



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTs DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTs DE GRADUAÇÃO

O Mundo Virtual: do lúdico ao acesso ao outro¹

Pedro Luiz Ribeiro de Santi²

ESPM

Resumo

Neste artigo, proponho uma compreensão das consequências do ingresso da subjetividade no mundo virtual. Parto do pressuposto de que as consequências são ambíguas e de que as análises mais frequentes no campo da psicologia privilegiam os riscos reais de alienação da realidade. Aqui, proponho analisar a relação entre a realidade virtual e a não virtual e associar a experiência da realidade virtual àquela do brincar, da perspectiva da psicanálise. O brincar diz respeito à criação de um mundo intermediário entre a realidade interna e externa, onde a subjetividade pode se deter, ou construir pontes em direção à alteridade. Em conclusão, proponho que através do mundo virtual, características importantes da subjetividade do século 21 se constroem, como um renascimento da política em movimentos sociais e novas formas de relação ente o eu, o outro e a tecnologia.

Palavras-chave: subjetividade contemporânea, virtual, alteridade.

Introdução

É recorrente na literatura o reconhecimento de que o advento da internet é uma revolução só comparável à invenção da escrita e à da imprensa. Mais do que uma nova tecnologia, estamos diante de uma mudança de paradigma em nossa relação com o mundo. Some-se a isto o fato de que esta revolução está em curso; as transformações seguem muito rápidas e não parecem estar próximas de um ponto de estabilização. Quais são suas consequências: há formas de subjetivação surgindo e desaparecendo neste contexto contemporâneo?

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 05; Comunicação, consumo e novos fluxos políticos, do 7º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 10 e 11 de outubro de 2018.

² Psicanalista. Líder da área de Humanidades e Direito e professor da ESPM. Professor dos cursos de Especialização: Teoria Psicanalítica, COGEAE/PUC-SP; Cultura Material e Consumo, ECA USP. Pos Doc (em curso) em Comportamento do consumidor; Doutor em Psicologia Clínica, Mestre em Filosofia. E-mail: psanti@espm.br



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Mais especificamente, no complexo campo das discussões sobre o uso da internet, coloca-se com frequência em termos negativos o quanto o recurso crescente à realidade virtual aparta as pessoas da realidade, de forma alienante. ‘Virtual’ opõe-se aqui à ‘efetiva’ realidade. Esta perspectiva, contudo, é apoiada apenas no senso comum, numa concepção ingênua de realidade. Há inúmeras análises filosóficas e psicológicas que se descolam do senso comum e propõem formas mais complexas de considerar a questão.

O tema deste artigo é pensar a experiência de conexão à internet (jogos, realidade virtual e, mesmo redes sociais) desde uma perspectiva psicanalítica, associando-a à dimensão lúdica e como campo de acesso ao outro. Adicionalmente, sem ignorar os riscos de dependência gerados pela excessiva exposição ao virtual, iremos ainda explorar o quanto a subjetividade conectada está também criando novos recursos de acesso à e novas formas do fazer político.

Parto da crítica recorrente- e verdadeira- aos perigos de alienação derivados da imersão no mundo virtual; passo a um desenvolvimento psicanalítico sobre a experiência psicológica de ingressar num mundo virtual. Na primeira parte, irei apresentar a experiência psicológica de ingresso no mundo virtual, evocando a categoria da ilusão. Na segunda, desenvolverei o conceito do brincar e do jogar, também com suas dimensões psicológicas. Finalmente, vou explorar novos recursos de acesso à alteridade propiciados pela vida conectada.

Uma realidade intermediária: a ilusão

Há uma tendência a ler de forma negativa, de alienação, o crescimento da relação do jovem com a internet (SANTI, 2017a). A imagem paradigmática é a de uma mesa de restaurante na qual cada pessoa está focada em seu celular, sem contato com as outras pessoas logo ali, a seu lado. Não há dúvida de que o recurso ao telefone pode ser um recurso de fuga e evitamento de contato. Em uma obra consistente, *O adolescente e a internet*, Cláudia Prioste enuncia com clareza a vertente que identifica os malefícios da exposição à internet:

“Pode-se inferir que a intensa exposição das crianças ao mundo televisivo, incluindo a internet- o YouTube, por exemplo (...)- poderia acarretar no mínimo três consequências à vida educacional do adolescente: empobrecimento da linguagem verbal, restrição de acesso à linguagem escrita e dificuldade de resolução de conflitos, sem contar o processo de constituição de um ser, cujos pais são substituídos por uma tela”. (PRIOSTE, 2016, p. 47)



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Kerdellant e Grésillon colocam de forma mais abrangente a preocupação generalizada. A magia e o horror que alguns sentem quanto ao acesso à internet por crianças e adolescentes não residiria no fato de que ela dá acesso ao mundo, mas o de que ela traz o mundo para dentro de nossas casas. E o que vem como informação e influência se transforma num enorme desafio à autoridade familiar, numa experiência de perda de controle sobre o que influencia os filhos, ainda em formação.

