

# Contextos Digitais

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

Daniel Abs  
(Org.)

UFRGS  
2022



# CONTEXTOS DIGITAIS

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

**Daniel Abs**

Organização

**Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano**

[ufrgs.br/contextosdigitais](http://ufrgs.br/contextosdigitais)



UFRGS, Porto Alegre, 2022

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Escola de Administração  
Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

## **Organização**

Daniel Abs

## **Autores**

Alessandra Tramontin – Arthur Weinmann Tietze – Bruno Bortolini – Cibele Cheron  
Daniel Abs – Deise Gessinger – Esther Rheinheimer – Fernanda Hampe Picon  
Gabriel Bernardi – Guilherme Franzon – Jheine Francine Boardmann Elias – Julice Salvagni  
Leonardo Ferreira – Leticia Gomes – Ligia Hecker Ferreira – Lucia Garcia – Luciano Martinez  
Nicole de Souza Wojcichoski – Rayra Roncatto – Renato Colomby – Rodrigo Weber  
Sara Malo – Simone Bicca Charczuk – Vilene Moehlecke – Zuleika Köhler Gonzales



Publicado sob licença

Creative Commons Atribuição – Não Comercial CC BY-NC 4.0

© dos autores

**Catálogo na Publicação**  
**Universidade Federal do Rio Grande do Sul**  
**Escola de Administração**  
**Biblioteca**

---

C767 Contextos digitais: encontros, pesquisas e práticas. / Organização Daniel Abs. – Porto Alegre: UFRGS. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano, 2022.  
162 p. : il.  
ISBN 978-65-00-48911-8

1.Contextos digitais. 2. Desenvolvimento Humano. I. Título II. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano. III. Abs, Daniel (Org.).

CDU: 159.9

---



## **Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano**

### **Conselho Editorial**

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva (in memoriam) – FABICO/UFRGS

Profª. Dra Carlise Scalamato Duarte – UFSM

Prof. Dr. Daniel Abs – EA/UFRGS

Profª. Dra. Julice Salvagni – EA/UFRGS

Profª. Dra. Nísia Martins do Rosário – Fabico/UFRGS

Profª. Dra. Patricia Jantsch Fiuza – PPGTIC/UFSC

Prof. Dr. Rafael Grohmann – PPGComunicação/Unisinos

Prof. Dr. Ramaís de Castro Silveira – IFRS

Profª. Dra. Rosana Córdova Guimarães – EA/UFRGS

Profª. Dra. Sara Malo – Institut de Recerca sobre Qualitat de Vida/ Universitat de Girona

Profª. Dra. Simone Bicca Charczuk – FACED/UFRGS

### **Colaboradores 2019 – 2022**

Alessandra Tramontin, Ana Paula Nieves Papa, Arthur Weinmann Tietze, Bruno Bortolini, Bernardo Weinmann Tietze, Esther Rheinheimer, Fátima Priscila Gaspar Ceratti, Gabriella Toyo, Guilherme Luis Franzon, Heitor Holland, Jessica Glaeser Severino, Julia Meinhardt Cardozo, Júlio Yukio Nizu de Barros, Laura Barão, Leonardo Ferreira, Lucia Garcia, Luciano Martinez, Marina Guerin, Rayra Roncatto, Victor Amoretti Finkler, Renan Camargo, Rodrigo Weber, Thaís Locatelli, Victoria Faller, Yuri Barbosa Delgado

### **Capa e Editoração**

Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

### **Apoio de Revisão**

Esther Rheinheimer

# SUMÁRIO

Apresentação	7
1 Contextos Digitais de Desenvolvimento Humano <i>Daniel Abs</i>	8
2 Adolescentes e o Uso da Tecnologia <i>Sara Malo</i>	22
3 Formação de professores no ensino remoto: notas sobre a transferência <i>Deise Gessinger</i> <i>Simone Bicca Charczuk</i>	33
4 Experiências híbridas no ciberespaço: a mulher, mãe, feminista, professora que habita o Youtube e o Trap <i>Fernanda Hampe Picon</i>	44
5 Forja e resultado: capitalismo datafocado e trabalho digital <i>Lucia dos Santos Garcia</i>	57
6 Mulheres em Contextos de Trabalho Digital <i>Julice Salvagni</i> <i>Nicole de Souza Wojcichoski</i> <i>Cibele Cheron</i> <i>Renato Colomby</i>	71
7 Masmorras e Dragões: imersão, presença e flow em Role-Playing Games <i>Gabriel Bernardi</i> <i>Daniel Abs</i>	84
8 A escuta clínica das narrativas nos games <i>Letícia Gomes</i> <i>Daniel Abs</i>	99
9 Imperativos da conexão nas mídias digitais <i>Esther Rheinheimer</i> <i>Zuleika Köhler Gonzales</i>	109
10 Fazer história/ fazer story <i>Jheine Francine Boardmann Elias</i> <i>Lígia Hecker Ferreira</i>	119

11	Presenças inventadas através do digital	128
	<i>Rayra Roncatto</i>	
	<i>Vilene Moehlecke</i>	
12	Circuitos Afetivos: diálogos entre arlequim e tecnologia	141
	<i>Bruno Bortolini</i>	
	<i>Lígia Hecker Ferreira</i>	
13	Uma introdução coletiva sobre Contextos Digitais	156
	<i>Daniel Abs</i>	
	<i>Leonardo Ferreira</i>	
	<i>Rodrigo Weber</i>	
	<i>Guilherme Luis Franzon</i>	
	<i>Alessandra Tramontin</i>	
	<i>Luciano Martinez</i>	
	<i>Bruno Bortolini</i>	
	<i>Arthur Weinmann Tietze</i>	
	<i>Rayra Roncatto</i>	
	<i>Esther Rheinheimer</i>	

# APRESENTAÇÃO

Este livro é o registro de um contágio. Na última década tive o prazer de conviver, estudar e pesquisar com os autores que hoje compartilham seus textos neste trabalho. Contaminamo-nos mutuamente na busca de maneiras de trabalhar e pesquisar, com afeto e respeito, sobre as novas morfologias que o digital tem apresentado no mundo contemporâneo.

Nesta obra estão conjugados os esforços de três belos encontros desta década. O primeiro se refere diretamente à sala de aula e aos seus corredores nos quais estive com muitos desses pesquisadores ainda em formação e, na perspectiva dos bons encontros, nos afetamos e investimos na construção do conhecimento. Desses enlaces nasceram trabalhos muito bonitos que vieram a compor, seja comigo, seja com colegas muito competentes, os materiais que aqui apresento.

O segundo grupo é composto por parceiras muito dedicadas, que investiram seu tempo na conexão da amizade e na produção possível que os afetos fazem quando dispostos a crescerem no domínio das ideias. Essa vontade de crescimento é expressa nas construções relevantes expressas em seus textos. São interlocutoras valiosas e companhias indispensáveis na trajetória do conhecimento.

O terceiro é feito das possibilidades que o grupo de pesquisa produziu. Um grupo dessa natureza é um desafio constante. Os textos são produtos das interações de muitos anos e expressam intensidades, discussões, entendimentos, perturbações e principalmente afetos. Formalmente como grupo de pesquisa iniciamos nossas atividades em 2019 e dos encontros, inicialmente presenciais e hoje totalmente online, foi se produzindo um outro encontro, mais denso e potente e do qual estas páginas são pálido reflexo.

Por fim, mas não menos importante, este livro é dedicado ao Alexandre Rocha da Silva, meu companheiro no mais potente e belo dos encontros. Alexandre inspirou a existência deste grupo, apresentou e sustentou com suas ideias, voz e corpo as teses que dão vida aos pensamentos que circulam por aqui, e dedicado, ensinou, como os grandes, que o conhecimento tem que ser público, coletivo, político e comprometido. Este livro é uma celebração a todos esses bons encontros, um brinde à sua existência e uma rosa intelectual que deixamos pousada sobre suas ideias, que permanecem vivas. Tim tim!

Que sejam feitas boas leituras!

Daniel Abs

Porto Alegre, julho de 2022.

# CONTEXTOS DIGITAIS DE DESENVOLVIMENTO HUMANO

Daniel Abs<sup>1</sup>

Este texto sistematiza e sintetiza o trajeto de leituras e reflexões que percorri sobre as relações entre o que chamamos hoje de digital e o ser humano. Esse se configura em um campo ainda em desenvolvimento, com atualizações constantes e desafios atuais. Com as discussões que tem aparecido sobre o digital e o crescente número de publicações abordando o tema, agora no campo da psicologia e do trabalho, me parece que é o momento apropriado para tratar sobre quais pressupostos ou premissas iremos nos movimentar nos estudos que envolvem o psicológico e/ou a subjetividade em conjunto com as tecnologias digitais.

Em primeiro lugar, é importante compreender que este não é um assunto inédito. O digital remonta aos primeiros avanços da tecnologia como máquina informática. E isto se refere principalmente à década de 1940. Se formos vislumbrar os avanços em inteligência artificial e principalmente robótica teremos que retroceder um pouco mais, desde as primeiras vontades humanas de inventar um ser autômato. E isto se refere aos gregos antigos. O avanço que vemos hoje e que nos toma a atenção, muito em decorrência dos efeitos de restrição de movimentos da pandemia de Covid-19, é fruto de um longo percurso que só pode ser compreendido se considerado historicamente e implicado socialmente. No entanto, algo de diferente desponta nestes tempos. A principal hipótese é relatada por Nicolaci-da-Costa (2002) já no início deste século: a revolução digital chega ao nível de transformação tecnológica que altera também os modos de produção e essa revolução deveria alterar também nossos parâmetros para compreender a subjetividade humana. É interessante como essa pesquisadora aponta que a forma como a psicologia tem considerado o ser humano foi calcada em parâmetros da revolução industrial. Na esteira de uma nova revolução tecnológica que mudaria a forma como se produz viria um novo jeito talvez de se organizar a subjetividade ou de se compreender a relação do homem com o mundo a sua volta.

Na tentativa de desenvolver parâmetros para compreender essa relação do ser humano com o digital nos deparamos com dificuldades no passar dos anos. A principal se refere ao alcance que a revolução digital tomou no cotidiano. Não é possível compreender a profundidade e o processo envolvido com o digital se circunscrevemos o fenômeno apenas ao uso ou abuso de um determinado componente ou artefato tecnológico. Em outras palavras, não entendemos como razoável compreender toda a transformação, por exemplo, do smartphone no universo infantil apenas a partir do uso ou não do aparelho de celular, sem

---

<sup>1</sup> Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

considerar outras variáveis ou sem considerar que talvez o digital tenha se tornado algo mais complexo que o aparelho. Ideias que podem ser melhor desenvolvidas a partir do contato com Flusser em “O mundo Codificado” (FLUSSER, 2013) ou A filosofia da caixa preta (FLUSSER, 2011).

O que ocorre então é uma transformação radical do ser humano, o que já era indicado pelas ideias de McLuhan (1964/2011) e traduzidas em obras fundamentais como a de Paula Sibilia (2015) ou mais recentemente de Lúcia Santaella (2021). A transformação operada pelo recurso digital, sua disponibilidade, alcance, implicações sociais de acesso, disponibilidade, relações de trabalho e de aprendizagem parecem ter complexificado o desenvolvimento humano a ponto de não ser explicado somente pelo tempo ou formas de uso do computador, do videogame ou do celular.

Na tentativa de solucionar esses impasses temos trabalhado em nosso grupo de pesquisa com a ideia de **contextos digitais** ao invés de tratarmos do digital como apenas ferramentas de mediação. A proposta de um contexto digital é a tentativa de compreender as estruturas e funcionamentos pertinentes ao digital, sem recair nos equívocos da **neutralidade** das tecnologias, da **linearidade** das causalidades e da **dicotomia** persistente entre homem e máquina. O conceito deriva do conjunto de ideias ecológico-sistêmicas inspiradas na teoria bioecológica do desenvolvimento humano de Urie Bronfenbrenner (2005) e se aproxima também de considerações contemporâneas sobre o digital, como o pós-humanismo, as modalidades híbridas de aprendizagem e trabalho, os avanços e dilemas da inteligência artificial, a plataformação do trabalho e as mutações na cultura digital, hoje todas amplificadas com o possível desenvolvimento do metaverso pelas grandes big techs.

### **Situando conceitos**

Desde Bertalanffy (2008) com a Teoria Geral dos Sistemas, temos recursos intelectuais para compreender a realidade com maior interconexão e complexidade. No entanto, somente frente aos incômodos em traduzir o fenômeno do digital é que fui ao encontro do paradigma ecológico e sistêmico, fundado em uma percepção contextual do processo humano. Esse encontro veio com algumas escolhas fundamentais e que auxiliaram a avançar os estudos que fomos constituindo. A primeira delas opera no mesmo sentido proposto por Viera e Santaella (2008) ao se dirigir a esse conjunto de pensamentos e teorias como uma ontologia sistêmica. Na proposta dos pesquisadores é imprescindível partir de alguns pressupostos, apontados por eles como: “1) a realidade é sistêmica; 2) a realidade é legaliforme; 3) a realidade é complexa” (VIEIRA e SANTAELLA, 2008, p.27).

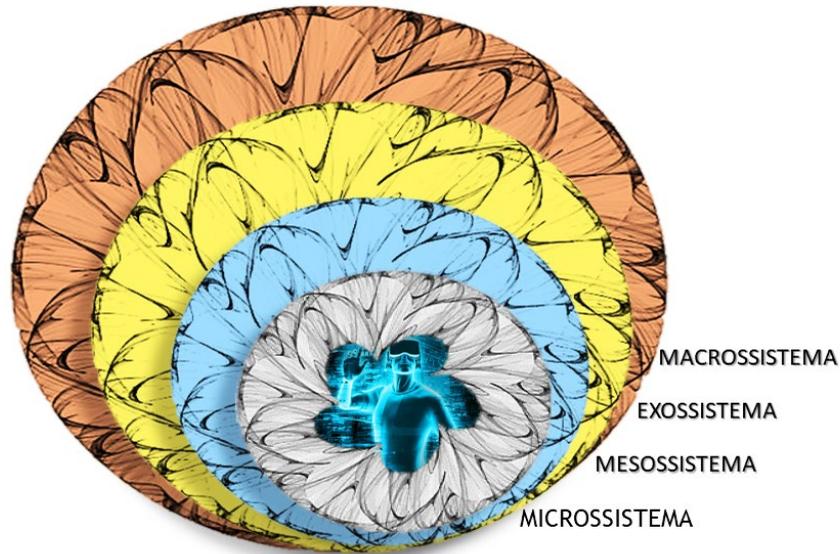
O primeiro pressuposto nos convoca a renunciar ao ser humano (ou à ideia de) que é isolado ao mundo, circunscrito pela pele como fronteira e limitado pelos seus sentidos. Renunciar inclusive ao humano como ponto central da realidade. Seria essa a primeira ruptura a ser investida. Romper de forma radical (no que se refere à raiz) com concepções do humano de base cartesiana e que permanecem ainda hoje persistentes nos estudos sobre tecnologias digitais. Talvez tenha sido a ideia mais difícil, inclusive, de renunciar, e provavelmente por ser ele, o ser humano, o objeto principal de estudo da psicologia, imagina-se em algum momento que se deva preservá-lo em um estado de pureza ideal. No entanto, essa condução nos parece

insustentável para acompanhar a sociedade, o que ocorre no mundo, as relações estabelecidas hoje na infância, as condições da adolescência, o mundo do trabalho algoritmizado, as aprendizagens remotas e as tensões políticas. A realidade ser sistêmica implica na percepção radical do ser humano como um sistema, seja nas suas condições materiais, biológicas e orgânicas, seja nas suas relações simbólicas, afetivas e de sentido para com as tecnologias digitais. Na prática, o que sustentamos é que as tecnologias digitais são sistemas também, assim como os seres humanos e coexistem atualmente em intensa interação e hibridização (SANTAELLA, 2003).

O segundo pressuposto é necessário pois aponta para a existência de leis gerais de organização e funcionamento desses sistemas, e que seria um meio de conhecê-los. Se apresenta como um caminho de organização para a elaboração do conhecimento. Este pressuposto nos alerta à necessidade, muito útil, de formalizar o pensamento. Na profusão das ideias, vozes e fatos que continuamente ocorrem no exercício para compreender o digital, se torna necessário ordenar de alguma forma a natureza apresentada, seja para aliviar o caos instaurado, seja para tumultuá-las novamente e reorganizá-las em ordens emergentes. O desafio neste ponto está posto por Bunge (2017) ao reconhecer o caráter inventivo, que “põe em jogo os conhecimentos, as preferências e até a paixão intelectual do construtor” (p.22) e que é exigido nessa etapa da leitura da realidade. Nesse ponto somos guiados pelos incômodos persistentes que engendraram nossos problemas de pesquisa e assim pelo menos deveria ser, para não serem problemas de pesquisa burocráticos que pouco fazem avançar. A escuta atenta dessas perturbações e incômodos nos auxilia a vislumbrar minimamente a estrutura que está sendo denunciada pelas afecções da observação e da pesquisa. Tentamos reconhecer as estruturas presentes para avançar em desenvolver modelos que nos ajudem a imaginar a realidade. Nesse processo conjunto de rigor e criatividade é fácil se perder ainda mais em sistemas com franca expansão como o humano-digital. A tarefa é reconhecer a estrutura presente, aqui compreendida como “toda e qualquer construção, todo e qualquer arranjo, sistema. A noção de estrutura nada mais é do que um conceito operacional, surgindo uma estrutura sempre que percebemos os pontos de conjunção e disjunção entre pelo menos dois objetos.” (GUARANY e BENTZ, 1974, p. 32). Esforço imenso existe em reconhecer quais objetos são pertinentes e quais não são e, portanto, cumprem a tarefa de revelar e organizar o caos instaurado. Foi possível nessa etapa reunir em três objetos fundamentais de reflexão nossas preocupações para com o digital e com eles em mente passamos a mapear suas relações. A isso decorreu um modelo. Nesse ponto é importante ressaltar que modelos existem sempre de forma arbitrária e impermanente (para que sejam sempre revistos e abandonados): “Os modelos são expressões indicadoras de relação. Os modelos definem as articulações estruturais, isto é, uma vez isolados os elementos que compõem uma estrutura, descobertos os pontos de semelhança e dessemelhança que organizam e engendram uma combinatória, vale dizer, descoberta as relações que entre eles se estabelecem, essas relações são explicitadas através de modelos. (...) De forma genérica, podemos afirmar que um modelo é o realce de aspectos considerados pertinentes num determinado momento para determinado fim, em oposição a outros aspectos que aqui e agora são considerados irrelevantes e deixados, portanto, de lado.” (GUARANY e BENTZ, 1974, p.34).

O terceiro pressuposto susta qualquer tentativa de simplificar essa realidade sem contemplar suas complexidades. É este que mais nos desafia no momento, pois as explicações baseadas em modelos lineares são as mais sedutoras. É o caso de estudar efeitos dos games nas crianças e adolescentes sem contemplar em profundidade as estruturas lúdicas, a linguagem audiovisual empregada, as emoções e narrativas, o espectro político das relações, os conflitos e competições, as relações de poder, as tessituras e capturas do capitalismo na indústria dos jogos, a exclusão e a resistência dos grupos que tentam disputar nos games sua arena, a imersão progressiva dos corpos nos ambientes virtuais. Caso semelhante acontece ao tentar pensar o ensino emergencial pandêmico apenas colocando a tecnologia como mediadora das relações de aprendizagem, sem compreender um novo corpo produzido que aprende, formas diferentes de habitar hibridamente uma sala outra, potencialidades e limitações das intensidades de corpos imersos, a captura dos dados pelas grandes plataformas de videochamadas, a precarização do ensino e o desmantelamento das políticas públicas de acesso universal à educação.

Com o problema delimitado dessa forma, nos aproximamos da teoria Bioecológica do Desenvolvimento Humano, proposta por Urie Bronfenbrenner (2005). Nesta teoria amplamente discutida no campo da psicologia do desenvolvimento, o que destacamos é inicialmente a forte implicação do autor em não distinguir o ambiente do ser humano na equação do desenvolvimento humano e uma forte rejeição de qualquer modelo que coloque um em sujeição ao outro. O segundo aspecto a ser destacado é o seu modelo teórico, com potentes condições de contemplar o panorama das tecnologias digitais e o ser humano. Bronfenbrenner constituiu o desenvolvimento como uma interação mútua entre ambiente e ser humano, expresso em um modelo que contempla elementos individuais (pessoa), relacionais (processo), ambientais (contexto), e cronológicos (tempo). O modelo Pessoa–processo–contexto–tempo foi objeto de diferentes pesquisas, principalmente com populações em condições de vulnerabilidade. A complexidade das dimensões sociais, políticas e econômicas possíveis de serem contempladas nesse modelo, ao mesmo tempo que sustenta as relações familiares, sociais e as interações do cotidiano possibilitam visualizar e minimamente mapear o digital como imaginamos.



### Um modelo de relações para os contextos digitais

O que é o digital? Para nós essa pergunta é respondida neste ponto como ‘é um contexto’. O contexto na teoria de Bronfenbrenner se refere aos múltiplos sistemas que coexistem no ambiente e inicialmente diferenciados pelo autor como microsistema (mais próximo ao indivíduo), mesossistema (ambiente de relação), exossistema (aparelhos, organizações e instituições em relação com o indivíduo) e macrossistema (influências econômicas, legais, éticas e culturais). Ao tratar a problemática do digital pelo escopo de um contexto de desenvolvimento, entendemos que é necessário distinguir o que é próprio do digital para reconhecer aquilo que no início dessa trajetória identificamos como os “os pontos de semelhança e dessemelhança que organizam e engendram uma combinatória” (GUARANY e BENTZ, 1974, p.33), sem perder a natureza sistêmica dessa relação. Em outras palavras, é necessário apontar o que distingue ou o que diferencia um contexto digital de outros contextos. Para isso, foi relevante deslocar o problema do digital do uso de um determinado software ou plataforma (youtube, facebook, whatsapp) ou de um determinado artefato tecnológico (celular, tablet, computador), para vislumbrá-lo como um sistema maior, emergente, como um contexto efetivamente formado pelo digital com múltiplos sistemas em interação (inclusive simbólico), assim como apontados por Bronfenbrenner quando tipificou os contextos de desenvolvimento. Apesar da ruptura que provoca o entendimento da tecnologia como um contexto, deslocando-a para além do hardware, é necessário não se empolgar em demasia com o modelo encontrado. Há nele a marca da arbitrariedade, pois os aspectos relevantes que o formam foram elencados por nós, pesquisadores, e marcados por este tempo e sociedade. Há também a impermanência do modelo, e, portanto, seu nascimento já ocorre demandando o desapego. Ou seja, apesar das qualidades organizadoras do modelo, é preciso investir também

nas possibilidades que ele engendra de rupturas e processos emergentes e reconhecer seu aspecto de instabilidade, no qual a predição e a generalização são precárias.

Neste ponto passamos da computação, da teleinformática, da cibercultura, das tecnologias de informação e comunicação, das digitalidades para reconhecer o digital como Contexto Digitais de Desenvolvimento Humano. Estes são aqui pensados a partir de suas **operações lógicas e sistêmicas**, com foco no desenvolvimento humano. Ao modelo pessoa-processo-contexto-tempo de Urie Bronfenbrenner, acrescenta-se as problemáticas contemporâneas do maquínico e das linguagens digitais. Para tanto, ao definir a especificidade dos contextos digitais, aquilo que os distingue dos outros contextos de desenvolvimento e que, portanto, é aspecto de análise e pesquisa, propomos três ordens diferentes, modulares, **relacionais e processuais** e ao mesmo tempo **indissociáveis** de conhecimento: 1) a máquina; 2) o digital; 3) o (pós)-humano. A máquina pressupõe sistemas materiais constituídos na automação, organização, repetição e produção; 2) o digital é pensado em termos de linguagens, com sintaxe e organização próprias; 3) o (pós)-humano refere-se ao imbricamento não hierárquico entre máquinas e linguagens; entre o inorgânico e o orgânico; entre as coisas e as palavras.

## 1. A máquina

Talvez a máquina seja o elemento no qual mais se percebe que o digital é um fenômeno constituído social e historicamente. Este sistema se refere principalmente ao que dá suporte material ao digital, àquilo que em alguns momentos nomeamos como hardware, como periféricos, mas também aos elementos de infraestrutura dos dados, seus cabeados e centros de processamento. Um conjunto de sistemas que remetem a um fazer humano (que advém da Tekhné grega) em oposição a um fazer da natureza (este em relação com a Physis) como bem lembra Lemos (2010).

Importante posicionar a máquina em outra perspectiva que não a dicotômica em relação ao humano. Se mantivermos o distanciamento da máquina, não compreenderemos o quanto ela compõe o humano atual. O pensamento de Simondon (1958/2020) em “O modo de existência dos objetos técnicos” auxilia a romper com a ideia de que homem, cultura e máquina estão separados ao denunciar que “a cultura é desequilibrada porque reconhece determinados objetos como é o caso do objeto estético e lhes concede direitos de cidadania no mundo dos significados enquanto repele outros objetos, e em particular os técnicos, no mundo sem estrutura do que não possui significado, mas apenas utilização, uma função útil.” (p.44). Simondon já nessa obra apontava a forma contraditória com que a cultura trata a máquina, alocando-a em um momento no campo das coisas materiais, “desprovidas de significação” (p.45), e ao mesmo tempo atribuindo a ela o caráter de “robôs, movidos por intenções hostis em relação ao homem, representando para ele um perigo permanente de agressão, de insurreição”.(p.45) Essa leitura acertada do autor revela um posicionamento constante da cultura mesmo hoje nas discussões mais atuais sobre algoritmos e inteligência artificial.

O desenvolvimento das máquinas analógicas até as digitais remonta um histórico razoavelmente conhecido, desde Pascal, Babbage, Ada Lovelace, George Boole, Hollerith, até o justamente ovacionado Alan Turing. Uma constante progressão de conhecimentos que trazem a máquina do ENIAC de 1945 ao

supercomputador quântico Zuchangzhi 2.1, em 2021 anunciado pela China como o computador quântico mais veloz.

O caráter sistêmico e relacional das máquinas quando pensadas compondo os contextos digitais atuais nos convoca a observar quais processos estão em ação na **relação** delas com os outros elementos centrais. São esses processos as **funções de interação** no modelo que tenta descrever os contextos digitais e os diferenciar de outros contextos de desenvolvimento. Cada um deles valeriam capítulos a parte, inexequíveis neste momento, porém necessários para trabalhos futuros.

### 1.1 Processos de **convergência** das máquinas nas relações com as outras máquinas.

Estes processos são facilmente observados nos artefatos tecnológicos mais atuais de comunicação como os smartphones. A convergência que ocorre é muito bem apresentada por Santaella (2007) em sua obra “Linguagens Líquidas na era da mobilidade” ao discorrer sobre as gerações tecnológicas (do reprodutível, da difusão, do disponível, do acesso, e da conexão contínua) e a tendência constante de convergência dessas tecnologias.

Esse processo é potencialmente importante na análise de fenômenos em que diferentes sistemas materiais se associam em convergência para verdadeiros ecossistemas de hardware e periféricos. Um maquinário que integra áudio, vídeo, percepção, transmissão, recepção, interatividade, impressão e modelagem, como pode ocorrer hoje em um computador pessoal domiciliar. O mesmo pode ocorrer cotidianamente em um smartphone que integra tecnologias de GPS, de tela LED, sensibilidade ao toque, modem, autofalantes, câmeras para reconhecimento facial, baterias de lítio e dispositivos de armazenagem de dados (memória) que deixariam computadores da última década absurdamente obsoletos. As questões em análise nesses processos são justamente: que processos estão em convergência neste fenômeno digital? Quais as implicações que a história de cada uma dessas máquinas traz ao fenômeno?

### 1.2 Processos de **inteligência** das máquinas nas relações com as linguagens digitais.

São processos que descrevem o processamento de impulsos elétricos (código binário) em operações de significação complexas (linguagens de programação). É um processo de relação da máquina com as linguagens digitais e que permite o reconhecimento de uma determinada inteligência no decorrer do processo.

Diferentes modelos psicológicos tentam explicar a inteligência desde o final do século XIX (PRIMI, 2003) e a literatura tem enfrentado o desafio de uma inteligência que não é humana a ser considerada. Os estudos sobre inteligência artificial remontam a década de 1940 e constituem um esforço histórico que tem nos últimos anos tomado corpo com novas possibilidades de processamento, memória, operações (máquina) e de programação (linguagens). A inteligência artificial tem sido reconhecida amplamente como sistemas que pensam e agem logicamente e como humanos (RUSSELL e NORVIG, 2016). Atualmente a mescla de conhecimentos estatísticos com o avanço das redes neurais e o uso massivo de dados possibilitou uma série de processos conhecidos como aprendizagem de máquina e que repercutem no que se entende como inteligência artificial. Os estudos mais atuais sobre inteligência artificial vão se expandir para questões

envolvendo a segurança de dados, a geopolítica das grandes corporações e governos, e principalmente os parâmetros éticos na relação com o ser humano. As perguntas que se colocam nesse processo são: que habilidades e formas automáticas de processamento estão envolvidas nesse fenômeno? Quais reflexões éticas são impostas a esse processo de processamento dos dados?

### 1.3 Processos de **hibridização** das máquinas nas relações com o humano. (biotecnologia)

São processos contínuos de hibridização em que periféricos são projetados para conectar a máquina e o humano com níveis crescentes de imersão e dataficação. Esses processos incrementam o processamento de dados das máquinas e oferecem aos usuários um campo promissor para periféricos vestíveis, realidade virtual, realidade aumentada e avanços biotecnológicos.

Este processo identifica uma área que se encontra em avanço no campo do digital. Acompanhando o desenvolvimento de novos processadores e arquiteturas de computadores temos diferentes projetos de periféricos que operam não somente como input de informações cada vez mais complexas sobre o ambiente e o ser humano, assim como output de forma mais imersiva, implementando espaços virtuais de interação que só são possíveis com equipamentos sensoriais sofisticados. Essas interfaces cada vez mais qualificadas produzem uma espécie de mutação nas formas de relação do humano com as máquinas a cada nova geração de tecnologias. Como exemplos temos os óculos de VR (Realidade Virtual), os itens vestíveis como os relógios conectados, as promessas de chips que coletam dados de saúde e outras tantas estratégias. Algumas dessas tecnologias já foram apresentadas ao mercado e fracassaram tais como Google Glass e o Kinect, porém os avanços conseguidos servem de plataforma para novas tecnologias a serem lançadas no impulso do metaverso para os próximos anos.

## 2. O digital

O campo da linguagem tem se mostrado a melhor forma para compreender o digital e o seu alcance. Essa seria a segunda perspectiva de conhecimento que nos permite compreender a especificidade dos contextos digitais. Enquanto podemos entender que as “linguagens são os sistemas de signos em que o homem e o mundo se expressam e são expressados” (BENTZ, 2013, p. 16) sua pertinência para compreender o digital está na natureza sistêmica da linguagem e na forma indissociável com o humano: “a relação que entre eles se estabelece é recíproca e reflexiva entre si, pois a linguagem modela pensamentos, sentimentos, emoções, esforços, vontade e seus atos, e simultaneamente, é modelada, influencia e é influenciada na base última e mais profunda da sociedade humana” (BENTZ, 2013, p.20).

O termo linguagens, no plural, talvez seja mais adequado neste caso. Desde o código binário até os processos culturais temos uma cadeia de processos de sentido e significação. O sistema binário é a linguagem dos aparelhos do digital e embora seja um sistema matemático conhecido desde a antiguidade, é a partir de Boole e a álgebra booleana e sua implementação com Shannon em 1937 que se transforma na linguagem dos circuitos digitais. Ligado (1) e desligado (0) se transformam em complexas relações lógicas, articuladas sempre em potências de 2 (23=8; 24=16; 25=32; 26=64; etc..). Programações mais próximas da máquina

utilizam linguagens chamadas de baixo nível e que articulam instruções mais próximas dos processadores. Os processos de interação estabelecidos pelas máquinas com as linguagens implicam em unidades específicas de análise para compreender o digital. O digital como linguagem só pode ser entendido através de alguns processos em destaque: a tradução contínua entre máquina e linguagens, a algoritmização e a cultura do digital.

### 2.1 Processos de **tradução** das linguagens nas relações com as máquinas

São processos de passagem de uma linguagem a outra, de uma forma a outra de organização do conteúdo. A tradução caracteriza-se pelos múltiplos níveis de complexidade que vão dos processos binários de processamento à cultura. É com o processo de tradução que elementos analógicos encontram suas formas de representação no universo digital. Uma imagem de foto, um áudio ou um vídeo transformam-se ao mesmo tempo em dado binário para seu processamento e em estímulo visual para os periféricos ligados ao processamento da máquina. Vemos e ouvimos conteúdos em monitores e headsets que simultaneamente são processados em grandes volumes de códigos binários. A passagem de linguagens mais complexas, próximas ao processamento humano, para linguagens mais básicas, próximas ao processamento do computador, é feita com auxílio de compiladores e montadores, que traduzem expressões dos algoritmos em uma organização binária, passível de ser processada.

Uma outra expressão importante dos processos complexos de tradução é a dataficação que tem ocorrido com toda a ordem de eventos, fatos, fenômenos, processos que passam pelo digital e são transformados em dados. Esses dados são potencialmente recursos a serem comercializados e financeirizados. O processo de tradução do cotidiano analógico em digital não ocorre sem deixar esses rastros que alimentam as mídias sociais, a publicidade, as decisões econômicas e influenciam com intensidade a vida política e social. Discutir os aspectos desse processo e como ele está sendo executado e em que termos é uma reflexão relevante para compreender as implicações do digital atualmente.

### 2.2 Processos de **algoritmização** nas relações com as outras linguagens

Os processos de algoritmização compreendem as inter-relações entre as diferentes linguagens digitais. O algoritmo é um “conjunto finito de instruções que, se seguidas, realizam uma tarefa específica” (REGATTIERI E ANTOUN, 2018). É um processo também que imprime a lógica dos algoritmos em outras ordens de linguagens, levando suas características de ser modulável, quantificável, automatizável, e propício a produzir infinitas versões variáveis dos mesmos objetos (MANOVICH, 2001).

A algoritmização produz efeitos visíveis nas redes e mídias sociais, reorganizando a partir das interações com as plataformas digitais, que nada mais são que softwares também organizados em algoritmos e em processamento, as interações que o ser humano produz no digital. A partir das escolhas, dos cliques, das paradas em algum site, o senso comum já reconhece que existe um processo sobre o qual tem pouco controle e que reordena sua interação com o mundo digital. Neste processo cabe entender como os algoritmos estão produzindo as opções sob as escolhas dos usuários, que interesses estão presentes nesse processo e

principalmente quais elementos, funções, conhecimentos e interações estão sendo privadas do usuário nessa operação de seleção?

### 2.3 Processos **culturais** nas relações com o humano.

Os processos culturais aqui nesta proposta compreendem as produções advindas do encontro entre os modos das linguagens digitais e o humano. Essa compreensão dos processos culturais existe em sinergia com a proposta por Bentz (2012) em seu texto “Cultura pela Semiótica”: “Esse conjunto (dos modos de vida de uma sociedade) contém em si vários sistemas que correspondem às instituições sociais e seu funcionamento, em escopo amplo que vai da língua aos regimes políticos e às práticas cotidianas, das regras sociais aos rituais e mitos que povoam o sentir, o saber e o fazer humanos. A cultura manifesta-se em textos regidos pelo estatuto das linguagens (...)” (p.27) e avança para nos sinalizar que “Sob o rótulo de Cultura, estão significadas as representações simbólicas produzidas pela humanidade em todos os tempos, em diferentes espaços e dimensões.” (p.28).

Diferentes artefatos culturais são produzidos hoje permeados pela estética e pela lógica das linguagens digitais. Aspectos específicos das interações, como gêneros de escrita e ‘memes’, são alguns exemplos de produções culturais dos encontros digitais, que abarcam o cotidiano, as experiências de aprendizagem e os modos de vida e trabalho contemporâneos. As mesclas da cultura digital com outros sistemas culturais interessam muito ao observador atento nas heterogeneidades e singularidades possíveis nos contextos digitais e sua análise é imprescindível para compreender aspectos macroestruturais do digital.

## 5. O humano

Em 2019 no XII Simpósio Nacional da ABCiber, Lúcia Santaella apresentou sua conferência “do pós-humano ao neo-humano”. As ideias contidas na sua apresentação expressam a realidade de transformação do ser humano nas últimas décadas no contato com as tecnologias digitais. Essas ideias estão hoje melhor apresentadas em obras recentes da professora como “Humanos hiper-híbridos” (SANTAELLA, 2021) e no trabalho ainda no prelo sobre a sétima revolução cognitiva do homo sapiens. No mesmo evento foi possível acompanhar outra conferência, esta da professora Paula Sibilia, igualmente radical na compreensão das transformações humanas contemporâneas, e que se traduzem na sua obra “O homem pós-orgânico” (SIBILIA, 2015). A tese central se refere à passagem de corpos biológicos ao hibridismo que as transformações digitais promovem no corpo humano. Santaella (2007) traduz essa relação do pós-humano como uma certa condição pós-humana e divide seu raciocínio em um pós-humano ilusionista, no qual prevalece a visão de um ser humano que evolui para ser liberto dos limites orgânicos, e um pós-humanismo crítico, mais afeito à “desconstrução das certezas ontológicas e metafísicas implicadas nas tradicionais categorias, geralmente dicotômicas, de sujeito, subjetividade e identidade subjacentes às concepções humanistas” (SANTAELLA, 2007, p.136). A autora é crítica a essa primeira perspectiva e sinaliza o equívoco de separarmos a evolução biológica da evolução tecnológica. Dessa forma argumenta que a fala é a primeira tecnologia simbólica a se instaurar no corpo: “Certo estava Freud ao constatar, depois da virada dos anos 1920, que o ser falante é um

animal desnaturalizado. A fala nos arranca do mundo natural e nos coloca, sem retorno possível, no artifício.” (p.135). Ou seja, não podemos nos considerar separados da tecnologia pois a fala, que nos joga e nos inscreve no mundo, é a primeira tecnologia simbólica, a primeira artificialidade que temos no corpo, e as demais tecnologias que conhecemos são desenvolvimentos e prolongamentos dela (SANTAELLA, 2007).

Essas transformações para uma certa condição pós-humana são especialmente distinguíveis em três níveis de processos, que contam com a complexidade do encontro de um sistema humano com as máquinas, com as linguagens digitais e principalmente numa ecologia interacional (com o perdão da redundância aqui) humana.

### 3.1 Processos de **expansão** nas relações com as máquinas.

No encontro com as máquinas e as tecnologias, o corpo humano se expande. Esse é um conceito importante trazido por McLuhan, já na década de 1960: “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo.” (MCLUHAN, 1964/2011, p. 60). Essa ampliação de um corpo que se expande no digital foi abordada também por Santaella (2007b) no texto e na sua obra em geral (SANTAELLA, 2021). A autora advoga a centralidade do corpo nas discussões do digital, pelas suas mutações experimentadas através da imersão e na simbiose tecnológica (2007b).

A compreensão de um ser humano que se expande enquanto corpo, memória, cognição, relações sociais e familiares pelas redes digitais altera profundamente os limites que as teorias dão tradicionalmente a ele. A expansão permite o estabelecimento de uma série de questionamentos sobre limites orgânicos e simbólicos do que nomeamos como subjetividade. Um corpo que se expande pelas redes é um corpo conectado e em interação com múltiplos espaços em diferentes temporalidades, estabelecendo relações que podem ser de forma síncrona ou assíncrona. Existe-se para além dos limites físicos e em bancos de dados, não que estes não sejam físicos também, estabelecendo novas fronteiras para si. São diferentes desafios e reflexões que essa realidade nos impõe: 1) o quanto nossos modelos explicativos da psiquê humana já pacificados na literatura conseguem efetivamente explicar e acompanhar essa expansão; 2) os efeitos de novas formas de exploração advindas da expansão de um corpo trabalhador para além dos limites e contornos aos quais as lutas por direitos está acostumada; 3) e por fim, o cuidado com a patologização de novos processos, ainda desconhecidos pela nossa incapacidade de compreender a complexidade do fenômeno.

### 3.2 Processos de **potencialização** nas relações com as linguagens digitais

A multiplicidade de espaços e camadas que as linguagens digitais propiciam pelas redes sociais e aplicativos produzem atualmente no humano a possibilidade da experimentação em cada nova plataforma de novas redes de interação, de formas diferentes de identificação e de novas personagens. Ao mesmo tempo, as linguagens, com suas nuances em cada rede, produzem seu caldeirão emocional específico, da devoção ao ódio. As temáticas e estudos atuais sobre fake news (CARDOSO, GOMES, NAKAGAWA,

NAKAGAWA, 2021), fazendas de cliques (ver as pesquisas de Rafael Grohmann<sup>2</sup>), e haters possuem em comum essa característica que o humano encontrou no digital de produzir diferentes potências de si, multiplicações do seu self em espaços interconectados e ubíquos.

Inicialmente as discussões sobre os avatares nas redes sociais (e importa aqui rever as origens do termo avatar como uma expressão de uma divindade no espaço dos mortais) transitavam entre uma perspectiva mais projetiva, na qual aspectos da personalidade eram projetados pelo usuário em seu ambiente virtual, ou avatar, ou perfil e outras perspectivas mais propícias a uma certa identificação do usuário com aspectos pré-definidos pela programação das plataformas. O hibridismo produzido pelo digital nos corpos em expansão nos permitiu vislumbrar que ambas as perspectivas chegam ao limiar da experiência, apesar de ainda não a explicar integralmente, na qual cada um vivencia aspectos diferentes de si em cada plataforma, ou experimenta máscaras em atuação como já nos sugeria Goffman (2009; 2011). Corpos e máscaras que se caracterizam por serem editáveis e permutáveis, em um movimento perpétuo de novas experimentações a serem rapidamente consumidas. Esses aspectos serão centrais nas próximas relações com o digital, anunciadas já com tecnologias como a realidade virtual e a realidade aumentada, que diluem ainda mais as barreiras perceptivas com os diferentes possíveis e que aprecem convergindo em direção ao que iremos ter contato nos próximos anos como metaverso.

### 3.3 Processos **biopolíticos** nas relações com outros humanos.

O pós-digital ficou conhecido como a expressão crítica à utopia das redes que tomou conta do pensamento sobre o digital nas primeiras décadas de estudo (SANTAELLA, 2016). As relações hoje no digital encontram-se permeadas pela crescente monetização, financeirização e disputa por diferentes atores econômicos e políticos pelo engajamento e viralização do conteúdo que for. Essas mesmas relações são o palco da mobilização engajada nas redes por pautas antes restritas a determinados espaços públicos e que têm reorganizado planejamentos estratégicos de grandes corporações e de campanhas políticas.

Temáticas atuais como as implicações das tecnologias de inteligência artificial, os usos da big data, o movimento de plataformização do trabalho, a hipervigilância e os direitos cidadãos nas redes, as fake news e a censura, as implicações dos drones e novas armas, as NFTs e seus usos, são apenas reflexos dessa extensa camada de processos biopolíticos que o digital nos convoca a analisar. Importa no contato com essa camada específica de relações refletir a que e a quem, que de forma invisível, contribuem as relações estabelecidas no digital, desde os aspectos sociais às vantagens econômicas e geopolíticas.

## **Encaminhamentos**

Dessa forma temos um campo de análise dos contextos digitais que se configura na intersecção desses processos de uma forma matricial e pode ser expresso com auxílio desse diagrama, ainda que de forma singela:

---

<sup>2</sup> digilabour.com.br

Figura 1. Modelo de análise dos contextos digitais.

	Máquina	Digital	Humano
Máquina	<i>Convergência</i>	<i>Tradução</i>	<i>Expansão</i>
Digital	<i>Inteligência</i>	<i>Algoritmização</i>	<i>Potencialização</i>
Humano	<i>Hibridização</i>	<i>Culturais</i>	<i>Biopolíticos</i>

Cada um representa campos possíveis de análise e dissecação dos fenômenos digitais em contato com o humano. Ainda estamos na fronteira de movimentos desconhecidos, no encontro com extensas possibilidades de expansão (resguardado ainda meu otimismo tardio), e de dilemas e perigos a serem enfrentados de forma coletiva. A imagem que nos preocupa é de alguém que por só conhecer a grama, só a tem como foco e só faz pesquisas de forma que ela possa ser estudada. Não percebe a árvore que nasce por entre ela e deixa seus efeitos. Às vezes, a árvore mata a grama em volta e então, corremos o risco de ao invés de falar que tem uma árvore crescendo, falamos somente que a grama está morrendo. No entanto, esperamos, sem maiores pretensões, que este material auxilie aos diferentes colegas em seus trabalhos com o digital e apostamos no compartilhamento coletivo para superarmos esses desafios que o caminho nos oferta.

### REFERÊNCIAS

- BENTZ, I. M. G. Cultura pela Semiótica. In: SILVA, A.R.; BENTZ, I.M.G. (Org.). Percursos Semióticos: significação, codificação, semiose e interface. São Paulo: Kazuá, 2012.
- BENTZ, I. M. G. Retomando os fundamentos sobre o sentido. In: ROSÁRIO, N.M., OLIVEIRA, L.Z., PARODE, F. (Org.). Entresemióticas. São Paulo: Editora Kazuá, 2013.
- BERTALANFFY, L.V. Teoria geral dos sistemas. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BRONFENBRENNER, U. The bioecological theory of human development. In BRONFENBRENNER, U. (Org.), Making human beings human: bioecological perspectives on human development. Thousand Oaks (CA): Sage. 2005.
- BUNGE, M. Teoria e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 2017.

- CARDOSO, T.S.; GOMES, R.C.L.F.; NAKAGAWA, F.S.; NAKAGAWA, R.M.O. A pílula mágica da gripezinha: a narrativa da cloroquina nos grupos bolsonaristas de WhatsApp durante a pandemia de Covid-19. *Fronteiras*. V. 23, n.2, 175–189, Mai–agosto. 2021.
- FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo:
- FLUSSER, V. *O Mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- GOFFMAN, E. *Ritual de Interação: ensaios sobre o comportamento face a face*. Petrópolis: Vozes, 2011.
- GUARANY, W.C.; BENTZ, I.M.G. *Metacomunicação*. Bento Gonçalves: FERVI, 1974.
- LEMONS, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2011.
- NICOLACI-DA-COSTA, A.M. *Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas*. *Psicologia: Teoria e pesquisa*. Vol. 18, n.2, p 193–202, Mai–ago. 2002.
- PRIMI, R. *Inteligência: avanços nos modelos teóricos e nos instrumentos de medida*. *Aval. psicol.*, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 67–77, jun. 2003.
- REGATTIERI, L.L.; ANTOUN, H. *Algoritmização da vida e organização da informação: considerações sobre a tecnicidade no algoritmo a partir de Gilbert Simondon*. *Liinc em Revista*, Rio de Janeiro, v.14, n.2, p. 462–474, novembro. 2018.
- RUSSELL, S.J.; NORVIG, P. *Artificial Intelligence: a modern approach*. Índia: Pearson, 2016.
- SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L. *Figurações do corpo biológico ao virtual*. *Revista Interin*. V. 4 n. 2. 2007. p. 1–12
- SANTAELLA, L. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.
- SANTAELLA, L. *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus, 2016.
- SANTAELLA, L. *Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet*. São Paulo: Paulus, 2021.
- SIBILIA, P. *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- SIMONDON, G. *Do modo de existência dos objetos técnicos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.
- VIEIRA, J.A.; SANTAELLA, L. *Uma ontologia sistêmica*. In SANTAELLA, L.; VIEIRA, J.A. *Metaciência como guia de pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica*. São Paulo: Editora Mérito, 2008.

# ADOLESCENTES E O USO DA TECNOLOGIA

Sara Malo<sup>1</sup>

Existem atualmente muitos pesquisadores interessados em saber, de uma perspectiva psicológica e social, o impacto que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem sobre o desenvolvimento vital dos adolescentes. No caso da autora, este interesse começou em 2003, quando comecei minha carreira como doutoranda no programa de Psicologia e Qualidade de Vida da Universidade de Girona (Espanha). Desenvolvi meu treinamento pré-doutorado na Equipe de Pesquisa sobre Infância, Adolescência, Direitos da Criança e sua Qualidade de Vida (ERIDIQV). Todas as linhas de pesquisa da equipe compartilham o denominador comum de promover o bem-estar e a qualidade de vida das crianças e adolescentes e, ao mesmo tempo, compreender e melhorar suas vidas levando em conta a Convenção sobre os Direitos da Criança. Minha tese subscreveu-se à linha de pesquisa sobre o uso de meios audiovisuais entre adolescentes e adultos.

Naquela época, os estudos no campo das tecnologias não eram muito abundantes, portanto, a possibilidade de gerar novos conhecimentos psicológicos era muito ampla. Desde o início da minha formação como pesquisadora até agora, tenho podido desfrutar da coleta de dados e do aprendizado da experiência de crianças e adolescentes em relação ao uso de tecnologias. Por esta razão, vou dedicar este capítulo a compartilhar com o leitor as aprendizagens e reflexões relacionadas a três eixos temáticos que foram e são o foco de minha pesquisa: as culturas da mídia adolescente em torno do uso de tecnologias como os telefones celulares; os riscos e oportunidades relacionados a estes usos; e o uso excessivo e/ou problemático de tecnologias.

O início do meu caminho no campo da pesquisa foi com o desenvolvimento da minha tese de doutorado sobre Culturas da mídia adolescente focada no uso do telefone celular a partir de uma perspectiva psicossocial. (MALO, 2009). Estávamos no início do século XXI e o uso das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) começava a penetrar fortemente na população adolescente (12-16 anos), despertando o interesse dos pesquisadores em psicologia. Minha equipe de pesquisa já havia coletado algumas evidências que apontavam para a relevância que os dispositivos eletrônicos tinham na vida de crianças e adolescentes, e suas interações com os adultos. Estas primeiras publicações evidenciaram as concordâncias e discrepâncias entre adolescentes e pais em relação a vários aspectos relacionados ao uso da

---

<sup>1</sup> Doutora em Psicologia (UdG). Professora e pesquisadora do Instituto de Investigaciones sobre Calidad de Vida (IRQV) na Universitat de Girona (Espanha). Coordenadora do ERIDIQV - Equipo de Investigación en Infancia, Adolescencia, los Derechos de los niños/as y su Calidad de Vida.

mídia entre crianças e pais, tais como a baixa satisfação em manter conversas com os pais sobre as diversas atividades realizadas com as tecnologias (CASAS; FIGUER; GONZÁLEZ; ALSINET, 2002), ou as discrepâncias percebidas em relação ao próprio uso informado e interesse dos adolescentes pelas tecnologias (computador, televisão, videogames, telefone celular...) e as atribuições desses usos e interesses da própria criança, conforme relatado pelos pais. (CASAS; GONZÁLEZ; FIGUER; MALO, 2007). Por que os adolescentes relataram que falar de tecnologias não era um tema comum aos adultos? Poderíamos confirmar a existência de culturas da mídia adolescente que eram diferentes das dos adultos? Responder a estas perguntas, entre outras, foi o gatilho para focar minha primeira pesquisa no uso de telefones celulares.

Por que o telefone celular? Porque alguns dados de pesquisas nacionais (incluindo a nossa) (NAVAL; SÁDABA; BRINGUÉ, 2003) e outros estudos internacionais (LING, 1999) descobriram que este dispositivo havia se tornado o preferido entre a população mais jovem porque oferecia a possibilidade de melhorar a interação entre os pares, mostrando o poder e o status do grupo através do impacto na construção da identidade e da autoestima, e também permitindo que eles se diferenciassem do grupo adulto. A importância da socialização no grupo de iguais (Teoria da Socialização em Grupo) foi um aspecto introduzido por Judit Rich Harris (1995), e embora seus primeiros escritos tenham sido controversos no mundo científico, mais tarde pôde ser demonstrado que, de fato, houve processos de socialização que não ocorreram com adultos, mas sim entre iguais. No mundo das NTIC tudo indicava que, devido à baixa competência autopercebida dos pais em relação ao novo mundo tecnológico, nossos jovens estavam descobrindo e aprendendo este uso com os amigos, sem ter modelos adultos para orientá-los neste processo. Parafraseando uma das reflexões de minha tese, do livro de Harris (2003), *O Mito da Educação*, "a socialização nos primeiros anos de vida dos mais jovens consiste em aprender que eles não têm que se comportar como seus pais". (MALO, 2009, p. 17). Mais tarde, retomaremos este tópico para explorar as implicações que este fato pode ter para sua socialização, introduzindo-nos ao mundo dos riscos e oportunidades em relação ao uso dos meios audiovisuais.

Para compreender profundamente este complexo fenômeno social, foi necessário aprofundar os modelos teóricos que então – e ainda hoje – nos permitem abordá-lo. Sem dúvida, um dos autores mais visionários neste campo foi Marshall McLuhan. (MCLUHAN; FIORE, 1967). Em meados do século XX – quando ainda não imaginávamos a expansão tecnológica que iríamos experimentar – ele já era capaz de fazer isso. A partir de seus aforismos sobre a mensagem, a massagem e a aldeia global, ele introduziu conceitos-chave sobre o poder que a mídia tinha em nossas vidas. (MCLUHAN, 1996). Nesta mesma linha, encontramos outros autores como: McCombs (1994) introduzindo a teoria do estabelecimento da agenda sobre como a mídia configurava o mundo ao nosso redor; Gerbner, Gross, Morgan e Signorelli (1980) com a teoria da Perspectiva de Cultivo acrescentando à anterior a idéia da mídia em direção à cultura; ou Katz, Blumler e Gurevitch (1974) com sua abordagem sobre a perspectiva psicológica dos usos e gratificações para explicar como as pessoas usam a mídia para gratificar nossas necessidades. Também não podemos deixar de citar outros autores muito relevantes que concentraram seu interesse no efeito que alguns meios audiovisuais – naquela época, a televisão e o computador – estavam tendo sobre as famílias e, sobretudo, sobre as crianças,

dando origem a duas correntes teóricas que coexistiram durante os anos 80 e 90: (a) defendida por Neil Postman (1983) e seus discípulos (Elkind, 1981 e Winn, 1983) sobre como a infância, como a conhecemos, está morrendo ou desaparecendo à medida que a mídia acelera sua entrada no mundo adulto; e b) a contribuição feita por Tapscott (1998) e outros autores como Katz (1997) ou Rushkoff (1996) que, embora concordem com os autores anteriores que os meios de comunicação estão contribuindo para desfocar a barreira entre o mundo dos adultos e o das crianças, estão comprometidos em compreender que os meios de comunicação são ferramentas que dão poder e liberdade aos jovens, transformando-os em uma nova geração eletrônica mais democrática e aberta do que a de seus pais. De forma sintética, embora não exaustiva, estes foram alguns dos fundamentos teóricos que sustentaram minha tese sobre o impacto do uso do telefone celular na vida dos adolescentes, há mais de uma década.

A seguir, apresento um resumo das principais conclusões a que pude chegar com a tese. Os participantes eram adolescentes de 12 a 16 anos de idade e seus pais, da Catalunha, aos quais foram administrados questionários em uma primeira fase, e com os quais algumas perguntas foram discutidas em profundidade a partir de grupos de discussão, em uma segunda fase. A análise mista destes dados, permitiu-nos destacar questões tais como

- Diferenças nas preferências de uso de tecnologias entre meninos e meninas, sendo as meninas os usuários por excelência do telefone celular, enquanto os meninos relataram um maior uso de videogames e computadores. Neste sentido, pudemos ver como: a) houve culturas de gênero no uso das NTIC, sendo o processo de socialização familiar de meninos e meninas, em geral, diferente e, portanto, estas se refletem em seus interesses tecnológicos (as meninas prestam mais atenção às tecnologias que facilitam as relações e a comunicação, enquanto os meninos parecem prestar mais atenção àquelas que promovem atividades com mais ação, como os jogos); e b) que estas culturas são mediadas por culturas geracionais, ou seja, não só os adolescentes usam mais tecnologias do que os adultos, mas estes últimos preferem e estão mais satisfeitos quando o fazem com seus pais.
- A necessidade de uma maior abordagem intergeracional, sobretudo no que diz respeito a manter conversas entre adultos e adolescentes sobre assuntos que os motivam e interessam tanto quanto as NTIC.
- Esta abordagem intergeracional envolve aceitar que as interações entre pais e filhos devem mudar no sentido de que:
  - As relações devem ser mais recíprocas e mais dinâmicas do que as propostas pelos modelos tradicionais de socialização, ou seja, o processo de aprender a fazer bom uso das tecnologias deve ser bidirecional: por um lado, os adolescentes contribuindo com sua experiência a respeito das múltiplas funções que podem ser

- desenvolvidas com as novas tecnologias e, por outro, os adultos como referências em seus processos de socialização.
- o Deve haver uma comunicação mais aberta sobre estas questões, embora os dados pareçam indicar que outras questões são priorizadas antes das tecnologias.
  - o Não há reconhecimento por parte dos adultos de sua própria "incompetência" digital ou tecnológica. Em vista disso, podemos observar alguns comportamentos de evasão ou desvalorização entre os pais.
  - o As teorias dos processos de diferenciação categórica (DOISE; DESCHAMPS; MUGNY, 1980) e a da socialização grupal (Teoria da Socialização Grupal de Harris, 1995) são muito úteis para desenvolver uma análise psicossocial do uso que os adolescentes fazem das NTIC.

