

## **A PSICANÁLISE E A IDENTIFICAÇÃO DO SUJEITO NO MEIO VIRTUAL**

João Pedro Melo Medeiros<sup>1</sup>  
Analice Aparecida dos Santos<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A relação do sujeito com o mundo *online* se tornou forte o suficiente nos últimos anos para categorizarmos essa relação como uma produtora de identidade no sujeito? A definição psicanalítica de Lacan quanto a identidade e identificação pode ser aplicada no meio *online*? Nesse trabalho, tentamos analisar por meio de bibliografias como se estabelece essa relação entre o sujeito, o mundo *online* e o processo de construção da identidade na visão Lacaniana, com isso, podemos estabelecer uma visão do que é o sujeito *online* atualmente e como esse sujeito pode afetar a identidade também do mesmo *offline*.

**Palavras-Chave:** Psicologia, Identidade, Identificação, Mundo Virtual, Psicanálise, Lacan.

### **ABSTRACT**

*Has the subject's relationship with the online world become strong enough in recent years for us to categorize this relationship as a producer of identity in the subject? Can Lacan's psychoanalytic definition of identity and identification be applied online? In this work, we try to analyze through bibliographies how this relationship between the subject, the online world and the process of identity construction in the Lacanian view is established, with this, we can establish a vision of what the online subject is today and how this subject can affect the identity of the same offline as well.*

**Keywords:** *Psychology, Identity, Identification, Virtual World, Psychoanalysis, Lacan.*

---

<sup>1</sup> E-mail: joaompverso@gmail.com, Acadêmico de Psicologia 10º período, no Centro Universitário Atenas;

<sup>2</sup> Graduada em Psicologia pela Universidade Federal de São João del Rei (2015). Mestra em Psicologia pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de São João del Rei (2017) e Pós-graduada em Docência e Performance na Educação à Distância pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (2022).

## 1 – INTRODUÇÃO

Na internet acontece uma ausência de adiamento de gratificações, o que a torna uma experiência quase mágica de ter um pensamento, um desejo, uma curiosidade e simplesmente dar um clique e ver aquilo transformado em realidade (DE MORAIS, 2016).

Em seu trabalho, Corrêa (2004) relata que a agitação da vida moderna e a intensificação de problemas sociais como violência provocam mudanças de hábitos nas pessoas, que passam a evitar sair às ruas, diminuindo o contato social físico. Como consequência dessa situação, ganha espaço a constituição de comunidades virtuais, cuja principal peculiaridade é o fato de surgir de forma espontânea, quando se estabelecem agrupamentos sociais com base em afinidades.

Segundo Beserra (2019) o ciberespaço é habitado por identidades múltiplas e fluidas, em constante metamorfose, distribuídas em diversas realidades. É nessa condição que tanto o avatar como o *nickname* podem perfeitamente ser compreendidos como realidades, como fontes de um Eu, eu esse que Lacan (1966) desenvolveu como sendo uma construção imaginária, que se constitui através de um Outro.

Lacan (1979a) descreve o Outro (aqui falamos do Grande Outro) como o tesouro dos significantes e, como tal, é prévio ao sujeito, é anterior ao nascimento. Antes de vir ao mundo já lhe dão um nome, um sexo, um time de futebol, uma profissão; o sujeito já nasce em uma determinada classe social, com seus preconceitos e com sua cultura e língua, tudo isso será o que irá constituir o Outro para ele.

Lacan (1979b) relata que o sujeito fala com seus semelhantes, fala na linguagem comum, que considera os eus imaginários como coisas não unicamente exteriores a ele, focando em uma identificação que projeta nesses outros eus imaginários.

Para se falar de identidade e identificação, Lacan (1992) em seu seminário nos apresenta aos laços sociais, os quais podem ser denominados discursos que geram formas de vínculo social entre os sujeitos.

A identidade, na psicanálise, é algo que se constrói, é um processo complexo, prende-se às relações do sujeito com o outro e, por isso, à sua relação com o significante. Diante disso, deve haver algo que possibilite que o sujeito se reconheça ao longo do tempo. (NOMINÉ, 2018)

## 2 – MÉTODOS

O trabalho a ser realizado se caracteriza como uma pesquisa exploratória, como descrito por Severino (2007), o estudo exploratório tem como principal objetivo levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto.