Quem olha de fora esta situação só vê a ponta do iceberg- a paralisia ante o aparelho, que pode ser um computador mas hoje, mais provavelmente, um tablet ou smartphone- e não vê as operações complexas e a sociabilidade potencialmente envolvidas. As análises precisas feitas no século 20 sobre a alienação ante a tv, em especial as derivadas da Escola de Frankfurt, não são aplicáveis de forma simples à cultura da conectividade. A análise de Prioste procura sustentar uma continuidade no plano da cultura de massa, mas há planos inéditos de interação que não parecem caber no mesmo modelo.

Há uma grande diferença entre uma geração que cresceu vendo tv e a atual:

“De um lado, a geração ‘batatas fritas no sofá’; um cinquentão obeso e espalhado numa poltrona, hipnotizado pela televisão, suas mãos gordas mergulhadas num enorme pacote de chips. Do outro, a geração internet; um jovem sentado diante de uma mesa, o corpo inclinado em direção à sua tela, o ar apaixonado, um café em uma mão e o mouse na outra”³.
(KERDELLANT e GRÉSILLON, 2003, p. 21)

Desta perspectiva, seria precipitado simplesmente inferir que o mergulho no mundo virtual acarrete necessariamente em alienação. Procuremos incluir esta discussão num panorama psicológico mais abrangente.

Nossa abordagem do mundo virtual passa por uma literatura psicanalítica recente, que tem considerado que o espaço virtual configura um terceiro mundo, entre os mundos interno e externo. Trata-se de um “espaço entre” importante, cheio de possibilidades e riscos na perspectiva das relações. Este espaço passa pela própria capacidade de fantasiar, desde que se entenda que a fantasia pode ser um espaço de criação e elaboração de ensaios e projetos.

Ao recolher seu interesse da realidade imediata e se focar na tela, a mente parece entrar num transe, na medida em que as barreiras da realidade parecem suspensas. De toda a forma, entra-se num estado prazeroso e excitante no qual a experiência da passagem do tempo é também alterada. Seja lendo notícias, interagindo com mídias sociais, jogando hipnóticas variações de *Candy Crush* ou

³ As traduções do inglês e francês são do autor.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

simplesmente deslizando erráticamente por vídeos e músicas, é comum que se perca a noção do tempo. Ainda da perspectiva da experiência da passagem do tempo, o mundo virtual, sem nossas limitações físicas normais, parece poder acompanhar a velocidade de nossa mente; o que cria uma experiência de potencial vertiginoso, dificilmente encontrado na realidade material.

Introduzir a ideia de que haja uma terceira realidade pode parecer estranho a quem conceba que a realidade seja um dado absoluto, em relação ao qual outros planos de experiência poderiam ser denominados ilusórios. Mas psicologicamente, não é assim. A realidade virtual nos faz colocar em questão a própria concepção de realidade:

“A realidade não é apenas algo que ‘consiste’, algo que poderíamos chamar provisoriamente de ‘real’; ela também é uma ‘construção’ que segue as necessidades e estrutura do sujeito que conhece. Realidade ‘virtual’ é uma manifestação particular, uma expressão do que estou chamando de ‘realidade’, um tipo especial de ‘realidade’”. (CANESTRI, 2001, p. 2).

Da perspectiva psicanalítica, nossa experiência é vivida num campo de realidade psíquica, o campo fenomênico dado pelo mundo tal como o percebemos. Não se trata de uma “realidade falsa”, mas a realidade, tal como a percebemos. Neste sentido, o que experimentamos como realidade não é um dado puro ou objetivo, mas o resultado de uma ação psíquica que configura às suas condições o que a ela chega.

Assim, nossa mente estaria suspensa entre dois reais inacessíveis, mas que são sua condição de sustentação, como se habitássemos numa corda bamba (SANTI, 1995). Neste sentido, não seria um exagero dizer que nossa vida mental em si mesma se dê num espaço virtual.

Segundo Jorge Canestri (2001), a realidade virtual como a conhecemos é criada e depende de um intermediário, um computador que, fundamentalmente, cria simulações da realidade. Mas as simulações têm todos os atributos de nossa realidade psíquica, também constituída por representações. Cito Andrea Marzi (2016):

“O cyberspace é representado como um espaço com volume no qual a realidade virtual é experimentada quando objetos virtuais compreendendo som, imagens e palavras representam objetos reais. Sendo experimentados, estes objetos virtuais são também reais (...) O Cyberspace é como o espaço. Ambos têm volume, conteúdo, suporte de um hardware (processador no computador/ cérebro no corpo), e acesso através de interface (mouse para a tela/ palavra, tom de voz, imagem, linguagem corporal) O Cyberspace é como um sonho: ambos têm representação. O Cyberspace pode ser um lugar de imaginação, exploração,



COMUNICON 2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

descoberta e simbolização como o espaço do sonho, ou pode ser um lugar de sequestro e ódio, como num retiro psíquico ou claustro”⁴.