Deve-se ter em mente que esta evidência foi a ponta do iceberg de uma questão que ainda hoje é complexa de entender e que, ao longo dos anos, vem transformando culturas jovens absolutamente mediatizadas (dando origem ao rótulo/representação social dos nativos digitais) e, acima de tudo, suas formas de interação social. E, no meio de todo esse turbilhão, encontramos os adultos (inclusive pesquisadores) que, embora um pouco mais adeptos da tecnologia (sendo rotulados como imigrantes digitais), estão atrasados em relação às rápidas transformações dos contextos sociais aos quais nossos jovens estão se adaptando como "peixe na água".

Outra das questões que vieram ao meu conhecimento após este primeiro estudo foi entender qual era a *percepção que os adolescentes e adultos tinham sobre os riscos e as oportunidades focalizadas no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação* (doravante TIC, eliminando o "N" de Novo porque neste ponto eles não são mais). Isto foi graças à coorientação de um estudo encomendado pela Prefeitura de Fuenlabrada em 2009 (Madri, Espanha), que buscou descobrir a que riscos e oportunidades os jovens estavam expostos quando utilizavam as TIC e, por sua vez, como estes eram percebidos pelos adultos (profissionais que trabalham com adolescentes). (MALO; GONZÁLEZ; CASAS, 2010).

Para abordar a questão dos riscos e oportunidades que o uso das TIC e das redes sociais pode oferecer aos jovens, é apropriado refletir primeiro sobre alguns pontos teóricos. Na minha opinião, é essencial fazer uma primeira parada no que os pesquisadores americanos Nicolas Cristakis e James Fowler descobriram com seus estudos sobre o contágio através das redes sociais. Em seu trabalho *Conectados* (CRISTAKIS; FOWLER, 2010), os autores partem do modelo teórico de Milgram (1963) do problema do pequeno mundo e da ideia dos seis graus de separação. A novidade que Cristakis e Fowler acrescentam a esta teoria é que, enquanto Milgram fala sobre a difusão de informações, eles o fazem sobre a difusão de influência, apoiando a tese de que, embora estejamos todos ligados uns aos outros por seis graus de separação, isto não significa que tenhamos influência sobre todas as pessoas que estão a uma certa distância social de nós. O que

suas pesquisas mostram é que o grau de influência das redes sociais se deve ao que eles chamam os três graus de influência. Tudo o que fazemos ou dizemos se espalha por nossa rede e tem algum impacto sobre nossos amigos (1 grau), sobre os amigos de nossos amigos (2 graus) e até mesmo sobre os amigos dos amigos de nossos amigos (3 graus). Nossa influência se dissipa gradualmente e não tem mais nenhum efeito além dos três graus de separação. Outro elemento interessante que emerge de seu estudo é que as redes sociais têm duas propriedades básicas, conexão e contágio, e ambas produzem efeitos psicológicos sobre os indivíduos. A conexão se refere à estrutura da rede: quem está conectado a quem. A forma da rede influencia como nos comportamos. Não apenas escolhemos com quem vamos, com quem nos relacionamos, mas a estrutura também nos afeta: por exemplo, se dois amigos meus não falam um com o outro, isso nos afeta. E, o contágio alude ao que está espalhado / flui através da rede. Temos a tendência de copiar o comportamento das pessoas a quem estamos ligados (exemplos: suicídio, fumo, comunicação não-verbal). Estas descobertas nos permitem compreender o enorme poder que as pessoas têm de influenciar os outros, seu comportamento, seus humores... através de nossa rede de relacionamentos porque todos nós estamos conectados.

Na mesma linha, alguns estudos têm mostrado o impacto que as informações que transmitimos pela Internet, a partir de nossas redes sociais, podem ter em nosso estado de espírito. Um exemplo é aquele realizado pelo Facebook com milhares de usuários manipulando as informações que apareceram no *New Feed*. (KRAMER; GUILLORY; HANCOCK, 2014). O estudo encontrou várias evidências que devem ser levadas em consideração ao estudar os riscos e oportunidades relacionados ao uso de redes sociais: a) quando a informação positiva sobre si mesmo aparece na rede (nova alimentação), a porcentagem de palavras positivas na descrição dos estados das pessoas diminui, e as palavras negativas aumentam (e, vice-versa, quanto menos informação negativa, mais frequente o aparecimento de palavras positivas); e b) comportamentos não-verbais não são necessários para que o contágio social ocorra: o conteúdo textual parece ser suficiente. Estes resultados interessantes concordam com alguns dos postulados de Sherlyn Turkle (2011) nos quais parece que a exposição à felicidade de outros em redes sociais pode causar efeitos negativos sobre nós (por exemplo, depressão) e produzir o efeito de comparação social que o autor chama de "alone together". Outra autora que se destaca no estudo do uso de redes sociais entre os jovens é Danah Boyd e seu livro *It's complicated* (2014). Boyd estudou o comportamento de centenas de jovens ao longo do tempo para entender como eles utilizam as redes sociais. A partir deste livro vale a pena considerar o debate que Enrique Dans oferece sobre o que é verdade sobre o rótulo que os jovens receberam como "nativos digitais" simplesmente por terem nascido na era digital. (DANS, 2014).

Mas, sem dúvida, uma das pesquisadoras mais reconhecidas internacionalmente por sua abordagem ao estudo dos riscos e oportunidades associados ao uso das TIC em crianças e adolescentes é Sonia Livingstone, coordenadora da rede multinacional EU Kids Online. Neste sentido, Livingstone e Haddon (2009) propõem uma visão interessante e integradora para analisar quais podem ser os riscos e oportunidades, com base em um eixo triplo de análise, dependendo se a criança ou adolescente é: a) o receptor do conteúdo, b) o participante ou contato, e c) o ator que realiza o comportamento. Com base neste posicionamento em que a criança é colocada em uma ou outra função, os riscos e oportunidades são classificados. Como exemplo,

se considerarmos que as TIC podem oferecer a oportunidade de "educar, aprender e tornar-se digitalmente alfabetizado", se o protagonista for um receptor de conteúdo, isto deve permitir-lhe utilizar recursos educacionais na rede, se for um participante, deve permitir-lhe contatar outras pessoas com quem compartilha interesses, e se for o ator, pode mostrar iniciativa para aprender de forma colaborativa. O mesmo aconteceria com os riscos: se considerarmos a "agressividade" como um risco, se a criança for um receptor, ela poderia ter acesso a conteúdo não adequados à sua idade (sexo, ódio), se for um participante, ela poderia estar sujeita a algum tipo de violência, como cyberbullying, e no caso de ser um ator, seria ele quem exerceria esse tipo de violência sobre outras pessoas. Acredito que esta abordagem, totalmente focada na criança como protagonista, nos permite ir um passo além das classificações mais padronizadas que existem sobre os riscos e oportunidades associados ao uso das TIC. Neste sentido, a mesma autora, através de suas pesquisas, destaca a frequência com que as preocupações dos adultos com os riscos (sexting, bullying, pornografia) não incluem outras preocupações que as crianças têm na rede. (LIVINGSTONE; KIRWIL; PONTE; STAKSRUD, 2013).

Ao longo destes anos de pesquisa, o mundo das tecnologias avançou muito rapidamente e, com estas mudanças, seus usos e os contextos relacionais nos quais elas ocorrem também foram transformados. Um exemplo disso é a transformação do telefone celular em termos das novas oportunidades tecnológicas (aplicações) que ele oferece, criadas para manter a população alvo por excelência – adolescentes – mais ativa e interessada. Não é mais um dispositivo no qual suas principais ferramentas de comunicação são chamadas ou mensagens de texto, mas estas se tornaram smartphones que oferecem uma ampla janela para o mundo da conexão on-line com outros através de redes sociais. É assim que o celular se torna a grande "mídia social" que permite à população reunir em um único dispositivo praticamente toda a agenda vital (calendário, e-mail, cartões de crédito, acesso a múltiplos aplicativos, redes sociais...). Portanto, para os adolescentes, o celular tornou-se, acima de tudo, o acesso mais comum às redes sociais, sendo inicialmente a plataforma de entrada no Facebook e, mais recentemente, outras como Instagram, Youtube, Whatsapp ou TikTok. O impacto do uso de redes sociais nos jovens tornou-se um campo de pesquisa que produziu uma enorme quantidade de publicações nos últimos anos, muitas delas explorando o impacto negativo que seu uso pode ter sobre o desenvolvimento psicossocial desses jovens.

A pesquisa mais recente realizada pela pesquisadora ERIDIQV Mercedes Martín-Perpiña está na mesma linha com sua tese (MARTÍN-PERPIÑA, 2019), que ela pôde co-dirigir. O objetivo era explorar o impacto do uso excessivo das TIC e das redes sociais nos adolescentes (11 a 18 anos de idade) nas variáveis de personalidade e contexto social, bem como o impacto do mediamultitasking nas funções executivas e no desempenho acadêmico. Os principais resultados são publicados e podem ser consultados para detalhes. (MALO; MARTÍN-PERPIÑA; VIÑAS, 2018; MARTÍN-PERPIÑA; VIÑAS; MALO, 2019a; MARTÍN-PERPIÑA; VIÑAS; MALO, 2019b). Neste capítulo, darei ênfase especial aos resultados mais estreitamente ligados à psicologia social, os mais estreitamente relacionados ao meu campo de pesquisa:

- Observa-se que os membros da família são uma importante fonte de modelagem no consumo dos próprios adolescentes. Mais da metade da amostra de adolescentes relatam um nível bastante alto ou muito alto de consumo de TIC e redes sociais. Esta mesma categoria de consumo é atribuída aos irmãos, enquanto as mães são vistas como consumidores médios e os pais como consumidores baixos, em geral. A regulamentação do consumo através de padrões de uso de TIC em casa é escassa, já que quase 60% da amostra indica que eles não têm padrões em casa.
- Se perguntarmos aos jovens sobre possíveis problemas ou consequências negativas que eles possam ter experimentado com o uso das TIC, quase metade indica que eles tiveram problemas com seu desempenho escolar, seguido de problemas com os pais e amigos. E, o que mais os tem afetado é que eles passam mais horas do que o normal os usando, fazendo uso excessivo deles.
- Em relação a este uso excessivo ou problemático das TIC e redes sociais, observamos uma prevalência de 14,5% no caso das TIC e 12,8% nas redes sociais, sendo estes valores bastante semelhantes aos encontrados em outros países europeus. Os fatores de risco do uso excessivo de tecnologias estão relacionados à alta impulsividade, sendo jovens, percebendo o alto apoio social e percebendo o alto consumo por parte dos irmãos. No caso das redes sociais, o uso destas para se divertir e, novamente, ser uma menina e perceber um alto consumo entre os irmãos. Por outro lado, ter um alto autoconceito, ser responsável e ter regras em casa são considerados fatores de proteção.
- A multitarefa ou mediamultitasking é uma atividade muito comum entre os adolescentes, especialmente durante o trabalho escolar. Tem sido observado que ouvir música, enviar mensagens com o celular e usar as redes sociais são as atividades que os adolescentes fazem com mais frequência enquanto fazem seus deveres de casa. Há também uma relação entre ter um alto perfil multitarefa e o desempenho acadêmico, já que meninos e meninas, neste caso, percebem que obtêm notas piores em algumas disciplinas.

A partir destas conclusões, podemos dizer que para compreender a complexidade do que o uso excessivo ou problemático das TIC implica nesta idade é necessário analisar tanto as variáveis individuais quanto as sociais relacionadas ao seu contexto mais imediato. Parece que ser jovem pode ser um fator de risco maior quando se trata deste uso mais intensivo. Embora ambos os sexos estejam muito presentes nas

redes sociais, o tipo de uso que fazem ou como se comunicam e se relacionam através dessas redes parece ser diferente, e está ligado às culturas de gênero às quais nos referimos no início do capítulo. Não se deve esquecer que os fatores familiares ou o apoio social dos pares também podem contribuir tanto positiva quanto negativamente para o uso das TICs. Os pais (os cuidadores primários) continuam sendo o modelo de socialização primária mais importante e também na promoção do consumo tecnológico responsável.

Estas descobertas também foram a base para a seguinte proposta de ações de intervenção que poderiam ser aplicadas no ambiente familiar e escolar para promover o uso responsável e saudável das TIC:

- Em nível *pessoal*: alguns estudos mostram como a Inteligência Emocional (EI) é um poderoso preditor do comportamento abusivo das TIC (). Altos níveis de EI são um fator de proteção para evitar o uso de substâncias e proteger contra vícios comportamentais. Se entendemos EI como a "capacidade de reconhecer os próprios sentimentos e os dos outros, e a capacidade de administrá-los", é importante dedicar esforços para fomentar essa capacidade entre as crianças e adolescentes, pois isso lhes permitirá regular melhor a impulsividade, o imediatismo e o reconhecimento das emoções.
- A nível *familiar*: é essencial criar um clima de mídia familiar "saudável" e "rico em oportunidades". Isto pode ter a ver com ações tais como:
  - Para reforçar a ideia de que os membros da família (pais, irmãos) são modelos de socialização no uso responsável das TIC, e que este processo de aprendizagem ocorre em um sentido bidirecional, de pais para filhos e de filhos para pais.
  - Acordar e negociar em conjunto as regras para o uso das TIC em casa. Estudos parecem indicar que ter normas é um fator de proteção contra o uso excessivo das TIC.
  - Implementar a mediação ativa de adultos, o que significa poder "falar com crianças sobre o que elas fazem on-line", "sentar-se com elas quando estão on-line", "fazer atividades conjuntas com tecnologias", entre outros.
  - "Supervisionar" (ao invés de "controlar" ou "restringir") o uso que é feito com as tecnologias, acompanhando esta ação com explicações sobre as consequências derivadas de um bom ou mau uso.
  - Incentivar as crianças a serem autossuficientes no uso da tecnologia, ou seja, dando-lhes a oportunidade de regular seu próprio uso com o acompanhamento de adultos.
  - Favorecer espaços livres de TIC (Media Diet), e incentivar a diversificação das atividades de lazer.

- o Saber aproveitar melhor as oportunidades oferecidas pelas tecnologias, que são muitas e diversas, e "não criar alarme social", pois casos extremos (como vícios) não são generalizáveis a toda a população adolescente.
- Em nível *escolar*: ser capaz de criar um clima de mídia escolar "saudável" e "rico em oportunidades", revendo algumas das seguintes ações:
  - o Integrar a segurança on-line nas escolas e melhorar o desenvolvimento de habilidades digitais em todo o currículo.
  - o Garantir que os benefícios das tecnologias digitais cheguem a todas as crianças e adolescentes, evitando "desigualdades digitais" e promovendo a "inclusão digital".
  - o Garantir recursos para o treinamento de professores em competências digitais.
  - o Desenvolver políticas escolares em torno do uso saudável das TIC e ter protocolos de ação para situações de risco (por exemplo, cyberbullying).

Para concluir, gostaria de citar Henry Jenkins (2009) e destacar sua contribuição ao conceito de Alfabetização da Nova Mídia (New Media Literacy), que deve ser entendida como um conjunto de habilidades sociais, referindo-se à maneira de interagir em uma comunidade mais ampla (cultura participativa), e não apenas como uma habilidade individualizada de expressão personalizada. Isto significa que a educação para a mídia no século XXI deve concentrar seus esforços em ensinar crianças e adolescentes a serem competentes para trabalhar em redes sociais, compartilhar conhecimentos dentro de uma inteligência coletiva, negociar considerando a diversidade cultural e ser capaz de discriminar entre várias informações para construir uma imagem coerente do mundo ao seu redor.

## REFERÊNCIAS

- BOYD, D. It's complicated. The social live of networked teens. UK: Yale University Press Books, 2014.
- CASAS, F.; FIGUER, C.; GONZÁLEZ, M.; ALSINET, C. ¿Qué coincidencias y discrepancias tienen los jóvenes y sus padres ante los medios?. Comunicar, 18, 47-52, 2002.
- CASAS, F.; GONZÁLEZ, M.; FIGUER, C.; MALO, S. Los medios audiovisuales entre los progenitores y los hijos e hijas. Cultura y Educación, v.19, n.3, 1-20, 2007.
- CRISTAKIS, N.; FOWLER, J. H. Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan. Madrid: Santillana, 2010.
- DANS, E. El absurdo e infundado mito del nativo digital, 2014. Disponível em: <http://www.enriquedans.com/2014/06/el-absurdo-e-infundado-mito-del-nativo-digital.html>.

- DOISE, W.; DESCHAMPS, J. C.; MUGNY, G. *Psychologie sociale expérimentale*. Paris: PUF, 1980. (Trad. castellano: *Psicología social experimental*. Barcelona: Hispano Europea).
- ELKIND, D. *The hurried child: growing up too fast too soon*. Reading Mass, Addison Wesley, 1981.
- GERBNER, G.; GROSS, L.; MORGAN, M.; SIGNORELLI, N. The “Mainstreaming” of America: violence profile, n. 11. *Journal of communication*, v.30, n.3, 10–29, 1980.
- HARRIS, J. R. Where is the child's environment? A group socialization theory of development. *Psychological Review*, 102, 458–489, 1995.
- HARRIS, J. R. *El mito de la educación*. Barcelona: Debolsillo, 2003.
- JENKINS, H. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MacArthur Foundation, 2009. Disponible em: [https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF).
- KATZ, E.; BLUMLER, J. G.; GUREVITCH, M. Utilization of media communication by the individual. In: DINS; BLUMLER, J.G; KATZ, I. E. (Org.). *The uses of mass media: current perspective on gratifications research*. Beverly Hills, CA: SAGE, 1974.
- KATZ, J. *Virtuous reality: how American surrendered discussion of moral values to opportunists, Nitwits and Blockheads like William Bennett*. Nova York: Random House, 1997.
- KRAMER, A.; GUILLORY, J. E.; HANCOCK, J. Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. *PNAS*, v. 111, n. 24, 8788–8790, 2014. Disponible em: <https://doi.org/10.1073/pnas.1320040111>
- LING, R. Los escenarios del teléfono entre los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 46, 67–79, 1999.
- LIVINGSTONE, S.; HADDON, L. *EU Kids Online: final report 2009*. EU Kids Online, Deliverable D6.5. EU Kids Online Network, London, UK, 2009.
- LIVINGSTONE, S.; KIRWIL, L.; PONTE, C.; STAKSRUD, E. *In their own words: what bothers children online? with the EU Kids Online Network*. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science, London, UK, 2013.
- MALO, S. *Cultures mediàtiques adolescents: Un estudi psicosocial centrat en el telèfon mòbil*. Servidor de tesis doctorals en xarxa (TDX), 2009. Disponible em: <http://www.tdx.cat/TDX-0223109-134709>.
- MALO, S.; MARTÍN-PERPIÑÁ, M. M.; VIÑAS, F. Excessive use of social networks: Psychosocial profile of Spanish adolescents. *Comunicar*, v. 56, n.3, 101–109, 2018. Disponible em: <https://doi.org/10.3916/C56-2018-10>.
- MALO, S.; CASAS, F. Y.; GONZÁLEZ, M. Riesgos y oportunidades asociados al uso de las TIC: Reflexiones sobre la privacidad de la juventud en Internet. *Entrejóvenes*, 113, 32–33, 2010.
- MARTÍN-PERPIÑÁ, M. M.; VIÑAS, F.; MALO, S. Media multitasking impact in homework, executive function and academic performance in Spanish adolescents. *Psicothema*, v.31, n.1, 81–87, 2019a. Disponible em: <https://doi.org/10.7334/psicothema2018.178>
- MARTÍN-PERPIÑÁ, M. M.; VIÑAS, F.; MALO, S. Personality and social context factors associated to self-reported excessive use of Information and Communication Technology (ICT) on a sample of Spanish

- Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-11, 2019b. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00436>
- MARTÍN-PERPIÑÁ, M. M. Uso excesivo de las TIC y las redes sociales y media multitasking en adolescentes: estudio sobre su relación con la personalidad, el contexto social y las funciones ejecutivas. Programa de Doctorat en Psicologia, Salut i Qualitat de Vida (Universitat de Girona). Tesis Doctorales en Red (TDX), 2019. Disponível em: <https://www.tdx.cat/handle/10803/669782#page=1>
- MCCOMBS, M. News influences on our pictures of the world. In.: DINS I.; BRYANT I. D.; ZILLMANN, D. (Org.). *Media effects*. Hillsdale, NJ: LEA, 1994. p. 1-16.
- MCLUHAN, M. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1996.
- MCLUHAN, M.; FIORE, Q. *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Barcelona: Paidós, 1967.
- MILGRAM, S. Behavioral Study of Obedience. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, v.67, n.4, 371-8, 1963.
- NAVAL, C.; SÁDABA, C.; BRINGUÉ, X. Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros. Gobierno de Navarra. Instituto Navarro de Deporte y Juventud, 2003. Disponível em: <http://www.unav.es/noticias/textos/141103-02.html>.
- POSTMAN, N. *The disappearance of childhood*. Londres: W.H. Allen, 1983.
- RUSHKOFF, D. *Playing the future: how kid' culture can teach us to thrive in an age of chaos*. Nova York: Harper Collins, 1996.
- TAPSCOTT, D. *Growing up digital: the rise of the net generation*. Nova York: McGraw Hill, 1998.
- TURKLE, S. *Alone Together*. Basic Books, 2011.
- WINN, M. *Children without childhood*. Harmondsworth: Penguin, 1983.

# FORMAÇÃO DE PROFESSORES NO ENSINO REMOTO: NOTAS SOBRE A TRANSFERÊNCIA

Deise Gessinger<sup>1</sup>

Simone Bicca Charczuk<sup>2</sup>

Conforme dados do Instituto Nacional de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), desde 2018 o número total de alunos matriculados nos cursos de Pedagogia e Licenciaturas a distância no país vem superando o número de alunos matriculados em cursos presenciais na mesma área. Conforme levantamento publicado em setembro de 2019 pelo Instituto, em 2018 o número de vagas ofertadas na modalidade EaD chegou a ser 12,8% superior, atingindo um número de mais de 7 milhões <sup>3</sup>.

A despeito das críticas que se pode tecer acerca de um processo de formação de professores que se constitua integralmente à distância, o contexto trazido pela pandemia do Covid-19 nos coloca diante de novos meandros. O isolamento social impôs operar a formação de modo remoto em todos os níveis de ensino, da Educação Infantil ao ensino universitário, inclusive nos cursos de formação de professores, sejam eles em nível de magistério ou nas graduações em licenciaturas. Aulas síncronas, atividades assíncronas, utilização de plataformas digitais, envio de materiais impressos se tornaram a única possibilidade de manutenção das atividades letivas dada a suspensão das atividades escolares e universitárias presenciais.

Assim, nesse contexto, se tornam pertinentes algumas questões: como se dá a relação professor-aluno no ensino remoto, mais especificamente nos cursos de formação de professores? Qual a relevância e o papel do professor nesse contexto inédito? Assim, esse texto visa contribuir com essas discussões, à luz da perspectiva da psicanálise freudolacaniana. Para tanto, apresentamos inicialmente reflexões sobre a escola contemporânea, o esmaecimento da figura do professor e a formação docente. Logo após, trazemos o aporte psicanalítico para pensar a transferência na educação e, posteriormente, na EaD de forma mais específica. Com este trabalho buscamos lançar alguns elementos para pensar a educação e, em particular, a formação de professores no contexto do ensino remoto.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Educação (Unisinos).

<sup>2</sup> Doutora em Educação (UFRGS). Professora e pesquisadora na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>3</sup>[http://portal.inep.gov.br/artigo/-/asset\\_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/dia-nacional-da-educacao-a-distancia-marca-a-expansao-de-ofertas-de-cursos-e-aumento-do-numero-de-alunos-matriculados/21206](http://portal.inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/dia-nacional-da-educacao-a-distancia-marca-a-expansao-de-ofertas-de-cursos-e-aumento-do-numero-de-alunos-matriculados/21206)

### **A escola contemporânea, o esmaecimento da figura do professor e a formação docente**

Han (2015), inicia sua obra *Sociedade do cansaço* trazendo que cada época tem suas enfermidades. Para ele, a epidemia de doenças neurológicas que assola os sujeitos na contemporaneidade (Burnout, ansiedade, TDAH, depressão), tem uma relação direta com os modos contemporâneos de operar do capitalismo.

O autor discute a passagem de uma *sociedade disciplinar* para uma *sociedade de controle*, a partir de alguns deslocamentos. Conforme aponta, as sociedades disciplinares eram marcadas pela *negatividade* e pelos dispositivos imunológicos, que pressupunham formas de proteção como reação, estranhamento e isolamento do estranho. Marcadas, assim, pelo erguimento de muros, passagens e barreiras. Nestas sociedades, a constituição do sujeito se dava por meio da interdição e da repressão.

Já a contemporaneidade, seria marcada pelo que Han (2015) chama de um *excesso de positividade* – ilustrada pelo autor a partir do slogan de campanha de Barack Obama nos EUA “*yes, we can*”. Nesta sociedade, a violência seria neuronal. Não está mais fora, como algo exterior a ser combatido, de que precise se defender, mas é intrínseca ao sistema. Esse modo de funcionamento produziria a sociedade de desempenho, povoada por novas formas de subjetividade.

Enquanto as sociedades disciplinares eram construídas a partir do imperativo *tu debes*, na sociedade de desempenho o que se coloca como imposição o *tu podes*. Esse ‘poder tudo’ remete a uma falsa noção de liberdade, a um imperativo de realização, da mobilidade, da velocidade e da superação constante. Assim, para Han, *a positividade do poder é mais eficiente que a sua negatividade*. A possibilidade de realizar qualquer coisa que se queira, tem mais força de impelir o sujeito a fazer algo que a proibição disso: ‘*se eu posso, por que não o faço?*’. E aí, claro, ‘*se não o faço, é porque eu fracassei, pois as condições para isso estavam dadas*’. Assim, sucesso e fracasso do sujeito se tornam de responsabilidade única dele.

Na mesma linha de Han, a antropóloga Paula Sibilia (2012), parte da ideia de um deslocamento de uma sociedade disciplinar para uma sociedade contemporânea para discutir as novas formas de produção de subjetividade na contemporaneidade. Sibilia (2012) vai argumentar sobre a corrosão da cultura letrada, frente a uma cultura fortemente marcada pela imagem, pelos meios de comunicação e audiovisuais. Segundo ela, tratam-se de processos que transformaram profundamente as linguagens, afetando modos de expressão em âmbitos vitais, como: a construção de si, a relação com os outros e a formulação de mundo.

Para a autora, esgotamento do paradigma da comunicação e a generalização das relações sociais mediadas por imagens, produziram a morte da conversação e uma crise da palavra. Tendo a escola a palavra como seu alicerce – por conter historicamente em seus fundamentos o domínio das operações clássicas de leitura e escrita – a respeito dela começaram a se produzir uma série de discursos que a narram como chata, desinteressante e sem sentido.

Desta forma, inicia-se a apropriação de todo um léxico empresarial para garantir a atratividade da escola para seu cliente, o aluno. Isso vai se erigindo como verdade através de toda uma série de produções discursivas: os dados sobre reprovação e evasão dos alunos, os péssimos índices nos rankings de avaliação, as recorrentes matérias na imprensa que retratam a ineficácia e o fracasso da escola pública. No entanto,

argumenta Sibilía (2012), ao vender-se como mercadoria, a escola acaba ocupando um lugar de desvantagem frente a indústria do entretenimento.

Assim, Sibilía (2012) coloca que talvez a subjetividade interpelada dentro da escola pelos professores não esteja equipada com aquilo que é necessário para responder adequadamente ao dispositivo pedagógico. A subjetividade contemporânea seria incompatível com a aparelhagem ainda disciplinar da escola, por carecer de marcas prévias que outras instituições deveriam ter lhe imprimido ao longo da vida. Há uma incongruência entre o que a escola espera e entre o que os jovens e crianças são. Para ela, enquanto a sociedade disciplinar produzia subjetividades cidadãs ou pedagógicas, solidamente construídas (para o bem ou para o mal), a subjetividade informacional ou midiática produzida pela sociedade contemporânea é instável e precária (também para o bem e para o mal).

Laval (2019) aborda esta temática a partir da discussão da mercadorização da escola pública na contemporaneidade. Conforme o autor, a educação passa por uma crise de legitimidade, que se deve às críticas sociológicas e políticas pelas quais tem passado a escola, historicamente (dado a denúncia do seu papel alienante na formação dos sujeitos) e às críticas liberais que contestam a eficácia do sistema escolar para responder às demandas do mercado de trabalho, o que evidenciaria uma necessidade eminente de inovação e de reforma.

A precarização do professor emerge como uma das múltiplas faces desta crise, e a formação dos professores, conseqüentemente, como um dos principais alvos desta necessidade de reforma. Laval (2019) ainda alerta para o modo como o neoliberalismo se radicaliza e se fortalece após as crises que ele mesmo produz: “o neoliberalismo gera crises econômicas, sociais e, agora, políticas. Mas ele responde ‘as crises com sua própria lógica, isto é, ele causa a crise e serve como ‘solução’”. (LAVAL, 2019, s/p).

Para Campesato e Schuler (2019), na tentativa de responder à lógica deste modelo de sociedade, estratégias de marketing passam a ser adotadas para competir pela atenção dos alunos durante as aulas. E isso acabaria por produzir uma atenção dispersa e hiperconectada. Tomada a escola como um modelo-empresa, onde o aluno é visto como empresário de si, ele se torna responsável pela montagem de seu currículo, bem como pelo seu sucesso e fracasso. O professor, por sua vez, se converte em mediador ou coach, produzindo-se um esmaecimento da figura do professor e do ensino. (CAMPESATO; SCHULER, 2019). Assim, o léxico que contempla o perfil do professor ideal no século XXI passa a comportar expressões como flexibilidade, multitarefas, arrojamento, aulas divertidas, conteúdos interessantes, capacidade de entreter os alunos, etc.

O problema do esmaecimento da figura do professor também é referido por outros autores. Para Biesta (2013), a primazia de uma ‘linguagem da aprendizagem’ contribuiu para a deterioração das concepções de professor e de ensino. A linguagem da aprendizagem diz respeito a “referir-se aos professores como facilitadores da aprendizagem, ao ensino como criação de oportunidades de aprendizagem, às escolas como ambientes de aprendizagem [...] e à educação em geral como o processo de ensino-aprendizagem”. (BIESTA, 2013, p. 121). Para ele, se esta é a única linguagem disponível para falar do campo da educação,

o papel do professor desaparece e os professores acabam se tornando meros gestores do processo de ensino-aprendizagem .

Recentemente, alguns relatos acerca do ensino remoto durante a pandemia do Covid-19 também trouxeram à tona a discussão do lugar do professor nessa modalidade de ensino. Desde relatos de professores que chegaram a lecionar para cerca de vinte mil estudantes num único semestre e que descrevem seu trabalho como algo mais próximo do telemarketing do que de um trabalho docente, até professores que foram demitidos on-line através de um pop-up na tela, informando que a instituição não carecia mais dos seus serviços, minutos antes do início de uma aula, passando pelo desenvolvimento de aplicativos de correção automática de avaliações<sup>4</sup>, o ensino remoto nos coloca diante de novas formas de compreender o esmaecimento do ensino e a importância do papel do professor.

Sob uma perspectiva psicanalítica, Kupfer (2000), destaca que na contemporaneidade constatamos a inscrição do mal estar na educação, marcado pela falência de seu estatuto simbólico. Diferentemente de tempos idos, a educação, atualmente, carece de uma rede de sustentação social, o que fragiliza o reconhecimento e valorização antes designados a ela. Baixos salários, sucateamento das condições de trabalho e de infraestrutura, violência, além dos índices crescentes de adoecimento dos professores. Nessa perspectiva, mesmo considerando o contexto apontado anteriormente, reconhece-se a importância das(os) professoras(es) como suporte para que a ato educativo se torne possível. Nesse sentido, resgatamos o conceito de educação proposto por Lajonquière (1997 apud KUPFER, 1999, p. 19),

[a educação] que pode ser concebida como discurso social, e melhor ainda, como uma transmissão de marcas de desejo, o que a faz ampliar-se para todo ato de um adulto dirigido a uma criança [ou aluno, acrescentamos] com o sentido de filiar o aprendiz a uma tradição existencial, permitindo que este se reconheça no outro.

No que se refere especificamente à formação docente desde a perspectiva da psicanálise, concordamos com Camargo (2006) quando esta autora questiona se a educação está restrita a uma abordagem unicamente metodológica e utilitarista. Segundo ela, em todos os processos formativos algo escapa ao que foi planejado e as técnicas de ensino previstas. Consideramos que este imprevisível, esse algo que escapa e dribla o pretensão controle no contexto formativo diz respeito justamente à dimensão inconsciente tematizada pela psicanálise. Ainda sobre as contribuições da psicanálise para a formação docente, podemos resgatar o que refere Kupfer (2000, p. 120-121),

Em tempos nos quais o pragmático, o lucrativo, o otimizado imperam, é preciso resgatar um ensino em que o educador terá de se jogar no sabor do vento, sem a intenção de manipular, fazer render. Com isso, resgata-se uma posição de educador que já existiu tempos atrás, mas que desapareceu para dar lugar ao mestre que instrui, ou que ensina sem saber 'para que serve' o que ensina.

Assim, dada a relevância que o arcabouço teórico da psicanálise confere à função do professor para a educação, tal referencial nos parece fornecer ferramentas potentes para problematizarmos os contextos educacionais atuais e o modo como a relação professor – aluno vem se constituindo não só nos contextos presenciais da formação, mas também nos espaços digitais emergentes, mais especificamente, no ensino remoto. Neste trabalho, vamos discutir estas questões à luz do conceito de transferência, pois entendemos que tal conceito mostra-se potente para pensarmos os laços possíveis entre professor–aluno–conhecimento.

### **A transferência na educação e na formação de professores**

O conceito de transferência para a psicanálise está estreitamente vinculado com o método de tratamento proposto por Freud. Conforme destaca Maurano (2006, p. 15–16), o termo remete ao “[...] estabelecimento de um laço afetivo intenso [...] na relação com o médico, revelando o pivô em torno do qual gira a organização subjetiva do paciente”. Nesse sentido, é a transferência que possibilita que o próprio processo analítico se instaure. A viabilidade do tratamento é vinculada, portanto, a esse investimento amoroso que o paciente faz no analista, supondo nele um saber que diz algo sobre o seu sofrimento. Quando essa relação é estabelecida, torna-se possível ao paciente reviver na cena analítica situações do passado atualizando-as no presente da análise. De acordo com Maurano (2006, p. 20), “o fundamental não é a memória, mas a experiência da relação com o analista, na transferência. Só assim versões novas do velho conflito são criadas, possibilitando novas soluções”.

Nesse sentido, podemos considerar que é na transferência que o inconsciente se atualiza. Lacan dedicou um dos seus seminários ao trabalho com o conceito de transferência. (LACAN, 2010). Neste, resgata os apontamentos freudianos sobre o tema e inclui a dimensão da fala como central no processo transferencial. Segundo Lacan (2010, p. 221), “[...] parece-me impossível eliminar do fenômeno da transferência o fato de que ela se manifesta na relação com alguém a quem se fala”.

A transferência não é um fenômeno que ocorre somente na relação analítica, podendo estar presente em outros contextos de encontro, como é o caso da educação. Inclusive, apresenta-se como um dos fenômenos principais quando tratamos da relação professor–aluno. Porém, Chemama e Vandermerch (2007, p. 377) esclarecem que

nesse caso, a diferença com aquilo que ocorre em uma análise está em que os dois parceiros estão presos, cada um por seu lado, a sua própria transferência, da qual, com muita frequência, não tem consciência; motivo pelo qual não é organizado o lugar de um intérprete, tal como o encarnado pelo analista, na situação de um tratamento analítico.

Em seu texto “Sobre a psicologia do colegial”, Freud (2012) comenta que a personalidade dos professores mobiliza e constrói laço com os estudantes tanto ou mais que os conteúdos, pois entende que o acesso ao conhecimento é realizado através da pessoa do mestre. Nesse sentido, Kupfer (1995, p. 100) refere que “pela via da transferência o aluno passará por ele – pelo professor –, usá-lo-á, por assim dizer, saindo

dali com um saber do qual tomou verdadeiramente posse e que, constituirá a base e o fundamento para futuros saberes e conhecimentos”.

Freud ressalta a ambivalência dessa relação, pois os professores são alvo tanto do amor quanto do ódio de seus alunos operando, portanto, como herdeiros de sentimentos antes dirigidos aos seus pais ou cuidadores. Nas palavras de Freud (2012, p. 422-423),

Nós transferíamos para eles o respeito e as expectativas ligadas ao pai onisciente da infância, e nos púnhamos a tratá-los como nossos pais em casa. Manifestávamos diante deles a ambivalência que havíamos adquirido na família, e nessa atitude lutávamos com eles como estávamos habituados a lutar com nossos pais carnis. Sem levar em conta as vivências infantis e a vida familiar, nossa conduta ante os professores seria incompreensível, mas tampouco seria desculpável.

Com essa reflexão, Freud nos convoca a pensar sobre o efeito que tal relação provoca tanto nos alunos, quanto nos professores, lembrando que esse processo ocorre a partir da dinâmica inconsciente. Para Speller (2004, p. 36), “é essencial que o professor conheça esse conceito para entender as implicações de seu lugar: sua profissão, ao lidar com gente, não requer somente saber um conteúdo e utilizar uma metodologia correta para ensinar”.

Dunker (2020) contribui para essa discussão quanto refere que é a transferência que suporta a transmissão do saber. De acordo com o autor (p.187),

Um bom professor não precisa saber muito, mas precisa ter uma relação inquietante, instigante e problematizadora com o saber, ou seja, suas aulas devem ser um capítulo da sua própria aventura de investigação ou um capítulo de sua própria “pesquisa”. Se a relação do professor com o saber é reprodutiva e burocrática, é isso que ele vai transmitir. Se ao contrário seu desejo está presente no ato de ensinar, é isso que ele vai transmitir.

A partir dessa reflexão, podemos pensar na transferência que o professor estabelece com a própria educação, como já mencionado por Bacha (2002), aspecto esse menos explorado que o primeiro nos trabalhos dedicados à relação entre psicanálise e educação. Se resgatarmos a ideia de transferência como laço intenso, podemos pensar que é tal laço que impele o sujeito na busca pela docência como profissão. A definição apresentada por Chemama e Vandermersch (2007, p. 376-377) nos auxilia a avançar nessa questão:

vínculo que se instaura de forma automática e atual, entre o paciente e o analista [e em outras relações pessoais e objetais estabelecidas, acrescentamos], atualizando os significantes que sustentaram seus pedidos de amor na infância e testemunharam que a organização subjetiva do sujeito é comandada por um objeto, que J. Lacan denominou de objeto a.

Nesse sentido, é pela transferência que vislumbramos a relação que podemos estabelecer com os objetos de amor, sendo que tal relação gira em torno do objeto a. Esse conceito é estabelecido por Lacan como objeto causa do desejo e dá conta de nomear o que está para além da necessidade, pois sua proposição é justificada por sermos seres pulsionais, seres de linguagem. (CHEMAMA; VANDERMERCH, 2007). Nesse sentido, podemos pensar a educação operando como objeto a para esses sujeitos que escolhem ser professoras(es), pois encontram nela uma forma de suportar sua “falta-a-ser”, sua condição de incompletude. Camargo (2006, p.104) refere que

quando o sujeito se encontra implicado em uma causa, possivelmente ali se posiciona por pressentir nesse lugar algum tipo de abertura que permite encontrar alguma coisa que diga respeito a singularidade desejante e preencha, ainda que parcialmente, a falta-a-ser.

Pensar a transferência docente para com a educação nos permite vislumbrar como o(a) professor(a) posiciona-se na sua relação com o ensino e a aprendizagem, constrói seu estilo de ser professora(o). Kupfer (2000, p. 129) comenta que “o estilo será a marca de um sujeito em sua singular maneira de enfrentar a impossibilidade de ser”. Além disso, consideramos importante entender tal relação, pois o que o(a) professor(a) transmite ao aluno é justamente sua maneira de se relacionar com o objeto de conhecimento, como referiu Dunker (2020), sendo que a partir dessa transmissão, se ela não for tomada como a transmissão de uma Verdade, torna-se possível ao aluno construir seu próprio estilo.

Apostamos que esse laço transferencial estabelecido entre professor-aluno-conhecimento não registra-se ao ensino presencial, mas pode inscrever-se também em outros contextos educacionais tais como a educação a distância e, atualmente, o ensino remoto. Na sessão seguinte, abordamos trabalhos que se dedicam a pensar a relação entre a transferência e a educação a distância. Embora não consideremos que a educação a distância seja equivalente ao ensino remoto (BOZKURT; SHARMA, 2020), no que se refere ao uso de tecnologias como possibilidade de levar a cabo processos de ensino e aprendizagem esses modos de operar o ensino podem ser aproximados.

### **A transferência no ensino remoto**

Para Pessoa e Borges (2013) apesar das transformações ocorridas no papel do professor ao longo do tempo, com a adoção de novas tecnologias de comunicação e informação, ele não passou a ser imprescindível, nem reduzido, pelo contrário, foi ampliado em novas modalidades. Ao tratarem da transferência na educação on-line, as autoras argumentam que o computador serve para potencializar, mas jamais substituir o trabalho docente, em sua singularidade. Isso porque a relação de transferência que se estabelece entre professor e aluno é o que vai garantir que aconteça o ato educativo, já que (PESSOA; BORGES, 2013, p. 118):

O ato educativo, presencial ou a distância, é tipicamente humano e não técnico. Por isso, tem de ser reinventado a cada vez, e não se pode prever seus efeitos, por mais que se tente estabelecer regras e metodologia de cunho didático.

Mas a transferência entre professor e aluno também pode acontecer no ensino remoto? Apoiando-nos nas palavras das autoras, apostamos que sim. O que argumentam Pessoa e Borges (2013) é que alguns modelos recentes de educação on-line, tanto influenciados pelos discursos de modernização de teorias pedagógicas quanto pelas novas tecnologias, por vezes adotam padrões que situam mais o papel do professor como o de um mediador do processo educativo ou um intermediário entre aluno e tecnologia do que de uma posição de suposto saber que seja capaz de sustentar o ato educativo. É esse apagamento que as autoras criticam e que pode tanto impossibilitar o processo de transferência quanto contribuir para o esmaecimento do ensino e da importância da função do professor.

Por outro lado, o que acontece nas condições de ensino remoto é que a transferência acaba se deslocando, inclusive geograficamente. O lugar de suposto saber, que numa condição presencial acaba sendo ocupado pelo professor dada a presença física e ao imaginário de tempo e espaço, acaba sendo atribuído a alvos diferenciados na sala de aula virtual, pois respondem a processos transferenciais de uma outra lógica, variando a partir de cada atividade ou situação proposta. (PESSOA; BORGES, 2013).

Silva (2010), parte das elaborações lacanianas sobre o conceito de cartel, para falar desta multiplicidade da relação transferencial na educação a distância que fica distribuída entre professores, tutores, colegas, coordenadores e até a própria intuição de ensino. Essa multiplicidade é trazida pela autora como benéfica ao processo de aprendizagem, pois convoca a uma pluralidade que abdica de certezas e de verdades únicas e totalizantes.

Podemos pensar que a pluralidade transferencial do ensino remoto interfere primeiramente no lugar do professor, e na maneira como ele se coloca em relação com aquilo que ensina: não como uma verdade absoluta, mas como uma das diversas possibilidades da leitura de mundo. A personalidade e o estilo do professor se tornam imprescindíveis, pois não se trata de um acesso a um conhecimento neutro e isento de subjetividade, mas sim de um conhecimento que é apresentado atravessado pelo desejo do professor e pela sua singularidade, não como único, mas como mais um entre vários possíveis <sup>4</sup>.

Silva afirma ainda que essa pluralidade do endereçamento transferencial pode possibilitar aos alunos a vivência de experiências que por si só podem constituir novos modos de vida para os tempos atuais.

---

<sup>4</sup> Aqui cabe a elaboração de Calligaris sobre o equívoco de um ensino ideologicamente neutro: mais perigoso que um professor que se assume marxista, monarquista, ou feminista (que declara de que lugar fala para que o aluno possa se identificar ou se inscrever de um lugar oposto) é um professor que declara que seu ensino é neutro: se neutro, coloca-se como verdade, e o aluno sequer tem a possibilidade de questionar-se diferente. (<https://www1.folha.uol.com.br/paywall/login.shtml?https://www1.folha.uol.com.br/colunas/contardocalligaris/2016/05/1772593-a-doutrinacao-mais-perigosa.shtml>)

Também possibilitará que todos aqueles envolvidos no processo descubram e inventem formas mais criativas e interessantes de trabalhar que contemplem as diferenças que os constituem. (SILVA, 2010).

Outro efeito potente trazido pela autora e mobilizado pela transferência nesta modalidade é a facilitação das condições de possibilidade para a construção da autoria. Um dos grandes desafios da formação de professores na contemporaneidade é justamente a postura reprodutivista, e uma transferência não centralizada em um mestre único pode vir a construir um contexto tanto de maior liberdade quanto de maior criação do fazer do professor. (SILVA, 2010).

Assim, consideramos que no ensino remoto um elemento fundamental para a sustentação do laço transferencial entre professor–aluno–conhecimento é a possibilidade do professor inscrever-se como autor–sujeito dos seus materiais didáticos, privilegiando estes em detrimento de materiais ou atividades prontos a serem repassados para os alunos. Nesse sentido, consideramos que a transferência do professor com o conhecimento que partilha e com o seu aluno fica preservada e torna-se marca da sua presença, fazendo-se corpo na ausência de um espaço físico compartilhado.

Além disso, quando, dadas as condições para o exercício de autoria, isso pode implicar que o aluno tome para si mesmo seu processo de aprendizagem, responsabilizando-se por ele, e trazendo para a cena seu próprio desejo, ao invés de ficar a mercê do desejo do professor ou do projeto de ensino que está em jogo. (SILVA, 2010). Deste modo, é importante também que os materiais e atividades propostos guardem lugar para a inscrição do aluno como sujeito do seu processo de aprender. No ambiente remoto, apostar nas propostas que mobilizem mais as perguntas e a pesquisa do que atividades que visem a mera aferição de conhecimentos pode se mostrar potentes nesse tempo e contexto inéditos na educação.

### **Considerações finais**

A educação de modo geral, e a formação de professores em específico, quando realizada na modalidade a distância, torna-se alvo de críticas por ser considerada inferior ao ensino presencial. Porém, com o advento do ensino remoto como estratégia para levar a cabo o processo de ensino e aprendizagem no contexto de pandemia, torna-se necessário problematizarmos as próprias críticas, importadas da educação a distância e a ele dirigidas, e a possibilidade de se constituir espaço possível para sustentar o laço professor–aluno–conhecimento nessa forma emergente de operar o processo formativo.

Frente uma conjuntura que aponta o esmaecimento da figura do professor e o enfraquecimento do estatuto simbólico da própria educação, corremos o risco de fragilizarmos ainda mais o espaço educativo quando temos que fazer uma transposição deste para os ambientes virtuais. Por outro lado, valendo-nos da abordagem psicanalítica para pensar a educação de modo geral, e especificamente a formação de professores, podemos considerar que a educação ancorada nesses pressupostos nos permite afirmar a importância do ato educativo como laço entre sujeitos e a própria figura do professor como imprescindível no percurso educacional, seja ele realizado de forma presencial ou remota.

Ao tomarmos o conceito de transferência como central nesse processo, argumentamos que tal laço também pode ser constituído na experiência do ensino remoto, pois ele enfatiza a relação entre professor–

aluno-conhecimento e os recursos tecnológicos podem ser compreendidos como elementos para sustentar tal relação. Nesse sentido, consideramos que os próprios conceitos de presença e distância precisam ser problematizados, pois essa experiência nos convoca a reconstruí-los a partir de outros parâmetros.

Por fim, ressaltamos que essa temática emergente requer novas abordagens e precisamos estar atentos aos limites e desafios que esse modo de ensino nos traz. Um deles, de suma importância, é a imensa desigualdade socioeconômica que impede a inclusão de muitos brasileiros a essa inédita forma de ensinar devido a inacessibilidade aos recursos tecnológicos requeridos para esse fim. Por outro lado, as experiências educativas nesse tempo de pandemia têm nos ensinado que o professor, a despeito do esmaecimento de sua função, emerge como figura necessária e protagonista nesse processo. Um importante indicador de que a educação, mesmo tão atacada (e talvez por isso) afirma-se como inegociável laço humano.

## **REFERÊNCIAS**

- BACHA, M. N. *A arte de formar: o feminino, o infantil e o epistemológico*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BIESTA, G. *Para além da aprendizagem-Educação democrática para um futuro humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- BOZKURT, A.; SHARMA, R. C. Emergency remote teaching in a time of global crisis due to CoronaVirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*. Volume 15, Issue 1, 2020. Disponível em: <http://asianjde.org/ojs/index.php/AsianJDE/article/download/447/297>
- CAMARGO, A. C. C. S. *Educar: uma questão metodológica?: proposições psicanalíticas sobre o ensinar e o aprender*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- CAMPESATO, M. A. G.; SCHULER, B. Por uma atenção do cuidado de si na escola em tempos de dispersão hiperconectada. *Revista Educação em Questão*, v. 57, n. 54, Natal, out./dez., 2019, p. 1-23.
- CHEMAMA, R.; VANDERMERSCH, B. *Dicionário de Psicanálise*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2007.
- DUNKER, C. *Paixão da ignorância: a escuta entre a psicanálise e educação*. São Paulo: Editora Contracorrente, 2020.
- FREUD, S. Sobre a psicologia do colegial. In: FREUD, S. *Obras completas, volume 11: totem e tabu, contribuição à história do movimento psicanalítico e outros textos (1912-1914)*. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- HAN, B. C. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Vozes, 2015.
- KUPFER, M. C. M. *Educação para o futuro: psicanálise e educação*. São Paulo: Escuta, 2000.
- KUPFER, M. C. M. Freud e a educação, dez anos depois. *Revista da Associação Psicanalítica de Porto Alegre*, n. 16, 1999, p. 14-26.
- KUPFER, M. C. M. *Freud e a educação*. São Paulo: Scipione, 1995.
- LACAN, J. *O seminário, livro 8: a transferência*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- LAVAL, C. *A escola não é uma empresa: o neoliberalismo em ataque ao ensino público*. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: Boitempo, 2019.

MAURANO, D. A transferência. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

PESSOA, I. F.; BORGES, S. X. A. Educação online: a transferência na relação professor–aluno. Boletim Técnico Do Senac, v. 39, n. 3, 108–123, 2013. Disponível em: <https://bts.senac.br/bts/article/view/126>. Acesso em 23 maio 2020.

SIBILIA, P. Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, I. C. Da presença virtual: um estudo sobre a transferência em contexto de educação a distância. 2010. 133 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/37381>. Acesso em: 23 maio 2020.

SPELLER, M. A. R. Psicanálise e Educação: caminhos cruzáveis. Brasília: Plano Editora, 2004.

# EXPERIÊNCIAS HÍBRIDAS NO CIBERESPAÇO: A MULHER, MÃE, FEMINISTA, PROFESSORA QUE HABITA O YOUTUBE E O TRAP

Fernanda Hampe Picon<sup>1</sup>

Estamos inseridos e imersos na cultura digital, tecnológica que reconfigura as relações e contextos de interação, possibilitando um acesso às informações inimagináveis e mais ainda, produzindo fissuras à dualidade moderna: emissor versus receptor; produtor de conteúdo/mensagem/informação versus consumidor; o privado versus o público; laços afetivos/familiares versus laços sociais; mundo interno versus externo; social versus individual.

O ciberespaço é definido como um dispositivo de comunicação interativo e comunitário. (LÉVY, 2010). Situado entre o real e o imaginário o ciberespaço surge como um espaço alternativo na composição dos vínculos sociais mediados pela presença do computador, e como não dizer, dos *smarthphones* (telefone celular que combina recursos de computadores que acompanham as pessoas em todas as suas andanças e percursos). Ribeiro (2001) aponta que os cibernautas constroem no ciberespaço novas teias de relações que gradativamente vão sendo reconhecidas e interiorizadas como parte de uma nova realidade, uma realidade em que real e virtual não se cindem, mas agenciam-se. Nesta perspectiva, podemos pensar na relação que estabelecemos com os espaços virtuais como produtora da subjetividade, desancorando o lugar da família como lugar, território privilegiado na construção de nossa forma de darmos sentido ao mundo. Ao ampliarmos esta noção familiarista e intimista, apontamos para as forças sociais, culturais e econômicas como dimensões potentes para pensarmos nos modos de produção da subjetividade na contemporaneidade.

Foi no ano de 2005 que três “nascimentos” ocorreram: nasce a Fernanda mulher/mãe, alguém que vive a inserção em sua vida as lógicas digitais que se acoplam às analógicas; nasce meu filho João Pedro, um autêntico nativo digital; e nasce umas das invenções do Google, batizada como Youtube: uma plataforma digital de compartilhamento de vídeos que traz para o início do século XXI mais do que uma mídia social. O YouTube é um lugar desprovido de materialidade, no qual assuntos surgem, conteúdos são amplificados. Esta presente escrita narrará a experiência de acompanhar e participar do canal no YouTube de meu filho João Pedro, intitulado Hampesco; a construção com ele de uma música e de um videoclipe intitulado “Nossa Luta”, a participação como uma certa personagem no canal, a Mãe Feminista, compartilhando questões que se hibridizam nos espaços que outrora aprendemos como cindidos. Pode a professora de psicologia misturar-se com a mãe ativista do canal de seu filho de 15 anos de idade? Pode a professora falar a língua das *lives*, dos

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação (UFRGS). Professora do Curso de Psicologia da Unisinos.

vlogs e principalmente do gênero musical trap? Podem estes encontros híbridos serem ocupados como mulher educadora, aproximando-se de outras redes discursivas, e chegar onde a formação acadêmica muitas vezes não chega? Como esta relação com pessoas que não estão ocupando os bancos da academia (porque assim não podem, ou assim não desejam) acontece? É possível rolar diálogos com meninas e meninos adolescentes que estão aprendendo o que pode os feminismos, por meio das plataformas digitais? Assim, tomamos este encontro híbrido hospedado no Youtube como espaço/tempo/relações que dão passagem, funciona como um dispositivo de agenciamento pra aprendizagens. Compartilho aqui questões produzidas neste modo de ir constituindo-me mulher no trânsito entre as reflexões sobre a maternidade, juventude, formas de posicionar-me nos espaços de formação, espaços digitais, com ativismos, musicalidade e feminismos.

Hampesco é youtuber desde os nove anos de idade. Seu canal compartilha cenas e questões de sua vida, habitando aquilo que entendemos nos contextos digitais como um certo diarismo online (CARVALHO, 2001), ou seja, tomar o canal existente no youtube como testemunho da vida fazendo-se. A estética de tornar público aquilo que ocorre no âmbito da vida dita “privada”. Seus vlogs giram em torno daquilo que Sibilía (2008) fala como diários íntimos, ou seja, aquilo que substitui os antigos diários íntimos, os diários que outrora sustentavam-se em confidencialidade, destinados às escritas e leituras do próprio autor, hoje transformam-se em vitrines globais que circulam nas redes.

O abandono da noção de intimidade e interioridade passa dar espaço à exteriorização do eu: movimentos contemporâneos que abandonam a introspecção como alicerce, dando valor à construção da vida como um relato que elege o contexto digital Youtube como lugar/espaço. O relato e a narração da vida em frente à tela (câmera filmadora, tela do computador) entra em cena e rompe com o dualismo privado versus público, não esquecendo que os diários digitais são “lidos” (neste caso, vistos) numa relação com o tempo de instantaneidade e interatividade com o público. Hampesco e seus seguidores inventam formas de interação mesmo que a plataforma Youtube retire o campo “comentários”. Vê-se que o espaço por vezes fechado em suas estéticas, mostra-se terreno para agenciar-se linhas de fuga. Para tanto, utilizam outros contextos digitais, tais como *Instagram*, *Twitch* para, nestes contextos, garantir a possibilidade da interação.

Nestas plataformas, Hampesco consegue convidar a “família” e/ou “rapaziada” (expressões que João utiliza em suas interações) para a conversa. A “família” e/ou “rapaziada”, opina, pede por pautas e discussões com a personagem recém-chegada ao canal: a Mãe Feminista. Na invenção de estratégias de interação, vejo-me nesta empreitada: como mãe, busco também inventar formas outras de acompanhar e estar com meu filho. Seria o contexto digital um canal de aproximação? Aceitar o convite de participar do canal nos aponta também o desejo de inventar uma maternidade colada na ética de acompanhar os processos de encontro de meu filho com as janelas, também virtuais, com o mundo.

As expressões de como o youtuber Hampesco se comunica merece uma pausa para discutirmos. Quando se dirige ao público como “família” acredito que a noção familiarista tenta ser ampliada, à medida que a família tradicional eleita como norma na modernidade estava circunscrita às lógicas patriarcais,

heterocisnormativa, de uma conjugalidade que servia como manutenção das lógicas e valores culturais de expansão do capitalismo emergente.