Para o estudo a ser realizado, a abordagem qualitativa se faz necessária, como descrito por Silva (2010), a abordagem qualitativa trabalha com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões. Ela aprofunda a complexidade de fenômenos, fatos e processos.

O método utilizado será a revisão bibliográfica, por meio de artigos científicos e livros encontrados nas bases de dados SciELO, Google Acadêmico e Biblioteca Digital.

As palavras chaves utilizadas na busca serão: Psicologia, Identidade, Identificação, Mundo Virtual, Psicanálise, Lacan.

### **3 – RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Vivemos num mundo das transformações socioculturais, políticas, econômicas, morais e científicas ocorridas na sociedade e estamos presenciando uma mutação histórica nos modos de ser e estar no mundo. (DE MORAIS, 2016).

Para Sibia (2014) essas transformações socioculturais, culminaram no desenvolvimento das novas tecnologias, o que reflete no indivíduo o seu modo de ser, e ao mesmo tempo, provoca mais mudanças, além disso, até mesmo a subjetividade do homem é influenciada por essa nova realidade.

Beserra (2019) ressalta que o virtual não é exatamente algo novo, tecnologias como telefone e a televisão, já apresentam alguns aspectos de uma realidade virtual, entretanto, o que se observa atualmente é uma intensificação da virtualidade na realidade das pessoas, com implicações sociais, culturais, geográficas, políticas e psicológicas, como nunca antes aconteceu.

O conceito de intimidade, de espaço público e privado mudou. Antes, protegidos pelo entre paredes de nosso quarto, líamos, escrevíamos nossos diários, nossos poemas e os trancávamos no espaço mais protegido do olhar alheio, como uma preciosidade que só a nós pertencia. O espaço privado era bem diferenciado do espaço público. (DE MORAIS, 2016).

Beserra (2019) volta nossa atenção para o fato de que, até pouco tempo atrás, termos como “ciberespaço” e “mundo virtual” eram usados como metáforas, hoje, essa realidade virtual se tornou parte do cotidiano, com imensurável potencial para diferentes possibilidades

reais, na medida em que o mundo virtual e a objetividade fazem parte da mesma realidade. Crescem as pesquisas sobre índices de massa virtual, dependência psicológica da internet e, cada vez mais, o mundo capitalista está avançando via ciberespaço. (BESERRA, 2019).

### **3.1 – IDENTIDADE E IDENTIFICAÇÃO NA PSICANÁLISE LACANIANA**

Para falarmos sobre a noção de identidade e identificação, é importante entendermos a noção de significante, signo e significado em Lacan, partindo dos conceitos linguísticos de Saussure (1978), como o próprio signo linguístico

Como exposto por Soler (2004), pode ser dito como significante, todo elemento discreto, isolado e combinado a outros elementos igualmente discretos e isolados, suscetíveis de serem tomados por um sentido ou significado, isso pode ser uma imagem ou até mesmo um gesto, uma bofetada, como exemplificado por Lacan, pode ser um significante, desde que entre uma estrutura combinatória de representações, um elemento somático, uma dor corporal, também pode ser um elemento significante.

Assim, Soler (2004) traz a noção do significante articulado em cadeias, e dessa articulação provém o significado. O significante, como se sabe, só adquire sentido ou significado na medida em que está numa relação de combinação com outros significantes. Como diz Lacan, “a expressão ‘cadeia significante’ surgiu do substrato topológico do qual é possível tecer uma aproximação: anéis cujo colar se fecha no anel de um outro colar feito de anéis” (LACAN, 1998, p. 505).

Lacan (1999) vem trazer a compreensão de que o inconsciente se estrutura como uma linguagem, seu funcionamento está em certas leis languageiras, compromissos que cada um de nós faz e que se desdobra nos efeitos da linguagem.

Lacan (1999) ressalta a importância de se compreender o funcionamento da linguagem com a cadeia significante, nessa cadeia ocorre o que Lacan viria a chamar de encontro com o Real, o encontro com o que não podemos antecipar, que foge da ordem e que não tem uma lei. Esses conceitos quanto ao desenvolvimento da cadeia significante e de formação do sujeito serão explorados no próximo capítulo com enfoque na teoria Lacaniana.