Este espaço virtual também pode ser associado a um espaço de ilusão, que muitos psicanalistas chamam de espaço transicional, constituído nas primeiras relações da criança, no espaço intermediário entre seu mundo interno e o externo. Entre a experiência de ser fundido com o outro (quem faça a função dos cuidados maternos) e a construção da capacidade de se relacionar com o mundo externo, o campo da alteridade.

O “espaço entre” é nossa própria capacidade de fantasiar, o espaço lúdico e criativo que tanto admiramos nas crianças pequenas e que, em parte, perdemos com o ingresso no mundo das coisas sérias do mundo adulto.

O psicanalista inglês Donald Winnicott considera que esta atividade criativa e de brincar deriva de um espaço transicional, aquele que se constitui nos primeiros anos de vida, entre o fechamento em si e a capacidade de estabelecer verdadeiras relações de objeto. A criação de uma realidade interna através daquele espaço é a condição, inclusive, para a capacidade de estar só, o que Winnicott identifica como um indicador de amadurecimento subjetivo:

“(…) todo indivíduo que alcançou a condição de ser uma unidade (...) possui uma *realidade interna*, um mundo interno que pode ser rico ou pobre, e que pode estar em paz ou em estado de guerra. (...) existe uma terceira parte na vida do indivíduo, parte essa que não podemos ignorar, uma região intermediária da experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa (...). Estou, portanto, estudando a substância da *ilusão*, aquela que admitimos na criança, e que na vida adulta é inerente à arte e à religião. Podemos compartilhar um respeito por alguma *experiência ilusória*, e se desejarmos, podemos nos unir e formar um grupo com base em experiências ilusórias semelhantes” (WINNICOTT, 1951, p. 317).

O ingresso num registro virtual pode remeter à capacidade de distanciamento relativo, necessário para que não nos vejamos perdidos em nós mesmos ou misturados com as coisas. Da mesma forma, ele é o caminho em direção à alteridade, à possibilidade de compartilhar um universo simbólico com os outros. Algo bem distinto da alienação que se costuma atribuir a ele.

Pense-se no clássico quadrinho do Calvin e seu amigo, o tigre imaginário Haroldo. Naquelas tiras está expressa a seriedade do espaço lúdico, sua riqueza e a capacidade de sair dele e voltar à realidade compartilhada com a família ou a escola, quando elas o chamam.

⁴ Andrea Marzi. *Psychoanalysis, Identity, and the Internet: Explorations into Cyberspace* (The Library of Technology and Mental Health). Karnac Books. Edição do Kindle.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Tudo leva a crer que a vida virtual nos leva ao mesmo lugar que é oferecido pelas artes em geral: literatura, teatro, música, cinema; toda a arte nos convida à transcendência da experiência imediata, como num sonho que sonhassem por nós. Trata-se de um espaço lúdico, com potencial criativo. Diz Winnicott sobre o objeto transicional:

“O objeto é afetuosamente acariciado tanto quanto amado com excitação e mutilado (...) Seu destino é o de poder ser gradualmente descatexizado (desinvestido), de modo que no decorrer dos anos ele se torne não tanto esquecido, mas relegado ao limbo. Com isto quero dizer que, na saúde, o objeto transicional não “vai para dentro”, nem o sentimento a seu respeito sofre repressão necessariamente. Ele não é esquecido e não há um luto por ele. Ele perde o sentido, e isto porque os fenômenos transicionais tornaram-se difusos, espalharam-se sobre todo o território intermediário entre a 'realidade psíquica interna' e o 'mundo externo conforme é percebido por duas pessoas que estão de acordo', isto, é, sobre todo o campo da cultura.” (1951, p. 320).

Nossos telefones, com os quais pouco fazemos ligações, se tornam objetos transicionais aos quais desenvolvemos um apego e, mesmo, dependência, como objetos mágicos que nos proporcionam acesso àquela outra realidade. Dela, podemos saltar para contatos, relações e trabalhos, e então sairemos do outro lado da ilusão. Ou podemos nos manter eternamente dependentes e reclusos naquele espaço, mas então ele deixará de ser transicional para se tornar uma prisão. Este é um ponto muito favorecido pelo fato de que o mundo virtual traz já suas próprias representações dadas, privando do sujeito uma de suas funções criativas. Além disso a velocidade e quantidade de estímulos enviados por estes aparatos excedem em muito nossa capacidade de assimilação, criando um contínuo de percepção que dificulta, ou mesmo impede o trabalho de retenção de memória e elaboração daqueles conteúdos. Sobre esta dimensão de risco de adição, remeto o leitor ao meu livro *Desejo e adição nas relações de consumo* (2011). Neste artigo, sigo uma outra via: aquela das novas possibilidades de acesso ao outro a partir do mundo virtual.