A noção familiarista por Hampesco borrada indica toda uma pedagogia dos afetos, ou como aponta a perspectiva foucaultiana, uma economia da libido que produzia um regime discursivo que apontava sempre a família e as relações nela circunscritas, como alvo de investimento afetivo. Nesse sentido, a expressão um tanto irônica de “família” usada pelo Hampesco pode nos apontar um alargamento das pedagogias dos afetos, à medida que a valorização de outras interações sociais passam a ocupar também um lugar fundamental na produção da subjetividade contemporânea. Em relação à expressão “rapaziada”, tomo-a como uma afirmação: é com a rapaziada que dialoga, é com todo mundo e ao mesmo tempo com ninguém que o contexto digital possibilita as interações. A “rapaziada” é uma espécie de construção de imagem de quem é o outro que está interagindo e se comunicando conosco.

A Mãe Feminista acontece no canal Hampesco no início de 2019 quando João me convida a ter algumas participações em seu canal, fazendo um certo pedido para que eu dialogue, com ele e seus inscritos, a respeito de temas que passam por contextos artísticos da cena musical do Trap. Além dos diarismos recorrentes do canal, João vai construindo com seu público um lugar/espaço/tempo para discutir pautas das minorias sociais, a partir das questões que o Trap como gênero musical, dá passagem. Diante de minhas participações, seus inscritos/seguidores deixam mensagens que expressam um certo agradecimento pelo conteúdo ali colocado, e também expressam ira, raiva e aversão às pautas apresentadas. Neste sentido, importante pensar que Hampesco introduz a Mãe Feminista como um certo encorajamento para discutir temáticas tão mobilizadoras no contexto político e ultraconservador que se coloca no Brasil. Contexto este que alcançando seu apogeu com as eleições presidenciais que elegem Jair Bolsonaro no final de 2018. Para fazer frente à política do ódio, ou o ódio como estratégia de mordida e silenciamento em processo, dentro de um cenário de ressurgimento de movimentos fascistas e de ultradireita. (SOLANO, 2018), João ampara-se na Mãe feminista, não apenas como personagem que participa de “quadros” do Youtube, mas como mãe, parceira e referência nos modos de entender e pensar as dinâmicas sociais existentes e que nos constituem. Não podemos deixar de apontar que a partir de 2014 emergiu a oposição orquestrada à chamada “ideologia de gênero”, por atores conservadores (sobretudo segmentos religiosos católicos e evangélicos) que compunham a base aliada do governo no período, pois para estes segmentos a agenda de gênero teria ganho demasiada centralidade e força. (BIROLI, 2018). Tal oposição também captura parte da “rapaziada”.

No âmbito desta caçada à chamada “ideologia de gênero” está o discurso moral em que colocam as discussões que emergem nas teorizações e movimentos feministas e dos movimentos LGBT’s, uma noção de que tais movimentos seriam um ataque às noções de família, tradição e moral cristã. Elementos utilizados de forma intensa nas eleições presidenciais de 2018 e que mobilizaram as matrizes conservadoras, machistas, racistas e homo/lesbo/transfóbicas existentes em nosso país. É lugar comum a divulgação da imagem do Brasil e dos brasileiros como amigáveis, respeitosos, hospitaleiros e, acima de tudo, pacíficos. A imagem de uma nação pacífica, detentora de uma natureza edênica, da alegria e que faz um esforço tremendo para a manutenção do mito da democracia racial e de gênero. O clima de aparente calma, se desfaz. Uma nação

que transforma a terra do samba como símbolo de alienação, em detrimento do olhar para o samba enquanto manifestação cultural de luta por direitos, proteção contra o etnocídio e de reconhecimento e conexão com as ancestralidades negras, se movimenta. As reações conservadoras se articulam, se expressam. Neste sentido, tomamos aqui a provocação feita Schwarcz (2019): “como é possível definir o Brasil como um território pacífico se tivemos por séculos em nosso solo escravizados e escravizadas, admitindo-se, durante mais de trezentos anos, um sistema que supõe a posse de uma pessoa por outra?”. (SCHWARCZ, 2019, p. 22). O que nos resta de amistosos?

Diante de tantas asperezas e dificuldades das discussões destes temas nas redes sociais, João precisa e ganha força com a Mãe Feminista. Neste cenário de visibilidade dos youtubers e artistas no Brasil, não podemos esquecer da repercussão produzida pelo Youtuber Felipe Neto e pela cantora Anitta quando se colocam como sujeitos importantes em suas posições políticas. Tais influenciadores digitais apontam e afirmam seus lugares enquanto produtores de narrativas que embasam as concepções e as próprias pautas do que se discute, como se discute e o que é relevante nestas mídias sociais. Hampesco também se sente convocado e se utiliza da Mãe Feminista para fazer *reacts*, ou seja, vídeos cujos conteúdos são as minhas reações diante das músicas do Trap que estão em alta, com muita visibilidade (as *views* no Youtube), os traps mais *hypados*, os que estão bombando no momento. Mas do que falam estes Traps?

Fui apresentada ao Trap como um gênero musical que nasce do Rap. Tal apresentação produziu de imediato a expectativa de encontrar letras e narrativas que colocassem as vidas periféricas em evidência. Esperava encontrar a coletividade num discurso marginal, como inspira Pardue (2017). Um Trap que trouxesse aquilo que brota das ruas e da violência policial dirigida aos pretos e pobres, da saúde precária, do ensino de má qualidade, do racismo, do preconceito de classe, das mazelas sociais. Um Trap embalado pelo movimento do hip hop como batida contra-hegemônica na periferia da sociedade global. Uma vertente cuja tônica é a denúncia, a agitação, o protesto. Mas aprendi que não há uma única força presente no Trap. João/Hampesco me apresenta um Trap que (re)produz o modelo de comportamento, aspirações e ideais dominantes, como consumismo, individualismo, exaltação da vida privada (ARAÚJO; COUTINHO, 2008), e acrescentaria, o machismo e a objetificação da mulher. Como elucidação desta paisagem musical do Trap, João me apresenta NGC Daddy, Recayd Mob, Meno Tody.

As músicas destes Trapers foram as eleitas por João para que minhas participações em seu canal (os *reacts*) acontecessem; orbitavam em torno das referências machistas e sexistas aos quais enquanto mulher e professora, coloco em análise. Não cabe nesta escrita entrar no mérito a quais músicas exatamente me refiro, mas pensar que existe no gênero musical Trap uma recorrente narrativa que coloca os **gêneros em posições sociais e de performances de gênero que merecem reflexão**. Foi a partir destas participações no canal Hampesco como uma personagem “Mãe Feminista”, de um modo de ser professora e estudiosa das questões de gênero, sexualidade, relações raciais que nasce o desejo de, por dentro do próprio Trap, e porque não do Youtube, subverter as lógicas mais hegemônicas com as quais me encontrava, e fazer um trap que propunha-se ir “*na contra mão do trap, do trap ostentação*”. A luta precisa acontecer também por dentro. E é assim que em agosto de 2020 eu e João fizemos o **Trap Nossa Luta** (disponível nas plataformas digitais Spotify,

Deezer e no Canal do YouTube Hampesco). Além da música, do *beat* (ritmo base, instrumental), do flow (andamento no ato de verbalizar as rimas em sintonia com o ritmo base), da mixagem (processo de armazenamento, compilação e edição do áudio), realizamos um clipe. João fez a captação das imagens, trabalhou em sua edição e o clipe produzido está hospedado no canal Hampesco. Em doze dias, a música/clipe teve mais de 57 mil visualizações.

Como recurso de escrita, utilizarei a letra do Trap Nossa Luta como epígrafe aos subcapítulos que seguem, e como artifício reflexivo e convidativo às discussões propostas em conjunto com algumas intelectuais feministas negras. Neste sentido, a escrita tem o contexto digital (youtube e as plataformas de compartilhamento da música) como território; como material de reflexão o trap, e a música feita “Nossa Luta”; como sujeitos da reflexão, os coletivos encarnados na música, na luta, na vida, na academia, nos movimentos sociais.

### **O Trap Nossa Luta e o Lugar de Fala**

Sou mulher, mãe feminista  
Vou falar da nossa luta  
É diária e infinita  
Em um mundo em disputa

É assim que iniciamos o Trap Nossa Luta. Afirmando o desejo de reinserir na história e, portanto, devolver à ação histórica a relação entre os sexos que a visão naturalista e essencialista dela arranca. Uma ética que os estudos feministas ajudam a tecer. Mesmo gostando e espreitando a ideia de que tudo tem uma história, foi com os estudos de gênero que fui percebendo que não há como não reconhecer que a história das diferenças, ou aqui, das hierarquias de gênero e raciais, não são de modo algum indissociáveis da história das desigualdades, também de classe.

Os estudos feministas fazem a análise do cotidiano ordinário, o campo de construção de nosso dia a dia, que vai desde a sala de aula às músicas propostas pelo Trap e a forma com que o canal Hampesco dialoga com seus seguidores. Neste sentido, a mulher e mãe em mim se mostra tanto quanto a acadêmica/professora em mim, pois não tenho a intenção de mostrar um notório saber, mas compartilhar o que precisa transformar-se intolerável. É nesta onda que proponho pensar que generificar e racializar o mundo do trap, bem como a própria forma de produzirmos música e conteúdo no canal, assim como darmos aula e falarmos no lugar da academia, necessita tomar os feminismos como inspiração ética e política.

Os feminismos são movimentos sociais e como tais, não devem ser interpretados ou validados pela academia, mas servir de compromisso para ampliação do arsenal de conhecimento, vivenciado na radicalidade da experiência do próprio corpo, e apontando, a todo momento, que não existe neutralidade, nem no campo que buscamos intervir, nem na escolha teórica que nos auxilia a produzir efeitos neste campo. Se o trap e os contextos digitais possuem língua própria, gírias e expressões singulares, a academia também as tem. (FAUSTINO, 2017). Aprendemos as línguas que emergem dos lugares que transitamos e a linguagem passa a ser estratégia de resistência.

Existe uma discussão colocada pelos movimentos sociais que implicam numa certa posição de deslegitimação ou legitimação daqueles e daquelas que podem, e das que não podem falar. Tiburi (2015) nos lembra que em alguns debates dos movimentos sociais e feministas, existe o que se chama de “protagonismo na luta”. Como elucidação do que vem a ser isso, exemplifica que, por exemplo, quem pode falar de aborto, é a mulher; quem pode falar do movimento negro é o negro e a negra; e que algumas feministas intituladas “radicais” entendem que o homem não pertence a este debate enquanto militante, apenas como objeto de análise, refutando o contato com pessoas que possam estar inscritas no lugar de masculinidade opressora.

Não esqueçamos que feminismo não é o contrário de machismo, mas um processo político de transformação social. Então eu, por exemplo, como mulher branca e cisgênera, ou seja, cuja expressão de gênero está adequada com a que me foi designada em meu nascimento por meu sexo biológico, não tenho o compromisso de discutir a violência contra as pessoas trans? Ou, eu como mulher branca, não preciso ou tenho como responsabilidade colocar em questão o racismo? Ou, eu como mulher heterossexual não preciso falar no heterossexismo e assim, não devo falar do que falo, sou uma espécie de fraude?

Não compactuo com a noção de que não posso discutir aquilo que não passa por mim enquanto sofrimento encarnado; o que não significa de forma alguma desconsiderar que as vivências das pessoas negras, homo/lesbo/trans precisam ser afirmadas. Mas junto a esta dimensão de que exista protagonismo da fala, é preciso reconhecer, ao mesmo tempo, que o meu lugar enquanto professora, mulher e militante me aponta a necessidade de garantirmos discursos que se encontram, e não se excluem. Nesta perspectiva, podemos colocar em questão de que forma o racismo passa por mim enquanto mulher branca: convido pensarmos que a branquitude, tanto quando a negritude são marcadores sociais que nos posicionam, de diferentes formas, mas nos posicionam. Posso então falar do machismo, da misoginia, do androcentrismo, do sexismo na forma em que me produzem sofrimento, mas penso ser importante ultrapassarmos esta lógica identitária e sectária, uma vez que, por exemplo, não preciso ser torturada para discutir os efeitos da tortura, embora seja absolutamente necessário reconhecer as diferenças que a experiência produz naquilo que se fala. Devo falar, discutir, valorizar e escutar o sofrimento que ocorre com minha irmã negra, usando aqui a expressão belíssima que bell hooks (2013) propõem para falar em solidariedade feminista, das mulheres brancas para com as mulheres negras.

Talvez resida neste tipo de jogo de poder (quem pode e quem não pode falar), resquícios de uma compreensão de corpo como âncora identitária. Como nos lembra Jeffrey Weeks (apud LOURO, 2013), talvez por tudo ser tão fluido que o corpo aparenta ser uma verdade inequívoca, e que enquanto verdade inequívoca, funciona como balizador de quem pode falar, como pode falar e com quem pode falar. E a opressão que tanto denunciemos, repete-se à medida que tiramos o outro do lugar de sujeito de si, sujeito de sua fala, assim como retiramos outros da posição de escuta. Proponho aqui pensarmos que não adianta garantirmos lugar de fala e ao mesmo tempo não nos comprometermos com os lugares de escuta e com aquilo que passamos a escutar. Djamila Ribeiro (2017) discute lugar de fala e nos aponta que este operador conceitual nos ajuda trazer a dimensão do direito à existência digna, à voz, mas advertindo que o falar não

se restringe ao ato de emitir palavras, mas de poder existir; e que lugar de fala não tem a ver com uma visão essencialista de que somente o negro pode falar sobre racismo, por exemplo.

Se o lugar de fala do negro/negra é trazer como vive a experiência do racismo a moda brasil, o lugar de fala (e de escuta) do branco é colocar em análise e discussão o lugar que a branquitude o coloca na dinâmica das relações raciais (opressoras e desiguais). Para Bento (2002) a branquitude são traços da identidade racial do branco brasileiro que se alimenta do medo projetado no negro; de pactos narcísicos entre brancos que transformam o racismo num problema do negro; na afirmação que a relação entre brancos e negros se pauta em resquícios coloniais que estabelece uma noção de bárbaros e selvagens em oposição à civilizados e cultos; e na manutenção da ideia de que ser branco é ser alvo da inveja e do desejo dos não brancos.

Penso que o feminismo não é apenas um movimento, mas uma ética e uma política. O feminismo é uma visão de mundo que parte da crítica da dominação e opressão masculina, mas que alarga essa dimensão ao pensar na opressão capitalista. O feminismo é a defesa de singularidades, das mulheres, dos gêneros, das diferentes sexualidades e das raças. Está o tempo todo colocando em questão o sujeito norma produzido ao longo da modernidade: homem, branco, heterossexual, cisgênero, classe média, cristão.

Tanto a educação, quanto a psicologia, quanto o feminismo, quanto o trap, quanto o contexto digital, estão imersos num campo de disputas, nada homogêneo, tensionado por regimes de verdade. Neste sentido, vale afirmar que todos os feminismos são válidos. Assim um feminismo que seja contra a pluralidade dos feminismos é um feminismo que precisa de autocrítica porque ele está errando na base fundamental do que significa falar em nome da diferença, inicialmente vivenciadas pelas mulheres, na ordem da cultura. Também ainda na discussão do campo de disputas, é preciso dizer que me encontrei com Traps que apontam a contramão do Trap ostentação, como os Trapers MC Caverinha, Dfideliz, NGC Borges (em especial a música intitulada ‘Lei Áurea”).

### **Torção das narrativas em disputa no próprio Trap: gêneros em questão**

Vou na contramão do trap  
Do trap ostentação  
E quero agora  
Propor reflexão  
Esses trepers vão ter que aprender,  
Mulher não serve pra se aparecer.  
Minha reação vai te surpreender.  
Não fico quieta, e deixo acontecer.

Chamo aqui de Trap ostentação aquele que apresenta uma narrativa que apresenta as mulheres como objetos de ostentação do homem da favela, de mulheres que se transformam em corpos a serem exibidos; em metonímias cujo todo do corpo transforma-se em bundas rebolantes, a serviço de satisfazer sexualmente os homens. Mas se existe a apresentação que agencia uma certa forma de sermos estas mulheres a serviços

dos homens, também precisamos apontar que apresenta também uma forma dos homens (jovens pretos e/ou pobres) serem agenciados.

Interessante pensar que os Traps a mim apresentados traziam o lugar do homem negro marcando e trazendo como narrativa única, enunciados e estéticas quase sempre colocando o jovem pobre (e negro) como grande ameaça ao corpo social, afirmando como imagens de controle, a posição do jovem negro estigmatizada e atrelada à criminalidade. Neste sentido, podemos colocar em questão a necessidade de repensar o processo ambíguo que ora criminaliza e ora glamouriza a expressão cultural juvenil na mídia e no imaginário social. (CONRADO; RIBEIRO, 2017). O jovem aqui transita numa estética de homem machista e sexista e na figura que coloca em xeque a “segurança” da vida social, ostentando armas, drogas e posições de “ameaças”.

Neste sentido, os homens (negros e brancos) aparecem nos Traps como habitantes das favelas sempre posicionados na “vida bandida”, com drogas, armas: uma estética da “bandidagem”, cujo lugar de submissão das mulheres apresenta-se como performance de masculinidade, lugar de “quem está podendo, no comando, gozando do poder”. A lógica da vida capital que só tem valor se inserida na rede de consumo e posição de poder. Mas de qual poder estamos falando? O poder aqui coloca-se como o sujeito que opera no registro da dominação, da opressão, como quem sabe um certo revanche à condição de inferioridade na qual o homem preto e pobre é colocado. Neste sentido, os oprimidos encontram no opressor seu “tipo de homem”. O compromisso estabelecido retifica o próprio sistema opressor. Tais discussões merecem e precisam de mais reflexões. Aponto apenas uma pista que pode ser seguida. As políticas neoliberais produzem a confusão e nós também – via produção midiática, dentre outras – entre “direitos do cidadão” e “direitos do consumidor”. Ou seja, cidadão passa a ser sinônimo de consumidor, o que mostra que só tem valor aquele que consome; os milhões de excluídos e miseráveis não são cidadãos pois, por não consumirem, valem menos que nós. (COIMBRA, 2008). E quem suporta habitar a posição do “ser nada”?

É necessário repensar como esses sujeitos são socializados e apresentados com imagens de controle (conceito que tomo de empréstimo de Patrícia Hill Collins e que será discutido mais adiante). É possível desestabilizar estas recorrentes posições de “homens”? Para além do controle exercido sobre eles por aquilo que se chama de falocentrismo, olhando para vidas reais, e não estigmas? Ademais, esse tipo de registro desconsidera a existência de diferentes configurações da prática de gênero, ocultando a existência de masculinidades que não se percebem a partir da virilidade e da truculência e que assumem fragilidades e vulnerabilidades, mesmo que vivenciem privilégios e microbenefícios oriundos do sexismo. (CONRADO; RIBEIRO, 2017). E se vivêssemos e produzíssemos uma cultura que fosse capaz de ensinar os homens amarem as mulheres?

## **Mulher como objeto e a condição (in) submissa: Imagens de controle**

Nosso corpo não é carne  
pra te saciar  
Nossas rugas, peles e sonhos  
são histórias pra contar  
Não confunda delicadeza com uma servil obediência  
Nem sensibilidade com fragilidade

Convido aqui para a discussão a intelectual feminista estadunidense Patrícia Hill Collins (2019). Mais especificamente o conceito de imagens de controle proposto por ela como estratégia de colocar em análise a forma com que as mulheres negras têm sido atacadas por uma série de imagens negativas. Collins nos indaga a pensar que as opressões interseccionais (conceito que será discutido mais adiante) de raça, classe, gênero e sexualidade não poderiam continuar a existir sem justificativas ideológicas poderosas. Como parte de uma ideologia generalizada de dominação, as imagens estereotipadas da condição da mulher negra assumem um significado especial, dado que a autoridade para definir valores sociais é um importante instrumento de poder. Os grupos que estão na posição de poder, leia-se aqui os homens heteros (brancos e negros) manipulam e constroem narrativas unívocas em torno da mulher (neste caso aqui, tanto da mulher negra quanto da mulher branca).

Nossa Luta propôs a torção do lugar em que as mulheres são colocadas nas músicas e nos cliques. Muitas músicas do Trap nos colocam como lugar de adorno e sustentação para masculinidades que se colocam em posições de poder, de comando, de acesso ao dinheiro, aos carros importados e às mulheres como mais um produto/mercadoria de acesso ao signo do sucesso e do poder ostentados pelo capitalismo. O corpo da mulher apresentado na música Nossa Luta é carregado de história, sonhos, rasgando o recorrente lugar de objeto de satisfação às “necessidades dos homens”, como “carne para saciá-los”. Importante dizer que o corpo da mulher como objeto para o Outro nos remete à importância do slogan feminista “nosso corpo, nossas regras”. O antropólogo e sociólogo Pierre Bourdieu (2014) nos ajuda a pensar na condição feminina e na violência simbólica à qual a mulher está submetida no campo da sexualidade. Diz ele:

à diferença das mulheres que estão socialmente preparadas para viver a sexualidade como uma experiência íntima e fortemente carregada de afetividade, que não inclui necessariamente a penetração, mas que pode incluir um amplo leque de atividades (como falar, tocar, acariciar, abraçar, etc), os rapazes tendem a compartimentar a sexualidade como um ato agressivo, físico, de conquista orientada para a penetração e o orgasmo. (BORDIEU, 2014, p.30)

A aprendizagem com o feminismo de que o “pessoal é político”, também nos ajuda a pensar que a relação que estabelecemos com o corpo feminino transita entre, ora objeto do/para o Outro (penetrar e gozar), ora sagrado, inacessível, que precisa ser preservado (HAMPE, 2016). Mas como pode o corpo subverter estas forças que orbitam entre sagrado e profano? Pode ser o corpo, ato político?

## **Empoderamento: o corpo como palco da resistência**

Descer do salto não é deselegância  
É força, ato de quem não se cansa  
Em dizer que sua existência  
será sempre resistência

Em nossa sociedade do espetáculo, as mulheres brancas, de classe média/alta parecem estar sempre prontas a entrar em cena. Caso não esteja, desalinham e pregam peça à nova e complementar forma de controle do corpo feminino: no início do século XXI as mulheres (as que aponte) são empurradas a viverem em função de seus corpos, sofrendo prescrições do discurso jornalístico, publicitário, da vida mercantilizada. Saúde passa a ser um produto a ser comprado, uma ação no corpo, aquilo que a imagem aparenta. Como aponta Del Priori (2000), uma nova faceta da tentativa de subordinação do corpo da mulher, apresenta-se. Percorrendo alguns aspectos da moda, dos vestuários e dos indícios que os adornos nos apontam, o uso por mulheres do salto alto orbita entre estratégias para impedir sua fuga (diz-se que nos haréns eram obrigadas a usar salto alto para não fugirem de sua condição de cativas sexuais); elitista ao ser usado pelas mulheres da nobreza europeia; e de massificação da noção de glamour e sensualidade, quando no início do século XX as estrelas de Hollywood popularizam a moda. O salto alto pode nos indicar um campo de disputa da política sexual, desde quando o feminismo do início do século XX (década de 1970) propuseram as pautas de libertação das mulheres. Muitas feministas da segunda onda rejeitaram o que era considerado e postulado como padrões constritivos de beleza feminina (branca), criada para a subordinação e objetificação da mulher. Assim, descer do salto não é deselegância. É ato e força de luta e resistência. Reside aqui uma noção de empoderamento? E mais, o empoderamento das mulheres se dá de forma unívoca? Existe estratégias que nos sejam comuns?

Se nas pautas feministas das mulheres negras o cabelo ocupa um lugar importante da luta e da resistência, parece-me que o salto alto e o soutien trazem estas nuances para a discussão. Berth (2018) faz uma importante ponderação a respeito do termo empoderamento, no sentido de que o confinaria à subjugação que seria implícita nas relações de poder. Nesse sentido, algumas teóricas preferem o termo fortalecimento. Toda forma, a noção aqui apresentada aponta a perspectiva do empoderamento como postura de enfrentamento da opressão para eliminação da situação injusta e equalização de existências em sociedade. Se o salto alto é signo de opressão, há que se inventar estratégias de ressignificar a noção de onde encontra-se a beleza. Pode o Trap empoderar? Pode o feminismo surfar esta onda e pensar que, por dentro daquilo que nos aprisiona, é possível subverter as lógicas opressoras?

Sendo o conceito de empoderamento instrumento de emancipação política e social não é possível traçar regras homogêneas de como cada um pode contribuir e atuar para as lutas dentro dos grupos minoritários (BERTH, 2018). É assim que apontamos que pode ter um feminismo que faz funk, que faz trap, um feminismo que se faz na vida acadêmica, nas plataformas digitais, um feminismo que busca empoderar as mulheres de diferentes idades, um feminismo das mulheres que chamam para a luta os homens, pode ter um feminismo lésbico, trans, negro; pode ter o feminismo radical que questiona o patriarcado desde

as raízes e conseqüentemente a socialização que forma os homens para dominar e as mulheres para obedecer. Mas como diz o Trap Nossa Luta: “Não confunda delicadeza com servil obediência, nem sensibilidade com fragilidade”. Enfim, a pluralidade do feminismo é necessária. Logo, falemos assim em feminismos e que sua multiplicidade é justamente a sua potência.

Creio que já aprendemos que é impossível falar, hoje, da feminilidade, do feminino ou da mulher como se houvesse alguma essência ou uma forma singular de viver essa condição. Há muito o movimento de mulheres e as teorizações que a ele se articulam, tornaram evidentes não só a pluralidade de formas de ser e de viver a feminilidade, mas também distinções e fraturas no movimento e no pensamento feminista. Como nos lembra louro (1997), somos mulheres de muitas formas e jeitos, somos mulheres de diferentes raças, idades, classes, orientações sexuais; de diferentes culturas, religiões; somos mulheres de diferentes tempos, ainda que estejamos todas vivendo numa mesma época. Queria ser capaz de acenar para essa multiplicidade, mas é claro que isto é sempre tentativa.

### **Por uma aposta interseccional: aprendendo com e por minhas irmãs negras**

Liberdade é não ter medo  
Ser feminista já não basta  
se não formos anti-racistas  
e lutar pela igualdade

Não poderíamos deixar de falar dos ataques das direitas fundamentalistas às mulheres, vivemos sob as ameaças da retórica antifeminista no ideal de mulher submissa “bela, recatada e do lar”. E é aqui que chamo novamente a atenção para a necessidade de um feminismo interseccional onde se entendam raça e gênero como estruturantes da ordem social. Tomemos aqui dois atos de violência, trágicos e atuais contra duas mulheres que tiveram suas trajetórias políticas interrompidas: o golpe contra Dilma Rousseff e o assassinato de Marielle Franco. Como nos lembra Ribeiro (2018) o patriarcado branco não quer a mulher no lugar político, e muito menos a mulher negra, impedindo, portanto, a cidadania plena para as mulheres no Brasil. Diante da potência destas mulheres, as respostas são violentas. Mas quando matam as marielles, as sementes se multiplicam. Como canta Bia Ferreira (2018) “nascem milhares dos nossos cada vez que um nosso cai”. Matam nossas irmãs, mas não matam nossa irmandade. A teórica e feminista negra Akotinerre (2019) indica que a interseccionalidade visa dar instrumentalidade teórica-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado; produtores de questões identitárias em que mulheres negras são repetidas vezes atingidas pelo cruzamento e sobreposição de gênero, raça e classe, aparatos modernos e coloniais.

É possível que estejamos aqui apresentando um certo modo de operar um feminismo “pop”, por meio das redes sociais na chamada disputa de narrativas dentro dos meios virtuais; mas é inegável que consegue trazer como potência a ampliação dos nossos debates para além das fronteiras acadêmicas, e um forte compromisso com as mulheres negras e trans, além de aproximar-se da “rapaziada” que se relaciona com o canal Hampesco. No entanto, é preciso estar atentos à captura que o capitalismo e suas lógicas de operar

podem transformar tudo em mera mercadoria, num certo kit identitário que oferece referências que orbitam na lógica do mercado: seja “da moda”, seja “da hora” e surfe no hype da ascensão de uma proposição de feminismo como um souvenir. Talvez este seja o preço que estamos pagando quando o debate navega as estéticas das visualizações, dos likes, dos caracteres que em poucas tecladas precisam comunicar. Como falar sem banalizar e perder a potência do que se fala.

Já se fala da ideia de “seja a feminista que quer ser”, uma clara alusão a uma lógica liberal para um movimento que por si só tem que ser compreendido como uma luta coletiva, estrutural e emancipatória. Toda vez que vejo alguém defendendo a existência de um feminismo sem comprometimento com outras mulheres, ou de um feminismo que não precisa ter um posicionamento político, penso que um feminismo pautado em ascensão individual e não em rompimento com estruturas opressoras, nega totalmente as bases do feminismo. (RIBEIRO, 2018). Assim, ser feminista já não basta, senão for anti-racista e lutar pela igualdade.

A pergunta que se abre é de qual igualdade se fala, e quais lutas são possíveis também nos contextos digitais e nas parcerias arteiras que conseguimos tecer, tomando o virtual como um campo de aproximação, de expansão de interlocutores, para além dos espaços instituídos de propormos educação. Tomar as redes digitais como um espaço potente de aprendizagens outras que estão, sabemos, ainda longe dos espaços formais de ensino. Me despeço pela música, e peço de empréstimo a voz de Gonzaguinha (1980): “Eu acredito é na rapaziada”. E afirmo a necessidade de habitar espaços educativos construindo-os como espaços que garantam encontro/templo/pausa/lugar para problematizarmos o que se pensa; pensar por que se pensa o que se pensa; sem deixar de dizer que pensar não é de forma alguma separado do sentir e quiçá, do sonhar.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, M.; COUTINHO, E. Hip hop: uma batida contra-hegemônica na periferia da sociedade global. In: BORELLI, S.; FILHO, J. Culturas Juvenis no século XXI. São Paulo: EDUC, 2008.
- AKOTINERE, C. Interseccionalidade. São Paulo: Pólen, 2019.
- BERTH, J. O que é empoderamento. Belo Horizonte: Letramento, 2018.
- BIROLI, F. Feminismos e atuação política. In: BIROLI, F. Gênero e Desigualdades: limites da democracia no Brasil. São Paulo: Ed. Boitempo, 2018.
- BENTO, M. A. Branqueamento e Branquitude no Brasil. In: CARONE, I.; BENTO, M. A. S. (org.). Psicologia social do racismo. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BOURDIEU, P. A dominação masculina. 2. ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2014.
- CARVALHO, R. M. Diário íntimo na era digital: diário público, mundos privados. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. As Janelas do ciberespaço. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- COIMBRA, C. Produção do medo e da insegurança, 2008. Acesso em: <https://app.uff.br/slab/uploads/texto64.pdf>.
- COLLINS, P. H. Pensamento feminista negro: conhecimento, consciência e política do empoderamento. São Paulo: Boitempo, 2019.

- CONRADO, M.; RIBEIRO, A. Homem Negro, Negro Homem: masculinidades e feminismo negro em debate. *Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 25, n., p. 422, jan-abr. 2017.
- DEL PRIORI, M. *Corpo a corpo com a mulher*. Senac: São Paulo, 2000.
- FAUSTINO, D. Memórias de um MC: relatos de uma caminhada a partir do hip hop militante. In: BARTELLI, G.; FELTRAN, G. *Vozes à margem: periferias, estética e política*. São Paulo: EdUFSCar, 2017.
- FERREIRA, B. *Cota não é esmola. Álbum: Bia Ferreira no Estúdio Showlivre*, 2018.
- GONZAGUINHA. *E vamos à luta. Álbum: De volta ao começo*, 1980.
- HOOKS, B. De mãos dadas com minha irmã. In: HOOKS, B. *Ensinando a transgredir: a educação como prática libertadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- HAMPE, F. Sejamos tod@s feministas: interseccionalidade, direitos humanos e educação. In: SILVA, F.; BONETTI, A. (org). *Gênero, interseccionalidades e feminismos: desafios contemporâneos para a Educação*. São Leopoldo: Oikos, 2016.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LOURO, G. L. *Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- LOURO, G. L. *Pedagogias da Sexualidade*. In: LOURO, G. L. (org). *O Corpo Educado: Pedagogias da Sexualidade*. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- PARDUE, D. O que adianta estética sem ética? A coletividade no discurso marginal. In: BARTELLI, G.; FELTRAN, G. *Vozes à margem: periferias, estética e política*. São Paulo: EdUFSCar, 2017.
- RIBEIRO, D. *Lugar de fala*. São Paulo: Pólen, 2019.
- RIBEIRO, J. C. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. *As Janelas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- RIBEIRO, S. *Feminismo: um caminho longo a frente*. In: SOLANO, E. (org). *O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil*. São Paulo: ed. Boitempo, 2018.
- SIBILIA, P. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- SOLANO, E. (org). *O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil*. São Paulo: Boitempo, 2018.
- SCHWARCZ, L. M. *Sobre o autoritarismo brasileiro*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- TIBURI, M. *Revista Cult – Revista Brasileira de Cultura*, ano 18, n. 199, p. 17-27. mar. 2015.

# FORJA E RESULTADO: CAPITALISMO DATAFICADO E TRABALHO DIGITAL

Lucia dos Santos Garcia<sup>1</sup>

Para a parcela do pensamento social que nos encanta, o trabalho é atividade vital, voltada a promover a reprodução humana e moldada pelas condições concretas, materiais e sociais de cada etapa histórica. Como categoria fundante, o trabalho atravessa a civilização, transformando-nos e sendo transformado, mas, essencialmente nos legando a compreensão mais ampla e rica para o avanço tecnológico. Do alto desta amplitude, a tecnologia nasce da capacidade de articulação das habilidades mentais únicas e vívidas do humano para obter mais e melhores resultados dos recursos físicos disponíveis para solução de problemas produtivos concretos.

Assim, socialmente localizada no coração dos processos de produção, a tecnologia provém do conhecimento, uma faculdade que nasce de aptidões exclusivamente humanas de observar fenômenos, criar hierarquias a partir da identificação de relações entre objetos e fomentar objetivações, racionalizando, programando e planejando a execução do trabalho. Durante séculos, a tecnologia, compreendida como aplicação de conhecimento aos procedimentos produtivos, permaneceu baseada em repertórios locais e gerou, no máximo, riqueza suficiente para a manutenção de populações limitadas e sediadas nas cercanias de fazendas, fábricas, feiras ou comunidades. Porém, o amadurecimento do capitalismo, sobretudo, em sua versão industrial, mudou radicalmente a evolução tecnológica, tanto no que diz respeito às escolhas e ênfases de trajetória, quanto de sua percepção, uma vez que, gradativamente, as opções técnicas da vida econômica adquiriram ares determinísticos e autonomistas, relegando sua essencialidade humana.

Esta é uma inflexão já bem delineada. Contudo, nunca é demais lembrar que a organização econômica hoje predominante é visceralmente dependente do próprio crescimento e em condições precisas, uma vez que requer expansão da riqueza no tempo imediato à frente, mas, sobretudo, perspectivas para sua dilatação em horizonte razoável. Estes movimentos são atestados pelas taxas ascendentes de investimento, que expressam a aposta capitalista no futuro, e de lucro, razão de ser da própria sistemática produtiva orientada pelo engorde do capital. Fundamentalmente, estes requerimentos exigem a incorporação de novas fontes de

---

<sup>1</sup> Mestre em Economia (UFRGS). Técnica do DIEESE, atua como economista sênior especializada em pesquisas domiciliares e análise do mercado de trabalho.

Em grande parte, este capítulo se baseia na Dissertação apresentada pela autora no Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Econômico/Faculdade de Ciências Econômicas da UFRGS, intitulada “O mercado de trabalho brasileiro em tempos de plataformação: contexto e dimensionamento do trabalho cyber-coordenado por plataformas digitais”.

insumos, de contingentes trabalhistas e de mercados, impondo a equalização cognitiva e técnica de processos produtivos e de trocas em diferentes territórios e populações. Este movimento que descreve a generalização tecnológica é precedido por outro, o do impulso pela inovação, dedicado à geração de nova força motriz de valor e de crescimento. Em conjunto, impulso e generalização, conformam origem e a extensão das revoluções tecnológicas nas economias contemporâneas ocidentais (MARX, 2011; SCHUMPETER, 1984).

Em consonância com esta visão, o presente capítulo é dedicado à revolução tecnológica produzida e acompanhada pelas gerações atuais, vista sob o prisma das transformações que o avanço da técnica requer do e enseja para o trabalho. Neste sentido, ainda que reivindique o lugar do esforço humano no desenvolvimento, procura-se aqui articular algumas condições que deram origem ao estágio atual da dataficação e as características que impõem para a relação trabalho–tecnologia. Para tratar do assunto, além desta breve introdução e de uma síntese à guisa de considerações finais, esta articulação de ideias se divide em duas partes. Na primeira, procura-se apresentar algumas características macrossociais que viabilizaram a emergência de um capitalismo digital. A segunda trata do perfil do trabalho sob os novos ditames e controle do digitalismo.

### **1 –Elementos do capitalismo digital e da relação trabalho–tecnologia**

Desde o nascedouro, a novidade trazida pelo manancial tecnológico da comunicação informatizada foi encarada pelo pensamento sociopolítico por seu prisma essencial – o impacto sobre qualidade, quantidade e potência organizativa do trabalho na sociedade. Entre fins dos anos de 1970 e década de 1980, surgiram os primeiros questionamentos sobre as novas formas de desemprego e de subordinação trabalhista, ensejadas pelo desenvolvimento, àquela altura, da microeletrônica informacional. Nestas reflexões, o lugar social do trabalho foi abordado, principalmente, pelo viés do esvaziamento político do labor humano e prisma da corrosão indenitária das massas trabalhadoras, trazida pela nova cultura do computador e esgotamento fordista.

Esta condução do debate colocou o mal-estar de um novo tempo e sociedade no centro da sala. E, talvez seja o espectro impresso nesta época o seu legado mais importante, pois, quer se desdobrando em visões demasiado otimistas ou pragmáticas, estas raízes incorporaram aspectos éticos, políticos e psicossociais à temática do futuro do trabalho.

A partir deste ponto, prioritariamente, a pesquisa voltada a natureza e impacto de novas tecnologias deveria indicar se os novos ventos digitais poderiam ou não concretizar velhos sonhos de uma sociedade emancipada. Para isto, o parâmetro a ser negado já havia sido definido, era o que emergira da 2ª Revolução Industrial, em contexto de centralização da propriedade produtiva e extrema contenção da autonomia operária. A síntese elaborada por Braverman colocara este modelo a nu, partindo da reconhecida degradação original, derivada da ruptura entre meios produtivos e produtor, expressa no assalariamento, para descrever minuciosamente uma segunda fase da deterioração laboral, promovida pela segmentação de planejamento e execução de tarefas, providenciada pela gestão taylorista–fordista . Deste limiar adiante, as transformações

dos processos de trabalho deveriam revalorizar a inteligência e a criatividade humana face ao automatismo produtivista. Além disto, a emancipação procurada deveria se refletir em sociedades menos hierárquicas e desiguais, nas quais a macroeconomia e as políticas públicas considerassem não apenas as demandas, as reivindicações e os desejos de representação, mas que objetivassem a distribuição equilibrada de riqueza e renda.

Mesmo conservando esta perspectiva, o enfoque da qualidade, distribuição e democracia no exame das mudanças tecnológicas e trabalho sofreu modulação na década de 1990. Inequivocamente, o tom crítico do debate foi amenizado. Razões para isto podem ser encontradas tanto no encanto trazido pelo ideário de compartilhamento ou colaboração, prevalente nos primórdios da cultura digital (ZANATTA, 2017; ABRAMOWAY, 2017), quanto nos movimentos econômicos e institucionais de estruturação desta base técnica, sustentados por conexões feitas com a financeirização, redimensionamento do Estado e irradiação da ideologia neoliberal. Estes movimentos foram, igualmente, decisivos para a propagação e feições que reconhecemos no contexto digital da atualidade.

Factualmente, uma superestrutura estatal, jurídica e cultural foi reorganizada para alargar a abrangência da dataficação. Em sua face mais visível, esta marcha incorporou a massiva privatização dos sistemas de telecomunicação do ocidente, que deixaram de integrar as políticas de segurança nacional passando ao espaço de exploração econômica de conglomerados multinacionais, atuantes tanto acesso a backbones e satélites, como na introdução de um novo segmento produtivo – as centrais de teleatendimento (LOPES, 2008; FIGUEIREDO, 2019). As teles privatizadas incorporam ao capitalismo que se rearticulava, assim, um novíssimo bem de capital, ditado pelo acesso e controle das redes de transmissão, além disto, criaram o ambiente para as experiências piloto da gestão do trabalho, hoje, operadas e generalizadas pelas plataformas de intermediação. Em simultâneo, a face civil da dataficação foi substantivamente ampliada na década de 1990, como fruto de vários fatores. Por iniciativa do Departamento de Defesa dos EUA, foram criadas oportunidades financiadas para o desenvolvimento de linguagens, sistemas e designers de interfaces, a partir de centros universitários estadunidenses. Além disto, com o surgimento da web e crescente apropriação dos signos da programação por integrantes de um movimento de matiz libertária, houve o florescimento de uma cultura digital que apostava na produção colaborativa, sem fronteiras ou registro de patentes (BENKLER, 2002; BAUWENS, 2005).

Na esfera privada, pela liderança das empresas multinacionais, alterações nos processos de trabalho tomaram corpo. A programação microeletrônica associada com automação adentrou a transformação industrial, trazendo consigo novas diretrizes para a gestão da força de trabalho operária, que deveria ser polivalente e flexível para colaborações trabalhistas em escala global. Este movimento acompanhou o crescimento exponencial de aquisições de conglomerados produtivos por fundos financeiros, voltados a retornos de curto prazo, e pela focalização das empresas em mercados finalísticos, fazendo avançar as terceirizações. Em conjunto, estas tendências deram sustentação para as narrativas pós-fordistas, globalizantes e anti-industriais que organismos de controle hegemônicos pelas grandes potências (Banco Mundial, Fundo Monetário Internacional e Banco Interamericano) difundiram como paradigmas de uma “Nova

Economia” (ANTUNES, 2009). Esta toada foi completada com a mixagem destas teses com aquelas que visualizavam a emergência de uma economia de serviços, baseados em uma cadeia flexível, horizontalizada e intensiva em informação.

À época, esta cena pareceu ora como uma realidade dada, ora como oportunidade para muitos estudiosos da relação trabalho–tecnologia e militantes da dataficação democratizada. Os padrões rígidos da produção em massa e sua hierarquia ocupacional seriam substituídos ao custo da superação de esquemas estruturados e perenes de emprego–carreira–salário, todavia, acreditava-se que a perda da segurança imobilista poderia ser compensada pela liberdade de acesso a oportunidades, comunicação direta e produção colaborativa. Estes entendimentos foram sistematizados nas versões da sociedade em rede, da ciberdemocracia, mas também da necessidade pragmática de adaptação ao novo contexto capitalista.

Na virada do século, entretanto, o capítulo da edificação financeiro–digital se deu, finalmente, por construído e as expectativas para o futuro do trabalho sob o novo contexto tecnológico começaram a ser revestidas. A situação emergiu do abalo financeiro de impacto mundial gerado por uma bolha de supervalorização das empresas tecnológicas norte–americanas (as “pontocom”), que haviam surgido ou crescido na onda universitário–inovadora da década anterior. Dessa forma, o evento que ficou conhecido pela inequívoca especialização dos negócios digitais, cujas ações e títulos estiveram no olho do furacão especulativo, denunciou a propriedade final destas organizações, irreversivelmente nas mãos de um emaranhado de fundos de curto prazo, assim como o centro geopolítico do novo paradigma digital, nos EUA.

Bem distante do cenário democrático e prenhe de oportunidades, sonhado pelos mais otimistas, um desarranjo de maior escala foi evitado pela intervenção do Federal Reserve System (FED) norte–americano. Nesta operação, que teve por propósito salvaguardar as empresas de tecnologia e a circulação creditícia do país, fortaleceu a fusão entre desenvolvimento digital e financeirismo (PAULANI, 2009). Uma evidência que a concentração da propriedade, da riqueza e do capital acumulado nesta fase de desenvolvimento estava conectada a correia de transmissão desvelada e consolidada na virada do século, encontra-se no perfil do grupo empresarial sobrevivente ao vendaval financeiro de 2000/2001. Neste agrupamento, estão empresas que se tornaram as Big Techs da atualidade, caso da Amazon, Priceline, Microsoft, Apple, Intel e Cisco, ao qual foram adicionadas poucas outras nas duas últimas décadas (Tesla, Netflix, Facebook, LinkedIn, Uber, Snapchat, Airbnb e Dropbox). Para compreensão do contexto digital de nossos dias, portanto, a feição da crise “pontocom” e, principalmente, a reação a ela são requisitos lógicos, pois, os recursos adicionados pelo Tesouro norte–americano à sua economia, com reflexos na recuperação mundial vigente até 2008, criaram as condições para a continuidade e amadurecimento de uma ordem macroeconômica digital.

Outros aspectos também reforçam a centralidade estadunidense no digital, assim como a do digital na base militar da dominância econômica exercida pelo país sobre o ocidente. Neste sentido, destacam-se as inovações bélicas, testadas nos conflitos do Golfo (1990–1991) e do Kosovo (1998–1999), que incorporaram a eficiência do rastreamento, vigilância, antecipação de movimentos e ataques cirúrgicos de armas de longa distância norteadas pela geolocalização a partir de satélites, nascidas no âmbito do Global Positioning System

(GPS) A adaptação deste conhecimento ao ambiente produtivo foi acentuada no final do governo Clinton, seguindo os termos do sistema de inovação induzido pela ciência de guerra do país, ancorado no orçamento do Departamento de Defesa, distribuído aos centros de pesquisa de universidades e núcleos de pesquisa e desenvolvimento (P&D) de fornecedores do aparato militar, e acordos de recepção tecnológica na esfera do empresariado digital civil. Dessa forma, coube ao segmento privado deste complexo o desenvolvimento de receptores do sinal GPS e softwares de navegação que, em menos de uma década, resultou na adição das ferramentas de geolocalização em dispositivos móveis como tablets e celulares, abrindo caminho as diversas aplicações das plataformas de intermediação – do Tinder à Uber (BERNARDI, LANDIM, 2002, LOPES, 2008; ALVES, 2018).

O processo de substituição do ordenamento de Bretton Woods pela mundialização financeira, que acompanhou o reposicionamento da liderança econômico-militar estadunidense e o estabelecimento das bases do digital, foi acompanhado pela construção de conceitos e valores articulados sob a narrativa neoliberal. Esse ideário atualizou a crença no mercado autorregulado como o melhor mecanismo tanto para a alocação eficiente de recursos, quanto para promover a justa distribuição da riqueza, proporcionado por supostas virtudes de um sistema de remunerações associado ao esforço e mérito.

Além de ser uma construção deliberada, orquestrada por uma elite militante e estrategicamente planejada, o retorno contemporâneo e bem-sucedido da fé no mercado se destaca pela uma noção particular que traz do individualismo, fusionado com juízos e racionalidade de ordem moral. Esta característica, que seria decorrente de um desenvolvimento em confronto com o Estado de Bem-Estar, resultou na fusão das pautas da liberdade financeira e contração de conquistas distributivas para se concretizar na tomada de poder, pela aprovação eleitoral. Os governos neoliberais, por seu turno, baseiam seu exercício na disseminação de uma postura adaptativa das massas de trabalhadores e de subjulgados, assentada no descrédito de alternativas coletivas (MORAES, 2001; PAULANI, 1999; LAVAL, DARDOT, 2019).

Com as evidências de ganho de terreno pelo ideário neoliberal, de avanços da infraestrutura da digitalização e de uma robusta ordem macroeconômica, os fluxos de acumulação e circulação dos valores gerados na nova base tecnológica passaram a gozar de guarida para sua generalização. Esta marcha foi, indubitavelmente, acelerada após 2008–2009, chegando à periferia do sistema capitalista a partir de 2014 e sofrendo novo impulso de disseminação com a Pandemia COVID-19. Com isto, generalizou-se a adesão das unidades produtivas ao novo marco do capitalismo contemporâneo, sustentadas por uma relação trabalho–tecnologia de novo tipo – o trabalho digital.

## **2 – Contornos do Trabalho Digital**

A partir da Grande Crise financeira de 2008–2009, o trabalho digital acelerou sua presença nas organizações e nas relações econômicas, com nítido espraiamento entre os setores produtivos e ampliação geográfica, mas, sobretudo, aprofundou seu desenvolvimento e explicitou seus contornos. À semelhança de outras revoluções técnicas, o avanço do trabalho digital se caracteriza pela marcha disruptiva sobre os

processos da produção e relações trabalhistas, que se desdobram na geração de um novo mercado de trabalho, mas, também por conservar características e movimentos de configurações capitalistas anteriores.

Sob esta ambivalência, destaca-se o que é imanente ao trabalho digital, como estágio do labor humano que se alicerça na dataficação de todos os elementos, ações e processos da produção de bens, prestação de serviços e transações econômicas, que, posteriormente, são recompostos em linguagem programável. A redutibilidade de todo universo produtivo ao trabalho situa o foco da dataficação, por sua vez, na captura das decisões tomadas pelo trabalhador no seio da geração da riqueza— compreendendo-as como opções racionais condicionadas a tempo, recursos materiais, instrumentos, bem como o acúmulo de saberes formalizados e conhecimentos práticos.

Em sua marcha, portanto, a generalização digital não é apenas distintiva no itinerário tecnológico da humanidade, como esta trajetória tem construído novas feições para o trabalho, sua qualidade e papel sócio-organizativo. No cerne dito está a potência, incomensuravelmente, da nova técnica para distanciar os atos de concepção e de execução de tarefas laborais, pois, ao objetivar o comando motor da ação trabalhista, com sua transformação em dados e processamentos automatizados, a digitalização acaba por capturar e substituir a inteligência e sensibilidade humanas (WOLF, 2009).

Este processo seria impensável sem o apoio da parcialização dos processos de trabalho, suas rotinas minuciosamente descritas, bem como a definição de pré-requisitos e das métricas que definem o perfil laboral taylorista. Portanto, o trabalho digital carrega consigo algumas das principais características daquela fase antecessora e lhe acrescenta feições novas, advindas das potencialidades abertas com os vastos dicionários dos bancos de dados, sistemas de rastreamento e vigilância e dos esquemas de avaliação por ação, trabalhador e localização (BRAGA, 2009; WOLF, 2009; GANDINI, 2018). Com o novo desenvolvimento plasmado em sentenças de programação, ou algoritmos, a lógica tecnológica saltou da substituição do esforço humano (motriz) para a substituição da cognição (força motora), criando não a liberdade ou emancipação, mas novas formas de subordinação.

Os contornos desta nova subordinação vêm sendo descritos por estudos que se debruçam sobre as três dimensões básicas de apreensão do trabalho — as mudanças de processos de produção, dos sistemas de relações e proteção laboral e do mercado de trabalho.

## **2.1 – Big data e gestão algorítmica nos fundamentos de um processo de trabalho amplamente vigiado e profundamente controlado**

O gerenciamento algorítmico sintetiza uma tendência de organização, controle e subordinação do trabalho que, após um longo período de estruturação, atravessa o mundo, substituindo conhecimentos e técnicas organizacionais até então ocupados pela estrutura de Recursos Humanos das empresas (DUGGAN et al, 2017). Reconhece-se que a disseminação dessa nova forma de comandar o uso, a qualidade e a valoração do trabalho assenta-se no desenvolvimento tecnológico, mas dependeu tanto de transformações superestruturais do Estado e do aparato da legislação trabalhista, como da generalização do ideário de

liberdade, emancipação e progresso sistematizados na figura do empreendedor (ABÍLIO, 2019; CALVETE, 2011).

Em termos gerais, esta retratação não deixa de corresponder ao estágio digital da trajetória de flexibilização e desarranjo do assalariamento regular, com predecessores analógicos nos processos de supervisão e controle de terceirizados e de trabalhadores alocados por agências de emprego temporário. Porém, há especificidades nas práticas de gestão e de organização trabalhista, adotadas pelo digitalismo, que ganhou expressão máxima na emergência das plataformas de cyber coordenação da Força de Trabalho. Para Alessandro Gandini (2019), esse gerenciamento se baseia em um método que utiliza bancos de dados e produz métricas próprias para transformar a força laboral em mercadoria, um objetivo perene da organização empresarial capitalista. Para esse autor, o que é particularmente inovador neste método é a forma como produz deslocamentos formais de espaço e tempo que preservam a essência subordinada do trabalho. Neste sentido alerta que, em um local de trabalho tradicional, o tempo é cronometrado pelas marcações em cartão de ponto, enquanto no capitalismo digital, muitos trabalhadores fazem login em um aplicativo, e, ao fazê-lo, estão sujeitos a uma autoridade externa ou impessoal do processo produtivo que: (a) traduz a demanda de consumidores ou clientes, internos ou externos a organização, em pedidos, na forma de notificações digitais; (b) determina quais tarefas eles devem executar, onde e quando; (c) estabelece direta ou indiretamente quanto dinheiro será pago pela execução das tarefas predefinidas ou expõe em escala de sua importância no conjunto de atividades exercidas; e (d) controla direta ou indiretamente a execução do trabalho e o desempenho de cada trabalhador (GANDINI, 2019).

Nesse sentido, é ressaltado que a gestão digital dos processos de trabalho vem alterando as noções de lugar e extensão do espaço de trabalho, que, na etapa tecnológica anterior, eram remetidos à fábrica, loja ou escritório. Esse era o ponto ou território geográfico de produção, no qual um conjunto restrito de participantes se relacionava mediante regras estáveis e estrutura hierárquica conhecida. A nova base tecnológica promoveu a descentralização do local físico do trabalho, extrapolando territorialmente o espaço da execução, que se estende guiado pela presença de instalações que garantam o alcance da comunicação (base do digital). Qualitativamente, portanto, o digitalismo pode deslocar o terreno em que ocorre o processo de trabalho para uma estrutura móvel (smartphone), para outro país ou ainda o alarga globalmente, entre nações várias cooperantes em simultâneo, sob diferentes fusos horários, costumes e legislações.

Além da execução de tarefas em si, o exercício do trabalho no âmbito das plataformas digitais está vinculado a um sistema de feedbacks, avaliações de desempenho e classificações que cumprem papel central na interação de massas trabalhistas de diferentes nações, gestão de trabalhadores temporários ou estranhos que negociam entre si. A Amazon e o eBay foram os primeiros lugares na internet cuja negociação concluída passou a ser classificada segundo grau de satisfação, em escala de uma a cinco estrelas, gerando um método que se tornou onipresente e passou a ser utilizado no gerenciamento da força de trabalho. Por intervalo de tempo, esses sistemas passaram a constituir bases de dados indexadas a cada trabalhador, nas quais julgamentos qualitativos estão traduzidos em métricas quantitativas escalares (pontos) para expressar reputação e confiabilidade (SCHMIDT, 2017; GANDINI, 2019).

Neste contexto, conforme acentua Gandini (2019), o trabalho emocional é requisitado como um componente obrigatório das atividades desenvolvidas. Esta situação não é uma novidade, visto que engajamentos que exigem a externalização de cordialidade, simpatia e postura prestativa sempre compuseram o trabalho em serviços, nos calls centers e nas atividades de atendimento. A gestão digital do trabalho e as plataformas digitais, porém, potencializam o papel das emoções no exercício profissional ao exigir sua crescente visibilidade e manifestação, além de associá-las com as métricas de sistemas de avaliação de desempenho, monitoramento e controle. Com isso, foi gerada uma intensificação de caráter qualitativo do processo de trabalho, sobrecarregando trabalhadores (GANDINI, 2019).

Ressalta-se, ainda, que a adoção digital remete à capacidade de coordenar assertivamente grande e heterogêneo volume de informações (SCHMIDT, 2017). Na gestão, parte substantiva do esforço de objetivar esta potencialidade se faz pelo controle do processo de trabalho, sendo usual a combinação de três estratégias básicas – o uso de ferramentas de rastreamento; a promulgação dos sistemas de feedbacks e avaliações de desempenho, centradas no trabalho emocional; e técnicas de estímulo baseadas na gamificação.

Ao constatar a existência de um corpo articulado nestes estratagemas, Gandini (2019) concluiu que a plataformização vem atualizando formas de controle técnico-normativo sobre o trabalho, suscitadas por um modo particular de articulação de experiências já conhecidas. Nessa síntese estariam elementos da “gestão por cliente”, baseada em feedbacks, centrados em trabalho emocional, e práticas de emulação fundamentadas na lógica do jogo, como os desafios e recompensas que se tornaram usuais com trabalhadores de *call centers*. O alcance efetivo desse controle sobre a força de trabalho seria verificado na internalização do sistema de avaliações e seu efeito responsivo, verificado junto aos próprios trabalhadores que assumem condutas condizentes à aprovação do ecossistema em que estão inseridos.

O uso de rastreamento, que registra minuciosamente todos os movimentos do trabalhador em tempo real, desde o momento da conexão, por fim, contabiliza suas condutas a estímulos lançados pelos sistemas de pontuação, produzindo uma submissão algorítmica.

