



O *Second Life* E A Criação De *Alter Egos* Como Mecanismos De Defesa Do Homem Contemporâneo¹

Danielle Cândido da Silva NASCIMENTO²

Antonio Carlos Ferreira LIMA³

Centro de Estudos Superiores de Maceió, Maceió, AL

RESUMO

A necessidade do homem contemporâneo de se integrar a grupos sociais e acompanhar o avanço das novas tecnologias levou ao surgimento das comunidades virtuais. Nelas, a rápida forma de interação fizeram com que os contatos face a face se tornassem obsoletos em favor das relações virtuais. Assim acontece com as atividades ligadas à produção e apreciação da arte que, presencialmente, o homem encontrou através dela uma forma de esquivar-se para o enfrentamento de problemas. Atualmente esta válvula de escape está além do presencial, é o ciberespaço, o projetar-se e fantasiar-se num mundo virtual e ao mesmo tempo espiar o outro no silencioso, perdendo-se através dos *links* pelas páginas do Orkut e a criar um *alter ego* no mundo virtual do *Second Life*. Os mecanismos de defesa mencionados por Sigmund Freud na Teoria Psicanalítica estão presentes no mundo virtual e de há muito já existiam nas relações presenciais. De fato o homem contemporâneo tem usado suas formas presenciais de esquivar-se para aliviar também suas frustrações no ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: *Second Life*, comunidades virtuais, mecanismos de defesa, teoria psicanalítica.

INTRODUÇÃO

Uma nova comunidade se forma no ciberespaço e junto a ela, alguns outros comportamentos são observados. A partir do *boom* das comunidades virtuais são inúmeros os questionamentos, os quais têm sido objetos de estudo para muitos pesquisadores. Mas, ainda há muito por vir nas relações e ações, presentes no mundo virtual, as quais o homem contemporâneo tem cometido para lidar com suas inquietudes pós-modernas.

Denis de Moraes (2003) defende que os comportamentos é que mudam a Internet. Entretanto, além do designar o agente maior responsável pela mudança – internet *versus* comportamento – essa pesquisa salienta que, com a evolução das novas tecnologias o homem

¹ Trabalho apresentado no GT – Cibercultura e Tecnologias da Comunicação, do Iniciacom, evento componente do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Graduanda do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do CESMAC, email: daniellecandido@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do CESMAC, email: antoniocfl@yahoo.com.br.



transfere e molda seus comportamentos presenciais nas relações/ações do ciberespaço, tanto para desviar um pouco as suas dificuldades cotidianas, canalizando-as no fantasiar-se e projetar-se num mundo virtual, como para conseguir conviver no mundo *on-line*, ao acompanhar as novas tecnologias e as novas formas de interação.

Por lidar com um ambiente mediado por computador, alguns conceitos necessitam ser aclarados, e nessa pesquisa, optou-se por seguir os termos adotados pelo Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática - NPPI (FARAH, 2004).

A fim de caracterizar os relacionamentos reais e virtuais, tem-se a priori que, termos esses não são opostos, e sim, o virtual é apenas uma possibilidade do real. Então, para diferenciar onde acontecem as relações, usa-se: presencial, quando há o contato face a face; e o virtual, quando a relação acontece mediada pelo computador. Já o ciberespaço é o meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores, onde as pessoas navegam e alimentam esse universo. E o real, o todo da realidade, o que comprova que o fato de acontecer virtualmente não impede tal realidade.

Assim sendo, ao acompanhar a emergência das novas tecnologias, o homem se adequa às novas formas de agir e sentir. Servindo o ciberespaço, também, como uma grande válvula de escape, a qual o homem sempre buscou para sua evolução e/ou involução, a depender da forma como é vivenciado.

As relações no ciberespaço são ferramentas de inúmeros projetos de estudo, mas as atitudes virtualmente perceptíveis há muito são praticadas presencialmente. São elas ligadas aos mecanismos de defesa da Teoria Psicanalítica de Sigmund Freud.