Assim, o que Lacan (2003) tenta expor nesse sentido no *Seminário 9*, é a exigência da cadeia significante para que apareça o sujeito e sua identidade, assim, o “Eu” isolado sem um outro significante para dar continuidade a esse eu na cadeia, nada diz de sua identidade.

Lacan (2003) no decorrer do *Seminário 9*, dentro da descrição do afeto, o retoma o traço unário de Freud, “é preciso valorizar o fato de eu ter sido levado, pelo fio diretor da progressão freudiana, a articular que me pareceu necessária a função do traço unário” (p. 170).

Como proposta na alienação vista em Lacan (1964), o que temos em uma situação onde o sujeito se deixa levar pelo virtual é uma situação de alienação desse sujeito pelo meio, o sujeito irá operar com sua própria falta, resultante da primeira operação (alienação), para responder à falta no Outro, correspondendo ao processo de alienação e separação aqui descritos.

### **3.2 – EXPERIÊNCIAS PSÍQUICAS NO MUNDO VIRTUAL**

De acordo com Jensen (2017) através do surgimento do mundo virtual, o indivíduo passou a interagir com o mundo sob um novo paradigma, no qual o espaço cibernético se tornou um veículo da globalização e um espaço que armazena informações. Para o autor, o indivíduo que teria receio de interagir com outros no mundo físico, por questões relacionadas ao corpo, passa a se relacionar por meio da internet sem julgamentos.

De Moraes (2016) volta nossa atenção a forma como o anonimato leva os usuários a se arriscarem mais e ousarem procurar e vivenciar fantasias online, fantasias essas que esses usuários não se permitem presencialmente. As pessoas se sentem desinibidas nesse meio, e são capazes de experimentar situações que não se arriscariam na vida real. (MORAIS, 2016)

Starnino (2016), nos atenta ao núcleo combinatório de representações que nada mais é do que o significante articulado em cadeias. Dessa articulação, vem o que chamamos de significado, assim, o significado do significante é dependente da combinação com outros significantes.

Dentro dessa forma não saudável de vivenciar o virtual, o que é dito por De Moraes (2016) quanto ao anonimato no meio virtual nos dá uma breve concepção de como esse mecanismo de anonimato gera sujeitos capazes de não seguir regras morais ou éticas, sujeitos que não se preocupam com consequências por suas ações. Essa falta de preocupação e facilidade de acesso dentro do meio virtual, são aspectos que julgamos cruciais para compreendermos como a saúde mental, a identidade e a identificação dos sujeitos estão sendo afetadas pela expansão do mundo virtual.

Como salienta Jensen (2017) o meio virtual possibilita ao sujeito diferentes sensações prazerosas, como por exemplo os jogos online, nos quais proporcionam diversas emoções ao sujeito, mantendo sua integridade física. Ainda sobre jogos, o autor salienta que eles disponibilizam ao sujeito a opção de desenvolver diferentes identidades dentro de uma

plataforma, sendo que o indivíduo pode ir de um milionário com muitas propriedades a um soldado sobrevivendo em uma guerra.

De acordo com Beserra (2019) o indivíduo experimenta duas maneiras distintas de socialização com o outro, o meio virtual e o real, sendo que o meio virtual possibilita que ele expresse uma de suas versões de eu a qual não consegue ou não se sente capaz de expressar no mundo real, visto que o sujeito se sente retraído por questões estéticas e visuais. O autor expõe que essa experimentação do sujeito pode ocasionar no surgimento de duas personalidades distintas de uma mesma pessoa, sendo que a primeira se origina no mundo real e a segunda no mundo virtual, no qual o sujeito se apresenta da forma que ele preferir, utilizando dos recursos virtuais para se relacionar com outras pessoas

### **3.3 – IDENTIDADE NO MUNDO VIRTUAL**

O surgimento da tecnologia proporcionou que os indivíduos participem de diferentes comunidades étnicas, religiosas e sociais dentro do mundo virtual, possibilitando que o indivíduo faça parte da comunidade em que mais se identifica, onde o sujeito consiga se expressar e sentir acolhido de alguma forma. A internet se tornou extremamente atraente por possibilitar ao sujeito a invenção de identidades e a vivência dessas diferentes identidades dentro de diversos ambientes virtuais (MENDES, 2011).

