



## É TEMPO DE SECOND LIFE<sup>1</sup>

Que nomes traduzem com propriedade a marca de nosso tempo? Hipermoderno, líquido-moderno, desbussolado. Para sermos absolutamente atuais, acrescentemos: é tempo de *Second Life*. O novo fenômeno que está conquistando o *worldwise*, provocante, instigante, o *Second life* é propriamente sedutor. É o que atesta o crescimento dos acessos, especialmente na comunidade virtual brasileira. É bem mais que um jogo, é um simulador da vida real, onde o personagem virtual, também chamado avatar ou residente, pode realizar o impossível, testemunhando uma saída criativa para o desbussolamento do homem atual. Frente a uma profusão de possibilidades, o homem inventa na contramão da tendência hipermoderna de reinvestir antigos valores. É o mais representativo paradigma da modernidade líquida, marcado pelo franqueamento da fronteira entre mundo real e virtual.

---

<sup>1</sup> Este texto é parte do trabalho apresentado no Módulo I do Corpo de Formação 2007, pelo Grupo 1 - Djalma A. Marcelino, Helainy Andrade, Laurette B. Ribeiro, Margarete Puntel e Renato Chiavassa. Tutora – Elza Macedo.



## I. INTRODUÇÃO

### A. Nascer de novo

Tudo começou lembrando um trabalho de parto sem, entretanto, o choro. Após pouco mais de uma hora, lá estava ele<sup>2</sup> na Orientation Island, a maternidade do *Second Life*. Lá, assim como dezenas de outros, ele estava nascendo e já devia começar escolhendo, no mínimo, seu sexo, nome e sobrenome. Para uma primeira impressão, a expectativa em relação à sua segunda vida foi frustrada, *era muito menos do que eu esperava*, pensou. Ainda na maternidade via pessoas, melhor dizendo, avatares sendo construídos ainda com movimentos robóticos e balbuciando palavras em inglês, francês e alemão, filtrados pelo internetês.

Depois de deixar a maternidade, partiu para uma quase *volta ao mundo em 80 cliques*. Conheceu vários lugares virtuais, o Moulin Rouge, a Torre Eiffel, a Times Square, São Francisco e o Pelourinho de Salvador. Em Amsterdã experimentou os efeitos da maconha virtual: borrões de tela, cores que dançam, paredes que derretem e emitem sons engraçados.

Evidentemente, como não esperávamos que demorasse, ficou tentado a encontrar o que é mais procurado pelos internautas comuns, o sexo virtual. Fez então turismo sexual. Assistiu à prática de fantasias realizadas em lugares específicos, chamados Xcite, com motéis a céu aberto e calabouços. Temeu que esta experiência lhe desencadeasse fetiches novos ou até então *aterrados em seu inconsciente*. O que se vive nestes templos da absoluta liberação sexual, já começa a incomodar a polícia holandesa, a real, não a virtual, que não existe.

Bom, voltando à sua experiência sexual em *Second Life*, confessa que não foi das melhores. Para começar, descobriu com surpresa que seu corpo até então estava *realmente* incompleto, precisaria ir a uma loja especializada para adquirir seu pênis. Podia escolher o que quisesse. Eis ele aí diante de uma nova escolha a ser feita, totalmente conforme a medida de seu desejo. Novamente bem comportado, nosso avatar, escolhe um bastante discreto que combine com seu tom de pele e apenas seja um pouco maior do que o seu real. Considerou o programa (sexual) muito real, houve até ocasião de travar um sério e esquizofrênico bate-papo com uma prostituta,

---

<sup>2</sup> Marcelo Zeffirelli, avatar de Marcelo Zorzanelli, jornalista da Revista Época, que relata sua experiência de estréia na *Second Life*, na edição impressa de 19/03/2007.



fartamente implantada de silicone digital. Acabou não gostando porque foi excessivamente explícito, totalmente desprovido de mistério ou sensualidade.