Homo ludens

Em muitos aspectos, o livro *Playing anything* (2016), de Ian Bogost, parece ser uma atualização da obra clássica de Johan Huizinga- *Homo Ludens* (1938)- para o ambiente virtual. As referências são explicitadas diretamente pelo autor.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Bogost enfatiza a inversão operada por Huizinga na consideração de senso comum sobre a relação entre o brincar/jogar e a realidade. Ao invés de tomar a realidade como dura e o jogo como uma fuga para um ambiente livre: “Confrontados com a arbitrariedade do mundo e seus conteúdos, somos confrontados com um desafio: como realizar algo, como encontrar sentido, como prosperar e florescer ainda que o mundo seja, em última análise, indiferente?”⁵

O brincar aparece então como uma forma de operar num sistema delimitado de forma prazerosa, mas a ênfase está na dimensão delimitada: “Os games não são atraentes porque são divertidos, mas porque eles são limitados. Porque eles erguem fronteiras, porque precisamos aceitar suas estruturas para brincar com eles”.⁶

Entram aqui em destaque as expressões ‘playground’ e ‘círculo mágico’, ambas de Huizinga. Círculo mágico é como ele denomina os espaços projetados para a realização de rituais: uma vez que se esteja dentro dele e aceite seu universo simbólico e linguagem, pode-se viver individual ou coletivamente o ritual. Ele é o espaço e tempo especiais criados quando acontece um jogo, a fronteira entre o mundo do game e o mundo ordinário. Reencontramos aqui o “espaço entre” ao qual nos referimos antes.

Bogost faz uma observação aguda sobre nossa forma contemporânea de lidar com estes espaços: é cada vez mais rápida nossa capacidade (ou necessidade) de transitar do mundo ordinário para círculos mágicos. Qualquer momento de pausa num restaurante, transporte público ou, por que não dizer, aula, é o bastante para que se cheque o smartphone, leiamos mensagens, joguemos rapidamente algo, ouçamos música até sermos novamente chamados para a realidade material. Esta é uma habilidade que temos desenvolvido, mas que ao mesmo tempo nos desacostuma a manter um foco prolongado: não é à toa que se multiplicam casos de distúrbio da atenção.

Não escapa a Bogost a ambivalência que temos apontado com relação ao mundo virtual: “dispositivos virtuais fazem tanto hoje que é difícil saber se poderíamos separar suas promessas e

⁵ Bogost, Ian. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games (Locais do Kindle 160-161). Basic Books. Edição do Kindle.

⁶ Bogost, Ian. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games (Locais do Kindle 68-69). Basic Books. Edição do Kindle.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

ameaça. Um smartphone é uma fonte de conexão, companhia, de informação, de lazer, mas também de distração, de compulsão, de desconexão, de obsessão.”⁷

Em *Killing monsters* (2002), Gerard Jones, desenvolvedor de games e personagens da Marvel, faz uma ampla defesa do mundo dos games como recurso de simbolização e catarse. Como apontado também por mim no início deste artigo, a literatura privilegia abordar os aspectos negativos do ingresso no mundo virtual; aspectos que são reais, mas que, por seu destaque predominante, correm o risco de ser tomados como únicos. Acusa-se com frequência os games de induzirem violência, por exemplo. Mas não se costuma evidenciar o quanto os games podem ser suportes representativos para a elaboração e derivação catártica de fantasias agressivas, de modo a canalizarem estas fantasias para um meio exclusivamente simbólico. Crianças pequenas costumam adorar desenhos violentos, nos quais sua própria condição de estar à mercê do mundo adulto pode ser revertida em fantasia, como no mito do herói; onde o seu mundo interno, ainda em formação, pode encontrar representação e forma. Afetos, impressões e intuições ainda informes podem ganhar simbolização justamente através deste “empréstimo” da criação de outra pessoa, como num sonho que sonhassem por nós, como já dissemos acima.

Esta consideração só faz sentido para quem considere que temos estes impulsos em nós e que eles precisam de alguma forma de vasão. Aqueles que imaginarem que a agressividade é insuflada artificialmente, com numa contaminação pelo ambiente, tendem a querer evitar que tais conteúdos sejam veiculados.

Contra a predominância em se tomar as crianças como passivas e abduzidas pelo universo dos games, Jones evidencia uma dimensão importante:

“Quando consideremos as crianças em relação aos meios de comunicação de massa e cultura pop, tendemos a defini-las como consumidoras, espectadores, recipientes, vítimas. Mas elas também são usuárias destes meios de comunicação e cultura: elas são agentes de escolha, intérpretes, modeladoras, companheiras de jogo, participantes e narradoras. Ver as crianças como recipientes passivos do poder dos meios de comunicação nos coloca em desacordo com as fantasias que elas escolheram e, portanto, com as próprias crianças. Vê-las como usuárias ativas nos habilita a trabalhar com seu entretenimento- qualquer entretenimento e ajuda-las a

⁷ Bogost, Ian. *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games* (Locais do Kindle 2175-2176). Basic Books. Edição do Kindle.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

crescer. (...) Tudo se torna instrumento para os pais e professores ajudarem os jovens a se sentirem mais fortes, acalmar seus medos e aprender mais sobre elas mesmas”⁸.