É sabido que, de há muito, o homem tende a canalizar suas dificuldades como forma de defesa para proteger seu amor-próprio e a si mesmo contra a angústia excessiva diante das frustrações contínuas. Dentre os mecanismos de defesa mencionados por Freud, a sublimação é a que melhor resulta num ajustamento satisfatório.

A sublimação é processo pelo qual motivos socialmente inaceitáveis conseguem expressão, numa forma socialmente aceitável. Quando frustrado, o desejo do prazer sexual pode sublimar-se na composição de cartas de amor, na poesia ou na pintura. (HILGARD e ATIKINSON, 1976).

Desse modo, é perceptível que a arte é um dos meios fantasiosos usados como estratégias de esquiva ao enfrentamento de problemas. Segundo Marcuse (1999), “a fantasia tem um valor próprio e autêntico, que corresponde a uma experiência própria – nomeadamente a de superar a antagônica realidade humana”. Sendo a arte o mais visível



retorno do reprimido é de importante papel investigar o porquê da exclusão da mesma, como objeto canalizador, diante das novas tecnologias da contemporaneidade.

A resposta mais óbvia seria a velocidade de interação. Ler, pintar, escrever, dentre outras atividades ligadas à produção e apreciação da arte tornaram-se obsoletas em favor das novas tecnologias de fácil interação. As pessoas têm umas as outras, a depender apenas do tempo de conexão. E nesse universo virtual elas são e buscam ser o que seus egos angustiados mais fantasiam.

Assim como antes as pessoas se entretinham com o jogo de interpretação de papéis, RPG (*Role Playing Game*), no qual se vivenciava presencialmente ser um “outro” por meio da arte de fantasiar ao usar a imaginação. Hoje, este modo de interação foi trocado pelo MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), um jogo de interpretações de papéis *on-line*, que mostra o surgimento da complexidade virtual. Há necessidade de ver-se não apenas a interpretar, mas de aumentar as possibilidades de seu personagem diante da tela de um computador.

Fora do plano real para uma comunicação mediada por computador, continua o exercício da fantasia, que faz notável duas vertentes na relação dos mecanismos de defesa para com o espaço virtual.

Muito bem representada pelo *Second Life*⁴, que é um misto de game virtual em três dimensões com *site* de relacionamentos *on-line* sem nenhum objetivo concreto, onde circulam *avatares* - do hinduísmo, a encarnação virtual dos usuários do site -, construída a sua muito melhorada imagem e semelhança tem-se a primeira vertente da relação.

Há nesse primeiro espaço virtual analisado – de mundo ideal onde todo mundo procura ser perfeito – a obrigatoriedade de criar um outro “eu” para poder interagir e fazer parte dessa segunda vida. As pessoas podem escolher ser do mesmo sexo de sua vida presencial, do sexo oposto ou até mesmo animais. Lá elas podem voar, frequentar festas e até mesmo ganhar dinheiro real. Como também, ficar a vagar por um mundo ainda sem muitos objetivos concretos. Fato este que ocasionou a decaída do *boom Second Life*, para um espaço virtual repleto de fantasmas.

Os internautas deixaram, conseqüentemente, de frequentar esse mundo virtual, no qual desde o primeiro passo fazer parte do *Second Life* é utilizar-se do mais comum mecanismo de

⁴ O *Second Life* que é um ambiente virtual e tridimensional, que simula em alguns aspectos a vida real do ser humano e é interpretado como uma vida paralela, um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou rede social, onde o usuário é representado por um *avatar*, o correspondente virtual.



defesa: a projeção. Cria-se um *avatar*, um *alter* ego. Um “eu” desejado e interrompido pelo cotidiano contemporâneo.

A segunda vertente observada, que não seria o RPG on-line propriamente dito, mas um espaço virtual, onde as pessoas interpretam inúmeros papéis, e é importante frisar que há exceções, são as comunidades virtuais.