## 2.2 – o difuso status do emprego transformado pelo avanço do capitalismo digital

O novo trabalho digital incorpora os elementos do desenvolvimento tecnocrático, da cultura virtual anárquico-colaborativa e dos valores liberais que moldaram o contexto contemporâneo das relações trabalhistas (LIMA; BRIDI, 2019), no qual sobressai a erosão de direitos consagrados, associados ao assalariamento. Este processo foi realizado a partir das nações que conformam o centro de poder capitalista, mudando substantivamente as lógicas da organização social do trabalho, através da redefinição do papel Estado, contumaz crítica da representatividade sindical (DEDECCA, 2010), além da alteração de abrangência e foco da negociação coletiva (CALVETE, 2009). Em sequência, desdobrou-se a consolidação institucional dos novos liames socioeconômicos da produção, por meio de uma torrente de reformas nas legislações laborais e previdenciárias nacionais que vem generalizando, em escala internacional, um patamar novo e restrito de proteção do trabalho (ADASCALITEI; MORANO, 2015; DIEESE, 2017).

Ao renovar formas e patamares de exploração, o trabalho digital incorpora em transações mundializadas uma extensa rede colaborativa, entre trabalhadores desconhecidos e esvanece os limites do assalariamento. Nisto se percebe um passo adiante da etapa da globalização produtiva que fora substantivamente avançada nos anos de 1990, quando mercadorias finais tiveram suas elaborações parcializadas em escala internacional, mas mantiveram os processos de trabalho íntegros e sediados nacionalmente. Agora, estabelece-se a possibilidade de uma cooperação em tempo real de trabalhadores temporários, plenamente substituíveis pela simplificação de tarefas e alcançáveis ao largo da visibilidade e reconhecimento institucional.

Dentre os trabalhos digitais, sem dúvida, aquele com menor cobertura institucional e acesso a direitos consagrados é o propiciado pelas plataformas de cyber recrutamento e gestão de prestadores de serviços. Estas estruturas atraem trabalhadores sob a promessa de obtenção de renda por meio de inserções de jornadas flexíveis, difusamente articuladas nas ideias de promoção econômica e social do “bico”/“gig”, ou, como denomina Abílio (2017), da “viração”.

Nestas condições se ergue uma esta relação trabalhista em que subjaz uma ideia borrada, esmaecida ou fluida de trabalho que enfraquece a construção da identidade trabalhadora e, sobremaneira, dificulta a organização de reivindicações dos coletivos explorados por estes negócios. Dentre as estratégias adotadas pelos provedores de plataformas para manter oculta a comercialização do trabalho alheio, essência de seu negócio, a retórica ocupa papel destacado (PASQUALE, 2016). Popularmente, isto é identificado na linguagem baseada em expressões que descaracterizam a ação laboral, como “viagens” ou “tarefas” (DE STEFANO, 2016) e o próprio trabalhador como “HIT”, “Ubers”, ou “Turkeys”(SCHMIDT, 2017), além do falseamento do empreendedorismo (ALVES, 2018). A condição intrinsecamente imaterial de grande parte das atividades executadas e a imagem tecnicista que o acionamento de serviço projeta ao consumidor, no âmbito da Economia de Plataformas, também servem para ofuscar a relação de trabalho envolvida nessas estratégias de geração de valor.

A ocultação dos trabalhadores que desenvolvem atividades em um ambiente totalmente virtual, principalmente na modalidade de multidão (*crowd work* ou *crowd sourcing*), não constitui uma novidade, uma vez que reproduz a conhecida invisibilidade vivenciada pelos empregados domésticos e industriários domiciliares pagos por peça. Isto, entretanto, emerge no trabalho digital revestido da mítica pós-industrialista e tecnológica, facilitando um sagaz avanço da fragmentação e esvanecimento de exercícios laborais em diversas áreas da produção e comércio, como o visto com ampliação do teletrabalho durante a pandemia COVID-19.

Existem outras duas tendências ascendentes no processo de centralidade do trabalho digital e perda de protagonismo do assalariamento – a casualização do trabalho e a desmutualização do risco associado ao emprego (DE STEFANO, 2016; SCHMIDT, 2017). Esses movimentos estão fortemente associados à presença crescente de intermediários nas relações de trabalho (terceirização), uma medida ancorada na busca empresarial pela redução dos custos da regulamentação e responsabilidades trabalhistas, cuja consequência se revela no surgimento de vínculos distintos do emprego regular e direitos associados a este status (COLLIER; DUBAL; CARTER, 2017)

Neste contexto, a casualização do trabalho corresponderia à elevação absoluta e relativa das inserções independentes, temporárias e de jornada parcial nos mercados de trabalho, cuja expressividade estatística passou a refletir uma mudança qualitativa no universo do trabalho remunerado. A participação produtiva, antes vista como de duração indefinida, estável e absorvendo parte expressiva do tempo do trabalhador, ao assumir uma frequência irregular, não previsível e em regime de subocupação, passa a ser vista como ocasional (DE STEFANO, 2016). Essa seria a descrição do próprio “bico”/”gig”, que encontra nos arranjos de tipo zero-hora (intermitentes) e inserções em plataformas de cyber colocação sua quintessência. Já, a desmutualização compreenderia a quebra dos laços de compromisso do assalariamento canônico, lastreado, de um lado, pelo engajamento do trabalhador em cumprir qualificadamente tarefas e, por outro, no papel do empregador de reunir as melhores condições para o exercício laboral e assegurar o pagamento do tempo empregado nas execuções previamente combinadas (SCHMIDT, 2017).

Ao substituir o modelo tradicional de relações bilaterais de trabalho, a terceirização, como matriz destes aspectos, gerou uma nova forma de distribuição da renda severamente negativa para os trabalhadores, e redefiniu os contornos da unidade empregadora, via reestruturação da planilha de custos empresariais. Isso ocorreu porque, em busca da redução da folha de pagamentos, a empresa não apenas se desvincilhou dos parâmetros salariais de um mercado de trabalho interno e amarras de planos de carreira, como também externalizou parcela de seus custos operacionais e a responsabilidade pela proteção do trabalho. Com isto, formatou-se um espaço produtivo fissurado, caracterizado pela dispersão da força de trabalho, em que o relacionamento imediato foi substituído por processos mediados que distanciam a organização e o trabalhador (DE STEFANO, 2016; COLLIER; DUBAL; CARTER, 2017).

### **2.3 – o mercado de trabalho digital – adeus ao emprego e intensificação do trabalho em vínculos instáveis**

Para os autores trabalhados nessa seção, a novidade trazida pelo trabalho digital não é desprezível, pois revela a capacidade de sintetizar e generalizar as forças de casualização laboral, desmutualização dos laços de compromisso do emprego e distanciamento da relação trabalhista mediada por terceiros. Com a tecnologia digital, este estágio teria sido alcançado porque o Big Data e Revolução Algorítmica, não apenas construíram mecanismos de gestão da Força de Trabalho, como viabilizaram o acesso a um mercado de trabalho mundial, que passou a ser cyber coordenado pelos empregadores.

Nessa trajetória, as novas estruturas digitais estariam cumprindo o papel de acelerar, intensificar e alargar propensões à flexibilização dos vínculos trabalhistas, atingindo o sentido do trabalho (FRIEDMAN, 2014; VAN DOOR, 2017; ANTUNES, 2018; HUWS, 2019). As mudanças nos mercados de trabalho dos países centrais referenciam essas conclusões, onde foi verificado descenso dos níveis de ocupação e renda associado à trajetória de crescimento de inserções diversas daquela que caracterizou o fordismo – povoada de empregos estáveis de contratação direta, jornada regular e atividade exercidas em lugar fixo, nas dependências geridas pelo contratante. As novas formas ocupacionais surgidas neste processo trariam em sua essência as marcas de um novo trabalho, contingente e liberto dos compromissos salariais, sintetizado em arranjos produtivos

alternativos ou independentes. A digitalização do mercado de trabalho também seria fruto de um processo com clara periodização, com ancoragem no ciclo que nos últimos quarenta anos que vêm redefinindo a relação capital-trabalho.

As sistematizações feitas para os EUA e Europa também têm identificado a permanência de patamares relevantes de emprego regulamentado em seus mercados de trabalho, sendo a tendência ascendente que o trabalho ocasional e temporário assume no contexto tecnológico contemporâneo o diferencial de outras etapas capitalistas. Não deixam de ocorrer, entretanto, nuances importantes desse processo para cada espaço produtivo. Por exemplo, para os EUA predomina a leitura de que os arranjos instáveis de trabalho, regidos por contratos comerciais, celeremente substituem os postos de trabalho assalariados, mudando a feição do trabalho principal dos estadunidenses (FRIEDMAN, 2014; CAPELLI; KELLER, 2013; ABRAHAM et al., 2018). Já, na Europa, pesquisas vêm constatando o exercício de diversas inserções remuneradas, muitas delas em trabalhos digitais, conformando um conjunto fragmentado de oportunidades laborais precárias e de fontes de subsistência (HUWS, 2019).

No Brasil, o reconhecimento de novas formas de trabalho associadas à produção digital conta com muitos esforços de pesquisa orientados à caracterização de novas categorias profissionais e suas condições de trabalho. Entretanto, a dimensão e o papel dessas novas modalidades ocupacionais nas alterações recentes do mercado de trabalho brasileiro seguem em aberto. Porém, não há como ignorar que o trabalho digital, sendo uma modalidade ou estágio particular de mudanças sistêmicas em curso, debate-se com especificidades locais. No Brasil, isso diz respeito a novos vetores ou camadas de desigualdade em um mercado de trabalho fragilmente estruturado, para o qual concorreram os legados de um padrão de desenvolvimento heterogêneo, grande disponibilidade de força de trabalho e um sistema de proteção social limitado e operacionalmente débil, que, no período mais recente, passou por novas etapas de estreitamento (DIEESE, 2012, 2017).

Ainda em visualização insuficiente, alguma evidencia desta transformação nacional vêm sendo captadas pelas estatísticas oficiais do Brasil, que registravam em 2019 o engajamento de um quarto dos ocupados do país como conta própria (25,8%). Embora a presença dessa forma de inserção sempre tenha sido relevante, o que foi ilustrado ao longo de décadas por diferentes metodologias de aferição da ocupação nacional, é notável a expansão de 20,0% no número de contas próprias nos últimos sete anos, período em que PIB nacional retraiu 0,4%. Neste interregno, mercado de trabalho brasileiro enfrentou sua maior adversidade desde 1990, sobretudo entre os primeiros trimestres de 2015 e de 2017, quando foram eliminadas 2.976 mil oportunidades de trabalho remunerado e a taxa de desocupação praticamente dobrou, e, no entanto, a incorporação ao contingente de Conta Própria jamais apresentou recuo.

### **Considerações Finais**

Este capítulo procurou sintetizar elementos da construção e fisionomia do trabalho digital, entendido em seus grandes contornos. Desta forma, procurou recuperar a aposta inicial em um exercício laboral de menor esforço e mais livre, assentado em relações horizontais e menos hierárquicas para, em seguida, demonstrar que uma macroeconomia, neoliberal e financeirizada, inviabilizou este sonho. Sobretudo,

buscou-se demonstrar que, sob o marco sociopolítico dos últimos 40 anos, a geoeconomia, liderada pelos EUA, submeteu a cultura digital.

Em um contexto de capitalismo digitalizado que providenciou as releituras da fé na capacidade reguladora do mercado, através do neoliberalismo, e da eficácia dos princípios tayloristas foi forjado o trabalho digital. Os contornos da nova etapa de relação entre o labor humano e técnica produtiva são visualizados através de três dimensões básicas – o processo produtivo, as relações trabalhistas e o mercado de trabalho.

No processo de produção, palco principal da relação capital-trabalho, procurou-se pontuar elementos do infotaylorismo que vêm providenciando o alargamento entre as fases de planejamentos e execução de tarefas, gradativamente mais, parcializadas. As relações de trabalho que expressam a anuência social sobre as condições de contratação, uso e remuneração de trabalhadores são descritas como a arena em que o esmaecimento da forma canônica do assalariamento, regulado e com acesso a direitos, vem criando oportunidades para formas de inserção instáveis e precárias. Por fim, o mercado de trabalho, como locus do recrutamento, contratação e fonte de renda das massas submetidas ao avanço da forma datafocada de produzir e valorizar os meios de produção digitais, segue demonstrando a inequívoca eficiência da nova etapa capitalista e sua produção de inequidade.

## REFERÊNCIAS

- ABILIO, L. C. Uberização: do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. *Psicoperspectivas*, v. 18, n. 3, p. 41-51, 2019.
- ABRAHAM, K. et al. Measuring the gig economy: Current knowledge and open issues. Working Paper No. 24950. NATIONAL BUREAU OF ECONOMIC RESEARCH. Cambridge. 2018. Disponível em: <http://www.nber.org/papers/w24950>. Acesso em: 29 de maio de 2020.
- ABRAMOWAY, R. Prefácio. In: SLEE, Tom. Uberização: a nova onda do trabalho precarizado. [S.l.]: Editora Elefante, 2017. P 13-18.
- ADASCALITEI, D; MORANO, C. P Labour market reforms since the crisis: Drivers and consequences. Research Department Working Paper No. 5. Geneva. International Labour Office – ILO, 2015.
- ALVES, G.. Modelo Uber: Autoempreendedorismo e as misérias do trabalho vivo no século XXI – Beves notas sobre alienação e autoalienação no capitalismo flexível. In: MORETTO, José Hamilton et al (org.). *As transformações no mundo do trabalho e o Sistema Público de Emprego como instrumento de inclusão social*. Fortaleza, Instituto de Desenvolvimento do Trabalho – IDT. 2018. P- 85 -102.
- ANTUNES, R. O Privilégio da Servidão: o novo proletariado de serviços na era digital. São Paulo: Boitempo, 2018.
- ANTUNES, R.; BRAGA, R. (Org.). *Infoproletários: degradação real do trabalho virtual*. São Paulo: Boitempo, 2009.
- BAUWENS, M.I. Peer to peer and human evolution. *Integral Visioning*, v. 15, 2005.

- BENKLER, Y.. Coase's Penguin, or, Linux and "The Nature of the Firm". Yale law journal, p. 369–446, 2002.
- BERNARDI, J.V. E; LANDIM, P. M. B. Aplicação do Sistema de Posicionamento Global (GPS) na coleta de dados. Rondônia: Universidade Federal de Rondônia, 2002.
- BOLAÑO, C.; VIEIRA, E. Economia Política da Internet: sites de redes sociais e luta de classes. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 36., 2013, Manaus. Anais[...]. Manaus: INTERCOM, 2013.
- BRAVERMAN, H. Trabalho e capital monopolista. A degradação do trabalho no século XX. Rio de Janeiro: Zahar, 1977
- CALVETE, C.. Impactos da financeirização no mundo do trabalho. In. MACAMBIRA, J.; CARLEAL, L. Emprego, Trabalho e Políticas Públicas. Fortaleza: Instituto de Desenvolvimento do Trabalho, Banco do Nordeste do Brasil, 2009.
- CAPPELLI, P.; KELLER, J. R. Classifying ind the new economy. Academy of Management Review, v. 38, n. 4, p. 575–596, 2013.
- CARDOSO, A.C.M.; OLIVEIRA, M. C. B. A E-Economia e suas Empresas-Plataforma: modus operandi e precarização do mercado de trabalho no setor de turismo. Anais Brasileiros de Estudos Turísticos-ABET v. 10, n. 1, 2 e 3, 2020.
- COLLIER, R. B.; DUBAL, V. B.; CARTER, C. Labor Platforms and Gig Work: The Failure to Regulate. 2017.
- DE STEFANO, V. The rise of the “just-in-time workforce”: On-demand work, crowdwork and labour protection in the “gig-economy”. Conditions of Work and Employment Series, Geneva, n. 71, 2016.
- DEDECCA, C. S. Trabalho, financeirização e desigualdade. Campinas: UNICAMP, 2010.
- Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos (DIEESE). A Reforma trabalhista e os impactos para as Relações de Trabalho no Brasil. São Paulo: DIEESE, 2017.
- Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos (DIEESE). A situação do trabalho no Brasil na primeira década dos anos 2000. São Paulo: DIEESE. 2012.
- DUGGAN, J. et al. Algorithmic management and app-work in the gig economy: A research agenda for employment relations and HRM. Human Resource Management Journal, v. 30, n. 1, p. 114–132, 2020.
- FERRER, W. M. H; OLIVEIRA, L. J. Uberização do trabalho sob a ótica do conceito de subordinação estrutural. Revista Direito UFMS, Campo Grande, v.4, n.1, p. 177 - 194 | jan./jun. 2018.
- FIGUEIREDO, C.. Algoritmos, subsunção do trabalho, vigilância e controle: novas estratégias de precarização do trabalho e colonização do mundo da vida. Revista EPTIC, v. 21, Nº 1, jan-abr, 2019.
- FRIEDMAN, G. Workers without employers: shadow corporations and the rise of the gig economy. Review of Keynesian Economics, v. 2, n. 2, p. 171–188, 2014.
- GANDINI, A. Labour process theory and the gig economy. Human Relations, v. 72, n. 6, p. 1039–1056, 2019.

- GARCIA, L. O mercado de trabalho brasileiro em tempos de plataformização: contexto e dimensionamento do trabalho cyber-coordenado por plataformas digitais. Porto Alegre: [Dissertação no Mestrado]. Porto Alegre: UFRGS, 2021.
- HEBER, F.; FISCHER, T. Regulação do Estado e reformas nas telecomunicações. *Revista de Administração Pública*, v. 34, n. 5, p. 143-163, 2000.
- HUWS, U. et al. *Work in the European Gig Economy*. Brussels: FEPS-*Foundation for European Progressive Studies*, 2018.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICAS (IBGE). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua. Notas Metodológicas versão 1.6*. Rio de Janeiro, 2019.
- LIMA, J. C.; BRIDI, M. A.. *Trabalho Digital e Emprego: A Reforma Trabalhista e Aprofundamentos da Precariedade*. *Caderno CRH*, Salvador, v.32, n. 8, p- 325-341, maio/ago. 2019.
- LOPES, R. S. *Informação, conhecimento e valor*. 2008. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
- MORAES, R. C. *Neoliberalismo: de onde vem, para onde vai?* São Paulo: Senac, 2001.
- PASQUALE, F. Two narratives of platform capitalism. *Yale Law & Policy Review*, v. 35, p. 309, 2016.
- PAULANI, L. M. A crise do regime de acumulação com dominância da valorização financeira e a situação do Brasil. *Estudos avançados*, v. 23, n. 66, p. 25-39, 2009.
- PAULANI, L. M. Neoliberalismo e individualismo. *Economia e Sociedade*, v. 8, n. 2, p. 115-127, 1999.
- SCHMIDT, F. A. Digital labour markets in the platform economy. *Mapping the Political Challenges of Crowd Work and Gig Work*, v. 7, p. 2016, 2017.
- VAN DOORN, N. Platform Labor: on the gendered and racialized exploitation of low-income service work in the ‘on-demand’ economy. *Information, Communication & Society*, v. 20, n. 6, p. 898-914, 2017
- WOLFF, S. O “trabalho informacional” e a reificação da informação sob os novos paradigmas organizacionais. In: ANTUNES, Ricardo; BRAGA, Rui. *Infoproletários: degradação real do trabalho virtual*. São Paulo: Boitempo, 2009.
- ZANATTA, R. A. F. Economias de Compartilhamento: Superando um problema conceitual. IN: ZANATTA, R. A.F, PAULA, P. C. B. KIRA, B. (orgs.) *Economias do compartilhamento e o direito*. Curitiba: Juruá, 2017.

# MULHERES EM CONTEXTOS DE TRABALHO DIGITAL

Julice Salvagni <sup>1</sup>

Nicole de Souza Wojcichoski <sup>2</sup>

Cibele Cheron <sup>3</sup>

Renato Colomby<sup>4</sup>

“Estou ansioso para retomar nosso novo trabalho conjunto. Você, agora, deve prosseguir com sua pesquisa – como ficarei orgulhoso em ter uma esposa doutora – sendo eu apenas um homem comum” (EINSTEIN, 1900, s.p, apud TRBUHOVIĆ-GJURIĆ, 1991, p. 97, tradução nossa).

## Novos trabalhos, velhos controles

Possivelmente um dos maiores ícones da Ciência e da Tecnologia, Albert Einstein assina a Teoria da Relatividade e também a carta de onde foi extraído o trecho em epígrafe, destinada à sua primeira esposa, Mileva Marić, em setembro de 1900. Chama a atenção, no excerto, a referência de Einstein ao “trabalho conjunto” dos dois. Segundo estudiosos da vida do casal, sem Mileva, a Teoria da Relatividade não teria acontecido. De fato, em quase todas as anotações do físico alemão há correções da esposa, o que ele chegou a reconhecer publicamente em diversas ocasiões: “[p]reciso de minha esposa. Ela resolve todos os meus problemas matemáticos” (EINSTEIN, 1900, s.p, apud TRBUHOVIĆ-GJURIĆ, 1991, p. 93, tradução nossa).

Mileva fora colega de Albert na Escola Politécnica de Zurique. Não apenas era a única mulher num território masculino, mas destacava-se entre os homens, superando-os em desempenho acadêmico. Teve três filhos com Albert: uma menina, quando ainda eram solteiros, provavelmente dada em adoção, e dois meninos durante o casamento, um deles esquizofrênico. Embora pesassem sobre ela todas as tarefas e responsabilidades domésticas e de cuidados para com a família, continuava atuando brilhantemente como cientista. Todavia, sua capacidade não garantiu a ela o merecido reconhecimento, e suas importantes contribuições para com a Física e a Matemática foram deliberadamente apagadas pelo então esposo,

---

<sup>1</sup> Doutora em Sociologia (UFRGS). Professora adjunta do Departamento de Ciências Administrativas da UFRGS.

<sup>2</sup> Graduanda em Administração na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>3</sup> Doutora em Ciência Política (UFRGS). Bolsista do Programa Nacional de Pós-doutorado (PNPD/CAPES) junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da PUCRS.

<sup>4</sup> Doutor em Administração (UFRGS). Professor do IFPR – Campus Palmas.

Agradecimentos ao apoio financeiro da FAPERGS para a realização desta pesquisa.

interessado em divorciar-se e iniciar nova vida ao lado da prima Elsa. Os trabalhos científicos, que inicialmente eram assinados por ambos, foram alterados e passaram a conter apenas o nome de Albert. Mileva morreu pobre, desconhecida e injustiçada, em 1948, a despeito de Einstein haver afirmado, na carta acima, sua superioridade intelectual ante ele próprio. (POPOVIĆ, 2003).

Tal narrativa abre a presente discussão para ressaltar que as relações entre homens e mulheres estão inscritas num sistema de dominação e subserviência orientado pelo gênero. O apagamento de Mileva e a negação, a ela, do reconhecimento que lhe era devido, não ocorreram por outro motivo senão por ser mulher. Isso porque a sociedade conserva estereótipos que condicionam a manutenção das mulheres nos tradicionais papéis de mães e esposas, mantendo a prescrição patriarcal que, hierarquicamente, subordina e inferioriza, tanto na esfera privada do lar, quanto na pública, do trabalho. Ao manter os estereótipos de gênero, isentam-se a sociedade, o Estado e os homens de suas parcelas de responsabilidade. (STREY, 2000).

Valores arraigados na sociedade podem ser associados a práticas discriminatórias de gênero que, presentes no mercado de trabalho, influenciam desde a admissão ou rejeição em determinado posto até a remuneração a ser percebida. Submetidas a tais valores, pessoas que apresentem atributos iguais, com exceção dos de gênero, são avaliadas de maneiras diferentes por empregadores ou demais envolvidos nas relações do universo laboral.

É inegável que o advento da tecnologia tem feito surgir novas formas de trabalho. Contudo, e paradoxalmente, os modos de controle em um contexto neoliberal, apenas reforçam as premissas marxistas da exploração do trabalho em prol da acumulação primitiva. Em uma análise histórica de gênero, Perrot (1988), associa o trabalho aos três ciclos longos de tecnologia de dominação do capitalista: o panóptico (seguindo o conceito estabelecido por Foucault, mas, originalmente, formulado por Bentham), o de disciplinarização extensiva e, por último, a objetivação/interiorização da disciplina em um processo de trabalho remodelado pela maquinaria, também chamado pela autora de ciclo de disciplina maquinica. Entretanto, ainda que na ocasião da análise dessa autora feminista a perspectiva do trabalho digital estivesse em caráter embrionário, as premissas de internalização da disciplina seguem vigentes. Ou seja, a relação das máquinas de alta tecnologia avança expressivamente de forma a prover interatividade, conectividade e, como não poderia deixar de ser, controle.

Por essa razão, os contextos de trabalho digitais, mediados por máquinas de alto nível, também se aprimoram progressivamente, ensejando o sutil controle dos corpos e ditando a temporalidade dos trabalhos, especialmente quando podem ser operadas desde a própria casa. Assim, a máquina, no sentido amplo, é responsável “pelo controle do ritmo dos homens”. (PERROT, 1988, p. 23). Do ponto de vista da organização de um sistema de trabalho especializado, no qual quem dita a velocidade do processo de trabalho é a própria máquina, paulatinamente o ser humano tem se distanciado do controle de seu próprio trabalho. Neste formato portátil, em que o instrumento que dá acesso ao sistema laboral pode ir a qualquer lugar, o trabalho acaba por inundar por completo a vida humana, em seu sentido privado, íntimo e doméstico.

Nesse cenário, as mulheres são penalizadas por uma sobreposição ainda mais dura de diferentes formas de trabalho. Conciliar o trabalho doméstico e reprodutivo ao remunerado já era desafiador quando acontecia

em tempos e locais distintos. Agora, ambas as tarefas podem vir a acontecer simultaneamente, ocupando os mesmos espaços, o que vem a reforçar a manutenção das já conhecidas desigualdades de gênero. Tendo isso em vista, este capítulo objetiva tensionar elementos acerca da realidade de mulheres em um contexto de trabalho digital. Para tal, desenvolve-se um ensaio teórico, apresentado nas seguintes seções: i) a polissemia do trabalho e seus contornos (digitais), ii) tecnologia, flexibilização e (mais) exploração no trabalho, e iii) trabalho digital e desigualdade de gênero. Por fim, “à guisa de considerações finais” inclui olhares práticos e reflexivos acerca do tema discutido e de seu contexto.

### **A polissemia do trabalho e seus contornos (digitais)**

De caráter mutável e transdisciplinar, o trabalho é um fenômeno em constante transformação, que se reinventa com as mudanças sócio-político-econômicas e também as influencia. (COLOMBY; COSTA, 2018). Em sua dinamicidade, passa a assumir características específicas em relação à época de sua análise e por isso nunca pode ser descontextualizado. (ANTUNES, 2002). Por conta de sua complexidade, tem papel central como eixo organizativo da sociedade capitalista, na produção de riqueza, na construção da identidade individual e no delineamento das condutas coletivas. (CATTANI; HOLZMANN, 2011).

Assim, buscar entender o trabalho é engendrar esforços na compreensão de um espaço mais amplo que articula as dinâmicas do micro (sujeito) e do macro (social). Esse cenário torna o mundo do trabalho como um objeto prioritário de pesquisa e de reflexão. (CATTANI; HOLZMANN, 2011). Logo, há o desafio de compreender a nova morfologia, ontologia e o desenho multifacetado em que o trabalho pode se apresentar. (ANTUNES, 2013).

De acordo com Colomby e Costa (2018), o trabalho, em sua polissemia, apresenta múltiplas dimensões, e isso demanda diferentes perspectivas de análise, visto a existência de instâncias interconectadas que nele influem. Dentre essas perspectivas, encontra-se a dimensão cultural na qual é possível incluir as discussões relativas à divisão sexual do trabalho. Afinal, as condições em que vivem homens e mulheres não são produtos de um destino biológico, mas, antes de tudo, são construções sociais. (KERGOAT, 2001). Nesse sentido, as relações entre homens e mulheres e os contextos em que elas ocorrem implicam em antagonismos ou conflitos, ligados à dominação e à opressão, e atravessam o conjunto da sociedade, articulando-se com as demais relações sociais. (VARIKAS, 1992).

De forma não muito distante, a tecnologia interfere nos modos como as pessoas vivem, trabalham e se comunicam. Para Cupani (2016, p.12), “aquilo que denominamos tecnologia se apresenta, pois, como uma realidade polifacetada: não apenas em forma de objetos e conjuntos de objetos, mas também como sistemas, como processos, como modos de proceder, como certa mentalidade”. De presença múltipla, plural e ambígua, invariavelmente, a tecnologia e seus usos são acompanhados por algum tipo de valoração, seja positiva, seja negativa. (CUPANI, 2016).

A tecnologia é parte notória do mundo contemporâneo. Essa parte é importante, porque pode significar tanto a nossa satisfação pelos aparelhos que tornam nossa vida mais cômoda, o nosso entusiasmo ante as possibilidades que o computador e a internet nos abrem, quanto o nosso temor às armas cada vez mais

potentes e sofisticadas ou a nossa perplexidade ante a clonagem de organismos. A importância da tecnologia (isto é, o fato de que ela nos “importa”, quase inevitavelmente) implica que todos somos levados a pensar, de modo mais ou menos sistemático e duradouro, sobre a sua presença na nossa vida. Desde a banal questão acerca das vantagens de possuir um telefone celular, até a requintada meditação de quem se pergunta se não seria melhor um mundo sem tecnologia, passando pelas pesquisas sociológicas e históricas sobre as formas da sua existência e evolução, a tecnologia é sem dúvida objeto de reflexão. (CUPANI, 2016, p. 11).

Por um prisma ampliado, o contexto digital é dominado pelo conceito de rede, que Castells (2000) define como um conjunto de nós interconectados. Para o autor, em uma sociedade em rede, nó é o ponto no qual uma curva se entrecorta e redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede. Essa percepção suscita reflexões necessárias para a compreensão dos contextos contemporâneos em que se desenrola a vida social diante das mudanças causadas principalmente pela revolução tecnológica concentradas nas tecnologias da informação. (PINHEIRO, 2000).

Por sua vez, os novos experimentos produtivos que resultam da acumulação flexível da era da financeirização e digitalização, já dão novos contornos ao fenômeno trabalho e podem ser percebidos em terminologias cada vez mais presentes na literatura, como indústria 4.0, economia do compartilhamento, gig economy e plataformização do trabalho. (ANTUNES, 2019; LANNER, 2019). Isso posto, percebe-se a necessidade crescente de ampliação das discussões relacionadas ao trabalho, assim como a manutenção de atravessamentos, como a própria tecnologia, nesses diálogos e, não menos importante, as problematizações de gênero e as interseccionalidades possíveis concernentes a essas temáticas. Dessa forma, as próximas seções possuem como foco a tecnologia e o gênero, respectivamente.

### **Tecnologia, flexibilização e (mais) exploração no trabalho**

As mudanças geradas pela expansão da tecnologia ao longo do último século alteraram de maneira significativa as relações de trabalho existentes no mundo, de modo que diversas profissões se tornaram obsoletas e outras surgiram, sendo estas especialmente voltadas à tecnologia da informação. (LIMA; OLIVEIRA, 2017). Os novos trabalhos resultantes do desenvolvimento tecnológico são, em parte, destinados a trabalhadores qualificados e com um nível constante de formação e aperfeiçoamento, enquanto, por outro lado, posições mais simplificadas são preenchidas por uma massa de trabalhadores com um nível de escolaridade mais baixo. (LIMA; OLIVEIRA, 2017). Estes últimos costumam estar associados a atividades que envolvem um tipo de trabalho dentro dos moldes tayloristas, voltado, por exemplo, ao atendimento e prospecção de clientes por telefone, em call centers, e à montagem de equipamentos, chamados de hardware, enquanto os trabalhadores qualificados são responsáveis pelo desenvolvimento de softwares e demais atividades constituintes da tecnologia. (LIMA; BRIDI, 2019). Apesar das diferenças nas condições de trabalho entre trabalhadores com e sem qualificação, a consequência da globalização dos mercados voltados

à tecnologia é a precarização geral, em que o aumento de profissionais qualificados acompanha o crescimento da informalidade e do estabelecimento de contratos que não garantem direitos e proteções aos trabalhadores. (LIMA; BRIDI, 2019).

Concomitante à necessidade constante de aperfeiçoamento dos trabalhadores que possuem qualificação está a flexibilidade característica dos trabalhos relacionados à tecnologia, que diz respeito tanto ao espaço físico quanto à organização do trabalho em si, de modo a envolver o trabalhador em processos voltados ao enriquecimento de tarefas e ao trabalho em equipe, onde há uma tendência “a intensificar o trabalho ao responsabilizar o trabalhador pelo resultado alcançado”. (LIMA; OLIVEIRA, 2017, p. 118).

Por flexibilização do espaço físico entende-se a expansão do trabalho para fora do local destinado a ele, o que ocorre por meio dos computadores e dispositivos móveis que possibilitam a constante conexão à internet. (LIMA; BRIDI, 2019). Neste contexto, além de o trabalho poder ser efetivamente realizado em espaços alternativos ao estabelecimento da empresa – como no caso do teletrabalho –, os trabalhadores deixam de limitar suas atividades ao horário e local acordados, dado que “a resolução de problemas, o celular e a urgência de atendimento a clientes borram a fronteira do tempo de trabalho e de não trabalho, embaralhando vida pessoal e vida profissional”. (LIMA; BRIDI, 2019, p. 332).

A flexibilização dos trabalhos voltados à tecnologia representa uma mudança na organização das empresas e nos perfis dos trabalhadores, que passam a incorporar “aspectos do toyotismo à medida que suas atividades são realizadas em equipes, com níveis hierárquicos reduzidos, requerendo trabalhadores flexíveis, polyvalentes, multifuncionais”. (BRIDI; BRAUNERT, 2015, p. 203). Algumas características tradicionais desse mercado são a exigência por trabalhadores com mentalidade dita empreendedora, que se entendem como os únicos responsáveis por suas carreiras, o trabalho orientado por projetos e a ampliação da precarização dos contratos, em que as empresas disfarçam os vínculos empregatícios na intenção de não se enquadrarem na legislação trabalhista. (BRIDI; BRAUNERT, 2015). Todos esses fatores demonstram o modo com que as modificações nas empresas e nas relações de trabalho tem contribuído para o fortalecimento da ideologia neoliberal, na qual os direitos e garantias dos trabalhadores passam a ser uma responsabilidade individual, e a eles é transferido “todo e qualquer ônus da flexibilidade e do risco”. (LIMA; BRIDI, 2019, p. 327).

A flexibilização é também um aspecto constituinte de outros trabalhos que se tornaram possíveis através da tecnologia, como os realizados via plataformas online. Nelas, a conexão entre usuários e trabalhadores é feita por aplicativos desenvolvidos por empresas que realizam apenas a intermediação entre ambos, sem que haja a criação de vínculos legais, conforme definem Lima e Bridi (2019, p. 335): “na uberização, o trabalhador é um empreendedor de si, vinculado e subordinado a um app que liga prestadores de serviço a consumidores, intermediados por uma empresa que fica com uma porcentagem do apurado”. Para os autores, o termo uberização representa as relações de emprego camufladas, especialmente através da flexibilidade, e surgiu a partir da popularização da empresa Uber, que dispõe de uma plataforma para o transporte de pessoas e para a realização de entregas de alimentos e objetos.

A uberização faz parte da *gig economy*, um conceito mais amplo que inclui atividades produtivas classificadas como provisórias e precárias em termos de direitos. Para Woodcock e Graham (2020), tem sido uma espécie de laboratório para novas técnicas de administração, de exploração do trabalho e de maximização de lucros ao redor do mundo, podendo trazer ainda mais consequências caso seja expandida para outros tipos de trabalho. Apesar de tais condições atingir aos trabalhadores envolvidos, de forma geral, há um agravante de gênero em se tratado da perda do direito da licença maternidade, por exemplo. Assim, além de todos um acúmulo de incertezas em relação a atividade laboral, são incalculáveis os danos que a ausência de um período de licença remunerado pode representar às mulheres puérperas e aos seus bebês.

### **Trabalho digital e desigualdade de gênero**

Ainda que a expansão da tecnologia represente diversas mudanças na organização social, um aspecto que permanece enraizado neste novo modelo produtivo é a divisão sexual do trabalho. As mulheres encontram-se historicamente ligadas a ocupações precárias, que exigem baixa qualificação profissional, e, embora os movimentos sociais do século XX tenham possibilitado a expansão do alcance a níveis elevados de escolaridade, o acesso de mulheres a certas áreas do conhecimento está longe de atingir um patamar de igualdade. (MAIA, 2016). Assim, a divisão sexual do trabalho, que afetou de maneira desigual o emprego feminino e o masculino, atribui ao homem a função produtiva e de forte valor social agregado, enquanto a mulher é associada socialmente à função reprodutiva. (HIRATA, 2003; HIRATA, 2009).

As transformações vivenciadas no âmbito familiar são reproduzidas no mundo laboral assim como, nos últimos decênios, é possível perceber que, de forma recíproca, os arranjos familiares também são impactados pela inserção feminina no mercado de trabalho. A divisão sexual do trabalho evidencia desigualdades sistemáticas. A partir dela é preciso refletir sobre a realidade e os processos através dos quais as atividades diferenciadas de mulheres e homens são hierarquizadas, criando-se um sistema de gênero. (HIRATA; KERGOAT, 2007).

Outrossim, é preciso levar em conta que as relações sociais entre homens e mulheres abarcam construções culturais e históricas recíprocas, interdependentes e complementares, nas quais o masculino e o feminino são previamente definidos. A divisão do trabalho é mais um lugar em que essa predeterminação se estabelece, ou seja, é mais “um dos lócus das relações de gênero”. (LOBO, 1991, p. 201).

A atribuição de tarefas diferenciadas a mulheres e homens varia com relação a culturas, lugares e tempo. As características habitualmente associadas ao feminino determinam a concentração de mulheres em atividades de determinados setores, relacionadas às funções de reprodução social e cultural, como alimentação, cuidados de saúde e educação, por exemplo, normalmente realizadas por mulheres de forma gratuita no âmbito doméstico. As funções tradicionalmente consideradas femininas irão, dessa forma, requerer qualidades que são desde cedo incentivadas no processo de socialização das meninas, tais quais delicadeza, docilidade, meiguice, paciência, meticulosidade. Trata-se da divisão sexual horizontal do mercado de trabalho. (YANNOULAS, 2002).

As condições das mulheres no mercado de trabalho, atreladas à emergência de novos padrões de acumulação, que maximizam a produtividade, reduzem custos e postos de trabalho, flexibilizando as relações laborais, respondem pela precariedade das condições de trabalho. O aumento da produtividade e a majoração da competitividade ocorrem em processos de horizontalização e descentralização da produção, reduzindo o número de postos formais e impulsionando o crescimento de trabalho informal, temporário, precário, terceirizado, excludente, onde o crescimento humano e o bem-estar social não são relevantes. (CHERON, 2010).

Joyce Fletcher (1998), ao investigar práticas relacionais no mundo do trabalho, identifica ações normalmente empregadas para desvalorizar ou rejeitar a mão de obra feminina, e as agrupa em três categorias: a) a equivocada interpretação de que práticas relacionais têm aceção negativa, ligada à fragilidade ou à ingenuidade das mulheres; b) a restrição da linguagem ao significado de competência, empregando-se um conjunto de palavras como referência que acabam por excluir as práticas relacionais, invisibilizando, por conseguinte, as relações de gênero; e, c) a própria construção social de gênero, segundo a qual se espera que a mulher atue conforme o estereótipo para ela configurado e, quando atendida tal expectativa, desvaloriza-se ou explora-se o trabalho da mulher. A noção de práticas relacionais dá conta de meios de se alcançar objetivos no trabalho, adotando competências inerentes às relações humanas. Os dois princípios organizadores da divisão sexual do trabalho estão presentes em todas as sociedades, tanto o de separação (há trabalhos de homens e trabalhos de mulheres) quanto o de hierarquia (os trabalhos de homens valem mais do que os trabalhos de mulheres).

Para Fraser (2009), as mulheres tornaram-se trabalhadoras indispensáveis ao capitalismo neoliberal no momento em que o salário familiar foi substituído por um padrão de família com dois assalariados, embora o trabalho doméstico não remunerado fosse essencial para o desenvolvimento do capitalismo em suas fases anteriores. Esse novo modelo de vida, no qual as mulheres conquistaram o direito de desempenhar trabalhos externos ao ambiente doméstico, é marcado por “níveis salariais decrescidos, diminuição da segurança no emprego, padrões de vida em declínio, um aumento abrupto no número de horas trabalhadas em troca de salários por família, [e] exacerbação do turno dobrado”. (FRASER, 2009, p. 25).

Os trabalhos decorrentes da tecnologia, apesar de representarem a expansão da flexibilidade e da informalidade para todos os trabalhadores, não afetam homens e mulheres da mesma forma. Alguns dados apresentados por Lima e Bridi (2019) ilustram a presença das mulheres em posições precárias: em 2012, quase 70% dos trabalhadores de call centers eram mulheres, enquanto apenas 12% delas estavam em setores de trabalho “criativo” (p. 332), como o desenvolvimento de softwares. Paralelamente, Maia (2016) mostra que entre todos os concluintes de “cursos do campo da computação” (p. 231) de 2000 a 2013 apenas 17% eram mulheres, quantia que caiu pela metade em 2013 quando comparada ao ano de 1997, mesmo sendo essa uma área que apresenta um crescimento anual considerável. Para o autor, “embora o percentual de mulheres em cursos superiores do campo da computação limite a fração feminina nos postos de trabalho de TI, é na relação de gênero que tal limite efetivamente se expressa” (MAIA, 2016, p. 239), estando presente desde a graduação e perpetuando-se no mercado de trabalho.

A inclusão da mulher no trabalho compõe o que Antunes (2005, p. 47) denomina o “(novo) caráter multifacetado do trabalho”. Nesta perspectiva, haveria uma sobreposição do trabalho doméstico e institucional, “aumentando as formas de exploração do contingente feminino” (p. 80). Ainda, o autor descortina a preocupação com a possível saída da mulher do mercado de trabalho, em razão da redução de postos de trabalho, por exemplo. Para ele, isso torna o sujeito impedido de “vivenciar uma vida dotada de algum sentido” (p. 88).

Recentemente, a pandemia de Covid-19 escancarou essa sobreposição de trabalhos desempenhados pelas mulheres, pois a falta de apoio na realização do trabalho doméstico e no cuidado com os filhos fez com que a participação delas no mercado de trabalho chegasse ao menor patamar registrado desde 1990 (COM..., 2020). O aumento do desemprego decorrente da pandemia também reduziu a participação de homens no mercado de trabalho, mas a perda ocupacional de mulheres foi superior percentualmente (BARBOSA et al., 2020), fato que, combinado à sobrecarga das mulheres nas tarefas domésticas (MULHERES..., 2020), reforça a desigualdade de gêneros e a contradição capitalista gerada na inserção das mulheres no mercado de trabalho sem que houvesse uma reestruturação social do trabalho doméstico.

O debate acerca do trabalho das mulheres em contextos digitais é marcado pela contradição que há nestas novas condições postas pela tecnologia. Por um lado, a flexibilização do trabalho pode significar a conciliação das mulheres com as demandas domésticas e relativas ao cuidado – atividade não remunerada ainda atribuída de modo absurdamente desigual em uma perspectiva de gênero. Por outro, a condição do trabalho digital as expõe a um trabalho que, não raro, é de caráter desprotegido, informal ou pejotizado. Ou seja, a flexibilização do trabalho facilitada, em muito, pelo advento da tecnologia, passa a garantir a inclusão das mulheres ao trabalho de caráter público, ainda que a desigualdade em relação ao trabalho reprodutivo e não remunerado não seja questionada.

De modo geral, a inclusão das mulheres no mercado de trabalho “trata-se de um dos paradoxos da globalização, este aumento do emprego remunerado acompanhado pela sua precarização e vulnerabilidade crescentes”. (HIRATA, 2002, p. 144). Ainda, pode-se dizer que “as desigualdades de salários, de condições de trabalho e de saúde não diminuíram, e que a divisão do trabalho doméstico não se modificou substancialmente, a despeito de um maior envolvimento nas responsabilidades profissionais por parte das mulheres”. (HIRATA, 2002, p. 144). Todos esses fatores colocam as mulheres em uma situação inédita até então:

[...] assiste-se também ao aparecimento, pela primeira vez na história do capitalismo, de uma camada de mulheres cujos interesses diretos (não mediados como antes pelos homens: pai, esposo, amante) opõem-se frontalmente aos interesses daquelas que foram atingidas pela generalização do tempo parcial, pelos empregos em serviços muito mal remunerados e não reconhecidos socialmente e, de maneira mais geral, pela precariedade. (HIRATA; KERGOAT, 2007, p. 601).

Parte desses interesses opostos é relacionada ao que Fraser (2014) chama de déficit de cuidado, que ocorre a partir da inserção no mercado de trabalho de mulheres que antes desempenhavam apenas o trabalho

doméstico, de modo que os trabalhos domésticos precisam passar a ser desempenhados por outras trabalhadoras. Essas pessoas – em geral desfavorecidas social e economicamente, especialmente mulheres – que se tornam responsáveis pelo trabalho doméstico externo às suas famílias precisam transferir, então, o cuidado não-remunerado de suas casas e famílias a outras pessoas, de forma a construir uma “lacuna” cada vez mais indissolúvel. (FRASER, 2014).

O resultado da soma de todos esses elementos é a precarização do trabalho feminino em diversos níveis, mas quase sempre influenciada por fatores relacionados à falta de atenção do capitalismo neoliberal ao trabalho doméstico. A flexibilização que caracteriza os trabalhos relacionados à tecnologia pode parecer uma “luz no fim do túnel” para as mulheres que precisam conciliar o trabalho público com o doméstico, embora, na prática, signifique a renúncia aos direitos trabalhistas e, conseqüentemente, a exploração do trabalho em níveis ainda mais acentuados.

Com a incorporação de técnicas de gestão da força de trabalho e tecnologias relativas à era da informação, o novo modelo descentraliza a produção, tornando a estrutura mais flexível, e intensifica a exploração da força de trabalho. Em igual passo, promove a desregulamentação dos direitos trabalhistas, aumenta a fragmentação no interior da classe trabalhadora, incentiva a terceirização e a desvalorização da mão de obra e desagrega a organização sindical combativa. (CHERON, 2018, p. 58).

No setor qualificado dos trabalhos em tecnologia, o desempenho de funções que exigem alta disponibilidade dos trabalhadores, aperfeiçoamento constante e representam poucas garantias seguem o padrão neoliberal de desenvolvimento e, portanto, refletem a expansão de um sistema que desconsidera o trabalho doméstico, dificultando a participação das pessoas responsáveis pelo cuidado – que são, em maioria, mulheres.

### **À guisa de considerações finais**

Há aspectos de precarização nas relações de trabalho que não se distinguem substancialmente, ou aparentemente, no que diz respeito às diferenças do trabalho do homem ou da mulher. Ou seja, ambos são afetados pela sobrecarga de trabalhos imposta no controle de metas, prazos, demanda por produção, aos riscos e, ainda, aos nefastos efeitos de um trabalho desprotegido, acelerado e incerto. Contudo, para o momento, parece apropriado sinalizar que a inclusão das mulheres em contextos de trabalho digital, ao mesmo tempo em que demarca uma nova possibilidade laboral ao público feminino, ampliando e reforçando a luta pela igualdade nas condições de trabalho, também as deixa à mercê da precarização do trabalho em suas tantas implicações à saúde física e mental dessas trabalhadoras.

Isso quer dizer que há de se ter cautela com as aparentes facilidades do trabalho digital e, ainda, com falsos discursos de diluições das desigualdades sociais de gênero, uma vez que estes espaços vêm recriando de forma velada novas e não menos severas formas de dominação. Nestas entrelinhas, vislumbram-se lacunas

significativas para estudos e práticas futuras sobre trabalho digital e gênero, que deverão ser perspicazes na tarefa de saber descortinar as novas facetas da opressão. Afinal, refletir sobre o trabalho, seu contexto e seus impactos na vida dos trabalhadores é um imperativo cada vez mais necessário, sobretudo, à luz de sua relação direta com o sistema em que está inserido e o processo constante de metamorfose em que está posto.

Pensando nas trabalhadoras brasileiras, há muito ainda a fazer em termos políticos e acadêmicos que descortinem os novos rostos da exploração, da dominação e do machismo contemporâneo. Este estudo, por mais que tenha buscado discorrer sobre as especificidades de gênero no trabalho digital, ainda é restrito dentre todos os infinitos aspectos que poderiam ser investigados, a fim de fomentar possíveis futuras intervenções políticas, sindicais, organizacionais ou mesmo advindas dos movimentos sociais feministas. De qualquer sorte, a condição de proteção legal, física e emocional das trabalhadoras deve ser condição inegociável na luta pela regularização das atividades mediadas pelo digital.

Pelo exposto, pretendeu-se, neste estudo, contribuir para o debate acerca das desigualdades de gênero no mercado laboral desde uma perspectiva abrangente, contemplando, no enfrentamento dos problemas destacados, a alternativa teórica do capital social. Ao priorizar elementos não meritocráticos na definição de condições de trabalho, o exame aqui empreendido busca compreender a realidade brasileira, visando oferecer subsídios para ações que incidam em modificá-la.

A possibilidade de romper com as fronteiras políticas que acentuam a exclusão social à margem do mundo desenvolvido, especialmente em relação às mulheres, impõe desenvolver modalidades de ação política que, ao incorporem os aportes da sociedade civil, fomentem a cidadania feminina e a equidade de gênero. Neste marco, a elaboração, a coordenação e a implantação de políticas orientadas pelo enfoque de gênero outorgam vigência e importância a uma temática capaz de promover tanto o fortalecimento da democracia como a construção de um projeto de sociedade em prol do desenvolvimento humano e da justiça social.

Vale reiterar que, se o novo milênio já traz embutido o lado contraditório e perverso do incremento da globalização econômica e do neoliberalismo, também sinaliza para o fortalecimento das iniciativas cidadãs, pela afirmação de novos sujeitos políticos e pelo reconhecimento da pertinência do conceito de gênero para a análise das desigualdades sociais. No que se refere às mulheres, é neste cenário complexo que lhes compete a tarefa de garantir as principais conquistas obtidas ao longo do segundo milênio, que foram: tornar pública a discriminação da mulher, obter o reconhecimento de suas demandas e evidenciar a urgência de criar e manter uma institucionalidade estatal capaz e promover a cidadania feminina e a equidade entre os sexos. Dessa forma, cabe aos mecanismos para a promoção da mulher opor-se a práticas institucionais e a pressupostos culturais que criam obstáculos a políticas públicas de gênero.

Daí a necessidade de construir e manter instituições eficientes. Logo, o desafio colocado para as mulheres e para as novas institucionalidades é o de superar as lógicas assistencialistas, pautadas por versões que enfocam as políticas públicas como gastos nas mulheres, por uma visão que contemple estas políticas como um investimento social. Trata-se, por conseguinte, de estabelecer compromisso entre as partes envolvidas em determinada política pública de investir recursos (humanos e materiais) em benefício de

mulheres e homens para promover o desenvolvimento humano sustentado e garantir a continuidade de resultados e ações.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, R. Riqueza e miséria do trabalho no Brasil (Volume IV): trabalho digital, autogestão e expropriação da vida. Boitempo Editorial, 2019.
- ANTUNES, R. A nova morfologia do trabalho. Revista Jurídica UniSEB, v. 14096, Ano 3. n. 3, Ribeirão Preto, São Paulo, 2013.
- ANTUNES, R. O caracol e sua concha: ensaios sobre uma nova morfologia do trabalho. São Paulo: Boitempo, 2005.
- ANTUNES, R. Os sentidos do trabalho: Ensaio sobre a afirmação e negação do trabalho. São Paulo: Boitempo, 2002.
- BARBOSA, A. N. L. H.; COSTA, J. S.; HECKSHER, M. Mercado de trabalho e pandemia da Covid-19: ampliação das desigualdades já existentes? In: Mercado de Trabalho: conjuntura e análise. Brasília: IPEA: Ministério do trabalho – n. 68, jul 2020. 166 p.
- BRIDI, M. A.; BRAUNERT, M. B. O trabalho na indústria de software: a flexibilidade como padrão nas formas de contratação. Caderno CRH, Salvador, v. 28, n. 73, p. 199–213, jan./abr. 2015.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede. 3. ed. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- CATTANI, A. D.; HOLZMANN, L. Dicionário de trabalho e tecnologia. 2 ed. Porto Alegre: Editora Zouk, 2011.
- CHERON, C. A trabalhadora da Região Metropolitana de Porto Alegre: das desigualdades às alternativas pela via do empoderamento. CSOnline (UFJF), v.9, p. 538, janeiro de 2010.
- CHERON, C. Gênero e mercado de trabalho: uma análise para a agenda pública brasileira. Porto Alegre: Cidadela, 2018.
- COLOMBY, R. K.; COSTA, S. G.. perspectives on labor polysemy: theoretical foundations and study possibilities. RAM. Revista de Administração Mackenzie, v. 19, n. 5, 2018.
- COM creches fechadas na pandemia, participação de mulheres no mercado de trabalho é a menor desde 1990. G1, 5 setembro 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2020/09/05/com-creches-fechadas-na-pandemia-participacao-de-mulheres-no-mercado-de-trabalho-e-a-menor-desde-1990.ghtml>. Acesso em: 29 set. 2020.
- CUPANI, A. Filosofia da tecnologia: um convite. Editora da UFSC, 2016.
- FLETCHER, J. K. Relational Practice: a feminist reconstruction of work. Journal of Management Inquiry. vol. 7, n. 2, London: SAGE, junho de 1998, p. 163–186.
- FRASER, N. Can society be commodities all the way down? Post-Polayian reflections on capitalist crisis. Economy and Society, Londres, v. 43, n. 4, p. 541–558, nov. 2014.

- FRASER, N. O feminismo, o capitalismo e a astúcia da história. *Mediações*, Londrina, v. 14, n. 2, p. 11–33, jul/dez. 2009.
- HIRATA, H. Globalização e divisão sexual do trabalho. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 17–18, p. 139–146, 2002. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332002000100006&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332002000100006&script=sci_arttext&tlng=pt)> Acesso em 29 set. 2020.
- HIRATA, H. A precarização e a divisão internacional e sexual do trabalho. *Sociologias*, v. 11, n. 21, p. 24–41, 2009. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-45222009000100003&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-45222009000100003&script=sci_arttext) Acesso em 29 set. 2020.
- HIRATA, H.; KERGOAT, D. Novas configurações da divisão sexual do trabalho. *Cadernos de Pesquisa*, v. 37, n. 132, p. 595–609, set./dez. 2007.
- KERGOAT, D. Le rapport social de sexe – De la reproduction des rapports sociaux à leur subversion. In: *LES RAPPORTS sociaux de sexe*, Actuel Marx, n. 30. Presses Universitaires de France, Paris n. 30, p. 85–100, Deuxième semestre, 2001.
- LANNER, M. B. Trabalho decente em meio ambiente digital. Dissertação de Mestrado, 2019.
- LIMA, J. C.; BRIDI, M. A. Trabalho digital e emprego: a reforma trabalhista e o aprofundamento da precariedade. *Caderno CRH*, Salvador, v. 32, n. 86, p. 325–341, maio/ago. 2019.
- LIMA, J. C.; OLIVEIRA, D. R. Trabalhadores digitais: as novas ocupações no trabalho informacional. *Revista Sociedade e Estado*, v. 32, n. 1, jan./abr. 2017.
- LOBO, E. L. A classe operária tem dois sexos. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- MAIA, M. M. Limites de gênero e presença feminina nos cursos superiores brasileiros do campo da computação. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 46, p. 223–244, p. 115–143, jan./abr. 2016.
- MULHERES estão mais sobrecarregadas na pandemia por desigualdade na divisão de tarefas domésticas. *Extra*, 13 setembro 2020. Disponível em <<https://extra.globo.com/noticias/economia/mulheres-estao-mais-sobrecarregadas-na-pandemia-por-desigualdade-na-divisao-de-tarefas-domesticas-24635711.html>> Acesso em 01 out. 2020.
- PERROT, M. Os excluídos da história: operários, mulheres e prisioneiros. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
- PINHEIRO, E. G. A sociedade em rede de Castell. *Informação & Sociedade*, João Pessoa, v. 10, n. 2, 2000.
- POPOVIĆ, M. In *Albert's shadow: the life and letters of Mileva Maric, Einstein's first wife*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003.
- STREY, M. N. Será o século XXI o século das mulheres?. In: STREY, Marlene Neves; MATTOS, Flora; FENSTERSEIFER, Gilda; WERBA, Graziela (orgs.). *Construções e perspectivas em gênero*. São Leopoldo: Editora da UNISINOS, 2000, p. 09–18.
- TRBUHOVIĆ-GJURIĆ, D. *Mileva Einstein: une vie* (french translation of *Im schatten Albert Einsteins: das tragische leben der Mileva Einstein-Marić*). Paris: Antoinette Fouque, 1991.

VARIKAS, E. Quelques réflexions en vrac a propôs de 1 ‘usage de “genre”, rapports sociaux de sexe ET division sexuelle Du travail. Cahiers Du GEDISST, Paris, v. 3, p. 55-65, 1992.

WOODCOCK, J.; GRAHAM, M. The Gig Economy: A Critical Introduction. Medford, MA: Polity Press, 2020. 88 p.

YANNOULAS, S. C. Dossiê políticas públicas e relações de gênero no mercado de trabalho. Brasília: CFEMEA, FIG/CIDA, 2002.

