, o esforço para um pacto social. Que alegria infinita voltar a criar o mundo com um dedo! Como o canto de uma sereia, as plataformas digitais em suas diferentes expressões levam a uma experiência alucinatória que contata um sentimento de onipotência, uma reconstituição secundária do narcisismo perdido e a ilusão do reencontro com o eu ideal.

Certamente, talvez alguém vai argumentar, nem tudo é negativo. E certamente não. Teria que ser dito que ficar em contato com a realidade é uma coisa difícil, exigindo até um pouco de disciplina. Mas o que estou tentando dizer é que, além dos diversos instrumentos de trabalho a serviço do que é verdadeiramente vital, há aspectos de participação em mundos digitais que podem ser usados para a inércia de um narcisismo da morte. E, mais ainda, que em sua forma imersiva esses processos podem encontrar um mecanismo particularmente eficaz para se expressar.

Talvez esta seja a coisa mais relevante que quero transmitir hoje: a necessidade de romper com qualquer pretensão de tratar as plataformas digitais como instrumentos neutros de comunicação e informação e entender que são meios de troca social de força política, no sentido pleno do termo, de formas muito particulares de troca com a realidade a serviço do processamento do pulsional, dos ambientes-habitat, dos campos privilegiados para o desdobramento do representante-pessoal e, sobretudo, do encontro com as diversas formas de alteridade.

Algumas delas - alteridades sintéticas - nunca antes consideradas na história da humanidade.

A forma como tudo isso entra em jogo pode ser obscurecida pela transparência da interface e pelas naturalizações que foram instaladas em relação a essas trocas. Por exemplo, tomamos como certo o fato da coexistência de alteridades sintéticas e alteridades mediadas em plataformas virtuais. Ninguém está preocupado hoje ao ouvir o assistente virtual de um Smartphone (por exemplo, Siri, Alexa). Não há grande problema em encontrar humanos e bots “falando” em séries de comentários. Ou você joga videogames encontrando avatares gerenciados por humanos e outros gerenciados por bots ou formas de inteligência artificial. Ali, nesses ambientes, alguns humanos se encontram e se apaixonam também. Outros processam timidamente seus impulsos instintivos jogando jogos agônicos ou explorando certas “danças” dos avatares, não mencionados para isso, reproduzindo relações sexuais. Eles exploram ou “meta-exploram” o protocolo do jogo. Faz parte do jogo, os jogadores aceitam.

Mas a questão talvez se torne mais preocupante quando transferimos o mesmo cenário para plataformas de pornografia e cibersexo, onde humanos e simulações de corpos masculinos e femininos estão presentes, ainda mais quando se conecta com dispositivos de estimulação física dos dois lados da tela, quando as transformações incluem corpos híbridos, mitológicos ou pueris<sup>6</sup>. Como vamos entender a alteridade aí? Podemos subsumir a questão ao campo do fetichismo? Para uma leitura masturbatória?

Parece-me que o assunto requer uma reflexão séria e cuidadosa, pois o problema da imersão torna a questão bastante complexa. Essa é a psicopatologia do futuro.

Abordar a virtualidade em relação às expressões e produções do sofrimento psíquico é uma tarefa que temos pela frente, e para a qual a psicanálise, espero, como em outros momentos, possa contribuir com sua visão muito particular dos avatares do sujeito. É também essencial que, para além das necessidades associadas à continuação do trabalho terapêutico nesta pandemia, o terapeuta pretenda continuar o teletrabalho. Teleanalizando mesmo. A necessidade de pensar o trabalho psíquico necessário para que isso aconteça, de forma produtiva, tornou-se urgente.

---

<sup>6</sup>Teria que ser dito que o metaverso há muito tempo, de uma perspectiva háptica, teve início.

## Referências

- Bauman, Z. (2003). *Liquid Love*. Londres: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Londres: Polity Press.
- Brown, E. & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. CHI 2004. ACM Press, pp. 1279-1300.
- Caparrotta, L. (2013). Digital technology is here to stay and the psychoanalytic community should grapple with it. *Psychoanalytic Psychotherapy* doi: 10.1080/02668734.2013.846272
- Castells, M. (2001/1996). *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*. Madrid: Alianza.
- Castoriadis, C. (1975). *La institución imaginaria de la sociedad II*. Buenos Aires: Tusquets.
- Citivarese, G. (2015). Las transformaciones en alucinosis y la receptividad del analista. *The International Journal of Psychoanalysis (en español)*, 1:4, 1278-1310, DOI: 10.1080/2057410X.2015.1365502.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres* London: Routledge.
- Freud, S. (1927). Fetichismo. En J. Strachey (Ed.), *Obras Completas de Sigmund Freud vol XXI* (pp.141-152). Buenos Aires: Amorrortu.
- Green, A. (1995). El trabajo de lo negativo y lo alucinatorio (la alucinación negativa). En A. Green, *El trabajo de lo negativo* (pp.221-294). Buenos Aires: Amorrortu. [original: Green, A. (1993). *Le travail du négatif*. Paris: Les Editions de Minuit]
- Gutiérrez, L. (2012). ¿Psicoterapias online? El avance de los encuadres catalejos. *Gradiva I*(1):23- 9.
- Gutiérrez, L. (2017) ¿Silicio en el 'Oro Puro'? Contribuciones Teóricas y Observacionales al Teleanálisis por Videoconferencia. *The International Journal of Psychoanalysis (en español)*, 3:4, 550-577, DOI: 10.1080/2057410X.2017.1649868.
- Han, B-Ch. (2012). *La sociedad del cansancio*. España. Editorial Herder.
- Han, B-Ch. (2013). *La sociedad de la transparencia*. España. Editorial Herder.
- Han, B-Ch. (2014). *En el enjambre*. España. Editorial Herder.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jennet, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *Int. J. Human-Computer Studies* 66: 641-661.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture. How new technology transforms the way we create and communicate*. Nueva York: HarperCollins Publishers.
- Kristeva, J. (1995). *Nuevas enfermedades del alma*. Madrid: Cátedra.
- McLuhan, H.M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York: Mentor.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence. A Method for analyzing 3-D Video Games. En M.J. Wolf & B. Perron (eds.), *The Video Game, Theory Reader* (pp.67-86). Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Meltzer, D. (1986). *Studies in Extended Metapsychology: clinical applications of Bion's ideas*. Perthshire: Clunie Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2009). *Simulation and Its Discontents*. Massachusetts: MIT Press.
- Winnicott, D.W. (1945). Primitive Emotional Development. *Int. J. Psycho-Anal.* 26: 137-143.