As comunidades virtuais surgem no ciberespaço devido à necessidade do homem de se integrar a grupos sociais. A partir de uma motivação individual, eletiva e seletiva, os agrupamentos sociais (virtuais) são formados de forma espontânea. E por o homem ser um ser social, a sua aderência aos meios virtuais de relacionamento dá-se pelo fato de nesses o processo da virtualidade transformar a realidade, construindo a sociedade em rede, que é a sociedade em que se vive.

E nessa sociedade em rede, mais especificamente nas comunidades virtuais presentes no Orkut, ligado ao *website* de buscas Google, com objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e a manter relacionamentos, onde os usuários registram um perfil (*profile*), que contém informações pessoais e participam de comunidades, as quais no Brasil têm muitos adeptos, a projeção do “eu” está ao se descrever e na escolha das comunidades que se faz parte. Na criação de todo um perfil ideal, onde se fantasia o próprio eu, de modo a tornar a pessoa comum numa celebridade. Tem-se a própria vida como palco para fama.

Há, portanto, de um lado, um jogo que brinca de interpretar papéis que foi virtualizado com a emergência das novas tecnologias; do outro, pessoas querendo se firmar entre outras comuns. Nos dois casos, muita projeção, fantasia e fuga do presencial.

Mais um movimento perceptível é o ato de desfrutar o prazer de ver o outro comum sem ser notado (voyeurismo), navegando pelas páginas como a um flânerie de Walter Benjamin.

O flâneur é a figura do vagabundo errante que se encanta com as “florestas de símbolos” urbanas. Hoje vagamos pouco pelas ruas desta forma. Perdendo a flânerie das cidades, encontramos a ciberflânerie do ciberespaço. (...) Mas agora com a Rede, viajamos sem sair de nossos quartos. (LEMOS, 2002, p. 24)

A superficialidade do *profile*⁵ do Orkut fisga os internautas que ficam conectados durante horas a vagar pelo ciberespaço de uma página para outra a cada novo *link*⁶ curioso. De acordo com FONTANELLA E PRYSTHON (Disponível em:

⁵ *Profile* é o espaço destinado para que os internautas se descrevam na rede Orkut. É uma página onde dados pessoais e profissionais, dentre outros, são cadastrados.

⁶ *Link* é uma palavra, texto, expressão ou imagem que permite o acesso imediato à outra parte de um mesmo, ou outro documento ou site, bastando ser acionado pelo ponteiro do mouse.



<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17791/1/R2021-2.pdf>), “as centenas de milhares de perfis disponíveis oferecem ao flâneur virtual a sua multidão, permeada identidades nebulosas abertas à sua observação silenciosa”. Destacando também os aspectos fisiológicos de Benjamin, quanto à busca de transmitir às pessoas uma imagem amistosa das outras, assim possui também o Orkut essa missão, de tornar as pessoas amigáveis. É o que Benjamin chama de fantasmagoria do ambiente urbano.

Considerando que, no Orkut, os *profiles* cumprem essa função de identificar as pessoas e torná-las “amigáveis” através de uma série de recursos que “explicam” através de categorias vagas quem elas são, a fantasmagoria se confunde com a própria multidão. Nas redes de relacionamento, a massa real se oculta, passa a ser virtual, oferecendo somente a fisiologia. (FONTANELLA E PRYSTHON, Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17791/1/R2021-2.pdf>).

E nessa relação de vagar no ciberespaço a espiar o outro no silencioso, o que não impede de ser observado e, por isso, idealizar-se tanto para os curiosos como para o próprio ego, surgem os voyeurs e os exibicionistas.

Voyeurismo e exibicionismo são termos utilizados por Freud e caracterizados como parafilias que, de acordo com o site PSIQWEB (Disponível em: <http://virtualpsy.locaweb.com.br/index.php?sec=53&art=159>) são anseios, fantasias ou comportamentos sexuais recorrentes e intensos que envolvem objetos, atividades ou situações incomuns e causam sofrimento clinicamente significativo ou prejuízo no funcionamento social ou ocupacional ou em outras áreas importantes da vida do indivíduo.