Derivo por minha conta que o jogo pode ser um meio privilegiado para o acesso à alteridade, na medida em que oferece um ambiente compartilhado e não invasivo. Formas de intolerância e fanatismo podem se dar justamente pelo esquecimento da dimensão simbólica e de “jogo social”. Suspende-se a relação de intermediação e há uma imposição de força. Ante a complexidade de um ambiente de conflitos e diferenças perturbadoras, pode ser um alívio acreditar que se repousa sobre solo real, mas isto nos lança num ambiente de violência não simbolizada.

Mesmo com estas considerações com relação as possibilidades e sentido no mundo virtual, é importante lembrarmos sobre o risco de dependência que ele representa, por seu poder de sedução e volume maciço, quando o potencial de transicionalidade não é cumprido e ele se torna, pelo contrário, uma fuga da realidade e defesa contra a alteridade.

Caminhos para o acesso ao outro e à política via mundo virtual

Como foi dito no início deste artigo, predomina no campo da psicologia a perspectiva mais negativa da inserção crescente da experiência virtual. Nesta sessão, recorreremos a cientistas sociais contemporâneos que tem se dedicado a compreender as transformações subjetivas produzidas pela nossa experiência num mundo digitalizado e progressivamente virtual. Destes autores, procuraremos derivar dimensões propriamente psicológicas. Como as mudanças de que tratamos estão em curso, naturalmente, as construções são provisórias e sempre sob o risco de estarem ultrapassadas com rapidez. Tal é o caráter deste mesmo ambiente.

O sociólogo espanhol Manuel Castells estuda há décadas a cultura da internet, com suas implicações sociais e políticas. Sem dúvida, ele conta entre os autores que vislumbram o poder da comunicação em rede como um elemento essencial da subjetividade autônoma, no século 21. Por sua posição impar, vou conduzir esta sessão por sua obra *Redes de indignação e esperança*. O livro foi originalmente publicado em 2012 e, em 2014, ganhou uma segunda edição que incorpora uma extensa análise do momento político e das manifestações no Brasil entre 2013 e 14.

⁸ Jones, Gerard. *Killing Monsters: Our Children's Need For Fantasy, Heroism, and Make-Believe Violence* (Locais do Kindle 394-398). Basic Books. Edição do Kindle.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

A partir de sua obra, poderemos derivar elementos importantes sobre os impactos da vida virtual sobre a constituição da subjetividade.

Castells considera que vivamos hoje numa sociedade em rede, cujo poder está organizado em torno de algumas funções. De um lado, estariam os ‘programadores’, aqueles que forjam as inúmeras redes às quais cada vez mais pertencemos e nas quais nos enredamos; aqui ele inclui o próprio governo e a mídia, assim como instituições científicas, entre outros. De outro lado, ele identifica o que chama de ‘comutadores’, aqueles que operam conexões entre redes com o intuito de exercer poder sobre a vida social e individual: trata-se de uma elite que tem acesso aos meios de comunicação e política, representantes de elites financeiras que tem acesso a informações não disponíveis aos demais.

Um contrapoder social ao controle pretendido por aquelas instâncias é possível na medida em que haja meios de comunicação autônomos, livres do controle daquelas funções. É aqui que as redes sociais ganham seu valor.

Como elemento central para a compreensão do ambiente contemporâneo, ele forjou o termo ‘autocomunicação’, e assim a define:

“É comunicação de massa porque processa mensagens de muitos para muitos, com o potencial de alcançar uma multiplicidade de receptores e de se conectar a um número infindável de redes que transmitem informações digitalizadas pela vizinhança ou pelo mundo. É autocomunicação porque a produção da mensagem é decidida de modo autônomo pelo remetente, a designação do receptor é autodirecionada e a recuperação das redes de comunicação é autoselecionada. A comunicação de massa baseia-se em redes horizontais de comunicação interativa que, geralmente, são difíceis de controlar por parte de governos ou empresas. (...) A autocomunicação de massa fornece a plataforma tecnológica para a construção da autonomia do ator social, seja ele individual ou coletivo, em relação às instituições da sociedade”. (2012, p. 12)

Por isto, prossegue, governos detestam a rede e o mundo empresarial nutre uma relação ambivalente de amor e ódio com elas.

Castells realiza uma análise bastante detalhada de movimento sociais que mesclaram a mobilização pelas redes sociais com a ocupação de espaços públicos, algo muito característico da política nos últimos dez anos.