# MASMORRAS E DRAGÕES: IMERSÃO, PRESENÇA E FLOW EM ROLE-PLAYING GAMES

Gabriel Bernardi<sup>1</sup>

Daniel Abs<sup>2</sup>

O jogo permite uma experiência contextualizada e sem julgamentos de valor em si. Podemos questionar as diferentes narrativas de cada jogo, se alguns são muito violentos ou sexualizados, em qual medida são educativos, até que ponto promovem socialização ou estimulam a introspecção, etc. Todavia, torna-se mais importante, na psicologia, pensar o que essas relações dizem para o sujeito que joga e o que este sujeito faz com suas experiências.

Consideram-se importantes os jogos na vida dos sujeitos, uma vez que se fazem cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, oportunizando experiências singulares e instigando pesquisadores a pensar sobre sua influência sobre elas. Wiegman e Schie (1998) apontam que adolescentes que jogam jogos com frequência tendem a encontrar mais seus amigos após a escola. Complementarmente, Jenkins (2003) ainda aponta que cerca de 60% de jogadores frequentes jogam com seus amigos, 33% com conhecidos e 25% com cônjuges ou parentes.

Há jogos desenvolvidos por psicólogos atentos à importância de encontrar formas alternativas de trabalhar na clínica com adolescentes, público que se encontra numa fase de intensas transformações em suas vidas, tempo de moratória no qual se transita da infância à fase adulta e características de ambas as partes se fazem presentes (CALLIGARIS, 2009). O jogo pode ser uma boa forma de dialogar com estes que ora estão operando como crianças, ora exigindo um tratamento adulto.

Um desses jogos é o RPG Desafios (ARAUJO, 2011), um jogo de interpretação de papéis desenvolvido para trabalhar especificamente a dependência de drogas na adolescência. O jogo foi testado e validado com quatro estudantes do Ensino Médio e quatro jovens internados em instituição de reabilitação para dependentes químicos. Ambos os grupos adquiriram maior capacidade de lidar com situações-problema e com fatores que aumentavam a vontade de usar a substância. Outros jogos validados para uso na clínica psicológica são O Jogo da Escolha (WILLIAMS, MEYER & PECHANSKY, 2007) e o Jogo da Onda (REBELLO, MONTEIRO & VARGAS, 2001). Não são jogos de RPG, mas apontam para formas mais

---

<sup>1</sup> Psicólogo (Unisinos).

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

lúdicas e adaptadas ao jovem que se encontra em tratamento psicoterápico e necessita de meios para melhor desenvolver suas questões, refletir sobre suas vidas e planejar ações mais saudáveis antes de agir.

O uso dos jogos noutros âmbitos que não apenas o entretenimento é antigo, retomando aos primeiros jogos olímpicos, aos jogos de cartas tentando prever o futuro e jogos para conquista de amores e posses de terras, chegando ao ponto de estar presente na própria constituição da cultura (HUIZINGA, 1971). Em relação aos RPGs, Dungeons and Dragons (D&D) é considerado um marco, sendo um dos primeiros RPGs produzidos e comercializados no mundo e um dos mais famosos até hoje.

Em 2011, Greyharp compilou em uma versão online os primeiros livros sobre o jogo (GYGAX & ARNESON, 1974/2011), escrevendo sua introdução e mantendo o material original nas páginas seguintes, sem modificar o texto de 1974 de Gary Gygax e Dave Arneson. Nesse texto introdutório ele descreve uma breve história do jogo e sua evolução ao longo de mais de 40 anos. A partir desse material, temos que o primeiro jogo de RPG era um complemento a outro jogo, o Chainmail (cota de malha), que utilizava miniaturas representando monstros e heróis, pensado, por sua vez, a partir dos wargames (jogos de guerra) da época. Diferente dos wargames onde os jogadores controlavam todo um exército ao mesmo tempo, no RPG esse número de personagens se limita a um pequeno grupo de cerca de quatro jogadores, cada um interpretado por um jogador. Esse complemento era composto de “três pequenos livros marrons” e um conjunto de dados com múltiplos lados. Os livros versavam sobre regras do jogo (como narrar o jogo e como interpretar os personagens) e o que compõe o universo do jogo, ou seja, seus habitantes e objetos, que iam de camponeses a dragões, de espadas a itens mágicos.

Essa primeira versão de D&D é inspirada em clássicos da literatura de ficção, como em O senhor dos anéis e As crônicas de Nárnia e tinha por objetivo proporcionar aos jogadores a experiência de poder se colocar no lugar de um limitado rol de personagens num extenso mundo de fantasia. Os jogadores poderiam escolher entre as raças humano, elfo, anão e halfling e um pequeno número de classes, como guerreiro, mago e clérigo.

Outros passos de como jogar RPG se mantém até hoje em variações do jogo. A construção dos personagens, por exemplo, é feita em fichas onde se descrevem a fisionomia, as habilidades e os itens do herói. Para que o jogo aconteça, é necessário que um dos componentes do grupo seja o mestre, aquela pessoa que criará o enredo do jogo ou se baseará numa história já existente, determinará como o mundo (seus objetos e entes) reagirão à interação dos jogadores e será também quem arbitrará as leis do universo ficcional. O Mestre também é chamado algumas vezes de narrador. Os demais jogadores controlam apenas seus personagens e jogam por turnos, momentos em que descrevem uma ação dentro do jogo. Ao longo da interpretação, o enredo vai se flexibilizando e se alterando conforme os personagens tomam decisões em relação a suas ações. Alguns RPGs são mais focados no storytelling, a narrativa do jogo, como Vampiro, A Máscara, e outros são mais preciosistas em relação às regras e à matemática por trás do jogo, como o RPG GOURPS.

Para se ter uma noção da relevância dos jogos na atualidade, basta olhar para a economia que eles fazem girar. Com a abertura dos mercados internacionais pelo neoliberalismo econômico e o advento da internet

acessível à população, a difusão de jogos entre jovens e adultos tornou-se estrondosa, chegando ao ponto de jogos digitais renderem bilhões de dólares poucos dias após seus lançamentos. Um caso atual é o de GTA V, que rendeu à empresa Rock Star o montante de um bilhão de dólares nos três dias do seu lançamento (ESTADO DE SÃO PAULO, 2013). As diferentes veiculações de uma mesma marca de jogos também ajudam muito na sua difusão, como no caso de fenômenos como Pokémon e Yu-Gi-Oh!, franquias que, além de uma série de jogos digitais, contam ainda com card games, mangás, bonecos colecionáveis, roupas, filmes, doces, entre outros produtos.

Ainda que a variedade e riqueza de detalhes desses jogos sejam impressionantes, o lance de dados e o uso de fichas impressas e preenchidas a lápis ainda sobrevive entre jogadores de diferentes idades. D&D está na sua quinta edição e dezenas de outros RPGs de mesa foram lançados desde a década de 1970 (Call of Cthulhu, Tormenta, 3D&T, Shadow of the Demon Lord e muitos outros), ampliando as possibilidades de experiência nesses jogos sem perder seu principal foco: a interpretação de papéis num mundo imaginário.

O estudo sobre os jogos e sua influência nas pessoas também se faz necessário para ampliar seu escopo de compreensão muitas vezes reduzido pelo senso comum e pelo sensacionalismo dos meios de comunicação, contextos em que muitas vezes se fazem ligações levianas entre os jogos e adicções, alucinações induzidas e crimes sem causas imediatamente reconhecidas (McMAHAN, 2003).

Chen (2008) argumenta que há uma grande diferença entre quem assiste alguém jogar e quem se dispõe a jogar, corroborando esse fator com o conceito de flow. Se essa pessoa, que geralmente critica jogadores e rotula os jogos apenas como entretenimento, encontrar e jogar um jogo que lhe atraia, possivelmente sua perspectiva sobre os jogos mudaria, rompendo a barreira do preconceito.

Os jogos podem, em verdade, servir como dispositivos de mudanças muito saudáveis na vida das pessoas. Através de um projeto num hospital nova-iorquino (PITARU, 2008), jovens com dificuldades motoras podem, através dos videogames, interagir com outras pessoas sem as mesmas questões, permitindo que se sintam equiparados a elas, aumentando a autoestima por conseguirem exercer uma tarefa de forma semelhante ou até melhor em relação àqueles com quem se comparavam como inferiores. Percebem, assim, que existem diferenças entre cada pessoa, mas que isso não as incapacitam de fazer outras atividades e não as colocam numa posição subalterna.

Considerando as produções acadêmicas brasileiras sobre o uso dos jogos, podemos encontrar diversos estudos sobre gamificação, a importância dos jogos para a educação e mesmo algumas experiências do uso de RPGs na prática escolar. Entendemos que esses estudos, sem desconsiderar os próprios da área de games e tecnologia, sejam os mais próximos da área psicológica, já que usam de recursos lúdicos para pensar situações cotidianas de forma ativa. No entanto, há uma lacuna se tratando da relação direta dos RPGs de mesa com a psicologia. Fora os trabalhos sobre o uso de jogos terapêuticos e suas validações, não se encontram, no Brasil, pesquisas interessadas em explorar quais as produções de subjetividade durante uma sessão de RPG de mesa, por exemplo, preocupação encontrada em projetos internacionais como o Wheelhouse Workshop (site do projeto: [wheelhouseworkshop.com](http://wheelhouseworkshop.com)), um grupo que treina psicoterapeutas

no uso de RPG como ferramenta clínica. A fim de ampliar os estudos nessa área, aceitamos entrar na aventura desse trabalho rumo a novos achados na clínica psicológica.

Mas o RPG não está apenas aí, sua dinâmica interativa também permeia as streamings atuais nas plataformas tipo Youtube ou principalmente a Twitch. Apresentar a Twitch não é uma tarefa fácil. Se, por um lado, a plataforma se parece com o YouTube e outras redes sociais focadas em vídeos, fora essa semelhança, sua dinâmica é muito diferente. Talvez, para não perder essa referência mais comum às gerações pré-millennials, podemos falar da diferença da noção de tempo entre as plataformas que essas empresas oferecem. Se no YouTube os vídeos são principalmente gravados, editados e postados nos canais, na Twitch a premissa principal é de que sejam feitos streamings, ou seja, transmissões ao vivo, com edições ao vivo e com uma espécie de roteiro fluido. O carro-chefe são os jogos digitais, o que se percebe logo ao entrar no site. Há uma listagem atualizada em tempo real dos streamings mais assistidos na lateral esquerda do site, mostrando principalmente jogos de competição e em primeira pessoa. Mas não apenas. GTA V, um RPG ambientado numa adaptação da cidade de Los Angeles nos tempos atuais, também tem grande engajamento do público.

O Role Playing Game é uma modalidade de jogo interativa em que os jogadores têm papel ativo na narrativa do jogo, podendo, com suas ações, mudar os destinos de cada partida. Visto que as streamings ocorrem com muita interação, inclusive usuários famosos rejeitam a ideia de outros usuários não respondam ao seu público durante as transmissões, o que se fala nos chats pode alterar a ação dos jogadores durante o jogo que está sendo jogado. Novamente aqui é o tempo presente que tem maior relevância. Os produtores de conteúdo disponibilizam seus vídeos para acesso assíncrono, mas nesse momento já não é possível interagir e alterar os rumos do que já foi registrado.

Em partidas de RPG, há principalmente dois papéis importantes entre os jogadores: aquele que será o mestre ou narrador do jogo e os demais que interpretarão os personagens. Apesar do mestre ser quem apresenta o cenário e as possibilidades aparentes de participação e criação naquele mundo, cabe aos demais jogadores tomarem decisões, que muitas vezes também vão além do que o narrador estipulou inicialmente. Da mesma forma, alguém que esteja fazendo uma streaming de Minecraft (um exemplo famoso de streamer desse game é o youtuber Felipe Neto), tomando como referência um mapa e personagem definidos com antecedência, pode tomar decisões com base nas intervenções feitas no chat da streaming. Além do sentimento de participação nos rumos do jogo, quem escreve no chat também pode ter a sensação de presença, pois a mesma pessoa que produz e transmite o jogo também lê, responde e coloca, num certo nível, os usuários na streaming, dando uma sensação de não-mediação. Ainda que nenhuma dessas pessoas estejam fisicamente presente e telas e computadores possibilitem que essa interação ocorra, é na interação, um caminho entre o streamer e o usuário no chat, nomeando e influenciando o que está sendo transmitido que ambos estarão sentindo como se estivessem no mesmo ambiente.

Num trabalho apresentado no Terceiro Workshop Internacional de Presença, Lombard e colaboradores (2000) fazem um apanhado dos diversos conceitos de presença percebendo que, apesar dos estudiosos variarem consideravelmente em relação ao termo, eles compartilham uma ideia central nas suas

conceptualizações, que seria a de uma “ilusão perceptual de não-mediação”. Ampliando essa ideia, os autores explicam que é uma ilusão de não-mediação, pois a pessoa falha em perceber (por isso ilusão perceptual) que, num contínuo real de tempo, há um meio entre os seus processos sensorio, cognitivo e afetivo e uma tecnologia criada pelo humano. Ou seja, no caso de jogos digitais, a pessoa passa a ignorar que há uma plataforma (videogame, computador, celular, etc.) que faz o “meio de campo” entre ela e o mundo do jogo, sentindo-se assim como se estivesse jogando sem que houvesse tecnologias mediando sua interação com o jogo.

Um estudo mais recente, mas que ainda toma como base os estudos de Lombard e Ditton (1997), amplia presença categorizando-a em dois aspectos do mesmo constructo, a saber seus contextos físico e social. Na dimensão física estão três componentes: atenção, realidade perceptível e ambiente espacial. No lado social há outros três componentes: riqueza social, realismo social e copresença. O primeiro tem relação com o quanto o meio pode ser percebido como próximo do sujeito, sendo personalizado, intimista, aconchegante, etc., o realismo social tem a ver com a sensação de similaridade entre os objetos e entes do jogo e seus correlatos reais e a co-presença trata do sentimento de estar no mundo do jogo interagindo com seus agentes (TAKATALO, 2006).

Daniel Pinchbeck e Brett Stevens (2005) sugerem um novo caminho para o estudo de presença, sugerindo o que eles consideram um conceito mais sólido, dados os argumentos que apresentam para refutar os conceitos anteriores e as bases que apresentam para novos estudos sobre o tema. Segundo os autores, colocar presença como uma ilusão de não-mediação seria o mesmo que dizer que, por exemplo, uma pessoa que usa óculos para corrigir um problema ótico estaria o tempo todo passando por uma experiência de presença, já que a tecnologia não seria reconhecida a todo o momento pelo sujeito que dela utiliza. Para eles, presença seria um processo consciente em que, numa série de estratos cognitivos, um dos estímulos é colocado em primeiro plano pela sua significância. Em outras palavras, presença é o processo que auxilia o organismo a “escolher”, pela sua significância, qual estímulo é digno de aparecer em primeiro plano, o que não desconsidera a existência de outros estímulos e possibilita que, por seu caráter processual, um outro estímulo que esteja em segundo plano possa intercambiar de lugar com o que esteja em primeiro plano.

No entanto, ainda hoje, os estudos vão na direção das considerações de Lombard e Ditton, sendo que o primeiro continua levando a frente os projetos sobre presença como diretor da ISPR (International Society for Presence Research), de acordo com o site da sociedade (<https://ispr.info/>), liderando congressos internacionais sobre o tema e apontando que presença tem importância em diversas áreas do conhecimento, tais como “ciências da computação e inteligência artificial, economia, educação, saúde e medicina, área militar, política, entretenimento, artes, psicologia, ciências cognitivas, filosofia e ética (2009, p.1)”. No mesmo artigo os autores apontam as seis formas de conceber presença mais utilizadas e propõe um instrumento de medida de presença para analisar como estes aparecem para os usuários.

Como indicado pelos diversos estudos, não há consenso sobre o conceito, necessitando de um maior número de testes empíricos para avaliar a validade de cada um. Neste texto, a fim de distinguir presença de imersão e flow, optou-se por considerar como presença o constructo mais utilizado na literatura, a saber

presença como uma “crença de que eles [usuários] estão num outro mundo que não onde seus corpos reais se encontram (SLATER & USOH, 1993, p.1)”.

Apesar de avançados estímulos auditivos e visuais dos jogos serem importantes para a intensidade da experiência, não são, por si mesmos, responsáveis pela sensação de presença, tendo em vista que se requer uma coalizão entre o aparato interpretativo do jogador e suas experiências passadas (CALLEJA, 2014). No entanto, Calleja argumenta ser necessário um ambiente ergódico (dinâmico e com regras invariáveis) para que as sensações de imersão e presença sejam possíveis, já que o ambiente precisa “reconhecer” o jogador para “reagir” ao que ele faz nesse mundo, influenciando, por sua vez, nas ações do próprio jogador.

Aarseth (2005), ao escrever sobre a literatura ergódica, define-a como um tipo de literatura na qual o leitor está implicado, como no cibertexto, no qual o autor pode escrever, publicar, comentar e ler textos seletivamente e de forma ativa. Também conceitua uma literatura ergódica pelo seu contrário, quando o leitor tem pouco esforço para percorrer o texto e toma poucas decisões dinâmicas ao fazê-lo, como na ação de mover os olhos e virar as páginas de um livro. Conclui que, “para um texto ser ergódico, o leitor precisa não só interpretá-lo, como também explorá-lo, configurá-lo e mesmo produzi-lo (AARSETH, 2005, p.10)”. O autor aponta para a ilusão de alguns jogos de aventura sobre a capacidade do usuário (jogador) conseguir produzir em conjunto com o jogo a sua história, uma vez que esses jogos induzem o jogador a chegar a um fim predeterminado através de certas negociações, como se quando o personagem escolhe ir pelo caminho x em vez de y (determinado pelo jogo), o jogo faz com que seu personagem invariavelmente morra.

A definição mais aceita de imersão não considera essencial uma tecnologia de áudio e/ou vídeo para tal experiência. Os seres humanos teriam a capacidade de se sentir num outro mundo que não o real porque o cérebro é programado para se conectar com intensidade às histórias que são passadas. O termo deriva da metáfora de imergir na água, como num mergulho no oceano. A pessoa é como se transportada de uma atmosfera onde o ar a circunda para uma onde a água é imperativa, necessitando que aprenda a nadar e a lidar com esse novo ambiente (MURRAY, 2001).

Segundo McMahan (2003), são necessárias três condições para uma sensação de imersão: as expectativas do jogador enquanto ao ambiente do jogo devem ser próximas as que o jogo oferece de fato, as ações do jogador devem ter impacto relevante no ambiente do jogo e as convenções do mundo do jogo devem ser consistentes, mesmo que não sejam as mesmas do mundo físico.

Brown & Cairns (2004) dividem imersão em três níveis: engajamento, absorção (engrossment) e imersão total, argumentando assim que o conceito pode ser utilizado em outros domínios para além dos jogos digitais. Na sua pesquisa, os autores percebem que as diferentes ideias sobre o tema não aparecem de forma clara na literatura, havendo contradições entre elas ou na construção delas mesmas. Sendo assim, usam da metodologia de Grounded Theory (teoria fundamentada), partindo de entrevistas semiestruturadas com sete jogadores sistemáticos de jogos digitais (4 homens e 3 mulheres, todos acima de 18 anos) sobre suas experiências ao jogar, buscando construir o conceito a partir de quem vive a experiência. Imersão é usada para descrever o grau de envolvimento com o jogo. Cada um dos três níveis definidos leva em consideração

as “barreiras” encontradas pelos jogadores para se envolverem com os jogos, sendo que, quanto mais elevado o grau de imersão, menores são as intervenções dessas barreiras. Algumas delas podem ser transpostas por atividade humana (como concentração) e outras, pelo jogo em si, como a construção do jogo.

O primeiro nível, engajamento, se refere ao nível mais baixo de envolvimento com o jogo. O jogador precisa investir tempo, esforço e atenção para atingi-lo. Gostar do jogo também é um requisito para que o jogador se engaje com o jogo. Conforme o jogador consegue atingir esse nível de envolvimento, ele pode passar para o segundo nível, a absorção (engrossment). Nesse nível, a construção do jogo em si é essencial. Se há enredo, qualidade gráfica e desafios interessantes, os jogadores percebem o esforço que os designers de jogos investiram no jogo e se interessam cada vez mais por ele, aumentando o nível de envolvimento. Nesse nível as emoções do jogador são afetadas pelo mundo do jogo e o seu senso de descrença nesse mundo começa a diminuir, o que permite que ele avance ao terceiro nível. “Imersão total é presença (BROWN & CAIRNS, 2004, p.1299).” Nesse nível o jogador sente como se estivesse no ambiente do jogo, como se a sala onde ele se encontra, o controle e a interface (televisão, monitor, etc.) desaparecessem e só o mundo do jogo importasse. No entanto, os jogadores descrevem essa experiência como fugaz, pois esse nível é alcançado apenas em alguns momentos, e as barreiras a serem transpostas para se atingir esse nível seriam a empatia e a atmosfera.

Ademais, os autores destacam que a atenção é um fator de grande importância para os níveis de imersão. Atenção é melhor descrita como uma vontade de concentração (BROWN & CAIRNS, 2004). Ela é composta por três elementos, visual, auditivo e mental, e o número de elementos presentes no momento do jogo são correlatos ao nível de atenção e, por conseguinte, a um nível mais avançado de imersão. Nesse aspecto, imersão se assemelha ao conceito de flow, já que atenção também é crucial para este, mas se diferem por imersão total ser descrito como fugaz, enquanto a experiência de flow não seria.

Csikszentmihalyi e Csikszentmihalyi (1992) aprofundam-se na questão sobre os motivos pelos quais as pessoas se interessam e passam tanto tempo em diferentes atividades, de escalar rochas a pintar obras de arte, conceituando o termo flow para melhor explicar isso. O conceito designa uma experiência autotética na qual o self encontra ressonância com sua teleonomia. Isso quer dizer que o sujeito encontra nessa atividade sem outros fins senão nela mesma (autotética) uma paridade com aquilo que em sua consciência ele deseja realizar (teleonomia do self). O autor descreve o self como parte da consciência dos seres humanos, uma evolução da espécie que permite aos sujeitos uma percepção sobre a própria consciência e a mediação das exigências biológicas (comer, reproduzir, buscar conforto, etc.) com as exigências culturais (trabalhar, auxiliar o próximo, fazer amizades, etc.) e ainda poder optar por uma terceira via, as exigências dos objetivos do próprio self, sendo cada pessoa diferente da outra e capaz de sentir-se bem em atividades sem objetivos além de um “querer fazê-las”.

Para que haja experiência de flow, faz-se necessário que o nível de dificuldade da atividade esteja próximo ao nível de habilidades de quem irá realizá-la. Além disso, os objetivos de tal atividade devem ser claros e é necessário que haja feedback ao longo de sua ocorrência, mantendo, dessa forma, o sujeito focado em sua tarefa. Os sentimentos provenientes do flow são descritos como uma sensação de mudança no tempo

(mais rápido ou devagar em relação ao tempo cronológico), perda da autopercepção, já que os sujeitos estão totalmente focados na atividade desempenhada e as sensações de estar mais imaginativo, criativo e espontâneo. Além disso, flow é descrito como uma experiência positiva e agradável (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI 1992).

Didaticamente, aqui entendemos que imersão trata do envolvimento, em vários níveis, do jogador com o jogo. Presença seria o nível mais profundo de imersão, no qual o jogador se sente no universo do jogo, interagindo com os objetos e entes como se estivesse na espacialidade do jogo. Flow é um constructo que reúne uma série de características psicológicas experimentadas pelo sujeito durante uma atividade, possibilitando o engajamento com a mesma e um sentimento positivo advindo disso.

Participaram deste estudo 15 jogadores de RPG de mesa, sendo 14 do sexo masculino e 1 do sexo feminino e foram realizadas entrevistas parcialmente estruturadas com perguntas elaboradas a partir da literatura. Conforme transcritos e analisados os dados, alguns temas centrais nas falas dos entrevistados foram se destacando. Destes, extraíram-se três grandes temas desenvolvidos e discutidos nos tópicos que seguem.

O primeiro deles é a imersão: trata-se dos diferentes momentos em que os jogadores se sentem mais ou menos dentro do mundo do jogo. Geralmente os entrevistados descrevem essa experiência de forma progressiva: ao jogar pela primeira vez o jogo parece superficial e distante. Ao se apropriarem da dinâmica do jogo e se familiarizarem com o grupo de jogadores e com o que é possível ou não fazer no jogo, a imersão aumenta. Ademais, o papel do mestre torna-se importante ao apresentar os entes desse mundo aos jogadores.

Os outros dois temas são desenvolvidos como: Fluidez e Zona Segura que, respectivamente, versam sobre o sentimento de “flow” e sobre o conceito trabalhado originalmente nesse texto, “safezone”. Ambos ocupam o mesmo tópico pelas semelhanças entre eles que permitem uma maior compreensão e fluidez de leitura ao longo do texto, porém podem ser caracterizados de forma individual sem perda conceitual.

Flow é o sentimento de que se atingiu um estado em que as capacidades de exercer certa tarefa estão em paridade com os desafios exigidos para a execução dela. É uma sensação positiva que promove a autoestima e confiança de quem a exerce. Muitos dos jogadores descrevem esse estado ao jogar RPG e sentir que no jogo podem ser o que quiserem, ao mesmo tempo que enfrentam desafios que os empolgam.

Já o conceito de safezone foi desenvolvido para dar conta de uma sensação de segurança e liberdade no jogo que surge num espaço imaginário e transitório entre o mundo do jogo e os elementos que compõe a realidade do jogador. Dessa forma, o jogador sente que é possível agir no mundo do jogo sem consequências severas para si, porém sem deixar de lado sua implicação com esse ambiente, uma vez que as ações do jogador repercutem na narrativa do jogo.

As diferentes formas de se narrar são pertinentes, segundo a fala dos entrevistados, para se sentir imerso no jogo. Eles falam de uma mudança de posicionamento em relação aos personagens. Se antes eram tomados como terceiros, quando os reconhecem como concernentes a eles, mudam o tempo verbal e passam a narrar ações na primeira pessoa do singular ou primeira do plural. Não é mais “o paladino de Pelor, deus da luz, que ataca os zumbis, invasores do vilarejo na calada da noite”, mas sim “eu, Johrad, campeão da luz, que uso de minha espada longa para afastar o mal eminente, protegendo meus iguais e a paz de Askardia”. Essa

mudança não se dá num único jogo ou subitamente, mas é um processo que ocorre conforme o jogador se apropria do jogo e de sua dinâmica. É citada a própria timidez e falta de perícia com a jogabilidade do RPG que surgem como aspectos que causam um entrave na imersão inicial. Conforme os jogadores se adaptam uns com os outros e com a forma como acontece o jogo, eles se tornam mais flexíveis para interagir, interpretar e viver a experiência de imersão.

A literatura demonstra que a tecnologia em si não é condição para um processo imersivo, porém facilita uma noção de espacialidade no universo do jogo quando representa o jogador através de um avatar no jogo (CALLEJA, 2014). No RPG de mesa o avatar é o personagem cuja representação física não vai muito além de uma ficha com características descritas brevemente e, quando muito, bonecos genéricos que servem para ilustrar a localização do personagem numa batalha. Assim os entrevistados falam que é difícil, nas primeiras sessões, se imaginar no jogo. Um dos jogadores diz que precisa se concentrar, às vezes fechar os olhos e tentar imaginar cada elemento que o mestre descreve das cidades, pessoas, animais, vestimentas, cheiros, para que então consiga recriar esse ambiente em sua imaginação. Esse processo se torna mais automático, porém, ao longo do tempo, e a falta de representações audiovisuais própria do jogo não faz mais falta, pois o jogador imerge através de sua própria imaginação.

Destaca-se o papel do mestre nos processos imersivos, pois este é quem narra as situações do jogo e onde elas ocorrem. Dependendo da forma como ele narra e detalha o ambiente, o jogador se sentirá mais ou menos dentro do universo do jogo. Entrevistados afirmam que, para o iniciante no RPG de mesa, um bom narrador é essencial, pois esse jogador ainda não estabeleceu uma relação própria de entrada no mundo do jogo, precisando desse terceiro que lhe dá informações moduladas pelo tom de voz e por sua sensibilidade em dispor elementos que suscitam emoções e imagens na mente do jogador. Alguns entrevistados, mesmo já tendo jogado diversas campanhas diferentes, reclamaram dos mestres que apenas descreviam rapidamente as situações ou focavam muito em combates, deixando outros aspectos do jogo inexplorados. Mesmo para os mais experientes, um mestre hábil em dar um bom colorido ao jogo é essencial.

Segundo a literatura, outros cuidados poderiam ser atribuídos a esse mestre para melhor apresentar o cenário aos jogadores. Huizinga (1971) destaca que os jogos devem seguir regras próprias, claras e compartilhadas pelos jogadores. No entanto, o autor também aponta que, para uma maior ludicidade, melhor interação jogador-jogo (ou seja, nesse caso também maior imersão), essas regras não devem cair num extremo burocrático e flexibilizações bem justificadas são bem-vindas. Assim o mestre pode alterar alguns aspectos do jogo em prol do grupo de aventureiros quando necessário. Ainda sobre as diferentes formas de narrar, uma aventura que permita uma dinâmica mais intensa entre as ações dos jogadores e suas consequências para o mundo do jogo, sem enredos muito fixos ou pouco manejo das situações pelo mestre, são essenciais para um ambiente ergódico, característica predecessora da aproximação do jogador com o jogo (AARSETH, 2005).

Através da pergunta sobre a capacidade de distinguir as emoções dos demais jogadores ao interpretarem seus personagens, os jogadores descreveram um componente visível da imersão: as expressões corporais dos jogadores ao se sentirem na pele do personagem. Apontam que, quando um de seus amigos está imerso no

jogo e seu personagem ganha um prêmio, tem seus itens roubados ou se depara com uma situação inusitada, as expressões do seu rosto e a forma como ele reage com o corpo deixam visíveis que o jogador está vivendo aquilo que imagina que o seu personagem está passando. Há jogadores que dizem que amigos desfizeram amizades depois de momentos ruins dentro do jogo, por serem prejudicados pelo mestre ou pelo descuido do outro. Porém a sensação maior é de cooperação e geralmente quem não se conhecia antes de se reunir para jogar RPG acaba criando um laço de amizade que transcende o encontro sistemático do jogo.

Sobre a fluidez na zona segura pode-se dizer que o sentimento de flow se desenvolve quando o jogador sente que suas capacidades para exercer determinada atividade estão em paridade com o desafio oferecido por ela. Trata-se de uma sensação agradável e que necessita de atualização conforme ocorre a atividade, já que, superado um desafio, novos devem surgir para que não se perca o equilíbrio entre as capacidades do jogador e os fatores de dificuldade exteriores (CSIKSZENTMIHALYI, 1992). Um dos entrevistados fala que o mais interessante na campanha que joga atualmente é que ela é cheia de mistérios e profecias que ele e seu grupo vão desvendando aos poucos. Se os mistérios fossem raros e decifráveis sem muito esforço, dificilmente uma sensação de flow seria possível, já que o jogador encontraria o tédio e outros estímulos poderiam distraí-lo do seu interesse pelo jogo. Já o contrário, se os desafios fossem extremos e, tão logo superado um, outro despontaria, o nível de dificuldade causaria ansiedade ao jogador.

Um dos aspectos do flow é a necessidade de que o sujeito sinta que aquela atividade lhe diz respeito. A maioria dos jogadores, antes de começar a jogar RPG de mesa, compara o jogo a outros que tenha jogado em plataformas digitais, tendo como base, nas suas primeiras sessões de RPG, essas ideias preconcebidas. Dessa forma, percebe-se a dificuldade que encontram para criar a história de seus personagens. Geralmente partem de lugares comuns, de narrativas que já estejam familiarizados, com padrões de interação que tomam de empréstimo do seu dia a dia ou da forma como preferem interagir normalmente quando jogam. Assim eles começam com personagens mais parecidos com "bonecos" ou "robôs", como alegam, interagindo de maneira mecânica, "narrando as ações em vez de interpretá-las" (sic).

Ao longo do tempo, o jogo acaba se tornando algo familiar ao jogador, uma "safeszone", lugar imaginário e transitório que o jogador cria enquanto joga, onde ele não tem medo de ser diferente e ser julgado por isso, podendo produzir desde atos imorais sem sofrer punições severas até feitos heroicos com recompensas e reconhecimentos que dificilmente teria no seu dia a dia. Seu personagem, nesse segundo momento, no qual uma imersão mais profunda também tem início, é percebido como parte dele mesmo. Essa é a chamada teleonomia autotética do flow, uma atividade que é sentida como própria (teleonomia), ao mesmo tempo que condiz com desejos e vontades do jogador no momento exato em que joga (autotética) (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI, 1992).

Algo que facilita a aproximação do jogador do seu personagem e do universo que ele habita é a sensação de que ele pode agir como bem entender no espaço transitório da safeszone. Embora a tradução literal seja de uma "zona de segurança" ou "zona segura", não se trata da impossibilidade do jogador se arriscar no jogo, podendo perder seu personagem ou sofrer com situações angustiantes. Porém, quando se depara com um risco no jogo, não é o próprio corpo do jogador que é atingido, mas o que ele se permite imaginar e fantasiar

a partir do jogo que é posto à prova. Mesmo sendo "menor" (de outro âmbito), há o perigo de que todo o investimento imaginário sobre aquela fantasia seja perdido numa ação descuidada no jogo. Optou-se pelo termo em inglês por se entender que comporta uma amplitude maior de significados condizente com o constructo elaborado aqui.

Então há riscos e sentimentos negativos envolvidos na safezone. No entanto, como num abrigo durante uma guerra, onde é possível se resguardar de certos perigos, ainda que se esteja no mesmo país em guerra, porém a uma distância segura do embate, também é possível vivenciar experiências de privações e conflitos com quem mais se esteja confinado. Da mesma forma, apesar de apresentar perigos, é mais seguro passar por experiências angustiantes dentro do jogo do que fora dele. O jogo comporta uma transitoriedade que dura o tempo que se joga. Experiências, ideias e afetos que possam surgir dali podem mudar uma vida, mas o corpo do jogador não será posto diretamente à prova por ameaças externas. Nesse mesmo caminho, um dos entrevistados narra sua experiência de socialização ao longo do jogo. Muito introspectivo, afirmando mesmo que "tinha medo de pessoas" (sic), o entrevistado fala com felicidade que, atualmente, faz amigos aonde quer que vá, de bares a estações de trem. Correlato a isso, Csikszentmihalyi (1992) fala do crescimento do self através do flow, um implemento na autoestima e vontade de viver proporcionado pela experiência intensa e positiva de envolvimento com uma atividade.

Trazendo para a discussão um filósofo alemão defensor da juventude e da experiência, adotou-se a posição de Benjamin em relação à experiência e os saberes desenvolvidos a partir dela. De sua maioria jovens (média de 24 anos de idade), os participantes da pesquisa estão mais interessados no que eles vivem no jogo, em jogar juntos e viver experiências únicas, do que numa técnica apurada que lhes deem alta definição de som e imagem, em possíveis lucros ou melhorias em certas habilidades práticas em decorrência do jogo. Antes da técnica e da utilidade, para eles mais interessa a experiência e ludicidade do encontro (LARROSA, 2002).

Para Benjamin, o conhecimento não está dado e nem centralizado em um único ponto, mas, mais próximo ao rizoma de Deleuze e Guatarri (FRANCO & MERHY, 2012), com suas raízes dispostas em vários lugares, sem início ou fim determinados, visto que a própria história, com os exemplos mais próximos das duas Guerras Mundias, tem grandes saltos e furos em seu dito progresso. Esse conhecimento também não se faz desprendido da forma como o sujeito sente a experiência, indo de encontro com a ciência moderna iluminista. Então o acúmulo de anos de vida e conhecimento racional dos mais velhos não são, por si só, argumento para refutar a validade da experiência dos jovens e de todos os sentimentos por ela aflorados (GOMES & MAGALHÃES, 2010).

Essa relação é comparável ao que um jogador narra sobre sua vivência de jogar em diversos lugares. Ele relata que quando jogava na escola no intervalo das aulas ou saía com amigos para participar de sessões de RPG em praças de alimentação de shoppings, quem estava de fora prestava um olhar julgador ao grupo que ali interpretava personagens. Poder brincar, encenar, jogar, usar do lúdico enquanto a demanda social é de um sujeito produtor, útil, que gera lucros e não desperdiça tempo, uma abstração subjetiva cada vez mais capturada e monetizada pelo capitalismo, trata-se de uma linha de fuga muito potente disponível através do

jogo de interpretação de papéis (bem como no teatro), possibilitando outras formas de ser e estar no mundo (KASPER, 2009).

Em relação ao tempo, vale lembrar que durante o flow ele é sentido de uma forma diferente da cronologia convencional do relógio. Pelbart (2004), ao buscar definir o tempo em Deleuze, encontra concepções diversas ao longo do ensino do filósofo. Longe de se tornar uma miscelânea epistemológica sem rigor teórico, o autor demonstra assim a amplitude do próprio conceito de tempo, lugar do Todo. Como no cinema, o sujeito faz uma montagem do Todo, pinçando elementos para compor sua narrativa. Mas como seria possível, por exemplo, numa cena em que uma bicicleta encostada no muro é filmada por dez segundos perceber o tempo, não como uma imagem do tempo, representação, mas o tempo em si, uma imagem-tempo? Isso ocorre porque todas as coisas estão no tempo e passam por mudanças constantes, a não ser o próprio tempo: o tempo não muda. Nessas colagens singulares, com idas e vindas, cortes bizarros e enredos arbitrários o tempo se mostra não na ficção da linearidade, mas próximo ao tempo agostiniano. Nessa concepção há três tempos: presente do passado, presente do presente e presente do futuro. Para Deleuze, no entanto, eles ocorrem juntos, não se antecedendo ou sucedendo, formando um só tempo, massa simultânea "incompatível, mas não impossível" (PELBART, 2004, p.17).

Retomando o conceito de safezone, percebe-se a interessante capacidade de, no RPG, os desafios e possibilidades do mundo poderem ser atualizados sem restrições, quando bem administrados pelo mestre e jogadores, permitindo assim infinitas situações distintas, porém restritas ao universo do jogo, onde há "possibilidade de fazer tudo dentro dos limites daquele mundo" (sic). Aparentemente contraditório, o conceito deleuziano de finito ilimitado ajuda a entender esse efeito do jogo. Para Deleuze, em seu texto sobre Foucault (2005), o sujeito está circunscrito pela finitude do seu corpo, mas aberto ao ilimitado da linguagem. Faz-se necessária uma circunscrição do universo, para que as possibilidades de ser e estar dentro do mesmo se façam emergir e, quanto mais inteirado dessa espacialidade, superá-la, criando infinitas formas de se relacionar com esse ambiente ou mesmo criando outros universos a partir daí.

O personagem é uma criação e, como uma poesia, não está nem em conformidade aos objetivos do seu criador, nem ao que os demais jogadores e o mestre (seus leitores) entendem dele. Seu entendimento pode se dar como narra o grande poeta da língua portuguesa numa das suas mais famosas poesias:

O poeta é um fingidor.  
Finge tão completamente  
Que chega a fingir que é dor  
A dor que deveras sente.

E os que leem o que escreve,  
Na dor lida sentem bem,  
Não as duas que ele teve,  
Mas só a que eles não têm.  
(Fernando Pessoa, Autopsicografia)

A história criada vai tomando proporções muito além das previstas pelo autor, bem como o personagem do jogo evolui em sua narrativa de formas inesperadas e de um jeito diferente para cada outro personagem que com ela se depara. No entanto, ainda há um papel importante de autoria e, quem cria está atrelado a essa história. Mary Shelley apresenta ao mundo um monstro sem nome, cujo criador é o personagem Dr. Frankenstein. Tanto essa anomia e relação de culpa e responsabilidade por sua criação assolam o cientista, que criador e criatura tornam-se intimamente ligados. Tal é a relação do jogador com o seu personagem. Não é o jogador que ali está, porém, esse avatar de sua fantasia tem aspectos seus e é responsabilidade sua animá-lo no contexto de jogo, envolvendo-se em todas as suas ações e interações no ambiente da aventura. A safesone, desse modo, permite que o jogador se coloque no universo do jogo sem tantas defesas, sem titubear tanto em falar dos sentimentos e pensamentos do seu personagem quanto poderia se sentir ao falar diretamente dos seus próprios. O personagem fala com mais desenvoltura, indiretamente, da vida do jogador e de suas visões de mundo, preconceitos, medos e desejos, do que o próprio jogador faria se diretamente questionado. Além do mais, o jogador através do personagem, também estabelece importantes compromissos éticos com seu grupo de aventureiros, sua guilda e outras sociedades das quais faça parte e, como diversos jogadores apontam, com sua tendência, aquilo que guia sua forma de encarar o mundo no jogo.

Vários entrevistados jogam o RPG de mesa mais famoso no mundo, Dungeons & Dragons. Nesse sistema, há uma característica importante que todos os jogadores devem escolher para seus personagens e que indica como ele agirá nesse mundo frente a situações no seu caminho, que são as tendências. Segundo o Livro do Jogador (COOK, TWEET & WILLIAMS, 2001), as tendências são categorizadas como: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Mau, Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Caótico e Bom, Caótico e Mau e Caótico e Neutro. Curiosamente, a maioria dos entrevistados não gostam da escolha Caótico e Neutro ou apenas Neutro (apesar de muitos terem começado a jogar usando essas tendências por tornarem o jogo “mais fácil” (sic), mudando isso posteriormente em novos personagens), pois apontam como formas de não tomar posição, de agir “de qualquer jeito” (sic). Talvez o compromisso com suas decisões em vez de um individualismo volúvel aponte também para uma maior autonomia e compromisso dos sujeitos para com o mundo onde se relacionam e vivem, tanto no contexto de jogo, quanto fora dele.

Jogar, por si só, já é algo muito gratificante. O que envolve essa atividade? Reunir-se com outras pessoas, rever amigos, criar histórias, se deparar com surpresas, sentir-se útil ao cooperar, superar desafios, colocar-se em situações inusuais, poder experimentar sentimentos hostis sem grandes prejuízos a si mesmo. Divertir-se. Além dos diversos ganhos utilitaristas que se pode apontar e buscar arrastar para a clínica a fim de justificar o RPG como técnica terapêutica, o jogador quer jogar, principalmente, por ser uma atividade lúdica. Então, se é possível que alguém que frequenta um serviço de saúde ou consultório privado consiga se beneficiar do RPG para melhor lidar com sintomas depressivos ou como estratégia psicopedagógica, esses serão ganhos significativos e importantes. No entanto esse não foi o foco principal desse trabalho e aqui não se deve deixar de lado a ludicidade do RPG. Se for mantido o foco apenas na lógica utilitarista do RPG pela

psicologia, será esse o fator que prenderá o jogador ao jogo, tamponando o seu desejo com as “boas intenções” do psicólogo. Se outro foco se faz possível, o lúdico pode despontar como parte de um processo criativo e rico em vida e autonomia para esse sujeito ao experimentar o jogo.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. J. Cibertexto: perspectivas sobre literatura ergódica. Lisboa: pedra da roseta, 2005.
- ARAUJO, R.B.; CEMI, J.; OLIVEIRA, M.M.A. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psic.: Teor. e Pesq.*, Set 2011, vol.27, no.3, p.347-355.
- BROWN, E.; CAIRNS, P. A grounded investigation of game immersion. In: CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems. p. 1297-1300. ACM, 2004.
- CALLEJA, G. Immersion in virtual worlds. In M. Grimshaw (Ed.). *The Oxford handbook of virtuality*. New York: Oxford University Press, 2014.
- CALLIGARIS, C. A adolescência. São Paulo: Publifolha, 2009.
- CHEN, J. Flow in Games. MFA Thesis. Los Angeles: University of Southern California press, 2008.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. A psicologia da felicidade. São Paulo: Saraiva, 1992.
- CSIKSZENTMIHALYI, M; CSIKSZENTMIHALYI, I.S. (Org.). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge: Cambridge university press, 1992.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. *Dungeons & Dragons – Livro do Jogador*. São Paulo: Devir, 2001.
- DELEUZE, G. Foucault. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- ESTADO DE SÃO PAULO. Sucesso do GTA V empolga indústria. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,sucesso-do-gta-v-empolga-industria-imp-,1077686>>. Acesso em: 23 agosto 2016.
- FRANCO, T.B.; MERHY, E.E. Cartografias do Trabalho e Cuidado em Saúde. *Tempus Actas de Saúde Coletiva*, v. 6, n. 2, p. 151-163, 2012.
- GOMES, F. G. L.; MAGALHÃES, S. M.C. Modernidade e declínio da experiência em Walter Benjamin. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences*, v. 32, n. 2, 2010.
- GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons and dragons (1974)*. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 2011. Disponível em: <<http://img.4plebs.org/boards/tg/image/1398/03/1398034466298.pdf>> Acessado em: 20 outubro 2016.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JENKINS, H.. *Eight Myths About Video Games Debunked*. Massachusetts, 2003.
- KASPER, K. M. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo?. *Pro-Posições*, v. 20, n. 3, p. 199-213, 2009.
- LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002.

- LOMBARD, M.; DITTON, T. B.; WEINSTEIN, L. Measuring presence: the temple presence inventory. In: Proceedings of the 12th Annual International Workshop on Presence. 2009. p. 1–15.
- LOMBARD, M. & DITTON, T. B. At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*. v. 3, n. 2, p. 0–0, 1997.
- LOMBARD, M. et al. Measuring presence: A literature-based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument. In: Third international workshop on presence, delft, the netherlands, v.240, p.2–4, 2000.
- MCMAHAN, A. Immersion, engagement and presence. *The video game theory reader*, v. 67, p. 67–86, 2003.
- MURRAY, J. H. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Nova York: Simon and Schuster, 2001.
- PELBART, P. P.. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- PITARU, A. E Is for Everyone: The Case for Inclusive Game Design. In: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. SALEN, K (Org.). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008. 67–88.
- PINCHBECK, Daniel M.; STEVENS, Brett. Presence, narrative and schemata. In: *Proceedings of Presence 2005: The 8th International Workshop on Presence*. 2005. p. 221–26.
- REBELLO, S., Monteiro, S., & VARGAS, E. (2001). A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. *Interface- Comunicação, Saúde, Educação*, 5(8), 75–88.
- SLATER, M., & USOH, M. Representations systems, perceptual position, and presence in immersive virtual environments. *Presence*, 2(3). 1993, p.221–233.
- TAKATALO, J. et al. Involvement and presence in digital gaming. In: *Proceedings of the 4th Nordic conference on Human-computer interaction: changing roles*. ACM, p. 393–396, 2006.
- WIEGMAN, Oene; SCHIE, Emil van. Video Game Playing and Its Relations With Aggressive and Pro-social Behavior. *British Journal of Social Psychology*, 37 (1998): 367–78.
- WILLIAMS, A. V., MEYER, E., & PECHANESKY, F. (2007). Desenvolvimento de um jogo terapêutico para prevenção da recaída e motivação para mudança em jovens usuários de drogas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 23(4), 407–414.

# A ESCUTA CLÍNICA DAS NARRATIVAS NOS GAMES

Letícia Gomes<sup>1</sup>

Daniel Abs<sup>2</sup>

A questão central neste texto está nas discussões que permeiam a experiência dos games, jogos em plataformas digitais, e que situam a narrativa ora como uma condição do jogo, ora como uma vivência do jogador. Para a clínica importa em saber como essas duas perspectivas em realidade são uma só e se encontram no enlace de narrativas.

O sujeito constrói dentro da experiência de jogar, considerando os conceitos de imersão e interação a sua própria experiência narrativa. Dentro dessa experiência, há componentes incorporados pela história do jogo, elementos que estão ali antes da interação e que colocam o jogo numa estrutura narrativa, e existem elementos que serão produzidos pela interação do jogador, suas escolhas, movimentos de mecânica básica e que tensionam essa narrativa pré-existente numa experiência singular. Dessa forma, o jogador-narrador inscreve na história elementos para compartilhar representações de si através da linguagem do jogo. Aqui, utilizamos a Fita de Moebius para compreender essa experiência narrativa

Nas teorizações psicanalíticas a Fita de Moebius aparece entre os escritos topológicos de Jacques Lacan, psicanalista francês, para explicar o conceito de consciente e inconsciente. Contrariando a geometria euclidiana, que dividia os espaços em plano, o matemático Moebius, mostrou que ao realizar uma torção de 50 graus em uma superfície e juntarmos suas pontas, haverá uma superfície de um lado só, rompendo a divisão que outrora era em planos. As noções de introjeção e projeção são questionadas por Lacan, já que a topologia utilizada põe a prova as categorias “dentro” e “fora”, afinal, ambas estariam no mesmo plano. (LEITE, 2000).

A Fita destaca que em uma superfície encontra-se a narrativa incorporada na preexistência do ato de jogar, na outra superfície está a narrativa do jogador que tencionará por meio da interação a torção da fita. Desse modo, não há uma narrativa do jogo e outra do jogador, ambas estão no mesmo plano e constroem uma única e singular experiência narrativa. Ao compreender o sujeito e o inconsciente estruturado como

---

<sup>1</sup> Mestra em Psicanálise: Clínica e Cultura (UFRGS). Coordenadora d'A Urbe - Instituto de Psicologia Social e Psicanálise.

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

linguagem, entendemos as experiências narrativas dos games como de caráter singular e é esse enlace narrativo presente que pode sustentar as análises da clínica psicanalítica. Os questionamentos deste texto não se encerram ao finalizar a sua leitura, do mesmo modo que o jogo não se encerra quando os aparelhos são desligados, há algo dessa trama simbólica, imaginária e real que permanece.

Johan Huizinga publicou o livro *Homo Ludens* em 1938, apontando que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”, e em seu prefácio aponta que desde 1903 defende tal opinião. Para o autor, o jogo é um fenômeno cultural, e têm para o homem uma função significante. Segundo Huizinga (2004, p.13) o jogo é “capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

Dedicando-se a pensar como o ser humano se expressa e se desenvolve pelo jogo, a psicologia dedicou-se ao estudo do tema. Freud em “Além do Princípio do Prazer” (2010), escreveu sobre a brincadeira de uma criança de um ano e meio, o jogo do carretel. Fort (“foi embora”) e da (“está aqui!”), jogando o carretel o menino encenava sua relação com a mãe, que o deixava com uma cuidadora para ir trabalhar. O jogo em si repetia-se incansavelmente, baseado em desaparecimento e reaparição, o menino que vivia de forma passível essa dolorosa vivência de estar longe da mãe, repetia na brincadeira, assumindo nessa um papel ativo, a ausência encenada por ele com o carretel para logo um agradável reaparecimento, esse era o propósito do jogo. Essa reação na brincadeira “diminui a intensidade da impressão” tornando a criança “dona da situação”. (FREUD, 2010, p.129).

Com as solidificações das teorias de técnica infantil, o jogo tornou-se uma ferramenta indispensável para o trabalho do analista. Winnicott tem sua obra “O brincar e a realidade” (1975) traz importantes considerações sobre o desenvolvimento do lúdico para o sujeito. A tese do autor aponta a psicoterapia como um espaço onde duas pessoas brincam juntas, dando olhar ao brincar do psicoterapeuta. Pela ausência do domínio da linguagem, as sutilezas podem ser encontradas no conteúdo das brincadeiras da criança. Winnicott retoma a importância de escrever sobre o brincar em si, tanto na criança quanto no adulto, o último ainda dedicado às variações na comunicação verbal, suas escolhas de palavras, inflexões de voz e ainda no senso de humor.

O jogo tomou muitas formas desde a escrita dos conceitos psicanalíticos considerados fundamentais, ganhando novas plataformas e atingindo outros públicos que ultrapassam as fronteiras do infantil. Há outros nuances que tornaram o game um fenômeno lúdico para o adulto. A produção do adulto também pode ser entendida como um devaneio diurno, segundo Zansavio et al. (2014, p. 446): “Escolhemos as histórias que nos falam de perto, devaneamos acordados, sonhamos acordados quando nos encontramos imersos em um jogo”.

O conceito de jogo digital ultrapassa a ideia de alguém enfrentando conflitos e obstáculos gerados por programas de computador, sendo um fenômeno mais amplo do que isso. O termo “games” designa jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais e quase um século da definição de Huizinga muitas características do jogo permanecem: A imersão, a interatividade e a espacialidade navegável propiciadas são as características fundamentais dos games, o ambiente do ciber mundo propiciam ao jogador

vários níveis de imersão. Ainda assim, demorou cerca de quatro décadas para que os videogames conquistarem o interesse do meio científico. (RANHEL, 2009; SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

Em um curto período de existência os games produziram uma retórica própria, sendo um expressivo e complexo fenômeno cultural, de linguagem e estético. Sua natureza é imersiva e interativa, sem o prazer das atividades lúdicas e a participação do jogador, o jogo não poderia existir. “A imersão é um conceito inseparável da interatividade, na medida em que esta funciona como um fator intensificador da imersão” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009), desse modo, também não há jogo sem a interatividade. Esses são conceitos mutuamente operativos.

O objetivo, a mecânica básica, o conflito e a incerteza são apontados por Salen e Zimmerman (2012) como elementos de outro tópico, a qual este trabalho dedica-se a estudar: a experiência narrativa. Considerando que as definições de narrativas propostas pela linguística deixam de fora a experiência do jogo em plataformas digitais.

Jogos e narrativas inicialmente apresentam naturezas diferentes. Jogos fazendo parte do agora, um fazer acontecer no momento em que são jogados e as narrativas baseiam-se em fatos que já aconteceram, suas relações de causa e consequência. Tal questão sofreu uma mudança quando os jogos migraram para os computadores, iniciando uma fusão, uma mescla entre elas. Partindo de um olhar panorâmico, podemos considerar os games como pilares que sustentam o desenvolvimento da cultura humana. (RANHEL, 2009).

Uma das obras referências para o entendimento atual da narrativa é a Poética de Aristóteles, escrita em torno de 335 a.C., Vladimir Propp, dedicou-se em 1928 a analisar os contos de fadas russos e construiu alguns pilares da narratologia atual, de modo que, as funções que as personagens representam são as partes fundamentais de um conto, o autor ainda os dividiu em 31 as partes. Labov e Waletzky centraram seus estudos em narrativas orais e evidenciaram que mais importante do que a organização temporal, proposta por Propp, acentuando o núcleo narrativo, como os eventos mais importantes da narrativa. Goodman e seus estudos de 1981, analisando uma série de narrativas verbais ou em imagens, apontou que a narrativa é capaz de suportar qualquer tipo de reordenamento, sem deixar perder sua função. (VIEIRA, 2001).

Essa posição traz importantes contribuições para pensar os games e a interação narrativa, porém utilizações de teorias prontas, como a literária, denunciam a dificuldade dos estudos que a mídia convoca, desse modo, buscamos ao longo do artigo, um diálogo entre outros estudos para abranger esse conceito.

Há uma porosa fronteira entre o domínio da linguagem e a psicanálise, Longo (2006) definirá a linguagem humana como o termo entre o eu e o outro, a linguagem se expressa na palavra e só existe na medida em que essa poderá ser dita. Assim é por meio dela que o sujeito dotará de significação o mundo.

A capacidade humana de criar a linguagem se realiza na língua de uma comunidade específica, utilizando-se dela o sujeito constrói seu discurso, vascularizado pelas vozes dessa cultura da qual faz parte. Desse modo ela não pode ser considerada como uma entidade geradora de significados definitivos. É apreendendo o mundo pela linguagem que o homem dá corpo as suas fantasias, sonhos e medos, aproximando-se do conhecimento de si e sendo convocado incessantemente. Refletir sobre a linguagem redimensiona continuamente o conhecimento do homem. (LONGO, 2006).

Freud (1996, p. 149) aponta que a ocupação favorita e mais intensa da criança são os brinquedos ou jogos, propondo-nos uma reflexão sobre a maneira que a linguagem preservou a relação entre o brincar infantil e a criação poética, dizendo que toda a criança se comporta como um escritor criativo, criando ou reajustando os elementos de seu mundo da maneira que lhe agrada.

É um engano supor que as atividades imaginativas são inalteráveis ou estereotipadas, já que elas se adaptam as impressões que o sujeito tem da vida, e conforme mudanças que a permeiam uma nova impressão é construída. Relacionando a fantasia e o tempo, Sigmund Freud (1996, p. 153) aponta que a fantasia flutua em três tempos. Há uma impressão atual de alguma motivação no presente, capaz de despertar os principais desejos do sujeito, dali a lembrança relaciona-se com algo do passado, apontado pelo autor como sendo geralmente da infância e da ordem de um desejo não realizado, assim criando uma situação que remete ao futuro, representando a realização desse desejo. Assim, “o passado, o presente e o futuro são entrelaçado pelo fio de desejo que os une”.

Lacan retomará os quatro conceitos fundamentais da psicanálise, no seminário XI, conceituando, de acordo com seu pensamento, que o inconsciente é estruturado como uma linguagem. Desse modo, “a natureza fornece, para dizer o termo significantes, e esses significantes organizam de modo inaugural as relações humanas, lhes dão as estruturas e modelagens”. (LACAN, 1985, p. 26).

Desse modo, Jacques Lacan em sua retomada em pensar a questão do sujeito do inconsciente, recorre aos conceitos da linguística estrutural de Saussure, repensando-os, apoiando-se em saberes de outras áreas. Na abordagem saussuriana, a linguagem preexiste ao sujeito, a concepção lacaniana afirma que a linguagem fará do sujeito seu servo, assim, antes mesmo da criança nascer há um discurso que a precede. (COSTA, 2007).