Contudo, depois de gastar um bom tempo nestas experiências, ele se deu conta de que há algo mais interessante para ser feito em *Second Life*. *Para ser feliz em Second Life, é preciso ter respeito e poder. Poder e respeito.*

Para empreender tal conquista começou vestindo-se de maneira convencionalmente distinta, com um terno risca de giz italiano, comprado no melhor shopping, situado num templo de consumo que opera sem vendedores e funciona como as máquinas de refrigerantes. Daí conseguiu um trabalho, ganhou algum dinheiro, comprou uma Ferrari e se sentiu o mais novo-rico de *Second Life*. Esta foi a estréia de um avatar.

Neste universo, ou mais precisamente, neste metaverso cada um se faz a si mesmo sob medida. Além disto, tem de escolher entre muitas possibilidades disponíveis e pode legitimar suas fantasias mais inadmissíveis. Em *Second Life* ainda não há poder estabelecido que assuma responsabilidade por todos. Cada um se autogestiona e é autor de sua segunda vida.

## B. O futuro chegou

Fomos afetados por *Second Life*. Um bom nome para a sensação que experimentamos ao entrar em contato com *Second Life* é estranheza, associando com o que Freud chamou *unheimlich*<sup>3</sup>: ao mesmo tempo em que estamos frente a uma invenção, a algo estranho, também olhamos para uma reconstrução, há algo de familiar em *Second Life*. Alguém foi capaz de captar o que já começa a dar sinais de sua presença no mundo real e lhe deu imagem, corpo e movimento, no mundo virtual. Philip Rosedale, o pai de *Second Life*, fotografou nosso tempo.

Alguns são seduzidos pela possibilidade de fazer marketing, de conhecer pessoas, de ganhar dinheiro e outros como nós<sup>4</sup> porque reconhecemos nesta bem sucedida invenção a materialização daquilo que já vinha sendo captado por aqueles cujo bom faro já sentia o cheiro do novo no ar: Lacan, Jorge Forbes, Bauman e Lipovetsky.

O fato é que ser co-autor de uma invenção desta magnitude, que inclui o mundo inteiro, põe em questão a própria consistência da realidade. O que garante que

<sup>3</sup> Freud, S. **O estranho**, Obras Completas, vol. XVII, 1976, p. 271- 314.

<sup>4</sup> Do já referido grupo de trabalho do IPLA



também ela não passa de uma construção, uma ficção? A psicanálise sabe que é exatamente disto que se trata, que fantasia e realidade são duas maneiras igualmente ficcionais de vestir o real duro e inapreensível. Saber ou pelo menos suspeitar desta ficção é algo que muda a relação de uma pessoa com a vida.

É nesta direção que prossegue nosso trabalho, a saber, atrás das questões clínicas que *Second Life* nos impõe. Antes disto passemos pelos cruzamentos entre o que atesta este fenômeno e o que já estava anunciado para os que são capazes de ler o futuro no próprio presente.

### ***C. Your world. Your imagination***

Este é o cartão de visitas no site do *Second Life*. Ele nos avisa que fora franqueada a fronteira entre o que pode e o que não pode. Na imaginação tudo pode e a busca de satisfação é liberada. Ninguém acredita que será mais feliz a partir de *Second Life*, os residentes buscam algo menos grandioso, algo que apenas os satisfaça. Está de acordo com Bauman, para quem é chegado o tempo de *transgredir as fronteiras para espiar a inventividade e engenhosidade humanas*<sup>5</sup>, *voilà*.

### ***D. O homem desbussolado aporta em Second Life***

No tempo em que a psicanálise foi fundada, as monarquias começavam a ruir, mas ainda assim um substituto da autoridade do rei se preparava para entrar em cena, o Estado. Por um bom tempo as pessoas ainda se permitiram ser conduzidas pela mão forte do Estado, no âmbito social; do pai, na família; do patrão, no trabalho. Este momento histórico, verticalmente orientado, é refletido no divã por pessoas que se orientam por ideais e assim consagram uma vida e se sacrificam para alcançar *A felicidade*.