De acordo com Ribeiro (2009) o indivíduo faz uma imersão no mundo virtual, visto que considera a virtualidade como algo real e verdadeiro, passando a entender que os eventos que acontece em sua vida tem o mesmo significado do mundo virtual.

Ciampa (1995) pontua que o nome não é necessariamente a identidade, mas sim uma representação dela, o que ressalta a importância do *nickname*, a representação de um indivíduo, assim, o *fake* e o *nickname* podem ser vistos como formas da construção do Eu.

Em comparativo, Lacan (2003) trás a identidade no sentido o qual questiona, o idêntico a si, o qual trás a identidade no sentido do sujeito ancorado em si mesmo, como o “penso, onde não existo e existo onde não penso”, ele destaca que o Outro é o vetor da identidade e da identificação, a narrativa identitária do sujeito é construída a partir das relações com o outro, uma relação inconsciente.

Dessa forma, Lacan (2003) pontua a noção de identidade na narrativa da cadeia significante, onde se supõe um sujeito. Onde o sujeito nada mais será se não efeito dessa cadeia, onde ele se advém através do que se identifica, então, se a identificação do sujeito vem por meio

de uma experiência virtual, sua cadeia estará sendo afetada por esse meio e o sujeito terá uma identidade com efeito disso.

Prioste (2016) volta nossa atenção ao fator da fantasia, a disponibilidade de um espaço que extrapola o sentido da própria produção imaginária humana, com a possibilidade de criar situações de alucinar o objeto de desejo – como a própria sensação de vitória proporcionada pelo meio virtual – e satisfazer-se temporariamente com tais imagens nesse momento.

Ainda em seu trabalho, Prioste (2016) aponta para a relação psicanalítica desse sentido do desejo, onde o sujeito passa a articular seu desejo do Outro em objetos digitais, aquele signo perde o mero significado de um objeto e passa a ser visto pelo significante como algo muito maior do que sua própria família nesse sentido.

“A virtualização das relações tem demonstrado, e talvez denunciado, o que a psicologia, em teoria, já verificou: todos procuram alguém para falar livremente, falar tudo a seu próprio respeito, mas não encontram setting ou coragem nas relações sociais face-a-face.” (BESERRA, 2019, p. 14).

#### **4 – CONCLUSÃO**

Como visto em Lacan, o sujeito se constitui através de suas relações significantes, assim, ele precisa de um meio, de algo para dar significado e de algo para relacionar, e no ambiente virtual, mesmo que de uma forma diferente do conhecido como convencional, ele tem acesso a tudo isso.

Assim, nesse ambiente paralelo ao físico, o sujeito ainda passa por experiências, cria laços, tem objetivos, se relaciona com outros sujeitos, dá significado a aquilo. E nesse momento, é onde pode ocorrer a substituição do meio físico pelo meio virtual como a convivência principal desse sujeito.

Não podemos categorizar essa experiência virtual como algo benéfico ou maléfico em um primeiro momento, apenas é possível observar que essa relação existe, uma relação de construção de um indivíduo com experiências diferentes das físicas e que, em alguns casos, são mais importantes do que a relação real para aquele indivíduo.

Salientamos a questão de que, nesse ponto, não diferenciamos mundo *online* e *offline* como duas coisas realmente separadas, a realidade do mundo online não deixa de provocar emoções, experiências psíquicas. Logo, é apenas uma forma paralela de ver essas relações, não completamente separada.

Até porque essa realidade *online* também irá gerar experiências psíquicas que podem vir a afetar a realidade *offline*, como a própria relação de deslocamento do real, de não se sentir capaz de ter boas relações no mundo *offline* e a sensação de se sentir realizado por conquistas no mundo *online*.

Essas conquistas e realizações do mundo *online* são grandes pontos que geram a permanência do indivíduo nesse meio, gerando sua identificação com o que ocorre ali e criando sua identidade baseada naquilo que experiencia e vive virtualmente, inclusive baseado em personagens e pessoas que conhece nesse meio.