Desse modo, como um sujeito da linguagem, o psicanalista aponta que existem várias formas de contar, narrar, relatar uma história. E há formas e formas de iluminar ou alienar um texto pela fala, “mas a história do humano prossegue no texto”. (LACAN, 1985).

Françoise Dolto foi uma das psicanalistas francesas pioneiras no atendimento de crianças. Acompanhou Lacan nos estudos e nas cisões das sociedades psicanalíticas, estando bastante próxima de suas teses. Suas ideias encontram as do francês em vários pontos e distanciam-se em outros. Ambos se aproximaram pela primazia que atribuíram a linguagem à função simbólica, diferenciando-se de outra corrente da psicanálise que estudava a sucessão de relações objetais e os estádios. (COSTA, 2007).

As acepções atribuídas a linguagem não são as mesmas, para Dolto essa especificidade do humano como ser linguageiro significava que tudo é linguagem, comunicação, elencando a fala como uma das expressões de linguagem, própria dos humanos. Lacan não confere o mesmo estatuto da comunicação à linguagem, a função de comunicação, é secundária diante da outra função da língua que é a evocação. Para fazer uso da linguagem é necessário ser sujeito. (COSTA, 2007).

Dolto (1999) afirmava que tudo no ser humano acontece no âmbito da função simbólica. Revendo a obra de Freud, Lacan inspirado pelas ciências de seu tempo (a linguística, a antropologia estrutural e a matemática), descobre implícito nelas três registros que constituem o aparelho psíquico: O Real, o

Simbólico e o Imaginário. O simbólico corresponde às relações entre inconsciente e linguagem. (DOLTO, 1999; JORGE; FERREIRA, 2005).

O real não é a realidade, já que a realidade é a constituição de uma trama simbólico-imaginária, imagens e palavras compõe-na, desse modo o que é real não pode ser representado nem por imagens e nem por palavras, já que não ao real faltam representações psíquicas, impossível de ser simbolizado. No campo do imaginário incluímos o que diz respeito à imagem do corpo e que não é mediado pelas palavras. Desse modo o campo Simbólico é uma tentativa de articulação entre o campo do Real e o do Imaginário. (JORGE; FERREIRA, 2005).

No campo do simbólico, Lacan desenvolveu a lógica do significante para construir uma teoria de inconsciente e linguagem. O significante é a unidade mínima do simbólico, não aparece isolado está sempre articulado com outros significantes, assim, o processo de significação é produzido por essa articulação de significantes, construindo uma cadeia. Os sujeitos diferenciam-se, para Dolto, pois estão inscritos em uma história, o mito particular de cada um. (JORGE; FERREIRA, 2005; NASIO, 1995).

Benjamin (1996) traz a lei da repetição no brincar, recorre a Freud e suas descobertas em “Além do Princípio do Prazer”, de modo que, toda a experiência profunda deseja, insaciavelmente, repetição e retorno. A criança recria a experiência no brincar, e retoma o que significa a palavra alemã *Spielen* (brincar e representar), retomando a essência da representação para o desenvolvimento.

Os conceitos de Benjamin sobre a morte da representação e a impossibilidade de narrar, nos retomam a pensar as interações games. Baseado essencialmente na experiência e nos movimentos de repetição, o jogo convoca o jogador a representar, a determinar escolhas e caminhos. Os contos recolhidos por Charles Perrault da tradição oral francesa do século XVII, como o da Chapeuzinho Vermelho terminam com a menina devorada pelo lobo, não há caçador/salvador, moral ou final feliz. São essas narrativas populares européias não destinadas as crianças que se tornaram as bases dos modernos contos infantis, suas narrativas são sobre os perigos do mundo, a morte, as crueldades, a violência do homem e da natureza. Há nesses contos uma capacidade de sobrevivência que continuam encantando crianças nos jogos digitais, consistindo em “poder simbolizar e ‘resolver’ os conflitos psíquicos inconscientes que ainda dizem respeito as crianças de hoje”. (KEHL, 2006).

Quando Santaella (2007) propõe pensarmos o jogo como um fenômeno estético, nos convoca a conhecer o significado dado a essa palavra, por seu criador Baumgarten em *Aesthetica*, a raiz grega *aisth*, do verbo *aisthonomai*, quer dizer sentir, não relacionado a sentimentos, mas com o sentido, rede de percepções físicas. Irredutível ao saber lógico, o conhecimento da estesia voltava-se ao estudo da sensação ou da percepção sensível.

A estética no caso do jogo, tecnológica, está voltada para “o potencial que os dispositivos tecnológicos apresentam para a criação de efeitos estéticos”, capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do jogador (SANTAELLA, 2007, p. 254). Junto com a imersão e a interatividade, a representação e a repetição, o conceito de estética compõe a experiência de jogar. A experiência dos games dá vida a narração.

Existem características que permeiam os jogos atuais, diferentes dos primeiros disponíveis para vídeo games com gráficos simples e que envolviam um número limitado de movimentos e repetidas partidas que se diferenciavam pelo nível de dificuldade. As histórias do jogo “embrulhavam” o produto: “dava-se o nome de nave para o pontinho azul, enquanto que, na caixa do jogo, dizia-se que outros inimigos (outros pontinhos azuis) eram os ‘terríveis’, e era isso tudo o que se oferecia ao gamer antes de ligar o console e sair atirando”. O processo de jogos com tramas mais complexas, personagens com mais detalhes e cenários mais interativos passaram então a valorizar os efeitos de som, qualidade de imagem e percepções corporais do jogador, como a vibração do controle e até o uso total de seu corpo. É a narrativa que articula e organiza o material proposto determinando a forma como as histórias serão contadas. (BRANCO; PINHEIRO, 2006, P. 33 – 34).

Os jogos apresentam seus enredos das mais variadas formas, Full Motion Videos (FMV) são utilizados antes ou durante o jogo, e têm a função de contar ao jogador importantes partes da trama. A narrativa traz elementos também em 1ª ou 3ª pessoa, de acordo com a posição do narrador, que pode não estar no jogo ou estar presente na imagem e outros personagens. Grandes e importantes eventos para a trama podem acontecer antes do jogo começar e são contados para o jogador trazendo elementos que serão importantes para entender o objetivo, as missões e até enredos que expliquem atitudes do jogador, forma de agir e até seus medos. Em “Brothers: a tale of two sons”, por exemplo, conta-se da morte da mãe dos irmãos protagonistas e explica-se o medo de água do irmão mais novo, além da doença do pai, assim seguem os filhos numa saga para encontrar a cura da dessa doença, evitando que fiquem sozinhos no mundo. A mecânica do jogo interfere significativamente sobre a narrativa já que cada lado do controle conduz um dos irmãos, deverá o jogador ter sincronia nos movimentos assim como a história precisa de envolvimento dos dois para realizar seu objetivo.

Como o jogador envolve-se e é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este reage às escolhas que o jogador realiza é o que chamamos de gameplay. Entende-se que personagens, sons, cenários, imagens, textos e enredos compõe o sistema do game e é esse conjunto que formará um sistema simbólico e que construirá um significado para o jogador. Para alguns autores, como Sato (2010), o grau de interação dentro de um jogo poderá variar conforme o nível de mediação ou transformação do usuário no ambiente do jogo. O gameplay é uma função do jogo que está para além do processo cognitivo que envolve aprender a jogar ou a realizar missões e tarefas e compreende uma função afetiva/emocional do jogo e por isso é importante na experiência lúdica.

Os jogos possuem enredos em que a vida das personagens corre risco e precisa lutar para salvamento ou algo no planeta que vivem ou defendem está ameaçado, o gameplay influencia diretamente na construção da história do jogo, pois nos jogos analisados os detalhes de cenários, sons e imagens são muitos trabalhados pelos game design. A interação do personagem, a partir dos movimentos que são definidos pelo jogador e a forma como o ambiente reage à essas escolhas estão presentes em maior ou menor grau nos jogos analisados.

Como exemplo para ilustrar, no jogo “The Witcher”, Garred (personagem principal) não deve apresentar nenhum sentimento para que não interfira em seu posicionamento frente ao mundo. Sua função

é ser matador de elite de aluguel e não rejeitar ou questionar os trabalhos que lhe são pagos e qualquer pessoa dessa história poderá contratar um Witcher. O jogo considera o sentimento como uma fraqueza do ser humano, de modo que, um Witcher deve manter-se neutro as situações. Nessa narrativa Garred sofreu uma amnésia após uma de suas batalhas, e desde então (por motivos que desconhece) não se mantém mais neutro as situações do mundo, e são as escolhas do personagem que são tomadas pelo jogador. É um jogo composto por um grande e complexo sistema de escolhas.

Na finalização há uma simples, mas complexa pergunta: “Quando o jogo acaba?”. Há uma tendência nos jogos analisados da possibilidade de jogar online, permitindo além de interação com outros jogadores, a continuidade ou não de missões, partidas e campeonatos especiais. Outros critérios permitem a análise da finalização como o término de um campeonato ou a aposentadoria em sua carreira, como no PES e nos demais jogos de esporte. A finalização das missões principais de um jogo ainda abre possibilidade para diversas missões adicionais e que o jogador poderá fazê-las a qualquer momento do jogo.

O fim da narração e o declínio da experiência são inseparáveis, nos diz Benjamin (1996). Em sua obra “O narrador”, de 1936, Benjamin se propõe a olhar a figura do narrador, dedicando-se a falar especialmente na morte da experiência e então, na morte da narração. Em “História Cultural do Brinquedo” e “Brinquedo e brincadeira”, ambos escritos de 1928, o autor nos convoca a pensar no brinquedo, apontando que a percepção da criança está marcada pelos traços das gerações anteriores, e isso inclui suas brincadeiras. Sendo convocada a transformar o objeto brinquedo em brincadeira por meio de sua imaginação. A cultura econômica e a visão da infância contribuíram fortemente na construção dos brinquedos, de modo que foram constituindo-se para a criança e não desenvolvidos a partir de uma demanda dela.

Histórias remeterão a eventos futuros, como Halo Reach e a dominação humana dos outros planetas, a criação de cidades controladas por cientistas como Bioshock Infinite, elementos não humanos como Dark Souls e Dark Siders, humanos e feitiços como The Witcher, jogos de sobrevivência como Tomb Raider ou Dead Island, com destaque a frase simbólica do primeiro “Existe um sobrevivente em todos nós”, crises políticas e ameaças que devem ser combatidas inclusive no espaço como Call Of Duty Ghosts, Red Faction e Sniper Elite, há jogos que pretendem a redenção do descendente de uma linhagem de assassinos e assim carrega a memória de seus ancestrais, como Assassins Creed e God Of War e uma intensa trama mitológica, os jogos de esporte e sua capacidade de exploração de habilidades de times e individuais, a personalização de características e a exploração dos modos de carreira como PES e NBA, MX vs ATV e Forza Horizon como esportes de corrida, Super Street Fighter IV e suas lutas épicas, GTA (GRAND THEFT AUTO) V marcado por missões de roubo, tráfico, destruição de alvo e personagens envolvidos em tramas complexas e Rayman Legends como um jogo de salvamento com cores e sons em empolgantes cenários que lembram jogos infantis.

Leitores e jogadores representam em si figuras ontológicas distintas, desse modo a experiência narrativa de alguém que lê um livro ou assiste um filme é chamada de participação passiva, ele é o destinatário ao qual essas narrativas tradicionais contam as histórias, deixando que os eventos e rumos predeterminados pelo autor sigam contando para ele a história, algo que podemos chamar de obra fechada. (NESTERIUK, 2009).

Nas narrativas dispostas nos videogames os jogadores irão deparar-se com situações diferentes daqueles que ocupam a posição de destinatários de outras linguagens (cinema, teatro, literatura), aqui a imersão e a interatividade entrarão como força importante desta hipermídia, em outras palavras, o jogador é parte da narrativa, alterando constantemente a arte do jogo, construindo sua própria narrativa e enredado pelas próprias formas expressivas do jogo e pela narratividade. (NESTERIUK, 2009).

Nesteriuk (2007) defende em sua tese o jogo como parte da comunicação e a comunicação como parte do jogo, contrariando o que apontava Huizinga de que o jogo se passa em um lugar alternativo, separado da realidade, onde o sujeito precisava desligar-se de sua vida para adentrar no fenômeno lúdico. (HUIZINGA, 2004; RIBEIRO; BRUNET; FALCÃO, 2008; NESTERIUK, 2009).

Alguns teóricos denominaram de *Círculo Mágico* este espaço no qual a atividade lúdica se desenvolveria, desde o seu suporte analógico – representado por jogos de cartas, de tabuleiros e afins, à hipermídia, onde encontram-se os games. Embora fundamentado pelos escritos de Huizinga, esse conceito de um espaço fechado onde o lúdico pode se desenvolver no jogo tem sido bastante questionado nos últimos anos. Há um rompimento com a ideia de que entraríamos num espaço separado da realidade para jogar, autores apontam que os jogos exercem um poder de mediação com a realidade, sem descartá-la. (RIBEIRO; BRUNET; FALCÃO, 2008).

Aqui tomamos o conceito de Murray (2003), que classifica os jogos como de realidade híbrida, as bordas entre a realidade e o ambiente de jogo se borram, se dissolvem, mudando desse modo a própria forma de jogar. Esse espaço híbrido, que não é o ciberespaço de forma pura e nem o espaço urbano, um ambiente que não só combina como modifica características inerentes aos dois espaços, dando vazão a criação de um terceiro.

As definições de narrativas deixam de fora a experiência do jogador, Salen e Zimmerman (2012) agregam o conceito de interação lúdica, estudos que se baseiam na experiência do jogador, estados internos da mente e as relações que formam com os outros e o sistema dinâmico do jogo. Ao compreender as narrativas dispostas nos games, os autores propõem análises estruturais do jogo e as suas ramificações em diferentes formas da interação lúdico narrativa.

Existem conteúdos narrativos predeterminados, elementos que compõe a história do jogo, gerado antes da interação do jogador com o jogo, algo como o “contexto da história”, são as narrativas incorporadas. Grande parte da ação narrativas são emergentes, surgem a partir de um conjunto de regras que regem a interação do sujeito com o sistema de jogos, a experiência narrativa torna-se imprevisível pois depende das escolhas que o jogador fará. Dito de outra forma, foram as ações do jogador durante o jogo que criaram a história. (SALEN; ZIMERMANN, 2012).

Trata-se da clínica psicológica que não descarta ou se imbrica em críticas frágeis aos jogos em plataformas digitais, uma clínica da escuta que identifica e reconhece essas narrativas, possibilitando que o sujeito seja protagonista de uma história composta por seus medos, defesas de sobrevivência e expansão das pulsões de vida e morte, da coragem e curiosidade. É de antemão uma clínica que não se restringe a infância, considerando a expressiva quantidade de adultos que jogam, tomados por seus próprios mitos. A composição

de uma escuta ética da clínica e da narrativa onde os games se apresentam como uma ferramenta potente de escuta e produtora de experiência narrativa no setting.

Desse modo, a composição dessa escuta toma o jogo em plataformas digitais compreendendo que há uma história que preexiste ao ato de jogar e considerando a narrativa que emerge a partir da interação do humano. Convocando a Psicologia e sua prática clínica a repensar o lugar dos games como possibilidade de escrita da história do sujeito, utilizando-se dos recursos atuais e que o convocam para tal narratividade de si, de maneira única e singular e tomando o game, em ato e em narrativa, na escuta clínica, como um produto da cultura em imersão no sujeito, seres do jogo (e) de linguagem.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIM, W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- COSTA, T. Psicanálise com crianças. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- DOLTO, F. Tudo é linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FREUD, S. Escritores criativos e devaneios (1908). Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996. Originalmente escrito em 1908.
- \_\_\_\_\_. História de uma neurose infantil ("o homem dos lobos"): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. Originalmente publicado em 1938.
- JORGE, M. A.C.; FERREIRA, N. Lacan, o grande freudiano. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- KEHL, M.R. A criança e seus narradores. In: CORSO, D. L.; CORSO, M. Fadas no divã. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-20.
- LACAN, J. O seminário: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (1964). Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- LEITE, M. P. S. Psicanálise lacaniana: cinco seminários para analistas kleinianos. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- MURRAY, J.H. Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- NASIO, J.D. Introdução às obras de Freud, Ferenczi, Groddeck, Klein, Winnicott, Dolto e Lacan. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- NESTERIUK, S. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. 200 f. Dissertação (doutorado em comunicação e semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em:
- NESTERIUK, S.. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

- PINHEIRO, C.M. P.; BRANCO, M.A. Uma tipologia dos games. Dossiê cibercultura, Porto Alegre, v. 11, n. 15, p. 33-39, julho de 2006.
- RANHEL, J. O conceito de Jogo e os jogos computacionais. SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.
- RIBEIRO, J. C.; BRUNET, K.; FALCÃO, T. Comunicação móvel e jogos em espaços híbridos. E-compós, Brasília, v. 11, n. 2, mai./ago. de 2008.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos, São Paulo: Edgar Blücher, 2012.
- SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. Porto Alegre: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SATO, A.K. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37-48.
- \_\_\_\_\_. Game Design e Prototipagem: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual. IX SB Games, Florianópolis, novembro de 2010.
- VIEIRA, A. G. Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica. Psicologia: reflexão e crítica, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 599-608, março de 2001
- WINNICOTT, D. W. O brincar & a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- ZANSAVIO, W.H.I. et al. Jogos e Psicanálise: Manifestações Artístico Culturais em Produções Contemporâneas. XIII SB Games, Porto Alegre, p. 437 – 447, novembro de 2014.

# IMPERATIVOS DA CONEXÃO NAS MÍDIAS DIGITAIS

Esther Rheinheimer<sup>1</sup>  
Zuleika Köhler Gonzales<sup>2</sup>

Esta é uma escrita sobre pessoas que existem nas mídias digitais. Não apenas “usam aplicativos” ou “tem uma rede social”, mas que experienciam a existência através do digital. Nesta escrita, vamos acompanhar uma viagem com @s internaut@s por estas mídias e redes. Apresento @ personagem internauta como viajante deste ciberespaço, que, habitando a contemporaneidade, constitui-se diferente do sujeito da era industrial. Diferente quanto ao tempo, quanto ao espaço. Diferente quanto aos modos de subjetivação e, por isso mesmo, quanto ao que movimenta seus desejos, rotinas, angústias. Logo, descrevo este breve estudo com uma questão para pensar: por que a Psicologia precisa olhar para os contextos digitais?

Já adianto um pouco, a quem inicia agora este caminho, é bastante complexo mergulhar em fenômenos que estão acontecendo neste exato momento. Ainda mais difícil tentar entender as várias forças que aqui operam. Assim como quando se puxa apenas um fio num emaranhado, muito são os fios que acabam sendo puxados juntos. Sibilia (2003, p. 22) aponta que é complicado inferir sobre os processos do mundo contemporâneo como sendo enriquecedores das potências de vida, ou se estas estão sendo desbastadas “de maneiras cada vez mais sutis e asfixiantes”. E, embora esta escrita vá apresentar várias dessas experiências asfixiantes, eu não me vejo tão pessimista com relação às máquinas, à internet, mídias e redes. Nem @s internautas com quem conversei. @Mário, a exemplo, lembra que “a afirmação de que a internet tá influenciando negativamente a cultura é muito rasa. Não tá fazendo mal acessar a internet... a gente pode olhar pros aspectos socio-político-culturais e ver como contribuiu”. Também @Amora, outra internauta, quando diz que “a internet tem sido um espaço para falar coisas que antes não poderiam ser faladas, coisas que tem encontrado espaço ali, como suicídio e sexualidade”.

Este texto resulta de uma pesquisa-intervenção, em que as conversas que tivemos ao longo do percurso foram bastante peculiares. Quando propus com @s @internautas que as conversas fossem pelo WhatsApp, já anunciava que esta poderia acontecer nos nossos tempos, que respondêssemos quando pudéssemos. Anunciei a pesquisa nos Stories e no Twitter (nas contas pessoais), que logo foram compartilhadas e retweetadas por outras muitas pessoas. Anunciava querer conversar com pessoas entre 18 e 29 anos, que estivessem nas redes sociais há pelo menos um ano, e que quisessem conversar sobre sua relação com estas redes. Dezesete foram as pessoas que responderam manifestando interesse. Todas foram entrevistadas, e o

---

<sup>1</sup> Psicóloga (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa em Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS)

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia Social e Institucional (UFRGS). Professora do Curso de Psicologia da Unisinos.

estudo que se deu a partir destas conversas será apresentado aqui. Também, o estudo aqui apresentado pautou-se contemplando a perspectiva dos contextos digitais trabalhados pelo Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano. Assim, este trabalho constrói e parte do entendimento de que as máquinas, linguagens e humanos são tríade inseparável para análise das mídias digitais em relação com as pessoas no contemporâneo. Apresentaremos, então, uma composição acerca das máquinas, do digital e do humano a partir do que surgiu nas conversas com @s internautas.

Mas primeiro, eis a imagem: o computador na sala, acessado por todo mundo da casa (os adultos têm preferência, claro). A internet só pode ser ligada depois da meia-noite, ou sábado depois das 14h, para pagar mais barato. A linha do telefone fixo fica ocupada. E, se alguém telefonar, ferrou!, porque o download que já estava indo para a quarta hora (embora ainda apenas nos 23%) vai cair no meio. Realidade esta parece estar num passado tão distante, mas pouco mais de uma década nos separa dos 56 kbps de internet, que necessitavam eternos 3 minutos para carregar uma imagem num website. Nestes tempos em que a máquina computador era referência no acesso à rede, e a internet era fixa junto desta máquina, não era incomum precisar haver um ritual para acessar a mesma. Afinal, as máquinas, dentro das suas configurações de hardwares e softwares, levavam generosos minutos para iniciar, ou mesmo algum tempo para responder aos comandos d@ internauta. Quando ainda com internet discada, era necessária outra espera apenas para tentar a sorte conectando com a rede do provedor de internet. Aqui, a imagem era esta: o computador era o lugar de acessar o ICQ, o MSN, o e-mail, os sites de jogos, os blogs. Existia um lugar para e da internet.

O computador foi inventado para dar assistência ao ser humano em cálculos matemáticos complexos, que poderiam levar horas ou dias para ser resolvidos. Mas, ao contrário do tempo humano, o computador o realizava a um simples comando (também obedecendo à sua limitação de capacidade de processamento). Foi evoluindo até chegar ao computador pessoal, que reunia em si não apenas a calculadora, como um redator de textos, um programa básico de edição de imagem, jogos, a capacidade de se conectar a outros computadores próximos, a comunicação entre estes. Após, com a expansão da venda de pacotes de internet, o computador pessoal passou a ser lócus de conexão com o mundo. A este fenômeno tão bem observável através da máquina computador, Santaella (2013) dá o nome de “convergência das mídias”, que pontua como uma tecnologia que vai sendo construída compondo-se sobre o agrupamento de todas as anteriores. A autora segue dizendo que a máquina computador reúne em si todas as prévias formas de comunicação: as palavras (como os jornais, as revistas, os livros), o audiovisual (como na televisão, no cinema), as telecomunicações (telefone, satélites) e a informática (hardwares e softwares). (SANTAELLA, 2013).

Pela própria convergência das tecnologias nas máquinas que vão se atualizando, é que estas vão se tornando meios tão complexos e completos. O smartphone é a tecnologia-máquina que torna o antigo celular quase como obsoleto em suas funções de realizar chamadas, enviar mensagens de texto, jogos e outros mecanismos hoje vistos como simplórios. Este, o smartphone, converge a si todas as tecnologias anteriores, entre as palavras, o audiovisual, as telecomunicações e a informática. Essa completude tem transformado o celular num meio de realizar funções que, antes deste ser smart, necessitavam outros meios para serem realizados. Como diz @Sofia, que tem em seu celular “app de banco, onde pago conta, faço

transferência...app de pedir comida, de transporte. Eu não uso muito esses, mas estão aqui caso eu precise usar. Tenho app da panvel e renner pra eu comprar direto pelos apps do celular. Também acesso o plano de saúde. estudo inglês”. E também @Anis, outra internauta, que, quando pergunto sobre como o celular está na sua rotina, esta diz “eu uso pra notas, pra olhar a sala que eu tenho aula, pra pagar conta, pra me organizar, é além internet”.

Tanto @Anis quanto @Sofia trazem uma das duas mais importantes questões que foram principal desvio no meu caminho neste estudo. Enquanto eu havia premeditado um trabalho voltado a olhar para a relação da comunicação com as redes sociais, @s internautas foram pautando a máquina celular como uma subversão a este caminho que eu havia imaginado trilhar. Enquanto eu olhava para as redes sociais e a internet, @Anis dizia que “não é internet só, é o celular o tempo todo”. Assim, @s internautas foram apresentando o celular como algo que ultrapassa a proposta de sociabilidade das redes sociais da internet.

A começar o traço de um caminho da linguagem digital, pude contar com a pesquisa sobre os radicais de Pierre Musso (2004) acerca da palavra rede. De acordo com o autor, a palavra “rede” já estava, durante a Antiguidade, no imaginário das pessoas numa referência à tecelagem e ao labirinto. A noção de “rede” foi se desenvolvendo ao longo dos séculos em diferentes lugares e em diferentes ciências, que, em suma, entendiam esta como algo que envolvia o corpo, estando externo a ele. Com o tempo, foi sendo percebido que esta rede, formada por malhas e aberturas, entrelaçava-se ao corpo, perdendo a noção de onde começava e terminava corpo e rede. (MUSSO, 2004). Com isso, percebemos como o entendimento sobre rede sempre esteve trançado ao corpo, mesmo quando para a captura de peixes no rio. Inspirados em Musso (2004), que afirmava ser a rede composta por elementos em constante interação, Duarte e Frey (2008) constatam que a rede é formada por entidades. Não isoladas, mas em relação. E, quando essas entidades formam relações com mais de uma entidade, chamam-se nós. Porém, esses nós apenas formam redes quando possibilitam a relação com o outro, ou o demandem. Ainda segundo os autores, isso significa que um elemento não pode ser considerado um nó se não estiver articulado com outros nós (também, quando a articulação acaba, este nó deixa de existir).

Justamente pela rede ser entendida por elementos em relação, é que McLuhan (1969) e Santaella (2013) advertem que é um erro olhar para a máquina com exclusiva atenção. Castells (2017) supõe que, quando se ignora o sentido da máquina, também se ignora que esta produz sentidos. O autor aponta também que não são as tecnologias – das máquinas, das linguagens – que determinam a sociedade, mas estas a incorporam. A este raciocínio, Santaella (2013) complementa que, entendendo a máquina como objeto externo, negligenciam-se os processos mais importantes, que são a linguagem e a atribuição de sentido, que são o que corporificam a máquina. Para explicar o fenômeno de as tecnologias não serem utilitários separados do corpo, mas extensões do mesmo, McLuhan (1969) aponta que o humano facilmente se apaixona por esta extensão de si, e, passando a incorporar este prolongamento como extensão de si mesmo, acaba auto amputando o órgão ou a faculdade à qual este prolongamento se estende. McLuhan e Fiore (1969) apontam que o carro é uma extensão das pernas, e, enquanto se anda de carro, não se anda com as pernas; então, amputando-as. Para McLuhan (1969), sendo as tecnologias extensões de nós mesmos, é o próprio humano

quem vai determinando seu desenvolvimento e relação. Logo, encarando as máquinas e linguagens não como tecnologias utilitárias exteriores ao humano, passamos a entender estas como integrais ao próprio corpo. Sibilía (2003, p.11), considerando este fenômeno, aponta que caminhamos para uma nova formação social, onde as tecnologias digitais, que formam agenciamentos coletivos, operam “usos e apropriações das tecnologias por parte dos sujeitos, que, por sua vez, também vivenciam seus efeitos em seus próprios corpos”.

@Anis inaugura esta discussão quando narra “às vezes eu me pego perdida no celular, [...] eu pego pra dar uma olhada, e acabo fazendo um monte de coisas; eu nem me percebo desbloqueando o celular”. A esta mistura que @Anis se refere, entendemos que a espécie humana sempre esteve imbricada na tecnologia. Todavia, o fenômeno que tem nos tomado a atenção nos contextos digitais, é este espaço outro que o humano toma: mais do que imbricado, ele está misturado em suas tecnologias. Sibilía (2003, p. 57-58) entende que as tecnologias digitais apontam para “a anulação das restrições espaciais ignorando as distâncias geográficas e fronteiras”. Havendo anulação das fronteiras geográficas (que permitiram à própria @Anis uma conversa além-mar poucos minutos antes de estar comigo), não poderia também o corpo ser entendido como o que aponta para a anulação de seus limites e fronteiras? Para Sibilía (2003, p. 29), “as novas modalidades digitais são contínuas, fluidas, ondulatórias, abertas, mutantes, flexíveis, autodeformantes, que se espalham aceleradamente pelo corpo social”. A autora segue dizendo que “a lógica do funcionamento associada aos novos dispositivos de poder é total e constante, opera velozmente e em curto prazo. Desconhece fronteiras: atravessa todos os espaços e todos os tempos, engolindo o fora”. (SIBILIA, 2003, p. 29).

Se antes se pensava o digital como apenas o espaço do virtual, hoje se entende que a hiperconexão se estende numa possibilidade de ligação entre todos os elementos (a formar nós e redes). O estar conectado transformou-se no ser conectado. (SANTAELLA, 2013). Para Sibilía (2003), as tecnologias, quando se misturam ao corpo, libertam as restrições de espaço e tempo sobre a materialidade orgânica. A internauta @Anis diz que “não se sabe mais onde começa e onde termina a internet”, o que implica um corpo que não encontra mais suas limitações. Esse deslocamento que se faz do tempo e do espaço pressupõe o homem pós-orgânico, que é aquele que transcendeu o corpo, que transcendeu a condição humana. Um corpo que não é finito, tangível e restrito, é o corpo que Sibilía (2003) diz buscar um ideal ascético, artificial, virtual, imortal.

Quando a gente olha para falas como a de @Soku, quando diz que “hoje é 24h, eu não desligo a internet nem pra dormir, tô sempre com ela ligada porque eu acordo e vejo as atualizações”, implica pensar o imperativo da conexão, que Sibilía (2003) diz romper com as barreiras que é o limite espacial do corpo orgânico. A autora também entende que a fronteira que produz a distinção entre o que é humano e o que é artificial tem se dissipado. É a partir desse entendimento que se olha para os contextos digitais como algo atualizando os modos de existência no mundo.

A internauta @Soku revela que no celular impera uma “necessidade de estar o tempo todo. Parece que, se eu tô sem meu celular ali, tá faltando uma parte minha”. Já @Anis, diz que “a internet tá em todo lugar”. Desse estar o tempo todo, e em todo lugar, configura-se o ciberespaço contemporâneo. Este, que não mais habita apenas o computador na sala de estar, mas o celular que se estende à palma da mão. Santaella (2013)

entende que as redes que não mais necessitam ser conectadas por fios, disponibilizam uma comunicação ubíqua, difundida e corporificada. Inicialmente, ser humano implica em ter um corpo biológico reduzido a existir num espaço-tempo limitados. Já para o desdobramento pós-humano, Sibilia (2003) coloca que as tecnologias da virtualidade potencializam e multiplicam as possibilidades humanas quando anulam as distâncias, a necessidade de deslocar-se, e a limitação espacial; todavia, também embaçam as barreiras entre o que é trabalho, lazer, privado e público. @Sofia diz que “o celular segue mantendo o vínculo” com os outros elementos das redes. E é neste espaço que continua, que a “virtualização do espaço se conjuga, também, com um desdobramento da dimensão temporal”. (SIBILIA, 2003, p. 58). Ascott (1997 apud SIBILIA, 2003, p. 57) entende que o tempo do pós-humano é outro, já que “à medida que interajo com a Rede, reconfiguro a mim mesmo; minha extensão-rede me define exatamente como meu corpo material me definiu na velha cultura biológica; não tenho nem peso, nem dimensão em qualquer sentido exato, sou medido pela minha conectividade”.

Aqui, as cenas que vão aparecendo nas conversas com @s internautas questionam por que essa possibilidade de existência ubíqua – caracterizada pelo “tempo todo e em todo lugar” – carrega consigo o imperativo da conexão? Para Santaella (2013), o ubíquo representa a vida que é vivida ao mesmo tempo em que é narrada. Assim, sobrepõe-se no que havia divisão temporal, entre viver e codificar o vivido, dar significado à experiência. Mas será que é isso o que seduz @ internauta a sentir que precisa estar conectado todo o tempo?

A internauta @Anis foi quem trouxe a denominação FoMO à conversa. Disse existir “o sentimento de missing out. Será que vai acontecer alguma coisa? Será que alguém vai falar comigo? Parece que tu tem que estar sempre preparado pra caso aconteça alguma coisa, tu tem que estar instantaneamente respondendo”. “FoMO” é acrônimo do inglês Fear of Missing Out, que significa “medo de perder algo” ou “medo de ficar de fora”. Tem sido, inclusive, entendido como síndrome, com manifestações e sintomas para Mack e Vaughn (2012). De acordo com Schaarschmidt (2018), antes mesmo do fenômeno da internet, este medo já existia quanto a escolher ter uma experiência, e depois descobrir que outra experiência fora mais e melhor do que a escolhida. Hoje, este se atualiza às redes sociais, e o autor entende que este medo de ficar de fora tem inquietado as juventudes. Ainda de acordo com a mesma pesquisa de Schaarschmidt (2018), a quantidade de informações através de notícias, vídeos, fotos, eventos tem papel importante nessa experiência de ansiedade que o “medo de ficar de fora” traz consigo.

Para compreender como @s internautas entendiam esse constante “estar na internet”, eu questionava sobre as diferenças que sentiam enquanto conectados e enquanto desconectados (na diferença que fizera sentido durante as conversas). E, sobre estar conectada, @Anis apontou que “gera uma ansiedade, de ficar esperando o que vai acontecer. [...] Em algum momento tu vai receber uma mensagem, e tu tem que estar ali o tempo todo preparado”. @Luna também diz que está bastante nas redes sociais pois “não quero perder o que está acontecendo”. Esse imperativo da conexão, que Sibilia (2003) entende acontecer por serem suspensas as limitações espaço-temporais, aparece na fala d@s internautas não apenas no intuito de conexão,

mas também de existência. @s internautas manifestam precisar ser vigilantes nessa existência prolongada, como se esta não pudesse falhar.

@s internautas com quem conversei, em unanimidade, apresentaram a internet e/ou o celular como algo que necessita de um “bom uso”. @Luna relatou haver momentos em que sua relação com a internet e com o celular é saudável, mas em outras tantas não, e que estes são os momentos de maior angústia com a entendida performance do desempenho. Há um imperativo de que as redes sociais e outros recursos da internet sejam acessados, e que este acesso seja comedido, bem entendido, bem intencionado, bem criticado. Que este seja apenas em benefício à inserção do sujeito na sociedade: informado, mas nem tanto; sociabilizado, mas nem tanto; curioso, mas nem tanto. Em suma, é preciso que a existência d@s internautas nas redes seja perfeita – sendo esta a produtividade em excelência. E é nesse contexto que, ao narrar o funcionamento da produção no capital, Lazzarato (2017) afirma que toda produtividade implica, também, em antiprodução (o que produz riqueza, produz pobreza – o avesso).

A partir desta performance do desempenho exigida, @s internautas manifestaram sentir culpa por “passar um tempo” nas redes sociais, assistir seriado, já que estes “não contribuem em nada”, como relatou @Sofia. A culpa, aqui, acontece justamente por pensar que a existência ali não está produzindo nada. McLuhan (1969) pensa que a velocidade elétrica (qual aqui atualizamos para o digital) faz convergir as funções sociais e políticas, trazendo ao entendimento humano um grau elevadíssimo de responsabilidade. A esta, o autor chamou de idade da angústia, já que esta convergência força a participação em tudo, em todo lugar, a todo tempo. Segundo Sibilia (2003), é na pós-humanidade que a criatura humana dispõe do que é necessário para se auto criar. Assim, tornando-se gestora de si. E a ilustrar tal questão, trago a esta escrita a figura de Demiurgo. O filósofo grego Platão narrava Demiurgo como sendo artesão divino: o artista responsável pela criação do ideal, do perfeito, do belo. A responsabilidade deste era organizar e orquestrar o caos a tentar alcançar o seu modelo divino.

Ser “gestor de si” traz uma falsa sensação de liberdade, e, sobre esta, Han (2018) diz que uma sensação de liberdade tem se instaurado, onde sujeitos deixam de ser sujeitados e se desenvolvem em projetos livres. Porém, essa sensação de liberdade se mostra falsa enquanto apenas uma forma mais eficiente de sujeição e subjetivação. O autor afirma que este é o projeto do eu, onde as coerções, não mais “externas”, mas estrategicamente “internas”, pactuam formas de obrigações de desempenho e otimização. Na performance de @May à melhor forma de existência, a culpa chega usando máscaras. Quando a questiono sobre sentir-se culpada por estar bastante nas redes sociais, ela diz “culpa eu acho uma palavra muito forte; eu escreveria burrice”. @Sofia também tem certeza de como é a existência mais correta, pois diz deixar “de fazer muitas coisas porque eu estou no celular, sabe? Eu deixo de ler, eu deixo de estudar, eu deixo de fazer outras coisas porque tô no celular”.

Essa autovigilância, segundo Sibilia (2003) surge a partir do modelo socioeconômico capitalista, que aparece com suas próprias tecnologias para moldagem de corpos e subjetividades. Assim, produzindo sujeitos que sustentem a lógica do capital (o consumo e sua regulação). Para a autora, a obra de Michel Foucault permite tomar as relações de poder da sociedade moderna, do capital, como biopoder, onde esta tem o

intuito de engendrar determinadas formas corporais e subjetivas, “superando a noção convencional de “poder”, então, estas redes de relações configurariam um complexo jogo de forças [...]”. (SIBILIA, 2003, p.11). A este contexto, o cenário de autovigilância que desponta a partir do sentimento de culpa aparece como necessário na manutenção da performance do desempenho. @Sofia narra bem esta ideia quando diz “uso muito, muito, muito, muito o Instagram, mais do que eu gostaria, inclusive tenho o app de timer que eu estipulei pra usar, sei lá, 4 horas de celular por dia. E quando chega nas 4 horas, ele notifica, sabe? Ele não bloqueia o celular, mas pelo menos eu fico com a consciência um pouco mais pesada”.

O que estranho aqui e tento explicitar de alguma forma, é que parece haver duas forças conflitantes atuando nas mídias digitais. Uma diz sobre o imperativo da existência nas mídias digitais e redes sociais; a outra, sobre uma certa performance do bom desempenho, da produtividade. Aqui, coexistem o imperativo da conexão – o tempo todo e em todo lugar – e da performance do bom desempenho – constante autovigilância. Para pensar que outras forças vão atuando sobre esse corpo que agora entendemos como pós-humano, faz-se necessário olhar para o contexto no qual essas mídias e corpos vem sendo produzidos.

A fim de discutir esses modos de subjetivação próprios do contexto neoliberal contemporâneo, o filósofo e sociólogo Maurizio Lazzarato (2014) expõe que a crise de subjetividade que vem acontecendo desde a segunda metade do século XX, tem deixado os sujeitos à berlinda devido a desterritorialização subjetiva do neoliberal – este, que articula e seduz a uma equivocada ideia acerca de um certa liberdade do eu. O filósofo entende que a fraqueza do capitalismo reside na falta de produção de novas subjetividades, quando é falho em articular as relações das economias sociais e políticas, com as subjetivas (que, aliás, aponta ser impossível isolá-las). O neoliberalismo para Rolnik (2018) se monta numa dobra do capitalismo, com outros engendramentos e estratégias de poder, muito mais perversos. De acordo com Lazzarato (2014, p. 15), essa crise do capital trouxe consigo “a dívida e suas modalidades de sujeição, o homem endividado”. Para o autor, o que inaugura esse modo de subjetivação são as operações financeiras. O funcionamento do cartão de crédito aqui é apresentado por analogia: o crédito que o detentor do cartão recebe concebe o entendimento de capital ilimitado na sequência de seu uso. Nesta configuração subjetiva, o débito torna-se eterno. Assim, como consequência do sujeito neoliberal empresário de si, surge o sujeito endividado.

“Eu me sinto mal por ficar tanto no celular, mas quando eu tento me desconectar eu me sinto estranha”, diz @Mona. E não é em vão que a internauta manifesta sentir-se mal. Segundo Lazzarato (2014), a manutenção do endividamento se faz, também, através do sentimento de culpa. @Mona relata outra mazela do engendramento capital, quando fala “eu me sinto ridícula falando isso, mas eu acho que as redes sociais, a internet, o celular em si... Às vezes nem pra mexer na internet, mas ter o celular, poder desbloquear ele e, sei lá ficar mexendo no que, é uma bengala pra eu não me sentir sozinha”. Para Lazzarato (2014), o próprio mercado, enquanto desterritorializa o sujeito, dilui o coletivo da sociedade ao indivíduo, tornando padrão os relatos aqui descritos, centrados na própria responsabilidade individual e na solidão de um eu.

Sibilia não trabalha com o conceito de endividamento como Lazzarato, mas quando pensa os modos de subjetivação, no seu entendimento de upgrade, diz que o corpo pós-orgânico vai tornando-se obsoleto às pressões do meio, e não consegue fugir das delícias e tiranias do upgrade. (SIBILIA, 2003). Assim, @s

internautas, na criação da ruptura com a dívida, precisam se reinventar a tentar dar conta de sua existência. É a necessidade de estar, que @Luna afirma, quando diz que, “se eu não estou ali, eu não estou e ponto. [O que] de alguma forma, apaga algum tipo de existência”. A internauta @Anelis também se mistura nessa questão, quando diz “precisar afirmar existência na rede social, algo como ‘se não ser visto, não será lembrado’”. A partir daí, pela própria inseparabilidade que Lazzarato (2014) entende as economias sociais, políticas e subjetivas, a alegoria do endividamento financeiro, do cartão de crédito não se mostra relevante, desde que, estando imersa nas produções neoliberais, a figura representativa do sujeito será a do endividado.

@Anis ampliou a experiência da conexão para além do estar online – de não apenas ser espectador do outro, mas narrar a si: “tem isso de precisar compartilhar o que tá acontecendo, querer receber aprovação do outro”. Para Rolnik (2018), o sujeito do neoliberalismo experiencia o outro dentro de si, numa ressonância de si próprio. Logo, para que a existência seja concretizada, é necessário que o outro aprove a mesma, ou o conteúdo que é postado. E essa aprovação acontece através da interação, likes, retweets, comentários. Não basta fazer uma publicação, é preciso ter um retorno sobre esta. @Soku é mais direta, e fala com todas as palavras: “tem que ser biscoiteira às vezes!” E, com isso, quer dizer, gerar conteúdo nas redes sociais que vá garantir uma identificação por quem entra em contato com a mensagem. A comunicação que aqui acontece por identificação, através de reações como o like, o compartilhar, o retweet, a resposta no privado, também é o que faz prender a pessoa pra realmente ler o tweet ou ver as coisas no stories ou feed, invés de deixar passar (ou ir passando com o dedo). E @Soku e @May disseram que, às vezes, é necessário dar biscoito para receber tal aprovação; isso quer dizer: postar algo que se sabe ter retorno, o famigerado “dizer o que o outro quer ouvir” até receber as reações esperadas nas postagens.

A ideia de que cada internauta deva ser gestor de sua própria existência nas mídias digitais não é resultado de um fracasso, mas o projeto de sucesso da governamentalidade neoliberal. Esta propõe que todo indivíduo se torne proprietário empreendedor, cabendo apenas a si a responsabilidade pelo seu sucesso. Lazzarato (2014) entende que os dois regimes de subjetividade do capitalismo são a sujeição e a servidão. Rolnik (2018) entende estes dois regimes, na dobra neoliberal, como cafetinados – voluntários e defendidos.

O capitalismo produz subjetividades assim como cria modelos de carros, e, dessa produção, emerge uma multiplicidade de processos criativos, às vezes alienantes. (LAZZARATO, 2014). Desta forma, é possível pensar que a subjetividade é confinada como produto, sendo necessário que sejam criados dispositivos de captura de um desejo de consumo, para que essa subjetividade se retroalimente. Como podemos verificar nos Stories do Instagram, onde se pode selecionar filtros para as fotografias e selfies, e estes sempre sofrem uma intensa e repentina popularidade que logo se dissipa e precisa ser substituído por outro.

De acordo com Lazzarato (2017), a dívida subjetiva se produz na expiação da falta. Esta, a dívida, resulta de uma mnemotécnica que fornece subsídio para consolidar a “má consciência” e a culpa, além da responsabilidade de gerenciar as mesmas. O autor pensa que o lucro está para a captura capitalista assim como o investimento e a rentabilidade estão para a captura neoliberal. A captura na crise está associada ao imposto/taxa – que, por ora, não é somente financeiro, mas simbólico. Quando o filósofo explica a indissociabilidade entre produção e antiprodução, e coloca que a produção é voltada ao trabalho infinito,

alerta para a condição que “reproduzindo continuamente a ‘falta’, que ela – a produção infinita – deveria suprir, choca-se hoje com a finitude física, biológica e material do mundo, do planeta e do ser vivo”. (LAZZARATO, 2017, p.52). Assim, sendo o capital a lógica que se apropria de um território a fim de explorá-lo e, em seguida, abandoná-lo, questiona-se: será que a potência das subjetividades não estaria se exaurindo, em processo de esgotamento?

Segundo Lazzarato (2017), falamos aqui sobre sujeitos que foram e são continuamente explorados e desterritorializados pelo capitalismo. Para Rolnik (2018), o neoliberalismo se alimenta e faz morada justamente nessa despotencialização dos sujeitos, que através do “estupro da força vital, produz um trauma que leva a subjetividade a ensurdecer-se às demandas da pulsão” (p.107), do desejo. Rolnik (2018) ainda afirma que, diferente do capitalismo, no neoliberalismo, o responsável pela manutenção dessa despotencialização é o próprio sujeito, que a defende como se a desejasse – logo submete-se à cafetinagem dos ditames neoliberais.

A internauta @Sofia conta sobre esta dívida que sente, que a faz sentir precisar estar ali: “fazer gestão de tudo, eu acho que é o mais difícil porque, pra mim, eu sempre acho que fica faltando alguma coisa, sabe? Fica um rabo preso, tipo, sem resolver porque eu me perco em todas as coisas que eu faço na internet. Com tudo que tem, eu me perco”. Mesmo entendendo as tecnologias como extensões do corpo, McLuhan olhava para manifestações como a de @Sofia como algo concernente a “não saber se relacionar” com as tecnologias, sempre que estas surgem. Aponta que “nenhuma sociedade teve um conhecimento suficiente de suas ações a ponto de poder desenvolver uma imunidade contra suas novas extensões ou tecnologias”. (MCLUHAN, 1969, p. 84). Todavia, “desenvolver uma certa imunidade” também poderia acarretar não experienciar as tecnologias como elas são e na potência que trazem.

A figura do homem endividado, que aqui tem sido apresentada como imagem do usuário das redes e mídias digitais, é consequência de uma subjetivação individualizante e cafetinada. “O homem endividado, de imediato culpado e responsável por seu destino, deve carregar os fracassos econômico, social e político do bloco de poder neoliberal – fracassos despejados pelo Estado e pelo mundo dos negócios sobre a sociedade”. (LAZZARATO, 2014, p. 15). Sibilia (2003) pensa que a lógica da dívida propõe uma interessante maneira de pensar sobre as novas formatações e subjetivações dos corpos e almas. A partir da autora, é possível inferir que, diferente da era industrial, os atuais modos de subjetivação não constituem sofrimento como consequência não premeditada, mas como projeto biopolítico. Sendo uma moratória infinita, a dívida não serve para ser quitada, mas para existir de forma contínua, flexível e instável. (SIBILIA, 2003). Assim, é possível pensar que o endividamento – como produção de uma forma de ser sujeito – aproxima-se de um case de sucesso do projeto neoliberalista.

De toda forma, trouxe a esta escrita pensamentos que seguem em movimento e criação. As conversas com @s internautas vem desenhando um caminho que foi sendo entendido através da figura do homem endividado, este que se relaciona numa dívida perpétua sentida no tempo, que, como vimos, funciona como um fluxo organizador a serviço do capital. Esta dívida foi narrada como sentida através da angústia, da culpa, da responsabilidade, do excesso, e acaba por operar sobre a experiência da existência, como se esta reclamasse

ser experienciada no agora/ao vivo/online. O homem endividado, em sua experiência de dívida, está sempre atrasado. E, a pensar este sofrimento com o tempo-capital, que é a priori “tarde demais”, finalizamos com um trecho da conversa com a internauta @Soku, onde esta narra que “o Twitter é a primeira coisa que eu vejo quando eu acordo e é a última coisa que faço antes de ir dormir”, resumindo à si a performance individualizante experienciada nos imperativos da conexão.

## REFERÊNCIAS

- CASTELLS, M. A sociedade em rede. 18. ed. ver. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2017.
- DUARTE, F.; FREY, K. Redes urbanas. In: DUARTE, F.; QUANDT, C.; SOUZA, Q. (Org.). O tempo das redes. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 155–178.
- HAN, B. Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Âyiné, 2018.
- LAPOUJADE, D. Potências do tempo. 2. ed. São Paulo: n-1 edições, 2017.
- LAZZARATO, M. O governo do homem endividado. São Paulo: n-1 edições, 2017.
- LAZZARATO, M. Signos, máquinas, subjetividades. São Paulo: n-1 edições, 2014.
- MACK, A. M.; VAUGHN, J. JWT: Fear Of Missing Out (FOMO) – Report. Nova York: J Walter Thompson Company (JWT), 2012.
- MCLUHAN, M. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1969.
- MCLUHAN, M.; FIORE, Quentin. O meio são as massa-gens. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- MUSSO, P. A Filosofia da Rede. In: PARENTE, A. (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17–38.
- ROLNIK, S. Esferas da Insurreição: notas para uma vida não cafetinada. São Paulo: n-1, 2018.
- SANTAELLA, L. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.
- SCHAARSCHMIDT, T. FOMO o el miedo a perderse algo. *Mente y cerebro*, v. 93, p. 78–81, 2018.
- SIBILIA, P. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

# FAZER HISTÓRIA/ FAZER STORY

Jheine Francine Boardmann Elias<sup>1</sup>

Lígia Hecker Ferreira<sup>2</sup>

Ao instaurar o ato de fotografar para as redes sociais, é necessário pensar os processos de subjetivação que estão em jogo. Se para Barthes (1980), o *studium* é o “to like” (gostar) e não “to love”, ao escolher postar fotos que remetem a um afeto/memória, escolhe-se espaços/redes sociais possíveis de amar (to love). Ao postar uma foto no Facebook, onde a reação possível como opção primária é o like (to like), talvez não gere o mesmo efeito de afecção que seria postar no Instagram, onde o símbolo para gostar/se interessar numa foto é o coração, remetendo ao “to love”. Ao deixar a marca do love(coração) no Instagram, os indivíduos permitem-se compartilhar a história da foto. Não importa o quão ficcional a projeção na foto possa ser, o que interessa nesse momento é que está sendo compartilhado. Entro no laço de afeto do outro, experimento afecções de outro. Deleuze (1981;2002), visitando a obra de Espinoza, marca a diferença entre afecção(*affectio*) e afeto(*affectus*), onde o primeiro refere-se diretamente ao corpo e o segundo ao espírito, porém entende-se que afecções se trata de potência de ação que atravessa o corpo-espírito. No caso de *affectio* como a equação de corpo afetado e corpo afetante e *affectus* como o movimento de troca destas posições. Ao analisar a relação com as redes sociais, percebe-se a passagem constante de *affectio* para *affectus*, onde o mesmo corpo que afeta é afetado por outro, podendo então ocupar as duas posições.

Se em dados momentos os modelos que posavam para foto precisavam não apenas viver o “ser fotografado” (BENJAMIN,1994), mas estar dentro do “ser fotógrafo”, já que para a existência da chapa fotografada era preciso parar durante horas à luz para ser capturada pela câmera escura, hoje trata-se de estar dentro do momento de forma simbólica, visto que a foto digital se registra em segundos, mas a dedicação e engajamento que se gera é de estar dentro do que foi fotografado. Se registra e se posta para enlaçar outros indivíduos em um determinado momento particular. Pode se dizer que a fotografia é vista como pulso constante, que satisfaz o usuário com o olhar do outro.

Ao instaurar o ato de fotografar, se faz então uma suspensão do tempo, um resgate a um fato, parece produzir-se uma afecção pela simpleza da lâmina fotografada. O que antes era feito sob uma ótica de resguardo dos bons tempos, uma ancoragem nos afetos, transforma-se no ato de existir. Perpetuar a existência através da fotografia é abdicar do direito a individualização da memória, para então transformar em registro simbólico coletivo. Contrariando a ideia de Carmargos (2008), que associa a pulso escópica a uma estrutura que transforma o olhar como atividade ativa ao ato de ser olhado de forma passiva, este trabalho busca tencionar as potências que o registro fotográfico em redes sociais tem na produção de subjetividade.

---

<sup>1</sup> Psicóloga (Unisinos).

<sup>2</sup> Mestra em Psicologia Clínica (PUCSP). Professora do Curso de Psicologia da Unisinos.

Para a psicanálise, expor-se a situação de ver/ser visto está ligado diretamente à pulsão escópica, onde se trata de ver/ser visto como fonte de libido, de acordo com Carmargos (2008), num movimento narcísico. Para Freud (1915;2013), a pulsão escópica tem em seu início o autoerotismo, ou seja, o próprio corpo do sujeito é seu objeto e só investira no outro posteriormente. Nesse movimento é possível se pensar os três tempos da pulsão escópica: o autoerotismo, o voyerismo e o exibicionismo, sendo que os três tempos coexistem. O Voyerismo não exclui o exibicionismo, mas sim faz do sujeito objeto de quem o olha e transforma esta posição passiva em posição ativa da pulsão, segundo Lemos (2018). Se formos relacionar o viés patológico do usuário de redes sociais voltado para fotos, a incidência de patologia que chegaria aos espaços de escuta, provavelmente, mais do que triplicaria. Porém, o que se observa é que o número de usuários da rede social Instagram, na qual o foco são postagens com fotos, sendo a legenda secundária à ação de postar, triplicou nos últimos três anos, atingindo 1 bilhão de usuários em julho de 2018.

Para marcar a importância do registro fotográfico, caímos na ideia de vida eterna. Michelon (2008) disserta sobre o não-esquecimento a partir da fotografia. Tratando como uma possível maldição, visto que aquilo que fica nos registros fotográficos nunca é esquecido. Chegamos então ao ponto central desta produção: é possível um esquecimento depois que uma foto foi postada/registrada no Instagram? Como se dão os processos de subjetivação através de uma lógica coletiva de compartilhamento de afetos e de não-esquecimento sobre o que foi postado? Segundo Bazin (1975, apud Michelon,2008)), a fotografia bloqueia a continuidade do real. A partir do momento fotografado o que se comunica, o discurso sobre a foto, passa pelas instâncias do simbólico e do imaginário, pois agora não faz mais sentido basear-se puramente no enquadramento da foto, mas sim no que se diz sobre ela. O que cada sujeito sentirá ou a forma como sujeito será afetado com a foto diz respeito à construção singular de cada usuário. Ainda retomando Flusser (1985), a imagem é a mediação do homem com o mundo, logo, o sentido produzido pela fotografia se faz possível devido a uma série de simbolizações presentes na cultura e no laço social dos sujeitos que a veem.

Para Freud (1915;2013), a memória é uma estruturação “desejante” feita em camadas. Os traços mnêmicos precisam de novos signos e simbolizações, para então caírem em novas camadas subjetivas (MUSZKAT,2009). Enlaçado pelas simbolizações culturais, e ciente de que não se pode reviver um momento, o sujeito então usa do artifício da fotografia (agora postada no Instagram e não mais guardada dentro de antigos álbuns de fotografia) para fazer memória e trazer para o presente, simbolicamente o que foi vivido, propondo então a ideia de fazer narrativa/história para ser lembrado.

O conceito de redes sociais antecede a ideia popular que a internet criou. Baseado no teorema de grafos, estudado pelo matemático Euler, que define um grafo como uma rede onde um nó se conecta a outro por uma aresta. Este princípio de teoria é a fundamentação para estudos antropológicos sobre redes sociais ancoradas na Análise Estrutural de Degenne e Forsé (1999). Desta teoria parte a ideia de analisar as redes sociais por dois vieses: a rede como um todo e a rede personalizada. Para pensar a rede como um todo, volta-se o olhar para a relação estrutural da rede com o grupo social através de assinaturas sociais, mapeando as preferências e signos que constituem os sujeitos desta rede. O segundo modo de análise trata-se das redes

personalizadas, que compreendem o sujeito para além da rede que ele compõe, mas também o papel que exerce dentro dela. (RECUERO, 2004).