A partir da década de 70, que é o momento em que Lipovetsky marca o começo do abalo desse edifício racional, “tem-se não mais a repetição dos modelos do passado (como nas sociedades tradicionais) e sim o exato oposto, a novidade e a tentação sistemáticas como regra e como organização do presente.”<sup>6</sup>

*Second Life* é uma invenção do homem atual, uma lida criativa com o mundo globalizado. É um exercício da liberdade de escolha, própria a este tempo, uma

<sup>5</sup> Bauman, Z. **Identidade**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

<sup>6</sup> Lipovetsky, G. **Os tempos hipermodernos**, p.60. São Paulo: Editora Barcarola, 2004, p.60



iniciativa oposta aos movimentos reacionários, moralistas, avaliadores ou religiosos que sonham restaurar a antiga ordem que vigorou nas eras anteriores. O homem do avatar se rende ao reconhecimento de que a globalização atingiu um ponto em que não há volta.

*Second Life* é o espelho onde fica refletida esta transformação do laço social, em que deixamos de buscar o ideal de felicidade para ir atrás dos objetos de satisfação. Isso exige da psicanálise “*uma mudança na forma de incidência do ato analítico*”<sup>7</sup>. Para dar conta desta tarefa, nossa referência é o trabalho de Jorge Forbes: “*Se ontem nos limitávamos em nossa práxis ao espaço cartesiano do consultório, hoje haverá psicanálise onde houver um analista, e ele é necessário nos mais diversos locais da experiência humana, muito além das instituições de saúde*”.<sup>8</sup> Aproximemo-nos de *Second Life*, aprendamos com ele, o *setting* líquido.

## E. A fronteira entre mundo real e virtual está se liquidificando

Uma vez nascido em *Second Life*, um avatar tem de se construir. Logo de início escolhe de seu sexo, seu nome, e por aí vai uma série infundável de possibilidades de coisas para ser e fazer. Seguramente Bauman não poderia esperar que chegássemos tão longe quando disse que *ter uma identidade ou pertencer a uma comunidade deixa de ser algo alcançado para “ser uma tarefa a se realizar vezes sem conta, e não de uma só tacada*”.<sup>9</sup>

A construção do avatar traduz a percepção de que a identidade não passa de uma colagem de pedaços do outro, que pegamos precisamente aqui e ali. Aquilo de que só a psicanálise sabia, agora é suspeito pelos mais perspicazes.

Bauman lê nosso tempo pelo seu aspecto líquido. O líquido não tem forma definida, assume a forma da superfície em que é colocado. “*A sociedade atual tem a seu dispor um aspecto ‘não localizável’ que se mostra na evasividade, versatilidade e volatilidade*”.<sup>10</sup>

Os residentes de *Second Life* podem construir qualquer coisa que imaginarem e sua criação, eles a levam tão a sério a ponto de transformar a própria maneira de

<sup>7</sup> Forbes, J. A *Psicanálise do Homem Desbussolado – As reações ao futuro e o seu tratamento*. **Opção Lacaniana**, n. 42, 2005, p. 30-33.

<http://www.jorgeforbes.com.br/br/contents.asp?s=23&i=72>

<sup>8</sup> Idem

<sup>9</sup> Bauman, Z. **Identidade**, p.18

<sup>10</sup> Bauman, Z. **Identidade**.



trabalhar. O *network* já começa a contar com ofertas de treinamento, colaboração, projetos e marketing de produtos. Indo além da aparência de jogo, o *Second Life* oferece uma possibilidade real de progresso, de progresso econômico, que inclusive atrai o interesse de outros avatares empreendedores<sup>11</sup>. Enfim há quem esteja vivendo uma séria e agitada vida financeira em *Second Life*, fazendo negócios e ganhando dinheiro real.