O Voyeurismo envolve o ato de observar indivíduos, geralmente estranhos, sem suspeitar que estejam sendo observados, que estão nus, a se despirem ou em atividade sexual. O ato de observar serve à finalidade de obter excitação sexual, e geralmente não é tentada qualquer atividade sexual com a pessoa observada. Já o exibicionismo, é o ato de exhibir-se em relação ao sexo.

Entretanto, aqui empregaremos esses termos com uma nova forma de expressão, visto que os conceitos de voyeurismo e exibicionismo podem ser entendidos muito além da atividade sexual. O simples prazer em ver o que o outro está fazendo o é. E é o voyeurismo não sexualmente orientado, que deseja ver a vida real e comum do “outro”. Comportamento esse bastante visível no prazer que alguns sujeitos têm em assistir programas como o *Big Brother* Brasil, TV Fama, ou fofocas sobre celebridades.

Há, pois, no mundo virtual, duas possibilidades distintas de projetar-se ao criar um *alter* ego. O primeiro, como uma obrigatoriedade ao entrar no fantasioso mundo virtual do



Second Life e o segundo, ao fazer parte das comunidades virtuais, em busca de ser diferente em meio a tantos outros iguais.

Porém, o porquê de a arte e o RPG serem tão facilmente deixados de lado em favor do mundo on-line é explicado pela acomodação por parte do indivíduo, que abdica da comunidade face a face em prol de um círculo de relacionamentos on-line, como também pelo fato de a globalização acarretar a interseção entre presença e ausência, enfraquecendo os laços de comunidade.

Haveriam três tipos importantes de lugar em nossa vida cotidiana: o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, referentes àqueles onde os laços sociais fomentadores das comunidades seriam formados, como a igreja, o bar, a praça e etc. (...) Como esses lugares estariam desaparecendo da vida moderna, devido às atribuições do dia-a-dia, as pessoas estariam sentindo que o sentimento de comunidade estaria em falta. (OLDENBUR apud RECUERO, 2007).

Esses “terceiros lugares” são hoje ocupados pelas comunidades virtuais, onde a falta do sentimento de comunidade no mundo real foi transferida e agora é presente no ciberespaço. Ainda assim, as exigências desse novo processo de bombardeamento de informações e de fáceis possibilidades de contato com todo o mundo em tempo real distanciam o homem da sua própria comunidade local e faz dele participante de inúmeras comunidades virtuais. Nas quais, não deixam de existir um laço geográfico, onde pessoas se unem por pertencerem a uma mesma base territorial, por coesão social, conflito e colaboração para um fim comum.

A pesquisa, com efeito, enfatiza a relação de comportamentos analisados por Freud na Modernidade e em meios presenciais, que são hoje perceptíveis e presentes no ciberespaço, seja no ato de fantasiar ao interpretar papéis no mundo virtual ou ao fazer parte das comunidades virtuais, onde as ações remetem aos mecanismos de defesa postulados na Teoria Psicanalítica de Sigmund Freud, com objetivo de que relações sejam firmadas no ciberespaço, onde o “eu” ideal construído canalize um pouco das frustrações do que a contemporaneidade traz de ilusório para o cotidiano do homem.

MATERIAL E MÉTODOS EMPREGADOS

A pesquisa apresenta seu desenrolar na interface de abordagens na área da psicologia e da cibercultura. Baseada nas literaturas da Teoria Psicanalítica de Sigmund Freud, quando este relata sobre os mecanismos de defesa, os quais aqui são analisados e perceptíveis nas novas comunidades que se formam no ciberespaço – as comunidades virtuais –, daí a



interconexão do Moderno ao Contemporâneo. Este, com uma bibliografia muito atual quando se refere às novas formas de agir no mundo virtual e ainda repleto de questionamentos quanto ao comportamento do homem contemporâneo diante das infinitas possibilidades de vagar no ciberespaço em busca de saciar suas inquietudes através dos inúmeros mecanismos de defesa.