Nessa experiência psíquica virtual, é onde o sujeito muitas vezes irá desenvolver uma personalidade que alguns poderiam nomear como ‘falsa’, mas essa personalidade, pode ser vista como uma identidade ideal, apenas com a característica de ter sido desenvolvida em um espaço diferente do físico, mas ainda assim, pode ser uma ‘máscara’ do indivíduo em seus meios, uma identidade constituída por meio de uma identificação.

Desse modo, é possível observar que a expansão do mundo *online* pode mudar a nossa concepção desse meio, até mesmo alterar a forma como lidamos com perfis considerados fakes na internet e compreender melhor a necessidade de um indivíduo permanecer nesse meio.

Estamos falando de um local de fala com uma ‘liberdade’ que permite ao sujeito criar um novo ‘Eu’, de um local onde é possível permanecer anônimo e revelar uma ‘máscara’ que não é aceita *offline*, um ambiente que pode ser alvo do desejo e fonte de identificação de qualquer pessoa.

Por fim, as hipóteses postuladas no início desse trabalho se mostram válidas, o sujeito pode sim passar por experiências cognitivas e estabelecer uma relação de identidade e identificação no mundo *online* de um modo que possa vir a ser tão forte quanto a identidade do mundo *offline* desse sujeito, vale ressaltar que não buscamos com esse trabalho definir se isso é algo benéfico ou não para o sujeito, apenas estabelecer se é possível essa construção.

## **REFERÊNCIAS**

BESERRA, Rael Bispo. Identidade no mundo virtual. **Psicologia Revista**, v. 28, n. 2, p. 468-485, 2019.

CIAMPA, A. C. (1995). **A estória do Severino e a história da Severina**. São Paulo: Brasiliense.

CORRÊA, Cynthia Harumy Watanabe. Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede. **C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, 2004.

DE MORAIS KALLAS, Marília Brandão Lemos. O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. **Reverso**, v. 38, n. 71, p. 55-63, 2016.

JENSEN, Larissa; CAPRARO, André Mendes. JOGOS ELETRÔNICOS E CORPO: AS MÚLTIPLAS IDENTIDADES DO INDIVÍDUO NO ESPAÇO CIBERNÉTICO1. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 20, n. 2, p. 402-425, 2017.

LACAN, J. (1999). O seminário, Livro 5 – **As formações do inconsciente** Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

LACAN, J. (2003). O seminário, Livro 9 – **A identificação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

LACAN, Jacques; MILLER, Jacques Alain. **Le séminaire**. Éditions du Seuil, 1998.

LACAN, J. O eu e o outro. In: O SEMINÁRIO – Livro 1: **Os escritos técnicos de Freud**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1979a. Cap. IV, p 50-65.

LACAN, J. O sujeito e o outro (I): a alienação. In: O SEMINÁRIO – **Livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1979b. Cal.XVI, p. 193-204.

LACAN, Jacques. Seminário 17 – **O avesso da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

LACAN, Jacques. **Posición del inconsciente**. 1964.

MENDES, Marina. Interação virtual e identidade. **Cadernos da Escola de Comunicação**, v. 1, n. 9, 2011.

MORAIS, Miller Gómez et al. Aplicación de realidad virtual en la rehabilitación cognitiva. **Revista vínculos**, v. 10, n. 1, p. 130-135, 2013.

NOMINÉ, Bernard. Sobre identidade e identificações: conferências (2014-2015). Editora Blucher, 2018.

PRIOSTE, Cláudia Dias. **O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual**. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos**, v. 16, n. 1, p. 84-96, 2009.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. 1978.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007. p. 03.

SIBILIA, M. P. **Palestra Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Acesso em: 21 fev. 2014.

SILVA, Gisele Cristina Resende Fernandes. **O método científico na psicologia: abordagem qualitativa e quantitativa**. 2010.

SOLER, C. (2004). **Ce que Lacan disait des femmes**. Paris: Éditions du Champ Lacanien.

STARNINO, Alexandre. Sobre identidade e identificação em Psicanálise: um estudo a partir do Seminário IX de Jaques Lacan. **Doispontos**, v. 13, n. 3, 2016.