## F. Uma invenção hipermoderna

Desde sua entrada na cultura, há algo no homem que transborda. Neste tempo que Lipovetsky nomeia hipermoderno percebemos um processo de descortinamento daquilo que velava a condição humana. Emerge o excesso outrora contido pela moral civilizada que nos inibia. A crença em *O mundo* não nos orienta mais, ao contrário, cada um se volta para seu próprio mundo. Nós nos precipitamos na pluralização das referências e na individualização, que é para Lipovetsky o paradigma que rege o mundo hipermoderno: “Em toda parte se exibem tanto a obsolescência acelerada dos modelos e produtos ofertados quanto os mecanismos multiformes da sedução (novidade, hiper-escolha, self-service, mais bem-estar, humor, entretenimento, desvelo, erotismo, viagens, lazeres). O universo do consumo e da comunicação de massa aparecem como um sonho jubiloso.”<sup>12</sup>

Para Laurent<sup>13</sup>, passamos de uma era de grande interesse pelo futuro para outra, onde se evidencia que não há nada no mundo que seja permanente ou estável para que possamos aí nos apoiar.

Atestando esta fragmentação e pluralização, no *Second Life* não é mais a elite cultural que monopoliza a geração de idéias. Elas partem, anônimas, de todos os lados. A população de avatares, que são co-autores do *Second Life*, mais que realizar um desejo de libertação de um mundo opressor, testemunha o próprio exercício da liberdade que se nos impõe.

Esta liberdade já trouxe deslumbramento e euforia na primeira fase da época moderna. Ela era novidade e havia sido muito batalhada. Agora, uma vez alcançada pagamos o preço para tê-la. Não podemos prescindir da responsabilidade. Não dispomos do apoio de uma moral regulamentadora em que realmente acreditamos e

---

<sup>11</sup> [http://www.businessweek.com/magazine/content/06\\_18/b3982001.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm)

<sup>12</sup> Lipovetsky, G. **Os tempos Hipermodernos**, p.60

<sup>13</sup> Laurent, E. *Um novo amor pelo pai*, **Opção Lacaniana**, n. 46, 2006, p. 20-29.



então nos valem da *ética à la carte*, para tomar emprestada outra expressão cunhada por Lipovetsky.

## **G. O futuro chegou. Daqui para onde vamos?**

Mais que seduzidos pelos encantos de *Second Life*, para além do deslumbramento, percebemos que ele traduz algo de nosso modo de viver, da relação do homem atual com o outro e consigo mesmo, com sua busca de satisfação.

Mais do que nunca a psicanálise tem de se precipitar na invenção de uma clínica que dê conta dos efeitos produzidos pelos fenômenos do mundo em que vivemos. Ela própria participou desta transformação do mundo desde Freud, foi absorvida pela cultura e produziu efeitos.

Para Miller, o discurso da civilização passou a ter a mesma estrutura do discurso analítico: “O discurso da civilização hoje não é mais o avesso da psicanálise. É seu sucesso (...) A relação entre a civilização e a psicanálise não é mais uma relação de um avesso com um direito.”<sup>14</sup> Os elementos estão dispersos na civilização, mas só na psicanálise se ordenam em discurso.

*Second Life* é o menino que aponta o dedo e denuncia que o rei está nu. *Second Life* borra a linha traçada para separar o real e o virtual.

Especialistas em internet<sup>15</sup> dizem que as coisas se passam em *Second Life* tal qual na vida real, como se a vida real fosse a matriz para esse novo mundo virtual. Entretanto nossa vida não voltará a ser a mesma depois de pisarmos na Island.

*Helainy Andrade*

---

<sup>14</sup> Miller, J-A. Uma fantasia, *Opção Lacaniana*, n. 42, 2005, p.10

<sup>15</sup> Como Flávio Elizalde, gerente de produtos do IG