A leitura crítica e reflexiva dessas áreas distintas que acompanham a evolução das novas tecnologias, assim como a nova relação encontrada pelo homem para lidar com seu dia-a-dia, tem seus pontos em comum e é apreciado pelo questionário virtual, no qual os internautas expuseram suas opiniões e deixaram claras algumas inquietações quanto à psique humana e os efeitos ilusórios da pós-modernidade pela qual ela passa.

Também no questionário como na entrevista foram identificados pontos comuns-divergentes em relação aos dados coletados e as literaturas, o que propõe expor os interessantes dados obtidos de modo claro, mediante explanação teórica e prática sobre o tema. Há, pois, nessa relação, muitos questionamentos, o que leva muitos pesquisadores a estudar e formular teorias para entender e lidar melhor com essa nova forma de sociabilidade e seus efeitos, sejam positivos ou negativos.

DISCUSSÃO

Para levantar os resultados parciais da pesquisa, com fim na análise do que se está vivenciando na prática dentro do mundo virtual, aliou-se esta prática à teoria fundamentada no projeto através de um questionário virtual seguido de entrevista, nos quais 25 pessoas tiveram suas respostas analisadas.

Nos dados obtidos, a maioria dos entrevistados, que apresenta uma porcentagem de 56% e 44% em relação ao sexo feminino e masculino respectivamente, têm entre 18 e 25 anos. Em grande parte considerados usuários moderados⁷, conceito discordante quando em relação ao tempo disponível em uso dos meios virtuais de relacionamento que, em suma, varia entre duas opções: até 2h diárias (40%) e mais que 2h diárias (36%). Já as porcentagens dos que se dizem quase “viciados” (12%) ou totalmente dependentes (8%) são bem inferiores.

Outro dado interessante é que muitos dos usuários se dizem extrovertidos, festivos e hiperativos. O que contraria o fato de que apenas participam do mundo virtual aqueles que não têm espaço no cotidiano presencial, sendo os marginalizados da sociedade, os excluídos.

⁷ Característica apontada por 80% dos entrevistados.



Ao contrário, quem está *off-line*, está excluído. Estar fora do mundo virtual é ficar para trás na corrida da emergência das novas tecnologias.

De acordo com as últimas informações sobre a decaída do mundo virtual do *Second Life*, os resultados da pesquisa condizem, visto que o *avatar*, correspondente virtual no *Second Life*, está sendo deixado de lado, pela falta de objetivos concretos no espaço virtual. É, pois, minoria os que fazem parte do *Second Life*, representando 4% dos entrevistados.

Por outro lado, o e-mail, uma forma de comunicação assíncronica – quando a mensagem recebida é respondida posteriormente –, ainda é um meio de comunicação usado pela maioria dos internautas (92%), apesar do surgimento de tantas outras formas de fácil e rápida interação.

Na lista segue também com 92%, em relação aos entrevistados que fazem uso do meio virtual MSN (*Microsoft Service Network*), uma rede de serviços oferecidos pela *Microsoft*, que permite aos usuários conversar on-line em tempo real, de forma sincrônica, com seus amigos e familiares, usando apenas um navegador da *web*; e com 80% o Orkut, uma rede social filiada ao *Google* com objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e a manter relacionamentos, onde os usuários registram um perfil, que contém informações pessoais e participam de comunidades.

Quanto a se definir no meio virtual, na pluralidade de 64% os internautas se caracterizaram como curiosos. Mente-se pouco e quanto às respostas dos entrevistados, quase não se idealiza. Aí uma forte presença do uso inconsciente dos mecanismos de defesa mencionados por Sigmund Freud. Porém, foi admitido o ideal de exibição (12%) e, em uma porcentagem um pouco maior (20%), o fato de que se omite muito quando se está *on-line*.