Para este estudo, utiliza-se o Instagram como campo de análise. A análise das redes sociais é um estudo que se baseia para além das individualizações dos sujeitos, mas sim nas relações entre si, a multiplexidade, o laço social e composição do laço social e nos processos de subjetivação. Entendendo então o espaço possível para a subjetividade como algo que está no "entre" (entre relações, entre laços sociais, entre afecções), propomos pensar a rede social Instagram como um "entre" possível para o processo de alteridade subjetivo. Como um campo de possibilidades, onde o sujeito pode fazer marcas simbólicas de si com atravessamento do campo do outro. Sendo um campo novo de estudo (e de subjetivação), entende-se a importância da psicologia de aproximar e conhecer tais espaços onde o laço social não é algo necessariamente da ordem do público, mas de uma tensão entre o individual e o coletivo, daquilo que se estabelece no "entre". Escóssia (2012) resgata o conceito de "coletivizar", buscando uma cadeia de pensadores (Deleuze, Guatarri, Foucault, Lourau) para pensar os jogos de forças da implicação de uma separação entre indivíduo x coletivo para então pensar a coletivização.

Ao perceber a influência das redes sociais no laço social, entende-se a importância da psicologia estudar e apropriar essa temática. Com uma escuta clínica apurada de um sintoma social da imediatidade, analisar os processos de subjetivação através do Instagram proporciona uma escuta do contemporâneo. Segundo dados do IBGE, 94,5% das pessoas com mais de dez anos que utilizam a internet acessam pelo celular, sendo o compartilhamento de imagens e texto por meio que não o e-mail sua principal atribuição. Analisando estes dados e com a observação do laço social onde se encontram as autoras deste trabalho, percebe-se a significância e a importância que o acesso às redes sociais ocupa.

A rede social Instagram existe desde o ano 2010, sendo projetada pelos engenheiros Kevin Syston e Mike Krieger, com ideia de resgatar o sentimento nostálgico das câmeras fotográficas Polaroids, reproduzindo a instantaneidade da foto por polarização. Inicialmente desenvolvido para sistemas IOS (exclusivos de celular da Apple), o Instagram popularizou-se de forma rápida, chegando aos SO Android em apenas dois anos após seu lançamento.

O funcionamento do aplicativo é simples: uma opção de acesso à câmera, para fotografar o instante, uma opção de acesso à galeria – para resgate de momentos anteriores, e a opção de vídeos. Seguidos de uma interface de edição quase intuitiva e, por fim, a opção de nomear a foto por meio de legenda, adicionar localização, marcar pessoas que compartilharam o enquadramento e compartilhar em outras redes sociais. Este funcionamento segue desde seu lançamento, sendo por muito tempo o carro forte das postagens. Segundo Ferreira (2013), os processos ligados à ação de edição, adição de filtros, exposição à luz, fazem rede com a estética das fotos polaroides, criando um sentimento de nostalgia para muitos que não chegaram a vivenciar a câmera instantânea. A popularização do Instagram permite, a efeito positivo, uma democratização do fotografar, transformando atos banais – como uma refeição, um passeio com o cachorro, ou a labuta diária do transporte público – em grandes estéticas e plausíveis de registro.

Em 2016, a rede social lança uma nova ferramenta, para concorrer diretamente com o Snapchat, o Stories. Um dispositivo de ephemeral messaging, onde o conteúdo postado desaparece após 24h, relançando uma ideia de compartilhamento de laço social entre os usuários. Por tratar-se de algo temporário, o “postar no Stories” funciona numa dinâmica diferente do “postar no feed”. Enquanto o stories “permite” a espontaneidade, o dia-a-dia, a foto escolhida para o feed, que se torna então permanente nos algoritmos do Instagram, é escolhida de forma a coletivizar um momento de importância.

Com isso, consideramos importante pensar os signos e simbolizações que atravessam o ato de postar. Quais memórias são elencadas para fazer registro – seja digital, seja simbólico – e por que essas memórias? O que permite o esquecimento de algo postado? Entendendo que os algoritmos não são programados para “esquecer” memórias, como os sujeitos lidam com a ideia de precisar apagar/deletar o registro de algo?

Agora que o Instagram foi apresentado, propomos pensar o aplicativo não mais como uma rede social passiva, mas sim como um campo possível. Para isso, visito o conceito de virtual e virtualização, proposto por Levy (1999). Em seu conceito, Pierre Levy trata o virtual como potência e não como ato, entendendo então que algo virtual poderá se atualizar ao longo do tempo, e não se tratará de uma contraposição ao real, mas sim uma dualização ao atual, entendendo então que o virtual e o real coexistem.

Ao entender que o Instagram pertence a um campo do virtual – e que virtual e real coexistem – não podemos mais então tipificar os processos de subjetivação como algo que acontece nas redes sociais sendo diferente de algo que acontece fora das redes sociais, mas sim como o mesmo campo. Contrariando a ideia do senso-comum que defende que as redes sociais criam fundamentalmente o distanciamento, exclusão e uma série de sintomas narcísicos, ao pensar o campo Instagram como um espaço de potências que não é separado do campo das relações reais, percebemos então um campo de afecções possíveis. Peruzzo (2013) disserta sobre como os movimentos políticos de 2013 iniciaram e se organizaram através das redes sociais para então desembocar na rua de todo o país. As relações que antes aconteciam em espaços públicos (praças, shoppings, espaços de encontro) hoje somam-se e acontecem em espaços como as redes sociais. É importante compreender que uma lógica não substitui a outra. Ainda há o espaço público. O campo das redes sociais inclusive só faz sentido por se somar às possibilidades de campos junto aos já conhecidos de via pública. Se filósofos peripatéticos caminhavam pelo espaço público com suas aulas e discussões em tempos aristotélicos, hoje podemos pensar que talvez as redes sociais façam suas vias precursoras de movimentações políticas, sociais, filosóficas no espaço virtual.

Para pensar as redes sociais como um campo possível, será utilizado o perfil público da influenciadora Raíssa Galvão, user @rayneon. Valendo-se apenas das informações disponíveis em sua bio, o primeiro quadro de publicações (acesso em 15 de maio de 2019). Raíssa se descreve como “🌈 Pleníssima e imensa de gorda – 🍷 Maluca dos brechós e DIY – 🌟 Desconstruidora de padrões – 🍷 Designer de moda |Jornalista.”. (sic). Em seus Storys narra sua vida como mulher gorda diante de uma sociedade que atribui o padrão a corpos magros. Faz vídeos com posições de yoga, DIY’s, seu dia-a-dia como vegana, seus momentos de fragilidade. Uma rotina que poderia estar à mostra em outros perfis (e possivelmente esteja). O que difere o perfil de @rayneon dos outros tantos perfis que postam seu dia a dia é a quantidade de

seguidores. No dia de consulta, seu perfil contabilizava 188mil seguidores e sua última foto postada, contava com 24.326 curtidas. Mesmo que a intenção de Raíssa não seja ser uma influência ou criar uma referência de como agir ou como se portar nas redes sociais, seu perfil acaba por constituir um campo de possível potência para seus seguidores. As afecções geradas através das postagens fazem com que suas fotos tenham mais de 24mil curtidas, entendidas aqui como um espaço de identificação, mas talvez onde não ocorra apenas achatamento de subjetividade. Os usuários, ao depararem-se com alguém que quebra os padrões hetero-cis-normativo magro que uma sociedade capitalista espera, podem autorizarem-se a experimentarem-se como gostariam de ser. Christian Dunker (2019), psicanalista brasileiro que faz uso das redes sociais para tratar de temáticas acerca da psicanálise, como uma forma de democratizar o acesso a mesma, traz em seu vídeo “Tinder e Redes Sociais”(2019) um apelo aos bons usos das redes sociais e a não demonização da mesma, pois é preciso entender o tipo de relação que se dá neste espaço e não necessariamente a “ferramenta”. “A gente ama e é amado na nossa diferença, na nossa falta [...]A gente tá cansado de nós mesmos.” (Dunker, 2019, em vídeo na plataforma Youtube). Dunker nos ajuda pensar sobre como não se faz necessária uma identificação com o outro nas redes sociais, mas sim se reconhecer na falta. O Instagram, ao possibilitar duas dinâmicas de postagens, permite então uma dupla-apresentação de si. Monta-se e cria-se uma descrição, que se dá no primeiro contato (fotos e vídeos postados no feed) mas aproxima-se e cria-se um espaço de intimidade ao compartilhar a dinamicidade do dia a dia nos Storys, criando um laço entre quem segue e quem é seguido.

Neste estudo qualitativo, foram convidados a participar 3 usuários das redes sociais a partir de fóruns temáticos e perfis públicos nas redes sociais de internet. Três categorias foram produzidas a partir das entrevistas com esses usuários: “o Instagram”, “Virtualização da subjetividade” e “fazer história/story” para pensar então as potências envolvidas nas postagens.

Esta primeira categoria nos permite visualizar a relação que os entrevistados estabelecem através de suas postagens com o Instagram. É importante pensar a o Instagram não mais como uma rede social de depósito de fotos ou banco de dados de imagem, e sim como um campo possível para os processos de subjetivação. Ao compreender que o campo social não é separado da individuação do sujeito (VAYNE apud Escóssia & Kastrup), e sim que o sujeito constitui e faz relevo no laço social com suas práticas, nos permite pensar que o “campo Instagram” não se trata apenas de um lugar de achatamento subjetivo do sujeito, mas também pode vir a ser um espaço de potência para outros modos de subjetivação.

Ao mesclar seu perfil profissional e pessoal, Christian subverte a lógica de ser uma rede estritamente pessoal, para ser uma rede sua e do seu trabalho, como forma de enlaçar na sua rede multiplexa (RECUERO, 2009) as pessoas de seu convívio, mas também seus clientes que agora já não mais ocupam um espaço de distanciamento, mas também constituem sua rede multiplexa sem hierarquização.

Os participantes convidados para participar da entrevista acabaram por ter algo em comum: o entendimento do Instagram como uma representação de si. Beija-Flor, 21 anos, Christian, 24 anos e Flora, 24 anos. A característica em comum, além do uso diário do Instagram, é condicionar sua experiência subjetiva às postagens do Instagram. Beija-flor atribui a sua escolha ao uso do Instagram pela dinâmica de

impermanência da foto no feed e a efemeridade dos momentos postados no story, mas também pela múltipla forma de se mostrar, não fechando ou achatando sua subjetividade

Entendendo que os sujeitos subjetivam e são subjetivados, engendram-se, reinventam-se, abandonam fazeres, desconstroem moralidades, percebe-se nas falas uma importância dos posts do Instagram para esse fazer. Silva (2014) em seu artigo “Imagem e subjetividade: narrativas fotográficas confessionais e a estética da afetividade” trata a fotografia para a rede social como uma narrativa que emerge para dar conta de universo cotidiano, deixando o âmbito tradicional da fotografia – como registro de grandes eventos e solenidades – no passado, transformando então a rotina em produção fotográfica. Resgatando o conceito de pulsão escópica, proposto por Freud (1915;2013) e repensado por Lacan (1962–1963), a posição de ver e ser visto no Instagram parece pulsar o sujeito no gozo do outro, onde o sujeito transita na posição de passividade pulsional (ser visto pelo outro) e na ativa (ver o outro). Para Christian, o Instagram ainda é um espaço de vitrine, onde existe uma certa estética a ser seguida, mesmo que priorize passar uma mensagem através das legendas de suas publicações.

Ao perguntar sobre o uso das ferramentas disponíveis no Instagram (Storys e feed), percebemos uma semelhança nos usos. Optam por organizar o feed de maneira estética, quase artística, com um aspecto visual que agrade. Além disso, entendem que o feed é algo que mostre um primeiro contato de identificação de si, mas não somente, sem limitar o fotografar para ficar “bonito”. É importante para os entrevistados que o feed faça sentido, conversando com a ideia de produção de afetos de Deleuze (1981;2002). Se nos estudos sobre cinema Deleuze, trata a imagem-tempo(cinema) como pura potência, então percebe-se a potência da imagem fotográfica digital, apesar de estagnada no registro do instante, pode ser compreendida como potência de afecções e produção de sentido no laço social. Christian descreve essa potência de afecções com a dualidade de compartilhar no mesmo perfil o seu trabalho com sua vida pessoal, como uma construção da sua melhor versão, na mescla do público-privado/singular.

A tentativa de virtualização acaba por misturar-se aos processos narcísicos dos sujeitos. Por mais que haja uma tentativa de não separação do sujeito pessoal-sujeito profissional, Christian pontua em suas respostas uma diferença entre suas postagens. Percebe-se que talvez haja sim uma separação, que a virtualização, coexistindo com a atualização, possibilite a criação de uma personagem no virtual que, para Christian, se mostra como o profissional que ele gostaria que as pessoas vissem nele.

Para falar de memória e esquecimento, é importante categorizar o “fazer história/ Fazer story” dos entrevistados, referindo-se a fazer história como contar uma história, com as vias de narrar-se, contar-se, reinventar-se. Pela ótica de Armando Silva (2008 apud Oliveira, 2014) “memória e esquecimento agem de maneira dialética; o esquecimento não alcança a memória, mas permanece, de alguma forma, em nosso corpo”, é possível pensar as fotos postadas nas redes sociais como uma forma de materializar as angústias do esquecimento. Ao fazer as vias da fotografia (adotando em seu logo a clássica simbologia à analógica Polaroid), o Instagram não ocupa o papel de memória ou lembrança, mas sim de evocar essas lembranças. Lembranças que fazem sentido apenas para quem as vivenciou, tais quais os álbuns de fotografias reveladas tenham ocupado em algum momento. Se até o presente momento então defendemos o Instagram como um

campo possível de afecções coletivas e individuais, neste ponto propomos a ideia de que postar é fazer história/ Fazer story para e de si. Se em décadas passadas os sujeitos buscavam os álbuns de fotografia para recordar sua infância, hoje basta acessar o perfil nas redes sociais para que isso aconteça.

Bazin (1975, apud Michelin, 2008) defende que a fotografia bloqueia a continuidade do real, ou seja, a fotografia pode ocupar um espaço de simbolização e resignificação para o sujeito, como um símbolo do momento que foi vivido. Retomando a discussão de Silva (2014) onde visita a filosofia spinoziana, pensando sobre a fotografia deixar de representar apenas coisas mas também um aspecto de representação dos afetos, visto que o que enlaça uma fotografia não é necessariamente o que foi fotografada, mas sim as afeições e significantes por trás dela, podendo ser relações “reais” (no aspecto formal de real) ou relações que se deem no ciberespaço.

Mesmo que não seja no sentido clássico ligado à ideia dos álbuns de fotos, onde se busca os registros de momentos marcantes e celebrações, as postagens no Instagram fazem as vias de lembrança e de narrativas que constituem as histórias dos seus usuários. Porém, o esquecimento é de suma importância tal qual a lembrança, pois é necessário espaço para novas memórias. (DODEBEI; GOUVEIA, 2008). É necessário esquecer para fazer novas lembranças e novas resignificações e simbolizações, dando então passagem para uma reinvenção de si, dando espaço para uma nova narrativa. A partir do momento do registro, só faz sentido o que é dito sobre o momento fotografado. Ao contar uma história/fazer um story sobre si, o real passa a ser aquela virtualização (que fica disponível durante 24 horas), uma realidade efêmera, podendo outra realidade ser postada e criada para as próximas 24h e assim sucessivamente.

Benjamin (1994 apud HENRIQUES; DODEBEI, 2013) defende que as narrativas orais se baseiam no que se é passado de pessoas a pessoa, não sendo apenas a narrativa e a lembrança sobre a história, mas o que se é dito sobre as narrativas, com um rastro de ficção. Se para fazer memória é necessário esquecimento – já que não somos capazes de retomar o que é vivido tal qual aconteceu – para fazer narrativa é necessário a ficção. O storys pode ser visto como um espaço onde o sujeito pode criar a sua narrativa sobre si, sobre a sua realidade.

Esta produção não pretende fechar uma ideia única sobre os processos de subjetivação produzidos no e pelo Instagram, tampouco pretende dar respostas sobre como a psicologia deve se portar diante de novos campos de subjetivação. Entendemos ser necessário à psicologia aproximar-se dos espaços de subjetivação contemporânea, mas não como forma de se apropriar e ser uma área emancipada que dê conta de todos os processos dos campos possíveis de subjetivação, mas sim perceber as nuances dos sujeitos que subjetivam e são subjetivados neste outro ambiente existencial. As entrevistas possibilitaram uma amostra de usuários do Instagram, apontando a existência de outro espaço de escuta. As afecções produzidas nas redes sociais refletem em espaços clínicos – entendendo todo o espaço possível de escuta como clínica – não apenas como sintomas narcísicos ou de estrutura narcísica (SANTOS, 2016; PRIMO, 2009; PELUZIO et al., 2015), mas também como espaço de potência de subjetivação e espaço de autorreferência para o sujeito.

. Como desafio de pesquisa, cabe abandonar o olhar viciado de uma psicologia que dá zoom in em questões individuais para então entender que os processos são não-lineares e de composições progressivas,

que o campo individual é menos uma oposição entre individual e coletivo sendo, portanto, constituído por processos de individuação sempre parciais e provisórios do campo coletivo. Estando os sujeitos e o campo em permanente construção de forma coletiva e amalgamada.

É importante, também que a dicotomia entre de “pessoas na internet” e “pessoas fora da internet”, presente no discurso de senso-comum, seja repensada pela psicologia. Se na clínica pedimos aos sujeitos que contem sua história, o Instagram abre passagem para que os sujeitos contêm e criem Storys, por meio de uma tecnologia de ephemeral messaging, na sua tradução direta: “mensagens efêmeras”. Olhar para espaço como uma potência de escuta clínica, a partir de uma clínica que não se achata em si, mas também se faz efêmera para se reinventar.

Ainda é preciso entender que as redes sociais são espaços efêmeros e de constante atualização. Não há como prever e constituir regras para os sujeitos que subjetivam e são subjetivados através desses espaços, pois está em constante mudança. Os processos de subjetivação não são dados, mas sim acontecem no entre das relações.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. A câmara clara: Nota sobre a fotografia. 13. ed. Lisboa: Edições 70, 2009. 138 p.
- BENJAMIN, W. Pequena história da fotografia. In: \_\_\_\_\_. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 91-107. (Obras Escolhidas, v.1).
- CAMARGOS, L. A Psicanálise do Olhar: do ver ao perder de vista nos sonhos, na pulsão escópica e na técnica em psicanálise. 2008. 151 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Cap. 2.
- DELEUZE, G. Espinosa, filosofia prática. Texto original: 1981 Ed. Escuta, São Paulo.
- DODEBEI, V.; GOUVEIA, I. Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer. Datagramazero: Revista de Ciência da Informação, Paraíba, v. 9, n. 5, p.1-11, out. 2008.
- DUNKER, C. Tinder e redes sociais.2019(21min43s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=whcZhLGAeJY>>. Acesso em 16 de maio de 2019.
- ESCÓSSIA, L. Coletivizar. In: FONSECA, T.M.G.; NASCIMENTO, M.L.; MARASCHIN, C. Porto alegre: Um Abecedário. Porto Alegre: Meridional, 2012. Cap. 11. p. 51-54.
- ESCOSSIA, L.; KASTRUP, V. O conceito de coletivo como superação da dicotomia indivíduo-sociedade. Psicol. estud., Maringá, v. 10, n. 2, p. 295-304, Aug. 2005 .
- FERREIRA, S.S. A nostalgia da imagem: o Instagram como tendência contemporânea. 2013. 23 f. Monografia (Especialização) – Curso de Mídia, Informação e Cultura, Celacc/eca, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Cap.4.
- FLUSSER, V. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Hucitec, 1985. 92 p
- FREUD, S. Pulsão e seus destinos. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. Publicado originalmente em 1915
- GOMES, P. A. Fotografar: Capturar a passagem. In: FONSECA, T.M.G.; NASCIMENTO, M.L.; MARASCHIN, C. Porto alegre: Um Abecedário. Porto Alegre: Meridional, 2012. Cap. 28. p. 115-118.
- GUATTARI, F. Caosmose – um novo paradigma estético. São Paulo: 34, 2006.

- HENRIQUES, R.M.N.; DODEBEI, V. A virtualização da memória no facebook. *Ces Revistas, Juiz de Fora*, v. 27, n. 1, p.257-2773, jan. 2013. Anul.
- LACAN, J. O seminário: Livro 5: As formações do Inconsciente. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.
- LEMOS, P.P.F. Entre Olho E Olhar: O Gozo Escópico No Facebook. *Affectio Societatis, Medellín*, v. 28, n. 15, p.169-195, jan. 2018. Semestral.
- LÉVY, P. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1999.
- MICHELON, F.F. Fotografia para guardar, colecionar e tentar não esquecer. In: MICHELON, F.F.; TAVARES, F.S. *Fotografia e Memória. Pelotas: Universitária Pelotas*, 2008. Cap. 1. p. 7-16.
- MUSZKAT, S. Os paradoxos da Psicanálise. *Rev. bras. psicanálise, São Paulo* v.43, n.4, p.51-58, 2009.
- OLIVEIRA, M. A dicotomia fotográfica: imagens para lembrar; imagens para esquecer. In: Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação, 27., 2014, Foz do Iguaçu. Foz do Iguaçu: Intercom, 2014. p. 1 – 11.
- OLIVEIRA, O.J.R.; OLIVEIRA, M.F.S. Fases da história da fotografia e a questão da aura, segundo Walter Benjamin. *Discursos Fotograficos, [s.l.]*, v. 10, n. 16, p.163-190, 1 jul. 2014. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/1984-7939.2014v10n16p163>.
- PELUZIO, É.A. et al. Ambivalência Nas Redes Sociais: A Noção Do Público E Privado. In: Simpósio De Produção Acadêmica Da Univiçosa, 7., 2015, Viçosa. Anais. Viçosa: Univiçosa, 2015. V. 7, P. 20 – 26.
- PERUZZO, C. Social movements, virtual networks and alternative media in the june “when the giant awoke”(?). *MATRIZES*, v. 7, n. 2, p. 73-93, 6 dez. 2013
- PRIMO, A. A Busca Por Fama Na Web: Reputação E Narcisismo Na Grande Mídia, Em Blogs E No Twitter. In: Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação, 32., 2009, Curitiba. Anais. Curitiba: Intercom, 2009. P. 1 – 15.
- RECUERO, R.C.. Teoria Das Redes E Redes Sociais Na Internet: Considerações Sobre O Orkut, Os Weblogs E Os Fotologs. In: Encontro Dos Núcleos De Pesquisa Da Xxvii Intercom, 2004, Porto Alegre. Núcleo De Pesquisa (NP-08) De Tecnologias Da Comunicação E Informação. Porto Alegre: Intercom, 2004. P. 1 – 15.
- SANTOS, S.G.. Era do Espelho: A captura do olhar nas redes sociais. 2016. 22 f. TCC (Graduação) – Curso de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, Campina Grande, 2016.
- SILVA, W. Imagem e subjetividade: narrativas fotográficas confessionais e a estética da afetividade. *Revista Ciberlegenda UFF*. 2014.

# PRESENCAS INVENTADAS ATRAVÉS DO DIGITAL

Rayra Roncatto<sup>1</sup>

Vilene Moehlecke<sup>2</sup>

É preciso escutar. O mundo que está por vir e o mundo que já não é.

Com as intrigantes possibilidades do corpo e do digital, entende-se que os desejos se lançam na busca por novas formas para o corpo e o movimento. Acompanhar os processos de subjetivação de mulheres na Twitch percorre linhas grupais e o campo social. Movimentos de resistência que rompem com lógicas fascistas em estruturas racistas cisheteropatriarcais, fluxos capitalistas, e que produzem micropolíticas afetivas. Ao pensar as presenças, entende-se como uma atualização do corpo, que escapa das capturas e exerce o presente, acolhendo o tempo, os afetos e produzindo uma diferença.

Em um momento tão duro, em meio a uma pandemia, as presenças produzem um corpo que não traz apenas marcas de uma geografia dos afetos tristes. Em meio ao caos, entre as capturas de um sistema neoliberal, exercer a presença demonstra uma potência em vitalidade, sobretudo entre mulheres.

O que temos são janelas. Há de se avistar outros horizontes. No exercício de ampliação do olhar, encontros foram vivenciados com janelas compartilhadas, geografias corpóreas, que coexistiram ao mapear os comuns e as alteridades entre mulheres. Portanto, essa escrita tece as linhas percorridas por mulheres streamers e usuárias da Twitch, mapeando os modos de subjetivação no inventar presenças, através de dispositivos digitais durante a pandemia da covid 19.

## **Estalo – Início de um pouso**

Em 2020, instaura-se uma situação de pandemia da covid-19 no Brasil, que efervesceu perspectivas, sensibilidades, e provocou um efeito de tônica singular diante dos territórios, coletividades e forças atuantes. A saber, uma doença infecciosa, que surge em dezembro de 2019 em Wuhan, na China (OMS, 2019), causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave (SARS-CoV-2), a qual contamina a partir das gotículas do nariz e da boca, e pode causar febre, congestão nasal, dores, cansaço intenso, dificuldade de respirar, etc. (MARTIN; MARTIN, 2020). Segundo o Ministério da Saúde (2020), em fevereiro de 2020, houve a primeira confirmação notificada de um caso de covid-19 no Brasil, de acordo com o Portal Coronavírus Brasil (2020). Desse modo, se caracteriza por uma pandemia, por se tratar de epidemias que se

---

<sup>1</sup> Psicóloga (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa em Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>2</sup> Doutora em Informática na Educação (UFRGS). Professora do Curso de Psicologia da Unisinos.

espalham rapidamente, e geram consequências no período de instalação, ao impor novos hábitos sociais e demandar estratégias para lidar com diferentes esferas do cotidiano. (DUARTE et al., 2020). Uma das formas encontradas para conter o agravamento da situação foi o distanciamento social, uma alternativa que busca prevenir a disseminação do novo coronavírus. (DUARTE et al., 2020).

O distanciamento difere do isolamento social, pois não se trata de separar pessoas infectadas das que estão assintomáticas, e sim, busca evitar o contato e a aproximação física entre pessoas, para que haja a diminuição da velocidade de contágio. (DUARTE et al., 2020). Os atravessamentos que impactam na não adesão dos cuidados contra o coronavírus são em função da descredibilidade aos riscos e ao agravamento pandêmico por influências negacionistas (FALCÃO; SOUZA, 2021), ou por impossibilidades ocasionadas pelas vulnerabilidades sociopolíticas advindas das desigualdades. A medida de distanciamento social se deu de modo instável e desorganizado. Com isso, há uma disseminação de práticas que não compactuam com as medidas necessárias para a contenção do vírus. Safatle (2020) traz pistas sobre o período pré-pandemia, e durante sua perpetuação, ao apontar que o modelo imanente ao neoliberalismo executa a morte e a autodestruição, o que chama de estado suicidário cujo efeito consiste no desejo de aniquilação que paira socialmente, uma reprodução de flerte com a morte, seja por matar ou por morrer. (SAFATLE, 2020). Além disso, a propagação de informações falsas desencadeou a desvalidação da pandemia por parte da população que, conseqüentemente, efetua cuidados parciais ou nulos em relação ao covid-19. (FALCÃO; SOUZA, 2021).

A pandemia evidencia como as decisões afetam diretamente os corpos, uma vez que se inscreve o cerceamento dos afetos e desapropria o corpo dos espaços físicos, ao atribuir valores distintos a eles. Os corpos se constituem em realidades, é sobre eles que encontramos estigmas e inscrições, uma vez que eles sofrem os poderes sobre a vida e a morte em uma estrutura racista cisheteropatriarcal, que posiciona significados subjetivos a eles. (AKOTIRENE, 2019). A saber, as mulheres representam a maior população vulnerabilizada aos impactos na saúde mental, segundo estudos sobre a pandemia. (DUARTE et al., 2020).

Os meses se passaram, outros modos de se relacionar e experienciar processos aos poucos pedem passagem, uma torrente de lives emerge das redes sociais junto a apresentação de plataformas a compor uma nova rotina. As plataformas digitais consistem em infraestruturas que otimizam interações entre pessoas ou grupos, de prestadores de serviços e fornecedores, a produtores de conteúdo ou socializações. (SRNICEK, 2016). Diante dos avanços das chancelas conservadoras e avessas às falas do corpo, é preciso inventar formas que aproximem as tecnologias digitais como potentes aliadas. (FREITAS; LEITE, 2020).

As plataformas foram alternativas para aulas, atividades laborais, encontros com amigos ou familiares, entre outros. Elas passaram a fazer parte do cotidiano pandêmico, sons e molduras digitais acompanham melancolias, estranhezas e curiosidades. Em meio ao caos, medidas possíveis de abrir horizontes menos cansados. E, ao criar respiros, as tensões e expressões ganham uma intensidade singular durante a pandemia. Desse modo, os contextos permitem dar vazão a novas configurações, ao mudar os fundos de tela, ligar ou não a câmera, e produzir pistas sobre algo.

No perfazer a habitação, abre-se o corpo. Conforme Gil (2004), um trânsito que localiza sensações paradoxais, ao criar zonas de transferência entre o corpo e o espaço. Assim, uma espécie de intimidade se instala, ao deslocar posições antes demarcadas por instituições ou por uma embriaguez anestésica de uma rotina urgente. Há algo cativante nesta articulação de paisagens no ecrã, tal qual uma latência que pede calor, no momento em que percorre os espaços. No desbotamento triste que assolava o corpo e o paralisava, agora há uma vitalidade mansa, como quem está conhecendo e sentindo algo vivo em meio a tantas forças de decomposição.

No microfone, surge uma afirmação: “não vejo a hora de estarmos presentes”. A fala aconteceu em uma das aulas remotas da graduação. Em um tom queixoso, estala um paradoxo, um ponto de tensão sobre o que implica estar em companhia, vendo, ouvindo, conversando, e de que formas exercemos ou nos sentimos acompanhados. Há um certo não reconhecimento de um processo que ali se estabelecia, mas de um modo diferente, nem melhor, nem pior que os encontros que fisicamente aconteciam outrora, um processo que parte de uma qualidade outra. Em resistência às falas e aos afetos ressentidos, há de se afirmar a vida nas medidas são possíveis, no que aponta Rolnik (2018), sustentar o mal-estar sem desistir de formar redes, a fim de imaginar estratégias coletivas de fuga. Convites desafiadores para olhares em vertigem em um contexto pandêmico.

Houve encontros com as janelas das videochamadas e, junto a isso, às demais na internet: as lives. No visitar janelas na plataforma Twitch, compartilha-se os cotidianos com mulheres streamers em seus canais de transmissão. Suas vidas, gostos, inseguranças, o que achavam engraçado, bem como apoiavam, perguntavam e respondiam as interações no chat, além dos avisos de intolerância a qualquer discriminação racial, de gênero e sexualidade em seus murais nas páginas iniciais de seus canais. Bem como advertências sobre posicionamentos políticos que demarcam um cuidado e, também, evidenciam possíveis experiências de violência sofridas neste contexto. A partir destas experiências e afetos produzidos, atenta-se às pistas sobre os modos de subjetivação produzidos pelas mulheres na plataforma streaming, que, apesar de sofrerem os atravessamentos das violências, parecem experienciar potentes processos na Twitch.

A percepção ecoa no estalar, ao possibilitar movimentos ao corpo que, até então, repousava em tensão. O estalar de algo que se instala permite o olhar que busca o corpo. Da impossibilidade do toque, descobre-se, nos corpos pixelados, jeitos de comparecer nos quais expandem noções sobre comparecimentos e existências no digital. Dessa maneira, estalamos a problemática sobre as formas pelas quais as mulheres estão inventando presenças, através da streaming, enquanto vivenciam este momento de pandemia da covid-19. Assim, acompanhamos experiências com streamers e usuárias da plataforma streaming, ao buscar pistas que inspirem conexões sobre como se instauram os encontros, de modo a refletir sobre quais agenciamentos são produzidos e de que maneira se produzem seus efeitos.

#### **Quarto antena – uma instalação cartográfica**

No quarto antena, essa imersão nas janelas na pandemia, sobretudo as digitais, dedos curiosos acessam a uma plataforma de streaming, Twitch, cuja proposta é a do instantâneo de modo ampliado. Durante a

pandemia sob distanciamento, os rostos de mulheres na Twitch compunham cotidiano a quem passa a visitá-las, canais com pessoas conversando, lendo em silêncio, pintando, jogando, tocando instrumentos, entre outros, enfim, demonstrando o forte interesse no estar junto.

A dinâmica de visita, aos poucos, transforma-se em outra coisa, uma certa intimidade pela forma instantânea de trocas, tanto com quem transmite, como também com quem participa do chat. Assim, vamos conhecendo rotinas, os desejos, as insatisfações, as dicas sobre ilustração, os jogos, a música, o trabalho. Além disso, é possível visualizar conversas sobre como lidar com experiências desagradáveis que acontecem dentro e fora da Twitch, ou, ainda, parabenizar por conquistas e assim por diante. Trata-se de um jeito de estar junto, isso estabelece um contato que fisga. A pandemia, o distanciamento e os demais acontecimentos acionam afetos tristes, então, através do digital, as molduras das streamers dão pistas sobre horizontes curiosos e o que se pode inventar a partir deles.

Em tradução literal, streaming significa transmitir. As plataformas audiovisuais de streamings, cujo modo opera no transmitir ou receber conteúdos de arquivo de mídia online em tempo real na internet em formato de filmes, músicas, podcasts, jogos, ou, até mesmo, transmissões de vídeo com bate-papo, o que possibilita conversas conforme a plataforma de uso. (SILVIA; DALL'ORTO, 2017). As propostas de streaming se diferenciam em suas características de interação e tempo. Há algumas que estão disponíveis ao acesso no momento em que desejar usufruir, como o caso de escutar música no Spotify. E há plataformas em que o tempo ocorre no agora, no instantâneo, sendo uma transmissão ao vivo, como em casos de lives na Twitch.

Das janelas às transmissões se produzem corpos, construções de territórios de presença em ausência física, os quais convocam a abertura do corpo para que, segundo Gil (2004), se construa com outros corpos afecções e vitalidades que vibrem, um contágio de agenciamentos que fazem do próprio corpo um dos dispositivos da experiência. O corpo tem uma importante participação neste processo. Em relação aos meios de comunicação, McLuhan (2007) afirma que as invenções e tecnologias são uma extensão do corpo, pois ele cria os sentidos e percepções, ao se tornar tanto o espaço sensorial quanto o envolvimento tátil. E, no expandir este corpo aberto aos afetos, conforme Butler (2019), há o reconhecimento das implicações estruturais que desenham os modos de ser e realizam a manutenção de saberes hegemônicos que também instauram sentidos. Os corpos de mulheres abarcam uma série de histórias e geografias que trazem marcas de desigualdades e sofrimentos muito antes do advento pandêmico, mas que, agora, se intensificam diante de todo o cenário exposto.

Estes territórios não estão livres de contradições, os acontecimentos que despertam afetos tristes não são exclusivos das experiências em presenças físicas, pois são notáveis às denúncias. Além disso, todo tormento vivenciado pelas resistências, bem como as violências institucionais vividas que já acompanham existências de antes da pandemia, assim como as dores provocadas pela covid-19. Portanto, como aponta Rolnik (2018), ao trazer o sentido ético-estético-político sobre as insurgências macro e micropolíticas, podemos acolher o campo micropolítico que afeta os corpos. E, nesse sentido, é possível ressoar afetos, ao se disponibilizar às sensibilidades, aberturas no resistir às forças destrutivas. Assim, as experiências de mulheres na Twitch

demonstram a busca por anunciar mundos digitais que criam e se expressam em experimentações que mobilizam outros inconscientes.

### **Twitch – localizando transmissões**

No início dos anos 80, o computador passa a compor residências e locais de trabalho. (CARDI, 2002). Já o advento da internet (abreviação de internetwork) surge em 1969 nos Estados Unidos, chegando aos domicílios brasileiros somente nos anos 90. (CARDI, 2002). Após o surgimento do computador como conhecemos hoje, houve um fenômeno de expansão do agir e comunicar, que está para além de uma concepção meramente enquanto artefato. Seu impacto social ampliou criações do digital, entre elas, está o streaming. A plataforma de streaming mudou as relações com o audiovisual e como se configuram, há uma retroalimentação de influências e alterações entre os fluxos de mídias e interações. A usuária, ao mesmo tempo em que experiencia um processo, também cria um espaço e um jeito de habitá-lo. (SILVIA; DALL'ORTO, 2017).

A plataforma de streaming Twitch foi criada em 2011, momento em que possibilitou a transmissão de conteúdo, a partir de um cadastro em seu site com um e-mail, posteriormente criando um usuário e senha. (PAZ, 2016). Essa plataforma hospeda milhões de usuários ativos diariamente, com milhões de visitas diárias em menos de 10 anos, e têm ascendido na popularidade. (SJÖBLÖM, et al., 2019). A Twitch consiste em uma proposta de convergência de várias tecnologias, das plataformas audiovisuais, redes sociais e sala de chat na qual usuárias assíduas em determinados canais se reconhecem como uma comunidade. (SJÖBLÖM, et al., 2019). Na Twitch, as comunidades podem se produzir a partir das interações constantes em canais de streamers, acompanhando a streamer, conversando no chat com ela e demais usuárias e convivendo naquele espaço. Bem como se produzir a partir de canais com esta intencionalidade.

Há canais que se propõem a transmitir conteúdos de modo grupal, muitas destas iniciativas se dão a partir de propostas de rede de apoio e/ou incentivo profissional ou de lazer a se experimentar na plataforma. Entre eles, alguns direcionados às negritudes, mulheres e população LGBTQi+. Comunidades que acolhem, apoiam, orientam e se disponibilizam a hospedar lives, podendo aumentar a visibilidade e o alcance em suas transmissões, assim como participações em campeonatos próprios e demais propostas sem fins lucrativos.

No entanto, salienta-se que as plataformas não são facilitadoras de atividades, na medida em que suas construções delas fazem parte da constituição de práticas sociais, uma composição mútua de sociabilidade e criatividade. (PAZ, 2016). Van Dijck (2013) fala de uma cultura da conectividade na qual a vontade de usuários socializarem gera dados de perfil e de comportamento para empresas. Estas codificam em algoritmos, assim o mercado explora os conteúdos gerados pelo próprio usuário, produzindo dados que se tornam produtos e serviços personalizados para estes mesmos usuários. (DIJCK, 2013). A concretização dos ideais neoliberais nubla as extremidades sobre o que é pessoal e/ou corporativo.

Ao chegar em determinado alcance de transmissões, visualizações e acessos, a streamer pode ter como fonte de renda as suas transmissões. Quanto mais se produz conforme os interesses da plataforma, maior o valor em dinheiro. Os fluxos de conteúdo possuem categorias neste espaço, como “just chatting” (apenas

conversa), uma sinalização de que a streamer transmite sua imagem e interage com usuárias no chat do seu canal. E existem outros tipos como categoria de jogo, ASMR, de arte, música, bem como modalidades inventadas que a plataforma – ainda – não nomeou, como transmissões enquanto estão lendo ou estudando. Cada streamer possui suas próprias dinâmicas para seus canais, para se conectar com pessoas, a partir das configurações estéticas, informações no mural do canal, modos de interagir, frequência. Isso pode refletir no tipo de rede que se estabelece entre usuários e com a própria streamer, portanto esses aspectos vão dando consistência às inquietações acerca da presença, de como é possível se fazer presente ou sentir a presença de quem transmite ou de quem acompanha.

No pousar nas janelas em tela, algumas cativam mais e eventualmente, visitamos como quem vai à casa de uma amiga. Acompanhar os processos nas lives, as interações no chat com a streamer e, entre usuárias do canal, um espaço composto instantaneamente entre mulheres de corpos, raças e sexualidades distintas. Algumas possuem um carácter profissional, indicando fonte principal ou complementar de renda, outras partem por um desejo de compartilhar.

Em cada canal, existe um mural de informações configurado pela própria streamer. Nele, são anexados, informações sobre si, endereços de contato, agenda das lives, equipamentos que utiliza nas lives, redes sociais, regras de convivência no espaço. Os informes dão pistas para pensar sobre a presença e os efeitos dos corpos femininos. Aparece a participação em uma organização direcionada às mulheres, linhas a tecer sobre comunidades na Twitch e no mural também traz a sua agenda de programação, instigando-nos às tramas, incluindo os aspectos ligados aos atravessamentos do neoliberalismo. Destaca-se o estabelecimento de limites ao pedirem respeito e expressarem a intolerância em relação a ofensas, racismo, LGBTfobia, gordofobia, machismo, assédio, comportamentos abusivos em relação à conduta entre os demais membros da comunidade ou de tentativas de controle sobre a streamer, priorizando o respeito à experiência coletiva vivenciada. Durante a aproximação, foi de notável percepção que em canais de streamers homens não havia regras em seus murais.

Salienta-se que estes pontos são pertinentes, ao mapear as composições sobre presenças, compreendendo a coexistência de processos de subjetivação e de marcadores sociais. Os murais demonstram um cuidado sobre as experiências das streamers e também sobre seu posicionamento na plataforma, são entornos das presenças no digital, o que as compõem, e de reproduções de um sistema cuja estrutura perpetua circuitos redutivos, achatantes, despotencializantes.

Mcluhan (2007) trouxe em seus estudos a ideia de que, na relação humano e máquina, há uma perda de sentido sobre uma relação na comunicação de ordem emissor–mensagem–receptor, pois o que atua nos modos de subjetivação, o que conecta, é o meio em que ocorre essa comunicação/relação. A mensagem é o meio no qual se expressam as relações com a/na máquina, é a forma como esse meio se estrutura e como comunica, ou seja, o que nos subjetiva. (MCLUHAN, 2007). Assim, os modos de subjetivação neste meio, a Twitch, demonstram que as alternativas de lives e as configurações que sustentam as interações na plataforma Twitch dão pistas sobre a singularidade do fenômeno neste espaço.

### **Urdiduras narrativas – tramas no digital**

Lévy (1996) fez contribuições importantes acerca das relações humanas com computadores, as potencialidades que se estabelecem na interação no mundo virtual, porém ele traz uma noção dicotômica, que se poderia entrar e sair, ficar dentro e fora, online e offline. Estas concepções se transformaram, ao passo que os espaços e as relações mudaram seus modos, demarcando um movimento do instantâneo, imediato e contínuo. (SANTAELLA, 2016). Não mais apenas com o computador, os fluxos de informações e demais equipamentos ampliaram os recursos tecnológicos (SANTAELLA, 2016). Atualmente, há os câmbios de comunicação por dispositivos móveis, informações em nuvens, agenciando novos espaços interconectados, em coexistência, não cabendo mais as noções de online/offline. (SANTAELLA, 2016). Os fios diminuíram, algumas tecnologias digitais estão, literalmente, na palma de nossas mãos e compõem nosso cotidiano.

Santaella (2016) define a contemporaneidade, portanto, como “era do digital”, pois os fenômenos digitais são ubíquos e se ampliam cada vez mais, independente de acessarmos determinada rede social, aplicativo, plataforma, ou desligar o aparelho, a internet não cessa e faz parte de nosso modo de viver. Os corpos que se produzem no digital, considerando os aspectos políticos que os constituem, bem como suas singularidades nos processos de subjetivação.

### **Sobre os corpos digitais, expandidos, os corpos que não terminam na pele**

Ditos como “só estava de corpo presente, pois a cabeça estava nas nuvens” ou como a fala que estala – “não vejo a hora de estarmos presentes” – traçam a relação do corpo com a presença, na medida em que aponta o paradoxo de, por um lado, haver um reconhecimento desse processo, no momento em que o corpo comparece fisicamente. Por outro, pode não ser suficiente o corpo físico comparecer, para que haja a presença. Pensar nos processos subjetivos no digital envolvidos nas amplitudes sobre os corpos e, por que não, as presenças?

As streamings não mencionam a dimensão corpórea literalmente e partem das sensações ligadas ao digital. As relações no digital ressignificam as relações com os corpos, ecoando sensações sem, necessariamente, os localizarem, num sentido físico. Portanto, a noção de posse, ligada a algo externo que se carrega, dá espaço para o ser o corpo, e, assim, exercê-lo. Neste caso, no encontro com o digital.

As tecnologias consistem em ferramentas cuja dimensão corresponde às ações, técnicas, saberes, como a expressão da atividade humana e estão diretamente ligadas à nossa realidade. (PINTO, 2005). McLuhan (2007) aborda os meios de comunicação, como extensões do homem. Ele entende as tecnologias como prolongamentos do corpo, incorporadas por nós. Dessa forma, nos misturamos e desenvolvemo-nos mutuamente com elas. Entre as tecnologias, estão, por exemplo, artefatos, como talheres, e equipamentos eletrônicos, que possuem algoritmos, tecnologias digitais. Popularmente ao falar em tecnologias, associamos às tecnologias digitais, ou a dispositivos eletrônicos. Conforme as tecnologias ficam obsoletas, gradualmente, não mais as nomeamos como tecnologias, pois já estão compondo nosso corpo. Processo no qual ocorre no

digital nestes tempos de intensas trocas e transmissões. Por estar em contínua produção, coexistindo com fenômenos físicos, o digital não é extracorporal, e subjetiva em conjugação com as demais forças.

Sibilia (2015), em ressonância com McLuhan, aponta que os corpos contemporâneos são imbricados em suas tecnologias, como um corpo social flexível em hiperconexões. Entre as intensidades dos desejos e o imperativo da conexão, a internet, aparelhos móveis, plataformas e redes sociais respondem às demandas de romper limites espaciais, além de romper distâncias. (SIBILIA, 2015). Com as anulações de restrições geográficas, o corpo se expande na dimensão digital. Junto a isso, o corpo também habita o sensível nos modos de subjetivação, portanto, não se sabe o que pode um corpo, esse vibrante, que quebra sua organização e acolhe suas pulsões. (KASPER, 2009).

O corpo deseja aproximação. A intensidade do corpo em sua diferença diz da dimensão do encontro. Todo o movimento do corpo supõe um espaço singular, pois ele é produzido por matérias cujas propriedades são as potencialidades de ser no espaço, para, assim, adquirir suas texturas. (GIL, 2004). As noções de corpo no digital rompem as distâncias e as dicotomias sobre os corpos, tornam visíveis as narrativas sobre os corpos que vibram, são experimentais, móveis, itinerários entre o espaço e o tempo. (NETO, 2002). Deleuze (2002) costura, junto às ideias de Espinosa, que o comum urge nos corpos poderem afetar uns aos outros, pelas potencialidades que os percorrem, ou por afecções que são capazes e que as corporificam. Romper com as dicotomias sobre o corpo implica em acolher, conforme Deleuze (2002), que o corpo é um modo de extensão. Temos pistas sobre o que acontece a ele pelas afecções. Logo, os corpos streamings transitam por fluxos que revelam as intensidades que aumentam suas potências nas experiências de transmissões e trocas, seus corpos expandidos são afetados, quando se encontram no digital. Santaella (2016) aquece os diálogos com o digital, ao constatar que, cercados por aparelhos móveis ubíquos, as políticas efervescem o enfrentamento e a reflexão, entre elas, as implicações do digital sobre os corpos, alteridades e coletividades.

Santaella (2016) traça que, na escrita de Foucault, a biopolítica está situada nos poderes disciplinares pelas tecnologias, discursos de saber-poder a reproduzir adestramentos com base na economia de mercado, havendo, também, um paradoxo de resistência política ao biopoder, pois são nas forças de resistência que há o apoio à vida, no qual o poder captura. A influência do digital, e o que se (trans)forma nele, são disparadores no físico, e vice-versa. (SANTAELLA, 2016). Nesse sentido, o que acontece nos contextos digitais se transfere para o cotidiano nas ruas. (SANTAELLA, 2016). Nossos corpos são subjetivados pelo digital, assim, o que singulariza os movimentos são os modos como nos posicionamos em relação a este fenômeno.

O corpo se entrelaça com as diferenças, assim, as experiências com opressões de raça e gênero o constituem, exigindo observações sobre os contornos que contemplem a luta antirracista implicada com a interseccionalidade (AKOTIRENE, 2019). Para isso, é indispensável olharmos para nossa estrutura implicando em compreender a inseparabilidade do racismo, capitalismo e sistema cisheteropatriarcal. (AKOTIRENE, 2019).

## **As Presenças Inventadas**

Calleja (2007), ao estudar sobre os usuários e os jogos de dispositivos digitais, compreende que a aproximação entre a pessoa e o contexto em tela pode provocar a sensação de habitar o espaço no jogo, tratando-se de uma imersão, também chamada de presença em alguns materiais, sendo uma relação e percepção de si incluído no processo. Calleja traz contribuições a pensar as relações no digital, a partir dos jogos digitais. No entanto, as presenças estão muito além de um espaço de jogo, pois enquanto invenções, têm sua dimensão corporal em toda sua potencialidade de expansão, afecção e implicação sócio-histórica.

Kastrup (2007) salienta a invenção como uma criação que implica um caminho avesso aos planos visíveis, uma experimentação de tatear caminhos, com base na intuição. Portanto, nomeia-se invenção de presenças por perceber as potências de ampliações do corpo, a partir das janelas do digital, de modo a conectar afetos e se fazer presente nas transmissões ao vivo na Twitch. As invenções são criações, que implicam em um caminho avesso às demarcações visíveis, tais como experimentações que partem da intuição, para se atualizar nos planos das existências. (KASTRUP, 2007). Os corpos inventam presenças.

As sociedades capitalistas são subjetivadas, de modo a instaurar processos de individualização, reduzindo e insensibilizando nossas existências. (GUATTARI; ROLNIK, 1996). Pensar os efeitos e as produções de comunidades na Twitch, refletem os processos de singularização das presenças inventadas, atribuídas como carinho e escuta. Para Guattari e Rolnik (1996), a partir da singularização, podemos captar os elementos das experiências e construirmos nossos próprios repertórios. Assim, através das janelas, vive-se processos, leituras, e, portanto, se faz presente ou disponibiliza-se o corpo a sentir as demais presenças.

Experimentar nas janelas da Twitch com mulheres, no quarto antena, durante a pandemia e em distanciamento social, denota as potências nos contextos digitais, contribuindo com jeitos de escutar, existir e inventar presenças. Neles, os afetos circulam e se conectam com diferenças, agenciamentos do digital em virtualidade. Deleuze (2006), traz o virtual como algo que, em vias de acontecer no seu potencial de afirmação, atualiza-se. Desse modo, abre passagem para sua existência, ação, afecção, criação e transformação. (DELEUZE, 2006). Instituem-se resistências, que escapam das inscrições institucionalizadas. (DELEUZE, 2006). Nesse sentido, os contextos digitais, sobretudo as lives na Twitch, demonstram virtualidades experimentadas, como um território de expansão. Atualizam esferas narrativas e comunicacionais, e se afirmam nas forças criativas que os fundamentam. Em virtualidade, nos contextos digitais, existem janelas e presenças.

Considerando as dimensões expandidas, interseccionalizadas, e atravessadas por sistemas opressivos, a invenção da presença se dá, a partir da atualização do corpo. A presença implica em um corpo atualizado, não sendo algo exclusivo do comparecimento físico do corpo biológico, o que o fundamenta é o seu caráter afetivo e implicado a transformar. A atualização, ao inventar a presença, ao exercê-la, cria modos de se ampliar, para além das demandas individualistas de rendimento, submissão, entre outros. As streamers inventam presenças, ao corporificar o digital em seus corpos e ao acolherem as alteridades. Os microprocessos de revolução se dão nas relações sociais, como também podem ocorrer com os espaços que germinem sensibilizações novas, acarretando outras formas de tomar a vida (GUATTARI; ROLNIK, 1996).

A invenção da presença passa pelas alteridades e pelo desejo de afirmar a diferença, não demanda o comparecimento do corpo físico para que aconteça. Junto a isso, o corpo, no qual metaboliza a presença, traz marcas existenciais, mesmo como território de disputa de forças do capital, com capturas destes desejos de presença e de estar junto. Com isso, os regimes de decomposição de um sistema opressor cometem violências cisheteropatriarcais brancas colonialistas, demonstrando que, na passagem à presença, o corpo político, marcado socialmente, também sofre violências reproduzidas na Twitch.

Na medida em que o corpo se expande e acolhe as forças afetivas e os processos micro e macropolíticos implicados nas produções de linhas de fuga, em um sistema amplamente violento historicamente, o corpo subverte ao atualizar-se. As invenções de presenças contribuem para a produção de saúde mental, cabendo à psicologia uma atenção comprometida em se aproximar destes espaços.

Em tempos de distanciamentos, urgências e desbotamentos, urge afirmarmos o presente, viver os instantes, experimentar desterritorializações, que inspirem a reterritorializar e a produzir autorias da própria vida. Com isso, desfruta-se das potencialidades dos corpos que se deslocam, digitalizam, serpenteiam. É no atualizar o corpo, que exercemos nossos instantes e inventamos a presença no digital.

Espera-se contribuir aos diálogos da psicologia, bem como demais áreas que lidem com as temáticas do digital, sobretudo, como aponta Rolnik (2018), no que tange aos modos de subjetivação latentes que necessitem de olhares sensíveis a reivindicar a reapropriação das forças vitais.

A internet perpassa nossas vidas, de forma a distribuir uma força de informações, além de tecer redes de nós interconectados, tal qual um motor em escala global que permite uma ampla comunicação. (CASTELLS, 2003). Desse modo, é preciso abrir brechas, para pensarmos as tecnologias digitais, refletirmos sobre os modos de subjetivação, poder, práticas, experiências, paradoxos e políticas. (SANTAELLA, 2016). As tecnologias digitais são um campo em que é preciso adentrar, para conhecer e se experimentar, além de compreender quais modos de subjetivação se produzem nestes fluxos de transmissões. Nesse sentido, algo que a pandemia tem nos mostrado é a importância de utilizarmos o acesso a equipamentos e redes de internet, para promover intervenções de cuidado. Com isso, podemos identificar demandas de criação de alternativas em momentos como a da pandemia, como também situações excepcionais, as quais não dispõem da presença física das pessoas que desejam e necessitam de olhares acompanhados.

Santaella (2016) atenta a romper com dicotomias ao tratar do digital, uma vez que estas demonstram conservadorismos ao tomá-lo como algo do “bem” ou do “mal” ou noções falaciosas de neutralidade e tendências que não reconhecem os atravessamentos sociopolíticos do capitalismo no digital. Há de se questionar o que plana os discursos temerosos às tecnologias digitais que bebem de um imaginário da distopia cyberpunk que, de acordo com Amaral (2006), emergiu nos anos 80, em filmes e livros de ficção. Uma perspectiva de futuro apresentado como triste, extremamente urbanizado, insalubre e sombrio, devido aos avanços tecnológicos, que reduziria a sociedade a uma necrose abandonada. (AMARAL, 2006). A literatura nesse período explorava as implicações de um mundo altamente cibernético, que tinha como destino uma sociedade manipulada por computadores que ditavam a realidade. (AMARAL, 2006)

Uma sensação de ameaça das tecnologias, ao desacreditar a participação da sociedade na construção das formas de conceber e produzir a realidade na qual vivemos, além de incluir a criação de dispositivos digitais, como os algoritmos, redes sociais, por exemplo, ou qualquer outra linguagem de programação. Apesar do movimento cyberpunk trazer pontos pertinentes às desigualdades socioeconômicas, reproduzir estes discursos à redutiva de outrora subjetivam de modo a temer as produções do digital e se distanciar destes contextos. Ao invés dessa lógica, é importante o desejo de aproximação, construir modos de estar, para, assim, fomentar a compreensão e criação com vistas a potencializar de forma crítica estes espaços e as discussões acerca deles.

Detoni (2009) versa que a escuta clínica é como se fosse uma janela móvel, que se carrega rente ao corpo. Montamos a janela, a abrimos e nos lançamos, alterando olhares e paisagens simultaneamente, o que torna essa escuta uma intervenção nas forças de subjetivação, pois percorre os sentidos e as forças que impactam os corpos. (DETONI, 2009). O que temos são janelas, cabe a nós escutar os emolduramentos dos encontros, neste caso, os do corpo com o digital.

## REFERÊNCIAS

- AKOTIRENE, C. Interseccionalidade. *Feminismos Plurais*. São Paulo: Pólen, 2019.
- AMARAL, A. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. *ECompós*, v. 6, 2006.
- BUTLER, J. *Corpos que importam: os limites discursivos do “sexo”*. São Paulo: N-1 edições, 2019.
- CALLEJA, G. Digital game involvement: a conceptual model. *Games and Culture*, v.2. n.3. p. 236–260. 2007.
- CARDI, M. L. *Evolução da computação no brasil e sua relação com fatos internacionais*. 2002. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) – Departamento de Informática e de Estatística, Curso de Pósgraduação em Ciência da Computação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.
- CASTELLS, M. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. São Paulo: Zahar, 2003.
- CORONAVÍRUS BRASIL. Síntese de casos, óbitos, incidência e mortalidade. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/> Acesso em: outubro de 2020.
- DELEUZE, G. *Diferença e repetição*. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- DELEUZE, G. *Espinoza – Filosofia Prática*. São Paulo: Escuta, 2002.
- DETONI, M. C. *Artesania Clínica: questões para uma prática da multiplicidade*. Porto alegre: Marcavizual, 2009.
- DIJCK, J. V. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. New York: Oxford University Press, 2013.
- DUARTE, M. Q.; SANTO, M. A. S.; LIMA, C. P.; GIORDANI, J. P.; TRENTINI, C. M. COVID-19 e os impactos na saúde mental: uma amostra do Rio Grande do Sul. *Ciência & Saúde Coletiva*, Porto Alegre, v. 25, p. 3401–3411, 2020.