Além da utilização das redes e da ocupação dos espaços públicos, outras características deram certa unidade a estes movimentos: a horizontalidade (ausência de lideranças, quer pessoas, quer ‘bandeiras’ específicas); a desautorização da política tradicional (partidária); a dificuldade em resultarem em transformações tangíveis, somada a um *soft power*, na medida em que operaram transformações nas mentalidades sociais, mais do que nas regras do jogo social oficial. Castells



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

enumera outras características comuns nos movimentos: eles são conectados em rede de múltiplas formas; eles são ao mesmo tempo locais e globais; eles se tornam um movimento popular ao ocupar espaços públicos, de forma que abolem a separação mundo *on line* e *off line*; eles mantem a forma de busca de autonomia, o que os torna algo como um conjunto de indivíduos que não se dilui numa multidão, no sentido clássico de Gustave Le Bon ou Freud (*Psicologia de massas e análise do eu*, 1921); sendo horizontais, criam um vínculo de companheirismo; eles são constantemente autoreflexivos; eles têm início espontâneo, disparado por um sentido de indignação; eles não têm liderança, até por uma profunda desconfiança e decepção com figuras que já ocuparam aquela posição; eles não são violentos, embora possam ser infiltrados por figuras com *blackblocs*; eles tendem a não ser programáticos e se posicionarem no campo da mudança de valores da sociedade. Trata-se, neste sentido, de uma forma de ação intrinsecamente política, num sentido mais profundo de vivência na *polis*.

E, é claro, em todos os movimentos estava presente a indignação com o estado das coisas; mas uma indignação que não derivava em desencanto, e sim em esperança. Esta é, por sua vez, baseada justamente no sentido de empoderamento construído pelas dimensões coletivas ganhas pelos movimentos.

Deparamo-nos, então, com diversos elementos característicos dos jovens ligado ao mundo virtual mas, neste contexto, não aparece um jovem alienado no mundo virtual e descomprometido com a realidade. Pelo contrário, encontramos alguém que usa a rede como ponte para as ruas e para a alteridade, dentro de um projeto de conquista de autonomia, no melhor sentido da subjetividade moderna. Ao mesmo tempo, alguém que é um “adolescente ao quadrado”; transgressor da ordem familiar como todo adolescente, mas, agora, dotado de instrumentos através dos quais pode realmente se instalar em outra ordem, mais horizontal e menos hierárquica, na melhor das hipóteses.

Castells estica a corda e se refere especificamente ao lugar da subjetividade da sociedade em rede. Os novos movimentos sociais não precisam de liderança também porque as funções de coordenação são exercidas pela própria rede: “A nova subjetividade apareceu na rede. A rede torna-se o sujeito” (2012, p. 102). Esta imagem forte evoca aquela outra proposta por Serres, na qual a *Polegarzinha* transfere sua cabeça para fora, para um computador, como veremos abaixo.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Estes jovens convivem com muita naturalidade com o ambiente híbrido, parcialmente virtual, sem nele se perder. Creio ser possível afirmar que muitos deles estabelecem com este campo uma relação lúdica que, de fato, é um campo intermediário para relações pessoais, locais e políticas.

Retomando nossas discussões nas sessões anteriores do texto, por esta vertente teríamos a possibilidade de pensar o ingresso no mundo virtual sem a dissolução de atributos fundamentais da subjetividade, como a individualidade, a capacidade de refletir e se relacionar com o outro. De um lado, elementos importantes da subjetividade moderna se mantêm, de outro, determinados atributos de diferença na constituição subjetiva se configuram, sem uma conotação necessariamente negativa.

Em *Leitores, espectadores e internautas*, o antropólogo argentino Néstor Canclini também chama a atenção para o fato de que a atual convergência digital amplia a possibilidade do exercício da cidadania. Esta convergência elimina as barreiras entre as diversas mídias (produção, distribuição e acesso a audiovisual, livro, etc), todas tornadas digitais; sobretudo, a comunicação com outras pessoas ultrapassou qualquer dificuldade técnica.

Mas Canclini é muito atento às ambivalências de nosso contexto. Se o ambiente digital demanda maior interatividade, em termos físicos, ela frequentemente se assemelha à ação e operação intelectual envolvidos na leitura. E, na realidade, preocupa-o também o quanto a concentração do controle de tantos dados aumenta ainda mais o hiato entre os que tem poder e aqueles que não o tem. Na medida em que o mundo virtual deixou de ser um meio entre outros e passou a ser condição de todos os demais, o risco de nele nos perdermos também chegou a outro patamar. Canclini cria uma imagem poderosa para ilustrar esta nova condição: “Você não ganha de presente o celular. Você é o presente, você que é ofertado para o aniversário do celular” (2013, p. 76).