Em relação aos chamados *fakes*, do inglês falso, e na internet tido como aquelas pessoas que querem esconder sua identidade forjando um personagem através de um e-mail falso, de um perfil falso no Orkut, dentre outras formas de não ser descoberto, grande parte dos internautas não utilizam, mas as exceções os têm pelo fato de: não se acharem na possibilidade de fazer parte da rede Orkut temendo o fim do relacionamento presencial, outros criam e-mails falsos para se verem livres de *spam*⁸, como também para não serem banidos de fóruns e do próprio Orkut.

Quanto aos contatos e afazeres presenciais, as alterações foram mínimas. O convívio social presencial, segundo os entrevistados, só foi trocado pelo virtual, quando neste estavam on-line pessoas que os interessavam, onde dar continuidade a relação virtual seria mais

⁸ *Spam* é o termo usado para referir-se aos *e-mails* não solicitados, que geralmente são enviados para um grande número de pessoas.



interessante que estar presencialmente com outrem. São raros os que deixaram de se ver presencialmente devido aos fáceis encontros virtuais. Alguns outros, também poucos, raramente se encontram pessoalmente. Mas, em suma, os contatos presenciais não foram alterados por conta dos meios virtuais de interação.

Segundo Ivelise Fortim de Campos (2004, p. 129), com base nas teorias de David Foster, nos meios virtuais as relações podem surgir de três diferentes formas: originar-se de comunidades físicas; englobar-se, em algum grau, em comunidades reais; ou totalmente separadas das comunidades físicas. Dessa forma, não é surpresa a maioria dos entrevistados vê um relacionamento virtual tornar-se real. Assim como existe o *boom* de informações acessadas pelo computador, as pessoas ainda querem impresso, no papel, o que lhe é de valor. O homem ainda almeja o contato.

Contrariando a teoria que diz ser a facilidade e rapidez do contato a justificativa pela paixão e o fascínio no ciberespaço, onde através de *links* o internauta é levado de páginas em páginas sem fim, a esquecer-se do tempo, a maioria dos entrevistados respondeu que ficaria o tempo que fosse necessário sem acessar a rede (60%), demonstrando total controle. Alguns confessaram suportar ficar longe do ciberespaço apenas por um mês (16%). Posteriormente, ficaram num mesmo patamar de 8%: os que não conseguiriam ficar sem acessar a internet, os que só ficariam apenas um dia sem acessar e aqueles que só ficariam uma semana.

Diferente das conclusões apresentadas pelos psicólogos e estudiosos de áreas afins, que têm estudado o comportamento, as ações e relações do homem no ciberespaço e colocado os meios virtuais de relacionamento como o fim da vida social, os internautas, segundo a pesquisa, em sua grande maioria vê os meios virtuais de relacionamento como mais uma forma de interação, e não, de exclusão social. Como também defendem que participar desse meio virtual não é uma tentativa de fuga do presencial, o que contraria a teoria e a relação dos mecanismos de defesa e sua projeção, na contemporaneidade, nos meios virtuais.

Portanto, com a análise e organização dos dados coletados por meio do questionário e da entrevista, ficaram perceptíveis algumas negações das inconscientes ações observadas no ciberespaço, assim como a necessidade de estar conectado por receio do sentir excluído, ou seja, de ter o “eu” como um ego rejeitado. Conclui-se também que os efeitos do uso dos meios virtuais de relacionamento são em grande parte defendidos como positivos, ressaltando que alguns entrevistados atentaram também para negatividade, a depender da forma como o usuário lida com as relações dentro do ciberespaço.



REFERÊNCIAS

ATKINSON, Rita L. (et. al.) **Introdução à Psicologia de Hilgard**. 13. ed. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2002.

CABRAL, Oscar. **A doença da conexão** in Revista Veja. Editora Abril. Ed. 2001 - ano 40 - nº 12. 28 de março de 2007.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura**. v. 1. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2005.