Menos otimista do que Castells com relação aos ganhos possíveis em termos de emancipação política propiciado pelas redes, afirma:

A interatividade da internet desterritorializa. Conhecemos a facilidade dos internautas para socializar-se a partir de posições indefinidas, inclusive simuladas, inventando identidades. No limite, chega-se a fenômenos de autismo e desconexão social, devido às pessoas preferirem antes ficar na frente da tela do que relacionar-se com interlocutores em lugares fisicamente localizados. Conectividade não é sinônimo de interatividade. (2013, p. 97)

Há aqui uma condição ambivalente entre a possibilidade de acesso ao outro e o risco de descompromisso e alheamento de um contato pessoal consistente. Esta ambivalência tem sido o mote deste trabalho, como temos visto.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Em *Polegarzinha*, o filósofo francês Michel Serres traça um panorama ao mesmo assustador e positivo sobre as condições de subjetivação que identifica na geração de seus netos. O título deste seu livro evoca concomitantemente o conto de fadas como mesmo nome e o hábito dos jovens em estar constantemente tecendo a tela de seus celulares.

Os chamados nativos digitais são formados pelas mídias que, progressivamente, assumiram a função da educação. Eles têm tido sua capacidade de concentração e atenção destruídas pela velocidade com que são bombardeados por imagens. Cito Serres:

Estas crianças habitam o virtual (...) elas conseguem manipular inúmeras formas de informação ao mesmo tempo, no entanto elas nem as compreendem, integram, sintetizam como nós. Elas não têm a mesma cabeça. (...)

Com seus celulares, elas têm acesso a todas as pessoas; com o GPS, a todos os lugares; com a internet, a todo conhecimento." (2012, Serres, Michel. *Thumbelina*. Locais do Kindle 81-86).

Trata-se da mesma constatação que os autores anteriores trouxeram: o acesso ao que parece ser a totalidade das informações, faz com que este jovem não olhe para o mundo adulto (pais, professores, chefes, figuras públicas de autoridade) com reverência ou admiração. O acesso não passa por estas figuras e seus locais (universidade, escritório, residência). Estando ao alcance da mão de cada um, há o que Serres denomina de "presunção de competência": qualquer pessoa se sente habilitada para emitir parecer sobre qualquer assunto, sobretudo em redes sociais. O mundo adulto deixa de ser visto como provedor de recursos e conhecimento, na medida em que não há mais uma demanda dirigida a ele. Suprir sem que haja demanda parece uma descrição forte para as instituições de ensino contemporâneas.

Serres também reconhece que a atitude de cada um neste ambiente não é a de uma figura massificada e alienada; ela se assemelha mais com a de um motorista do que a de um passageiro.

A obra de Serres tem algo de desconcertante, enquanto ele parece apresentar um cenário apocalíptico, com a morte de condições que consideramos básicas para a subjetividade humana, ele o faz com certa leveza, apontando para a perspectiva de novos recursos criativos. Assim, ele traz sua metáfora forte:

"Polegarzinha abre seu computador (...) ela está vendo sua própria cabeça, em frente a ela e em suas mãos. É uma cabeça cheia, por causa de seu estoque enorme de informações, mas também é uma cabeça bem feita, uma vez que seus mecanismos de busca trazem textos e imagens num instante, e seus programas processam quantidades enormes de dados mais rápido do que ela própria poderia vir a fazer. Ela está segurando, fora dela, uma cognição que costumava estar dentro dela". (2012. Serres, Michel. *Thumbelina*. Locais do Kindle 283).



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Recordemos da proposta de Castells segundo a qual os movimentos sociais dispensam lideranças porque a função organizadora e dada pela própria rede; o sujeito é a própria rede. Teríamos então a hipérbole da formulação de Freud (1931) segundo a qual o homem se tornou um Deus com próteses. Mais do que utilizarmos instrumentos como extensões de nossos corpos, projetamos funções subjetivas sobre suportes tecnológicos que se tornam partes integradas de nossa subjetividade.

Na relação atual do Homem com a tecnologia e a linguagem digital, referimo-nos aos algoritmos que organizam nosso acesso a informações de forma antropomórfica, enquanto passamos a nos ver traduzidos ao mundo digital:

“Agora, o código é um ser vivo singular; o código é um ser humano concreto. Como um indivíduo que é único mas também geral, quem sou eu? Uma cifra indefinida, decifrável, aberto e fechado, social e discreto, acessível-inacessível, público e privado, próximo e secreto. Sou por vezes desconhecido para mim mesmo e exposto ao mesmo tempo. Existo, logo sou um código”. (2012. Serres, Michel. *Thumbelina*. Locais do Kindle 660-663).

Um mundo de possibilidades ainda inimagináveis se abre a partir desta experiência contemporânea. Exercícios de futurologia são sempre fadados ao fiasco, de forma que não nos arriscaremos nesta área. Podemos inferir, de toda a forma, que as relações entre controle e liberdade, natureza e cultura, off-line online, continuarão a se desdobrar dialeticamente.

A subjetividade humana será transformada, mas provavelmente continuará a ser subjetividade. Diferente da nossa? Mas por que deveria permanecer a mesma?

Considerações finais

Como proposto inicialmente, procurei desfazer a oposição simplificada entre realidade e realidade virtual, na qual incide um julgamento negativo- alienante- com relação à segunda.

A própria vida mental pode ser considerada “virtual”, uma vez que não pode ser reduzida à materialidade do cérebro, ainda que seja nele sustentada. O ingresso no mundo virtual nos leva ao campo da ilusão, um terceiro espaço intermediário entre os mundos interno e externo. Este espaço potencial é condição de possibilidade para a relação com o mundo externo e as relações pessoais. Mas este mesmo espaço pode se configurar como um encarceramento, uma vez que a transicionalidade não se cumpra.

Há muitas coisas que fazem nosso ambiente perigoso, por exemplo: o volume de excitações com que nos bombardeia, o que dificulta os processos de simbolização e a experiência de solidão; o prazer



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

que proporciona em sua velocidade e variedade- o que dificulta a manutenção de foco e atenção no mundo material; e a onipotência do que parece ser a falta de consequência do que é vivido no mundo virtual (KHEL, 2017). Mas, ao mesmo tempo, podemos vislumbrar um campo novo de possibilidades na relação para com a alteridade, assim para o convívio em dimensão política.

Cabe não optar por algumas das vertentes de nossas ambivalências e continuarmos a habitar o campo complexo em que estamos, como observadores e agentes.

Referências Bibliográficas

- BOGOST, Ian. *Play anything. The pleasure of limits, the uses of boredom & the secrets of games*. New York: Basic Books, 2016.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2013.
- CANESTRI, Jorge. "Some questions on Virtual Reality and Psychoanalysis". In GUIMÓN, José, ZAC DE FILC, Sara (editores). *Challenges of psychoanalysis in the 21 st Century*. New York: Kluwer academic/Plenum Publishers; 2001.
- CASTELLS, Manuel. *Redes de indignação e esperança. Movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012 [14].
- FREUD, Sigmund. *O Escritor e a fantasia* (1908). Obras completas de Sigmund Freud. Volume 8. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- *O mal-estar na civilização*. Obras Completas (Vol. 18). São Paulo: CIA da Letras, 2010.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens* [1938]. *A study of the play-element in the culture*. Boston: the Beacon Press, 1971.
- JONES, Gerard. *Killing monsters. Why children need fantasy, super-heroes and make-believe violence*. New York: Basic Books, 2002.
- KHEL, Maria Rita. Três motivos (pelo menos) para se ler Freud hoje. In KUPERMANN, Daniel. *Por que Freud hoje?* São Paulo: Zagodoni, 2017.
- KERDELLANT, Christine, GRÉSILLON, Gabriel. *Les enfants-puce. Comme Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*. Paris: Éditions Denoël, 2003.
- MARZI, Andrea (edit). *Psychoanalysis, identity and the internet. Explorations into Cyberspace*. London; Karnak Books, 2016.
- POWERS, William. *Hamlet's BlackBerry: A Practical Philosophy for Building a Good Life in the Digital age*. HarperCollins. Edição do Kindle, 2011.
- PRIOSTE, Cláudia. *O adolescente e a internet. Laços e embaraços no Mundo Virtual*. São Paulo: EDUSP, 2016.
- SANTI, Pedro de. O conceito de fantasia na obra de Sigmund Freud. Dissertação apresentada na área de Epistemologia da Psicanálise, na Faculdade de Filosofia da USP, 1995.
- *Desejo e adição nas relações de consumo*. São Paulo: Zagodoni, 2011.
- *Eu e o outro na cidade. Ensaios psicanalíticos*. São Paulo: Zagodoni, 2016.
- *Sobre o uso da internet por crianças*. In BLANCO, Patrícia. *Pensadores da liberdade. Volume 3. Liberdade e cidadania*. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2017a.
- *A intolerância de sempre e a de hoje: uma leitura psicanalítica*. REVISTA DE CIÊNCIAS HUMANAS (UFSC), Volume 51, 2017b.
- SERRES, Michel. *Thumbelina. The culture and technology of millennials*. London: Rowman & Littlefield International, 2015.
- VALLEUR, Marc; MATYSIAK, Jean-Claude. *Les Nouvelles formes d'addiction. L'amour, le sexe, les jeux vidéo*. Paris: Flammarion, 2004.
- ZAC DE FILC, Sara. External Reality and Virtual Reality. In In GUIMÓN, José, ZAC DE FILC, Sara (editores). *Challenges of psychoanalysis in the 21 st Century*. New York: Kluwer academic/Plenum Publishers; 2001.
- WINNICOTT, Donald Woods. *Objetos transicionais e fenômenos transicionais* [1951]. In *Da pediatria à psicanálise*. Rio de Janeiro: Imago, 2000.