CORRÊA, Cynthia Harumy Watanabe. **Comunidades Virtuais Gerando Identidades na Sociedade em Rede**. Disponível em: <http://www.uff.br/mestcii/cyntia1.htm>. Acesso em: 01 de abril de 2007. Dissertação (Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

DAVIDOFF, Linda L. **Introdução à Psicologia**. São Paulo: Ed. Makizon Books, 2001.

FONTANELLA, Fernando Israel; PRYSTHON, Ângela. **Trocando figurinhas: sobre Orkut, frivolidades, neotribalismo e flânerie**. Disponível em: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17791/1/R2021-2.pdf>. Acesso em: 02 de dezembro de 2007.

HALL, Calvin S.; LINDZEY, Gardner. **Teorias da Personalidade: Ciências do comportamento**. São Paulo: Ed. E.P.U., 1973

HILGARD, Ernest R.; ATKINSON, Richard C. **Introdução à Psicologia: Atualidades pedagógicas**. v. 100. São Paulo: Ed. Nacional, 1976.

LEMOS, André. **Cultura das redes: ciberensaios para o século XXI**. Salvador: EDUFBA, 2002.

LEMOS, André; PALACIOS, Marcos (orgs.). **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001.

LÉVI, Pierre. **O que é o Virtual?** 7. ed. São Paulo: Ed. 34, 2005.

_____. **As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. 13. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004.

_____. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2005.

LUCKMANN, Thomas. **A Construção Social da Realidade**. 24. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2004.

MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização: Uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. 8. ed. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 1999.

MOHERDAUI, Bel; MING, Laura. **Second Life: A vida como ela não é** in revista Veja. Editora Abril. Ed. 2004. ano 40. nº. 15. 18 de abril de 2007.

MORAES, Denis de (Org.). **Por uma outra Comunicação: Mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2003.

_____. **O Concreto e o Virtual: Mídia, cultura e tecnologia**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.



NPPI – Núcleo de Pesquisa em Psicologia e Informática. Rosa Maria Farah (org). **Psicologia e Informática**: O ser humano diante das novas tecnologias. São Paulo: Ed. Oficina do Livro, 2004.

PRADO, Antônio Carlos; RABELO, Carina. **Paixões na Rede** in Revista Isto É. Editora Três - ano 30 - n° 1950. 14 de março de 2007.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Emergência das Comunidades Virtuais**. Disponível em: http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/comunidades_virtuais.pdf. Acesso em: 01 de abril de 2007. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PSIQWEB. **Sigmund Freud**. Disponível em: <http://virtualpsy.locaweb.com.br/index.php?sec=53&art=159>. Acesso em: 25 de março de 2007.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais** - Uma abordagem teórica. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf> Acesso em: 01 de abril de 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

_____. **Redes Sociais no Ciberespaço**: Uma proposta de Estudo. Disponível em: <http://pontomidia.com.br/raquel/intercom2006.pdf>. Acessado em: 02 de abril de 2007. Trabalho apresentado ao NP-08 – Núcleo de Estudo de Tecnologias Informacionais da Comunicação do XXVIII INTERCOM, na ECO- UERJ, Rio de Janeiro, em setembro de 2005.

_____. **Psicopatologia do Digital**: Ansiedade & Solidão em William Gibson. Disponível em: <http://www.redepsi.com.br/portal/modules/soapbox/article.php?articleID=56>. Acesso em: 21 de abril de 2007.

ROGAR, Sílvia. **Intimidade, câmera, ação!** in Revista Veja. Editora Abril. 29 de agosto de 2007.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a Modernidade**: Uma teoria social da mídia. 7. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2005.

VIEIRA, Eduardo. **A Segunda Vida da Internet**. In: Revista Época. Ed. 461. 19 de março de 2007.

VINÍCIUS, Sérgio. **Confira os Sintomas Apresentados por Viciados em Internet**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20334.shtml>. Acesso em: 28 de março de 2007.

ZIMERMAN, David E. **Fundamentos Psicanalíticos**: Teoria técnica e clínica - uma abordagem didática. Porto Alegre: Ed. Artmed, 1999.