- FALCÃO, P. SOUZA, A. B. Pandemia de desinformação: as fake news no contexto da Covid-19 no Brasil. *Reciis – Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 55-71, jan./mar. 2021.
- FREITAS, E. B. F. LEITE, M. D. T. Provocações possíveis para perguntas infundáveis: corpo, arte e pandemia. *Rebento*, São Paulo, n. 12, p. 269-279, jan.-jun. 2020.
- GIL, J. N.. Abrir o corpo. In: FONSECA, T. M. G.; ENGELMAN, S. *Corpo, arte e clínica*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.
- GUATTARI, F.; ROLNIK, S. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- KASPER, K. M. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo?. *Proposições*, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 199-213, set./dez. 2009.
- KASTRUP, V. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LÉVY, P. *O Que é Virtual?*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MARTIN, M. C. S.; MARTIN, M. C. S. Impactos iniciais da covid-19 no estado do Rio Grande do Sul. *Boca, Boa Vista*, v. 2, n. 4, 2020.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- Ministério da Saúde. Brasil confirma primeiro caso da doença. Disponível em: <https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/46435-brasil-confirma-primeirocaso-denovo-coronavirus> Acesso em: outubro de 2020.
- NETO, A. G. *Corpo e sofrimento – Buda, Dionísio, Nietzsche*. IN: LINS, D.; GADELHA, S. *Nietzsche e Deleuze: que pode o corpo?*. Rio de Janeiro: Relume Dumará; Fortaleza: Secretaria da Cultura e Desporto, 2002.
- PAZ, S. *Performance play: consumo como performance no streaming de games da plataforma Twitch*. 2016. Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações Culturais) – Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais – Linha de Pesquisa em Linguagens e Processos Comunicacionais. Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2016.
- PINTO, A. V. *O conceito de tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.
- ROLNIK, S. *Cartografia Sentimental*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.
- ROLNIK, S. *Esferas da Insurreição – notas para uma vida não cafetinada*. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- SAFATLE, V. Bem-vindo ao estado suicidário. n-1, São Paulo, n. 004, 2020. Disponível em: <https://n-1edicoes.org/004>. Acesso em: out. de 2020.
- SANTAELLA, L. *Temas e Dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus, 2016.
- SIBILIA, P. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2015.
- SILVIA, M. Z; DALL’ORTO, F. C. Streaming e sua influência sobre o Audiovisual e o Product Placement. *Anais do Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação*, v. 2757, p. 1-15, 2017.

SJÖBLOM, M.; TÖRHONEN, M.; HAMARI, J.; MACEY, J. The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, v. 92, p. 20–28, 2019.

SRNICEK, N. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity, 2016.

UNISINOS. Coronavírus. São Leopoldo: Unisinos, 2020 Disponível em: <http://www.unisinos.br/coronavirus>. Acesso em: abr. 2021.

World Health Organization. Coronavirus disease 2019 (COVID-19): situation report,109. Disponível em: [https://www.who.int/docs/defaultsource/coronaviruse/situation-reports/20200508covid-19-sitrep-109.pdf?sfvrsn=68f2c632\\_6](https://www.who.int/docs/defaultsource/coronaviruse/situation-reports/20200508covid-19-sitrep-109.pdf?sfvrsn=68f2c632_6). Acesso em: nov. 2020

# CIRCUITOS AFECTIVOS: DIÁLOGOS ENTRE ARLEQUIM E TECNOLOGIA

Bruno Bortolini<sup>1</sup>  
Lígia Hecker Ferreira<sup>2</sup>

Arlequim é o corpo. O Corpo é Arlequim. As evidências denunciam a mestiçagem da vida: não se passa por um lugar e simplesmente se passa sem que marcas ali se façam. Até mesmo o silêncio e a negação tatuam formas em nossos corpos que fazem de nós, seres ético-estéticos-políticos. Nem tudo é uma escolha, mas a marca da cultura e do percurso feito não cessam de aparecer em nossos corpos o tempo todo.

Michel Serres (1993) conta, em seu livro, que Arlequim, o imperador, voltava de uma jornada entre as terras lunares, pronto para dar uma entrevista coletiva ao seu povo. Seu povo, na expectativa, o questionava a respeito das grandes maravilhas e extravagâncias que poderiam existir fora da margem de onde podiam enxergar. Arlequim prontamente responde que tudo o que há lá fora é como aqui, idêntico ao que seu povo já conhecia, mudando apenas de grau, grandeza e beleza. Esperançosos e, ao mesmo tempo decepcionados, a confiança depositada e a frustração encrustada, entre a névoa do recinto tomam conta. Arlequim, amado e vaiado ao mesmo tempo, não sabe mais como conter o tumulto, até que um apontamento, acerca de suas roupas, congela a fala em meio ao caos.

De fato, as vestes que o rei exibia anunciavam o inverso do que ele pretendia. Uma composição descombinada, formada por pedaços, trapos, diversas formas e cores variadas ora harmônica, ora caótica, parecia retratar uma espécie de mapa-mundi, um mapa de viagens, uma espécie de roteiro pela imensidão que não habitava o espaço deste encontro. Nesta hora, todos riem de Arlequim que, diante da situação, se sente apanhado e envergonhado. Eis que Arlequim se despe. E, ao passo que cada roupa tingida, descombinada e variada, nas múltiplas faces do viajante mostram o esplendor do andarilho imperial, por onde passava. O povo não entende, apenas ri e se perde em meio a falta de clareza do rei, até que este se posta nu diante do povo. “Estupor!” Tatuado, o imperador da Lua traz em sua pele a incompatibilidade do que anuncia: é multicolor, tudo em seu corpo parece uma impressão digital. Tal qual seus trajes ou casacos, que agora jazem no chão, nos contornos de sua nudez está disponível marcas recamadas, matizadas, tigradas, adamascadas, mouriscadas. É um obstáculo de informações para o olhar. O segredo se liberta, Arlequim, de fato, já não é mais o mesmo, até mesmo sua pele desmente suas palavras.

---

<sup>1</sup> Psicólogo (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa em Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>2</sup> Mestra em Psicologia Clínica (PUCSP). Professora do Curso de Psicologia da Unisinos.

Em 1996, Manoel de Barros lança seu livro chamado “Livro Sobre Nada”. Lá, encontramos na quarta parte do livro uma “nota” sobre como Manoel conheceu Rômulo Quiroga, na página 74, antecedendo o poema “As lições de Rômulo Quiroga”. Nesta nota, você descobre de onde Manoel conheceu o artista, assim como quais eram suas inspirações e métodos inventivos para formar cores. Na realidade, Rômulo Quiroga é um personagem inventado em meio a uma visita do poeta pela aldeia boliviana de Chiquitos (CAMPO, 2014).

Mais importante do que o poema ou a nota, é a forma como Barros (1993) contextualiza e dá corpo a algo seu para o leitor. É quase como um convite a adentrar no seu mundo atemporal e se descobrir em meio ao possível e impossível. Talvez Manoel, mesmo sem saber, utiliza-se de um conjunto de técnicas que o relacionam com o seu leitor, com o seu poema, com seus saberes, com o mundo. De alguma forma, Manoel de Barros torna-se múltiplo: na medida em que mostra quem foi / é / está se tornando, também se apresenta como técnico / artista / tecnológico.

### **Adentrando território**

A cartografia traz em sua proposta a experimentação no campo da pesquisa-intervenção (BARROS; KASTRUP, 2009), atentando-se aos movimentos e deslocamentos do percurso no território. Pensar nos streamers como sujeitos que percorrem estes fluxos, que se movimentam nesta rede de nós conectivos (NUNES e DOS SANTOS LIMA, 2018), entre agenciamentos (BAREMBLITT, 1996), histórias, relações e subjetividades como modos de existência, nos dá pistas de possíveis caminhos pelos quais a psicologia pode encontrar vias de acesso neste mundo digital. Há o investimento que amplia estes sujeitos provisórios para navegarem em construções coletivas (MANSANO, 2009), onde, a partir de seus corpos, conseguem encontrar brechas e bifurcações para se reconfigurarem nesta cultura tecnológica (SANTAELLA, 1992). Sendo o mestiço (SERRES, 1993), aquele que é e que não o é, pode-se indagar do quanto a psicologia, como uma clínica para além de seu setting, consegue ser capaz de se encontrar e fazer-se mestiça, a partir das narrativas do streaming.

Se os nativos digitais encontram sentido e acolhimento pelas tecnologias, então suas subjetividades vão percorrer e constituir-se nestes movimentos de signos (DELEUZE, 1970). Sua luta será entre redes sociais; suas histórias serão lembranças dos encontros virtuais pelos jogos que circulam; a busca de apoio e ajuda será entre redes sociais e referências da internet. O streamer é um influenciador de conteúdo, alguém que você encontra no real todos os dias, produzindo diariamente conteúdos, seja sobre jogo, filme, trabalho, alegrias... sofrimento. A clínica que vai se emaranhando fala em transitar nestes novos settings que estão se formando no contemporâneo: como a psicologia pode se aproximar destes sujeitos imersos nas conexões, que buscam relações, mas que, instavelmente, também se afastam diante do conflito?

Falar sobre streamers é remeter-se aos jogos digitais. Acredita-se que William Higinbotham, em 1958, em um laboratório norte-americano, desenvolveu um software chamado “Tennis for Two”, na forma de realizar uma apresentação interativa aos visitantes que vinham ao laboratório anualmente (LEITE, 2006). Muitos chamam este software como o primeiro jogo eletrônico, contudo Higinbotham não tinha este

objetivo, sua ideia era de apresentar algo de uma forma diferente. Da mesma forma, em 1971, uma empresa de aparelhos eletrônicos chamada Magnavox, mostra interesse em um projeto que estava sendo investido pelo exército, nomeando o que viria a ser o primeiro jogo para televisores, chamado “Odyssey”.

Do cuidado para um design de apresentação mais elaborado (Tennis for Two), até a ampliação do conceito de que caminho poderiam seguir os televisores (Odyssey), os jogos digitais se mostram voláteis e dinâmicos em sua composição de existência. Isto porque não estava em sua origem, do conceito de interação dos jogos eletrônicos entre tecnologia e ser humano, mas manejos de técnicas possíveis do que se fazer a partir da realidade existente.

Atualmente, o game, também conceituado como jogo eletrônico, é entendido como uma atividade lúdica, composta de um universo de infinitudes possíveis, desde ações e tomada de decisões, limitações, até reconhecimento das regras existentes de cenário para cenário (SCHUYTEMA, 2017). Atualmente, há o que Palfrey e Gasser (2011) vão nomear como os nativos digitais e os imigrantes digitais. Nativos digitais seriam as pessoas nascidas após 1980 e que já possuem habilidades no uso de tecnologias digitais. Eles se relacionam com as pessoas através das novas mídias, por meio de blogs, redes sociais, e nelas se surpreendem com as novas possibilidades que encontram e são possibilitadas pelas novas tecnologias. (SANTOS et al., 2011).

Já os imigrantes digitais, corresponderiam às pessoas que convivem e interagem com estes nativos, contudo, necessitam aprender a conviver no meio desses sujeitos e destas tecnologias (PALFREY; GASSER, 2011). A temática dos conceitos ajuda a pensar em questões educacionais e cotidianas das quais se vive, seria como pensar que: nos encontros do dia-a-dia, o entendimento acerca do modo como os sujeitos estão se constituindo, desde sua concepção, fomenta a reflexão de encontros que estão havendo e se tornando possíveis. Ao pensar sobre os espaços de socialização, entende-se que cabe avaliar o quanto a ideia de “social” pode restringir-se apenas ao presencial. Pois se antes o que estávamos compondo, enquanto imigrantes digitais era de um início, meio e fim dentro de suas aprendizagens e práticas, de modo linear, com os nativos digitais, não parece haver delimitação, distinção entre estar online ou off-line (ligado e desligado), o que faz pensar em linhas de fuga do linear, trabalhando e vivendo de forma multiconectada e em rede (SANTOS, et al., 2011; PALFREY; GASSER, 2011).

Transita-se pela ideia de sujeitos multiconectados, nas suas mais diversas singularidades, sejam eles nativos ou imigrantes digitais, valendo destacar o olhar de recorte para os streamers. O streaming consiste em transmissões contínuas de mídias como formas de entretenimento (DALL’ORTO, 2017). Se modos de entretenimento como cinemas e programas de televisão dominavam o mercado de consumo em determinada época, com as transformações das tecnologias e sujeitos mais autônomos e informatizados, o streaming começou a emergir enquanto demanda e produção. Fluxos de mídia como o Youtube, a Netflix e Twitch, são alguns dos exemplos de plataformas de streaming na atualidade, onde as pessoas participam, interagem, acompanham e encontram espaços para expressar-se. Os streamers surgiram de algumas dessas plataformas, realizando transmissões para quem quer que acessasse e/ou encontrasse suas redes de conexão. Isso incluiu as chamadas “lives, ou seja, transmissões ao vivo, na qual uma pessoa joga algum jogo enquanto outras pessoas podem assisti-la e, ao mesmo tempo, debater em espaços de conversa disponíveis.

Sendo algo novo, o streamer é um assunto pouco estudado no meio acadêmico. Isso dificulta atualmente o acesso de referencial teórico para conceituá-los, podendo ser encontrado maiores informações a respeito, nas redes sociais, blogs, sites ou páginas de divulgação na internet. De primeira via, ser um streamer parece ser uma escolha pessoal, visto que alguns comentam sobre terem patrocínio, utilizarem desse tempo como forma de rentabilidade financeira, ou apenas como aproveitamento de transmissão de conteúdo. Os streamers parecem formar uma dinâmica social de sujeitos que interagem com as pessoas que os assistem, os chamados “viewers”, seguidores ou visualizadores de conteúdo, visto que, sua aproximação se dá inicialmente pelo suporte de um elemento tecnológico atual: o computador.

Pode-se imaginar estes atores como influenciadores em massa, já que, normalmente não transmitem informações apenas dos jogos ou do que estão fazendo, mas também opinando e cuidando (ou não) do que podem ou não falar. A curiosidade sobre o motivo que os levaram a fazer essa escolha, de se exporem, por vezes, a milhões de pessoas, na mesma medida em que se mantém resguardados dentro de seus estabelecimentos, é tema central de cuidado sobre a constituição e formação de subjetividade que está se dando nesse campo de investigação. Arlequim é um e é todos. É a sua história e é as muitas culturas por onde passou, é corpo em movimento entre a realidade. Seu fazer e conhecer são os casacos e o próprio corpo, que não é mais uno, mas múltiplo.

Na intenção de conhecer um pouco mais destes Arlequins, realizamos cinco entrevistas com streamers. É importante destacar que a cartografia, método que utilizamos para percorrer e adentrar neste território digital, possibilita amplificar uma sonoridade de encontros, onde o caminho percorrido também se data como material contextual-histórico na busca de conhecer, fortalecer, entender e até refutar os objetivos que estão sendo traçados.

### **Participantes do percurso**

Nick “A” é um homem de 24 anos, cursando Tecnologia da Informação, trabalha com suporte técnico e atua como streamer há alguns meses. A entrevista ocorreu via Whatsapp, por escrito.

Jo “B” é um homem de 27 anos, trabalha como professor de teatro, educador social e streamer a mais ou menos um ano. A entrevista ocorreu via Discord, por áudio, sendo transmitida concomitantemente por ele ao vivo em sua stream.

Gi “C” é um homem de 21, com ensino médio completo, trabalha como analista de SAC e está começando a atuar como streamer. A entrevista ocorreu via Whatsapp, por escrito.

Har “D” é um homem de 27 anos, trabalha como designer gráfico e streamer há mais de 12 anos. A entrevista ocorreu via Discord, por áudio.

Jum “E” é uma mulher de 19 anos, com formação técnica em Controle Ambiental, refere estar desempregada atualmente, contudo, trabalha com artesanato e realiza stream há mais de 2 anos. A entrevista ocorreu via Discord, por áudio.

### **(Des)Encontros entrevistas**

As primeiras pistas que foram se mostrando no campo de experimentação da pesquisa falavam da instantaneidade das relações que aconteciam e deixavam de estar acontecendo ao mesmo tempo. Algumas conversas eram respondidas somente uma semana depois, outras nunca; alguns streamers tinham frases automáticas de recepção, outros que retornavam e conversavam podiam a qualquer momento parar de falar com você. Liga e desliga. Relações que se linkavam e deslinkavam. A pessoa poderia estar disponível, ver sua mensagem e lhe responder... ou não. Desde o início da busca, até agora, houve streamers que não realizaram um fechamento de contato final de confirmação ou recusa em participar.

#### Constituição do Sujeito – Recordações que não cessam

Um analisador que se destaca nas conversas, é a origem do reconhecimento de ser streamer ao falar de onde vem. Todos que participaram denotam seus primeiros passos de streamers na infância pelo brincar, no manejo com jogos estendidos a plataformas tecnológicas: videogames e computadores. Winnicott (1975) ao falar sobre objeto transicional, descreve-o como um intermediário, um “não-eu”, que faz a função reconhecida pelos polegares infantis enquanto inscrição de experimentação ao ato criativo e inventivo, externo à criança. Com seus polegares entre o “Super Bomberman”, Har “D” e Jum “E” vão estabelecendo relações de afecção com a tecnologia, este objeto exterior que, entre regras e captura de atenção, se conhecem de modo intermediário ao jogo do experimentar. Da mesma forma, Nick “A”, Jo “B” e Gi “C” descrevem essa paixão por jogos desde a infância, que se conectam hoje a suas vidas de streamers.

Não se pode dizer que este é o limite com que cada sujeito se desloca eticamente a pensar sua história, mas vale a reflexão de estar atento para as territorializações que formam a construção de nossa casa. Aquele é o lugar de onde viemos e por onde passamos, os percursos não deixam de ser cartográficos mesmo que individuais, alinhando o tempo com o sujeito que se faz existente. Se falamos de nativos na era das culturas da mobilidade (LUCENA, 2016; SANTAELLA, 1992), de sujeitos inseridos social, política, histórica e esteticamente, então é lugar da escuta clínica da psicologia atentar-se à cultura de seu tempo, com suas linguagens e formas de comunicação multiconectadas, descentralizadas e onipresentes em mais de um espaço. É possível ver os sujeitos dizendo daquilo que lhes fez marcas, e de alguma forma os faz voltar àquele estado vitalizante que experimentaram um dia na relação com os jogos. Parece que o brincar não abandona estes sujeitos e se atualiza de outras formas na contemporaneidade.

Brincar é preciso. Talvez nem sempre é uma definição que consiga atingir os planos de toda criança, mas este é um caminho para a projeção de sua inserção na sociedade. Winnicott (1975) fala sobre o tensionamento do mundo interno com a realidade enquanto tarefa que nunca cessa de se produzir em cada um de nós, sendo a experimentação do brincar um exemplo de intermediador da criança ao buscar dar “conta” desse conflito entre interno e externo. Tornar-se adulto não é sinônimo de parar de brincar, mas encontrar novas possibilidades para se reinventar brincando. Nick “A” e Jum “E” descrevem este lugar de ser streamer como estado de diversão e ganho, ou seja, há uma conexão entre o brincar e o trabalho que perpassa a ideia de ser streamer. Um plano da vida adulta que consiga se renovar na aquisição financeira e que fala de singularidades com as quais Nick “A” e Jum “E” aproximam do desejo.

### **Relações de trabalho – “Eu”, “Você”, “Ele”, “Streamer?”**

Morin (2001), ao falar sobre o trabalho, descreve três estados psicológicos que contribuem na sua busca por satisfação e motivação: o sentido pela função exercida, o sentimento de responsabilidade vivenciado em suas relações e o conhecimento de seu desempenho no trabalho. Da mesma forma, trabalhar pode ser pensado como uma extensão possível que começa pelas andanças imaginárias das nossas brincadeiras. Nas entrevistas com os streamers, perguntando como é sua relação com a tecnologia, é possível visualizar um campo de trabalho, de projeção e prospecção para a possibilidade de um devir.

Existe um caminho a ser percorrido entre o “escolher ser streamer” e o “ser streamer”. Ao que parece, no próprio meio existe a dinâmica entre o prazer de jogar e responsabilizar-se com a imersão, em definir isto como uma proposta de trabalho, parece que fica reduzido a um “serviço” prestado, mas que não tem um lugar definido entre streamer-público-família. A rentabilidade é um analisador (BAREMBLITT, 1996) que surge em 4 dos 5 streamers, é uma aposta de que streamar esteja alicerçado no plano econômico, com retorno financeiro. Har “D” levanta o aspecto do cuidado no “ser streamer” como resultado de aumentar o número de pessoas que o assistem e assim, obter retorno financeiro, elaborando a ideia de cursos que ajudam outros streamers a saber como se cuidar, o que falar e o modo de divulgação de si.

Em tempos diferentes, os autores parecem fazer dialogar com as frações significativas de interferências com que a cultura do acesso vai formando a sociedade. Se, com o advento de tecnologias, como rádios e televisões, temos a comunicação em massa, o processo de informação continua se remodelando e transpassando o aspecto do consumo coletivizado para o individualizado (SANTAELLA, 2003). Neste percurso, pensar na relação de trabalho como artefato que desocupa o âmbito materializado e complementa-se aos processos de comunicação, informação, conhecimento e afeto, parece coerente pensar no debate ético, sobre o que vem a ser atualmente a relação do sujeito com o trabalho. É uma demanda de consumo? É algo que pode vir de nossas histórias e crenças? É algo definido e claro na sociedade? A oscilação de lugares parece corroborar para desestabilizações culturais, nas quais a relação com o trabalho também se torna alvo de determinações individualizadas.

Jum “E” parece trazer pistas de processos ocorrendo nesta constituição de trabalhar como streamer que perpassam o âmbito de uma cultura móvel e mesclada entre comunicação, informação, conhecimento e afeto (HARDT, 1993). Assim, se streamar pode ser definido como diversão, também é pensado ao mesmo tempo como um trabalho. Contudo, nem sempre streamar traz lucros dos quais compensem horas dispendidas do seu tempo, o que deixa de tornar a experiência como algo divertido. Então, Jum “E” parece expandir o conceito de trabalho enquanto lugar não definido, tanto para ela, como streamer, quanto para espectadores e familiares de streamers. Há traços de uma dureza que é você se relacionar com o trabalho de forma adulta e isso gera consequências como o estresse decorrente de trabalhar demais, da inseparabilidade do trabalho e do lazer, assim como do não ter retorno. Neste caso, trabalhar é estressante pois está associado a algo que se conecta a um prazer pessoal, mas não se restringe a tal experiência.

Jo “B” já nos apresenta outra dimensão das relações de trabalho. Sua articulação ao trabalhar como streamer, fala de objetivos, ao longo da entrevista, como “impactar pessoas” e ser visto. O retorno financeiro, aparentemente, aparece em segundo plano, diferente dos outros streamers que apontam a importância que o trabalho como streamer lhes dê retorno econômico. O que talvez mereça ser considerado é que Jo “B” é um agente com parceiros e financiadores para o trabalho como streamer, ou seja, há uma empresa que investe nele e o subsidia, assim como é professor de teatro e educador social, ou seja, tem um trabalho formal. É uma organização pessoal que o faz tomar o lucro como um bem secundário de trabalho, podendo sustentar alguns valores diferentes dos entrevistados sobre o que é e para que trabalhar como streamer. A exemplo disso está sua divulgação como “coach”, ou seja, um treinador dentro do jogo para pessoas que queiram se aperfeiçoar. Seu objetivo no trabalho como professor e streamer é impactar pessoas, esta é a articulação como Jo “B” entende a relação de trabalho.

Jum “E”, fala sobre a dificuldade de sua família e de pessoas que a assistem em vê-la como uma streamer trabalhadora e como isso é carregado de estigmas e confusões sobre que lugar é esse e se é possível ser considerado um trabalho. Estes “dois lados” de pessoas mais velhas dizendo que o jogo não é real e do público consumidor delimitando que ela somente joga, não trabalha, refletem a ambiguidade que há nesta interpretação entre as tecnologias da atualidade, onde tanto o consumidor quanto o estrangeiro não reconhecem o “ser streamer” como um possível campo de trabalho. No entanto, este mercado reconhecido pelos grandes capitalistas, já movimentava só no Brasil mais de 100 milhões de espectadores e mais de 1,7 milhões de streamers no tráfego de internet (PAZ, 2018). Entretanto, se de um lado Jum “E” faz críticas ao preconceito existente quanto aos streamers, também parece haver certas marcas atreladas ao seu corpo quando relata que vai viver de jogos e ter retorno financeiro das pessoas, trazendo reflexões sobre como é possível explicar a familiares e namorado (e talvez até a si mesma) que jogar jogos de internet é algo que ela pode afirmar para ela e para os outros, como uma possibilidade de um novo modo de viver o trabalho.

O que acompanhamos são territórios em encontros que parecem estar gerando alguns deslocamentos na linha do trabalho: do chão de fábrica que estabelecia no corpo a sua hora de trabalho, investimento físico e retorno financeiro que extenuava toda força do trabalhador, denotando a noção de trabalho como sofrimento, migramos ao nativos digitais da contemporaneidade, que investem corpos e afetos em multi possibilidades que há em conseguir trabalhar, até mesmo em algo que lhes remeta ao brincar e ao certo prazer criativo.

### **Linguagem – Errar pelo certo, nem sempre é do acaso**

A importância do signo, de onde ele vem e qual a natureza de sua linguagem são algumas das contribuições que Deleuze e Spinoza (1970) trazem até aqui. Os encontros com signos tecnológicos que podem parecer incomuns ao cotidiano, são registros que aparecem em todas as entrevistas. A imersão em uma conversa, sem entender de onde os participantes estão falando, são algumas das pistas que podem fazer do cartógrafo, alguém que não reconhece o território no qual está pisando, podendo ficar perdido e desorientado. Como escutar alguém, quando você não entende o que ele está falando? Por vezes, é pelas

histórias compostas nos signos que encontramos brechas e acessos para falar sobre nossos problemas, angústias e constituições. Santaella (2003), alerta para que não se caia no equívoco de julgar as novas tecnologias e os novos meios de comunicação devido às transformações culturais.

De fato, normalmente se tinha conhecimento de quais eram as siglas, gírias que estavam sendo trazidas nas entrevistas. Contudo, é necessário trazer a foco o valor da linguagem, mais especificamente a noção de signos, para alicerçar a importância da psicologia nas relações com os streamers.

Inicialmente, Deleuze (1970), ao trazer o conceito de signo sob a interpretação de Spinoza, ramificará a três tipos de signos: indicativos, imperativos e interpretativos. Os signos indicativos seriam aqueles com efeitos de mistura, em que, primeiramente, sentiríamos o estado do nosso corpo para que, posteriormente, possamos identificar a presença de um segundo corpo. Aqui entraria a ideia de linguagem com sua cadeia associativa de signos: se estamos em um, primeiramente precisamos identificar em que lugar estamos para que, a partir do que sabemos, possamos reconhecer aquilo que nos é comum, no caso a linguagem. Os signos imperativos, também chamados de efeitos de revelação, entrariam na ordem moral de obediência em Spinoza e Deleuze (1970). Isto porque, os signos seriam a própria causa, de modo que, sua natureza é entendida como algo que não pode ser captada ou compreendida, logo sua relação de efeito tende a tomar o corpo de teor moralizante. Podemos pensar em leis que foram sancionadas e que na atualidade, não conseguem mais dialogar ou fazer sentido, contudo, a solução que se apresenta é a de obedecer, sem que possa ser questionada. O terceiro signo, interpretativo, ou efeitos de superstição, seria onde os signos variam de cada pessoa com sua própria causa, seriam os signos dos profetas que reclamam seu signo como verdade do saber para si, sendo o resto de signos infundados e que devem ser desmistificados.

É preciso estar atento aos signos que circulam pelos meios de comunicação. Afinal, como fazer com que a psicologia dialogue com estes sujeitos, estando em circuitos diferentes? Se streamers e espectadores encontram afecções e sentido no território tecnológico, podem partir dali bons e maus encontros: seja de alegria ou de expansão da vida ou de tristeza como expressão da perda de vigor, de vitalidade, talvez de sofrimento numa determinada relação. O reconhecimento, a identificação, ou ainda o acolhimento experimentado, parecem aproximar estes sujeitos, orientados em sua vida. Por exemplo, se uma pessoa tem seu rim comprometido, há um circuito de comunicação em que os signos da saúde consigam diagnosticar e estabelecer parâmetros de cuidado ao sujeito. Se uma das vias de acesso da psicologia pode ser pensada pelo corpo e pelos signos da linguagem, como é possível se aproximar destes sujeitos nativos tecnológicos que circulam nestes meios contemporâneos?

### **Femininas e Feminismos nas Streams**

O mapeamento desta extensão se inicia com Jum “E”, a única mulher entrevistada. De todos os streamers, somente na sua entrevista é que temas como o preconceito e machismo emergiram nos caminhos de discussão. A leitura cultural de Guattari e Rolnik (1986) tomam corpo nesta categoria, pois, a partir de suas cartografias, se os modos de subjetivação estão capturados, cristalizados e consumidos de forma naturalizada na cultura, facilmente passam despercebidos, invisibilizados e assujeitados no campo social.

Quando se referem a suas infâncias, nenhum dos 4 streamers homens relatam algum tipo de restrição, limitação ou tempo determinado para usufruir dos jogos, ou de ter acessos às tecnologias, exceto Jum “E”.

Louro (2018) ao falar sobre culturas, traz a metáfora da viagem para discutir a questão de gênero. Corpos seriam locais de moradia e de passagem, com encontros entre viajantes, turistas e nativos. Viajar poderia (ou não) ser algo possível aos sujeitos e com isso, formaríamos essa pluralidade de sentidos, através da viagem (LOURO, 2018). Pensar nas implicações que há nas definições de gênero como ser um menino ou menina, refletem percursos dos quais os corpos vão se encontrando pelo trajeto de suas vidas. Dessa forma, o fato de ter nascido menina, poderia ser pensado, a partir de Jum “E”, como um lugar que ocupa, um lugar de alguém que assiste de longe e ser só uma jogadora casual, tendo o acesso limitado desde a infância. Os corpos viajantes parecem entoar algumas definições do que nos é imposto, antes mesmo de dizermos a que rota estamos desejando seguir. A família pode ser pensada como um farol de referência ao viajante, sendo esta, parte responsável na formação de encontros na vida de uma criança que ainda está reconhecendo seu território. As orientações vão produzir sujeitos, as vezes bons, as vezes maus. Ser impedida de muitas coisas, não fez Jum “E” deixar de buscar ser streamer, o que parece acender a reflexão de que definir qual rota alguém deve seguir, não deixa de produzir também outras bifurcações possíveis, mas poderíamos nos perguntar: mas a que preço?

A pergunta que trouxe essa discursividade pairava sobre como era ser mulher no cenário de streamers. O tensionamento se deu pelo fato de que, ao longo da entrevista, foram surgindo dúvidas e ranhuras, como a limitação na infância em poder jogar jogos digitais e cuidar-se enquanto mulher streamer, foram questões que não surgiram como preocupação sobre ser um homem streamer; estes foram alguns dos fenômenos que habilitou este espaço de diálogo com a streamer Jum “E”. Fortim e Monteiro (2008), fazem uma revisão sobre as mulheres no meio gamer, levantando dados sobre dois motivos teóricos que explicariam a ausência feminina nos jogos: motivos biológicos e sociais. Refere que motivos biológicos se centrariam na conjunção da falta de coordenação motora das mulheres em manipular dispositivos como teclados, controles, entre outros instrumentos de jogos, assim como o entendimento do feminino enquanto um ser frágil, dócil e submetido naturalmente. Já os motivos sociais estariam centrados na culturalidade com que as tecnologias se dispõem desde a infância, em algo acessível aos homens majoritariamente, por exemplo, como um brinquedo pertencente ao meio masculino, não ao feminino, e vice e versa. Isso amplifica o entendimento sobre a origem de quando o público feminino começou a acessar o meio gamer, datado na década de 80 com o jogo Pac Man.

Outra questão levantada por Bristot (2017) se amplia ao conceito de representatividade do feminino no mundo gamer. A representatividade é entendida através do processo de ação, adesão e participação de quem o representa, sendo assim a imagem de representações excludentes em forma de minorias (mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros) se apresentando de maneira que não se estigmatizassem com ofensas, estereótipos ou preconceitos. Seria importante pensar como a mulher, por vezes, é entendida nos jogos, como objetificação de uma personagem frágil, submissa a ser salva ou, em outro extremo, hipersexualizada (BRISTOT, 2017). Antes de ser mulher, Jum “E”, por vezes é vista como um objeto,

atacada e violentada por qualquer um nas redes sociais. A objetificação é um tema recorrente e tem, mesmo nos jogos digitais, sua representação desde o design feminino, até o lugar o qual as mulheres ocupam nas narrativas dos jogos (BRISTOT, 2017). Podemos analisar que qualquer pessoa pode criar um perfil fake, ou seja, uma conta falsa, para realizar esse tipo de ataque como relatou Jum “E”. São duas as temáticas que se mostram importantes discutir: a facilidade com que as tecnologias em sua comunicação permitem ao usuário expressar-se, sem que ninguém saiba quem é e o efeito que estes fatos transitórios podem causar individualmente nas pessoas. Neste recurso das muitas formas de se expor, há a possibilidade de trazer a público uma gama de informações sobre quem você é, de onde vem, o que faz, por onde anda, com quem vive, etc. Da mesma maneira, se podemos nos expor abertamente em rede, então aquilo do qual ninguém sabe de você, também tem liberdade de se mostrar. Talvez aqui haja moradia para refletir sobre o quanto questões enraizadas culturalmente estão de fato “resolvidas”, como se escuta no senso comum: o racismo realmente acabou? O machismo não existe mais? São questões como o machismo, racismo, xenofobia, transfobia, entre outras questões discriminatórias, podem estar encontrando brechas de mostrarem-se como ainda são contemporâneas e enraizadas em nossa sociedade.

Outro ponto, é a transitoriedade com a individualidade dos acontecimentos. Em uma comunicação de base de dados inimaginável que é a internet, questões como o assédio às mulheres parece ser tema recorrente no meio gamer, mas que, devido à velocidade de transmissão da informação, parece se perder rapidamente na cultura da mobilidade (LUCENA, 2016). A violência com que Jum “E” relata sobre lhe pedirem “nudes”, ou seja, que mande uma foto sua nua em troca de algo, começa a deixar de ser levado a sério nas tecnologias pela incidência com que costuma ocorrer, e nada é feito. Há uma naturalização da violência sobre a mulher que se reproduz entre o meio gamer feminino, mas que se você não acessa esses lugares e exterioriza que nunca viu algo do tipo, nos deparamos com maus encontros moralizantes que se mantém na lógica individualizada. A rede não reconhece e entende que o assunto é uma questão coletiva, o que chamam de “mimimi” (besteira, exagero) e o sofrimento, mais uma vez vai apagando mulheres streamers em meio às redes sociais.

### **Interatividade digital – Capilaridades humanas que se estendem**

A tecnologia pode ser pensada, conforme Acevedo (2002), como um termo polissêmico, de muitas interpretações e pensar na interação com computadores ou outros eletrônicos é apenas algumas vias da interatividade entre ser humano e a técnica. Dessa forma, caracteriza-se com Lemos (1997) a definição de interatividade, enquanto meio de comunicação entre o ser humano e a técnica. Isto possibilita pensar no streamer como um mediador em constante interatividade entre a sociedade e o digital. Um ser ético que, a partir do que entendo em Deleuze (1997) como um “campo transcendental” é alguém que está entre sensações (ser humano e ser digital), vivendo nesta imersão a passagem de um devir com quantidades virtuais de aumento ou diminuição de potência. A interatividade digital aqui é o exercício do falar de si, enquanto streamer, tendo a interatividade como instância imanente, seja no contato humano ou digital.

Har “D” ao descrever inicialmente a interatividade como sensação de “paranoia”, de estar falando sozinha em seu quarto, desestabiliza essa forma sobreposta de senso comum em que conversar exigira, a priori, outra pessoa fisicamente a sua frente. O encontro que há nas histórias dos nativos digitais (SANTOS, 2011) é este ser humano e ser digital ao mesmo tempo (DELEUZE, 1997). A interatividade perde margens de fronteiras, o social já nasce homogeneizado entre nós e conexões também virtuais. Ao falar sobre “nós”, estamos referenciando a ideia dos hipertextos enquanto conjuntos de nós ligados por conexões. Nunes e dos Santos Lima (2018) definem “Nós” como palavras, páginas, gráficos onde cada nó tem sua diversidade de possibilidades que norteiam outros hipertextos. A linguagem textual vai sendo firmada ao novelo virtual no emaranhado de fios da informação”. Com isso, hipertextos em suas mobilidades de nós, conectando-se uns aos outros, mapeiam pistas de como streamers vão estabelecendo suas relações, onde emojis e textos conseguem ser traduzidos para sentimentos e expressividades coletivas dentro de um chat (sala) de conversa.

Ao longo das entrevistas, a reflexão e o exercício crítico em separar o que seria possível no campo do presencial e do remoto adentram no campo da interatividade em experimentações feitas por Gi “C”, Jo “B” e Jum “E”, em definir que há interatividade em ambos os encontros. Estas possibilidades parecem ser “escolhas” que os streamers acreditam estar disponível com as tecnologias em suas vidas. Jum “E”, talvez marcasse uma entrevista presencial comigo, talvez não, e apesar da distância territorial nos afastar, não é este o caso que nos distancia de verdade. Há um caminho, um fluxo em se sentir mais à vontade interagindo pelo seu território, por onde se sente segura. É quase como a formação de um arquipélago, de maneira que as ilhas, em suas disposições territoriais, permitem conexões de uma com a outra, de modo que optar por transitar entre elas, ou se estabelecer somente em uma, acabe sendo possibilidades de cada sujeito escolher por onde deseja navegar e se descobrir. Jo “B”, fala dessa “parte social”, deste lugar que também abre brechas possíveis de nos sentirmos acolhidos e reconhecidos, ou seja, não deixa de estar remetendo a extensividade com que McLuhan (1974) fala acerca das tecnologias em nossas vidas. Se a perceptividade fala que estamos sozinhos em nossos quartos, jogando e nos divertindo com amigos, poderíamos pensar que todos os amigos que jogam, estão presentes em todos os quartos, simultaneamente, rindo, conversando e interagindo. Quer maior perceptividade que isto?

O que fica na interatividade é a aposta que Lemos (1997) adota de uma nova qualidade de interatividade digital, onde o computador não se mostra como divisor do corpo humano, através do tecnológico, mas a possibilidade de tomar a tecnologia enquanto corpo extensor do humano. Ao pensar em subjetividade como uma não totalidade ou centralização no indivíduo, ou seja, como um ser capaz de produzir efeitos nos corpos e maneiras de se viver (MANSANO, 2009), estamos pensando em sujeitos que encontram na interatividade digital meios para se produzir e ser produção de efeitos a partir de seus corpos. O sujeito enquanto um ser provisório, por exemplo, como streamer, é aquele que pode se pensar enquanto um sujeito que encontra, nesta difusão de conectividade, modos de se reinventar, de manter uma discursividade ética sobre a possibilidade de se pré-individualizar (DELEUZE, 2003).

Jum “E” ao falar sobre como a interatividade afeta sua autoestima, também dialoga sobre a subjetividade com que seu corpo afeta e é afetado pelos encontros como streamer. Seu sentimento é de que se sente amada

e prestigiada com espectadores que estão ali, junto dela. A tela do computador é a extensão de Jum “E”, talvez valha pensar, a partir deste trecho, a indagação sobre o que espectadores e streamers estão procurando entre os nós conectivos da internet. Seria reconhecimento? Atenção? Existência?

### **Clínica – Dos “nós” transitórios**

Os modos de existir dos sujeitos, a partir de quem são, de onde vem e por onde transitam, são alguns dos nós que trazem a possibilidade da construção de clínicas possíveis. Escutar, acolher, ouvir e dar passagem às angústias e dores, orientam alguns dos conceitos para se cartografar pela arte da clínica (DETONI, 2009). O percurso entre terapeuta e paciente é o que os vinculam, mapeando novas possibilidades de ser, onde a verdade torna-se um ato, uma implicação, uma ética... uma obra de arte. Jo “B”, ao falar sobre os encontros com outros sujeitos, também fala da sua satisfação com as afecções que se constituem. São marcas que se produzem no encontro, as tecnologias tornam-se o meio da mensagem (MCLUHAN, 1974) e promovem aproximações que acolhem sujeitos, por onde quer que busquem apoio. Assim, pensar na influência dos streamers e analisar os motivos pelos quais espectadores buscam falar de seus problemas e dificuldades é se questionar sobre que caminhos essas pessoas, sejam elas streamers ou usuários, estão encontrando para falar de si e do mundo? Seriam as tecnologias também formadoras de laços sociais que produzem bifurcações para poder buscar uma forma de cuidado? Seriam processos de escape no plano concreto da realidade? Seriam linhas de fuga na construção de novos possíveis existenciais?

Quando é pensado na multiplicidade que cerca as questões relacionadas à psicologia, nos encontros inesperados de sujeitos nativos entre espectadores e streamers, ora encontrando um caminho pela tecnologia, ora se perdendo nela, faz-se necessário a construção de um fluxo de entendimento sobre clínica em que se está enebriado. O ébrio é aquele que se embriaga, ingere quantidades excessivas e é nomeado de corpo e semântica como uma pessoa bêbada. A excessividade, é o que esta categoria tem como horizonte: acessar os nós feitos até aqui. O tensionamento inicial ancorava nos streamers como sujeitos encontrando acessos restritos à psicologia: suas imersões aos jogos desde a infância, tecnologias subjetivando desde o brincar com os polegares (WINNICOTT, 1975) vão rastreando pistas de quem são estes sujeitos que aparecem, ou não, na clínica. Como estão se desenvolvendo? Quem os está acompanhando? É a família, os amigos, as tecnologias? Escolher ser visto pelo computador fala de uma reprodução a partir do lugar por onde sentem que estão seguros e que é comum e conhecido? Uma ilha. Bordas subjetivas vão alimentando o corpo a partir de seus encontros. Talvez não seja uma escolha, mas aquilo no qual conseguem se reconhecer e se constituir. Talvez seja seus possíveis.

Adolescer e adultecer. Responsabilidades, projeções, crescer, ideais... arriscar ao novo, trabalhar com o que já é velho na história: labuta. O pensamento engana ao idealizar a existência de um botão que agora lhe torna outra pessoa, o corpo continua se afetando e sendo afetado a partir do lugar que veio, são os nós que já foram feitos. Ainda são os mesmos. Escolher trabalhar como streamer já tem suas origens, seus fragmentos de onde surgiu. Aliar diversão com trabalho pode estar falando de comodidade, como também fala do meio que você encontrou para chegar até aqui. Ética transitando na ótica clínica. As explicações não são

justificativas, mas vão se encaixando e dando formas e fôrmas de quem são os nativos na contemporaneidade. A cultura não mente, a acessibilidade e a mobilidade vão delineando sujeitos morais, sujeitos que aprendem a partir das regras que os transformaram desde o berço. A perspectiva da ilha mudou, ganhamos um mapa. É possível de se ver outras ilhas ao redor, é um arquipélago e mais do que isso: estão sendo construídas pontes que ligam estes pedaços de terra.

Os percursos escolhidos não cessam, ser streamer já faz parte de quem você é. Os contatos, identidade, as várias máscaras que você usa. Suas experiências já falam deste lugar que encontra relações sociais. Podemos sentir que a atenção, o afeto e o reconhecimento transitam na forma de hipertextos, de emojis, a tela estende os olhos para o mundo. A preocupação de você com o outro e do outro com você parece fazer com que estejamos um na frente do outro, e, de fato, estamos mesmo. Clínica do lugar e não-lugar. O encontro com aqueles que podem lhe tocar é uma possibilidade de afeto, mas o contato com aqueles que surfam pela internet também é. Uma instabilidade, a clínica se racha pelas paredes do setting. Estão procurando algo, mas não se sabe se a psicologia está on-line neste momento. Os signos são outros, as gírias não coincidem, porque falar de depressão, frustração e jogo, ao mesmo tempo, tem a ver com psicologia? O senso comum atrita as relações dos nativos, a solução para os problemas é a tecnologia. São constituições diferentes, a língua digital parece cair na ideia de algo inventado fora da sociedade, fora das relações. Os nativos encontram moradia pela internet.

Da mesma forma, há cristalizações que não cessam sua moralidade. A base que senta a areia no chão da ilha ainda é a mesma. A ordem dos circuitos reprodutores e viciados carrega consigo os coletivismos do preconceito, dos estigmas... do machismo enraizado. As tecnologias culturais comunicam a convergência diretamente nos corpos: há o melhor da sociedade e também o pior se ins(es)crevendo no contemporâneo. Os encontros dos corpos também se estendem ao ser streamer. Afetos de aprisionamento e resistência são produções na sociedade dos imigrantes e nativos digitais. A clínica é o ébrio. É a clínica da instabilidade que busca se ramificar por aqui, por ali, encontrando e se desencontrando nos nós de transmissão de acesso. É uma multiplicidade de afetos que a tecnologia parece também estar conectando junto com os streamers. Se eles encontram abrigo, sentido e acolhida nesta forma de relacionamento pessoal, também produzem conteúdos com informações pessoais, que mesclam sofrimento, felicidade, trabalho e filosofia de vida.

A reflexão da clínica é como a moradia de uma casa, onde você vai se deparar com diversas situações: vai haver dias que vais querer estar nela, outros não. Haverá dias em que terá de arrumá-la contra sua vontade, outro dia, com muito prazer. Visitas poderão aparecer, sendo bem-vindas, outras nem tanto. Cuidar de sua casa é um processo psicoterapêutico, onde terapeuta e paciente vão construindo modos de viver, modos de existência. O apoio e o acolhimento são modos de aderência clínica, sem julgamento, capazes de possibilitar lugares transitórios que precisam deste tempo, momento e espaço para se construir. Um sujeito nativo que encontra nas tecnologias, modos de existência para falar de seus problemas é nó conectivo de acumulações culturais se formando (SANTAELLA, 2003), ou seja, a transmissão de informação, comunicação e afeto estão imersas na cultura tecnológica, logo podem encontrar vias de existir para falar sobre depressão e sofrimento por ela.

A memória de Arlequim é seu manto, sua história que vem antes mesmo de partir para o mundo, um sujeito que ensaia, desde a largada do seu primeiro engatinhar, pistas de quem é ele e o mundo. A mestiçagem é o processo, ser streamer é uma de tantas outras possibilidades possíveis de existir neste mundo.

Arlequim já.

## REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, G. D. R. Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la Educación en Tecnología. Revista Iberoamericana de Educación, 1998, No. 18. p. 107-143. Biblioteca Digital da OEI (Organização de Estados Iberoamericanos para a Educação, a Ciência e a Cultura, 1998. Disponível em <<http://www.campus-oei.org/>>. Acesso em 17 Ago. 2002.
- BAREMBLITT, G. F. Compêndio de análise institucional e outras correntes: teoria e prática. Rio de Janeiro: Rosa dos tempos, 1996.
- BARROS, L. P. DE; KASTRUP, V. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs). Pistas para o método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 17-31.
- BARROS, M. de. Livro sobre nada. Alfaguara, 2016.
- BARROS, M. de. O livro das ignoranças. 3ªed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.
- BRISTOT, P. C.; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. XVI SBGames. Curitiba, 2017.
- CAMPO, H. de. Rômulo Quiroga na galeria dos pintores modernos: conjunção entre poesia e pintura na poesia de Manoel de Barros [Versão eletrônica].Revista Línguas & Letras, Cascavel, Paraná, v. 15, n. 0, p. 1-86414, 2014. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/viewArticle/10214>>. Acesso em: 23 jun. 2019.
- DALL'ORTO, F. C.; SILVIA, M. Z. Streaming e sua influência sobre o Audiovisual e o Product Placement. Anais do ... Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, v. 2757, p. 1-15, 2017.
- DELEUZE, G. "A imanência: uma vida.;" in: Gilles Deleuze: imagens de um filósofo da imanência. Tradução e organização de Jorge Vasconcellos. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 1997.
- DELEUZE, G. Espinoza e os signos. Porto: Rés, 1970.
- DELEUZE, G. Gilbert Simondon, o indivíduo e sua gênese físico-biológica. In: PELBART, P.; COSTA, R. (Org.). O reencantamento do concreto. Cadernos de subjetividade. São Paulo: Hucitec. 2003.
- DETONI, M. C. Artesania Clínica: questões para uma prática da multiplicidade. Porto Alegre: Marca Visual, 2009.
- FORTIM, I.; MONTEIRO, L. F. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames, 12., 2013, São Paulo – SP. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/C\\_cultura-2\\_Short.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/C_cultura-2_Short.pdf)> Acesso em: 08 abr. 2017.

- HARDT, M. O trabalho afetivo. In: Cadernos de subjetividade: o reencantamento do concreto. Vol. I, número 1. São Paulo: Hucitec, 2003.
- LEITE, L. C. Jogos eletrônicos multi-plataforma : compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design / Leonardo Cardarelli Leite ; orientadora: Rejane Spitz. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.
- LEMONS, A. L. M. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997, Acesso em 13 de outubro de 2019.
- LOURO, G. L. Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Autêntica, 2018.
- LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. Educar em Revista, n. 59, p. 277-290, 2016.
- MANSANO, S. R. V. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. Revista de Psicologia da UNESP, v. 8, p. 110-117, 2009.
- MCLUHAN, M. Os meios de comunicação: como extensões do homem. Editora Cultrix, 1974.
- NUNES, A. K. F.; DOS SANTOS LIMA, I. C. Hipertexto na visão de sentidos múltiplos no mundo tecnológico. Revista EDaPECI, v. 18, n. 1, p. 71-76, 2018.
- PASSOS, E.; BARROS, R. B. A cartografia como método de pesquisa intervenção. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs). Pistas para o método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 17-31.
- PALFREY, J.; GASSER, Urs. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- PAZ, S.; MONTARDO, S. P. Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch. Fronteiras-estudos midiáticos, v. 20, n. 2, p. 190-203, 2018.
- ROLNIK, S.; GUATTARI, F. Micropolítica: cartografias do desejo. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986.
- SANTAELLA, L. Cultura das mídias. São Paulo: Experimento, 1992.
- SANTAELLA, L. Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, M. et al. Imigrantes digitais e nativos digitais: um dilema ou desafio na educação? In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO – SIRSSE, 2011, Curitiba. ANAIS X Congresso Nacional de Educação, 2011.
- SERRES, M. Filosofia mestiça. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.
- SCHUYTEMA, P. Design de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- SPINOZA, B. De, 1632-1677. Ética / Spinoza: tradução de Tomaz Tadeu. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- WINNICOTT, D. W. O brincar & a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

# UMA INTRODUÇÃO COLETIVA SOBRE CONTEXTOS DIGITAIS

Daniel Abs<sup>1</sup>

Leonardo Ferreira<sup>2</sup>

Rodrigo Weber<sup>3</sup>

Guilherme Luis Franzon<sup>4</sup>

Alessandra Tramontin<sup>5</sup>

Luciano Martinez<sup>6</sup>

Bruno Bortolini<sup>7</sup>

Arthur Weinmann Tietze<sup>8</sup>

Rayra Roncatto<sup>9</sup>

Esther Rheinheimer<sup>10</sup>

Como exercício do pensamento, propomos em nosso grupo de pesquisa uma série de encontros para discutir, elaborar, sintetizar e expressar as diferentes trocas realizadas sobre os contextos digitais como conceito em construção. Neste capítulo está o registro coletivo e parcial das reflexões do grupo e que expressam os efeitos desse conceito na compreensão do digital.

Contextos digitais é uma leitura do nosso grupo de pesquisa sobre uma série de transformações produzidas pelas tecnologias digitais nos sistemas que nos cercam e em nós mesmos. As complexidades da vida contemporânea explicitam uma multiplicidade de contextos que constituem o amplo campo das relações sociais, através da interdependência entre os atores que formam os ecossistemas e seus processos relacionais. Por essa via, os contextos digitais não cindem dos ambientes concretos em que o sujeito se produz, ao contrário, compõem os sistemas humanos e se articulam com os diversos elementos da realidade, repercutindo no próprio desenvolvimento individual e comunitário.

Nesse emaranhado, os contextos digitais se fundem com os modos de experienciar e operar na coletividade, influenciando as dinâmicas que organizam os diversos planos da vida, em distintos níveis.

---

<sup>1</sup> Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>2</sup> Psicólogo (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>3</sup> Graduando em Psicologia (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>4</sup> Psicólogo (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>5</sup> Graduanda em Administração Pública e Social (UFRGS). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>6</sup> Graduando em Gestão em Saúde (UFCSPA). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>7</sup> Psicólogo (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>8</sup> Psicólogo (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>9</sup> Psicóloga (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

<sup>10</sup> Psicóloga (Unisinos). Membro do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

Alguns exemplos que podemos salientar são a dataficação da vida digital, capaz de agregar informações e categorizar perfis para uma infinidade de aplicações; a digitalização dos processos de trabalho, amplamente difundido e com maior profusão desde o início da pandemia de Covid-19; os trabalhos por plataforma, que implicam em novas morfologias do trabalho que desafiam as normativas institucionais vigentes; as moedas digitais e NFTs, responsáveis por modificações no campo econômico do mercado digital; os jogos digitais e comunidades online, que oportunizam experiências comunitárias e de lazer.

Todos esses são elementos que, de várias maneiras, compreendem os contextos digitais em que os sujeitos contemporâneos estão imersos. Esses distintos contextos afetam de maneira diversificada as experiências individuais, mas certamente fomentam a hibridização dos espaços digitais com a experiência humana em caráter cada vez mais hegemônico. O que nos leva a problematizar os cenários complexos que se imbricam na constituição de novos arranjos sistêmicos da vida coletiva.

Essas novas e complexas relações implicam, na perspectiva da cultura, no engendramento de narrativas que também geram inquietações e que produzem uma desumanização do digital, em um imaginário no qual ele é protagonista, autônomo e cindido do humano. Percebe-se que diferentes discursos encontrados em filmes, séries e vídeos sobre o tema em plataformas de vídeo (Youtube e afins), abordam os algoritmos e a inteligência artificial de forma caricata e acabam por contribuir para as interações que se estabelecem para com esse contexto. Nessa perspectiva, seguindo esse imaginário sobre o digital, tende-se a retirar o trabalho humano utilizado na construção e manutenção destas tecnologias, com impacto direto nas relações de trabalho que sustentam o digital. Destaca-se que entre os esforços humanos na criação, desenvolvimento e manutenção do digital, não há somente o trabalho de engenheiros de software, mas uma camada de trabalhadores, que precarizados, realizam diferentes trabalhos invisíveis, como o treinamento de dados dos sistemas ditos inteligentes e automatizados (MORESCHI, PEREIRA, COZMAN, 2020). Esses trabalhadores invisibilizados convivem com a falta de direitos trabalhistas, com falta de condições de trabalho, e a incerteza das relações e direitos que permeiam a atividade (MORESCHI, PEREIRA, COZMAN, 2020). Dessa forma, os avanços tecnológicos produzem um cenário de incertezas quanto ao futuro, tanto nos aspectos sociais, como econômicos, quanto das relações de trabalho.

O campo do trabalho especialmente é resultado de um processo global que se desenha há décadas, marcado por um contexto de flexibilização do trabalho e políticas neoliberais, tendo uma de suas expressões materializada pelas plataformas digitais e pelo fenômeno da uberização (ABÍLIO, 2019). Entre outras características, o trabalho em plataformas digitais (como por exemplo aplicativos de delivery e de mobilidade urbana) é permeado por uma gestão algorítmica, que se torna possível através da extração e processamento de uma quantidade imensa de dados gerados a partir das interações de usuários e trabalhadores submetidos a essas plataformas, conformando novas lógicas de controle e vigilância da produção, tanto em relação à oferta quanto à demanda (ABÍLIO, 2019; GROHMANN, 2020).

Esses dados são apropriados pelas empresas de tecnologia que detém tais plataformas e utilizados pelas mesmas no planejamento, automatização e sistematização dos processos produtivos a partir de seus próprios interesses, sem qualquer garantia de transparência ou obrigação social. Dessa forma, as empresas-aplicativo,

por exemplo, têm a possibilidade de mapear e gerenciar oferta e demanda através de múltiplas informações, definindo as regras, as formas de distribuição e os valores desse trabalho, ao passo que transferem aos trabalhadores os custos e riscos da atividade, numa relação complexa que envolve, entre outros fatores, um autogerenciamento subordinado e uma total ausência de direitos e garantias quanto à carga, remuneração e condições gerais do trabalho (ABÍLIO, 2019).

Ainda sobre o mundo do trabalho é preciso ter em mente os impactos que a dataficação, os avanços na robótica e na inteligência artificial causam nas relações de trabalho. Acompanhamos um momento em que não apenas o esforço físico do trabalhador pode ser facilmente substituído por máquinas – como ocorreu nas primeiras revoluções industriais – mas as capacidades lógicas e cognitivas tendem a ser mais bem desempenhadas e reproduzidas por artifícios de inteligência artificial, largamente calcado num sistema de memória de captação e digitalização de dados (BERG, BUFFIE, ZANNA, 2018; KAUFMAN, 2020). Há previsões importantes como a que faz o Fundo Monetário Internacional (BERG, BUFFIE, ZANNA, 2018) ao apontar que mesmo que as tecnologias possam auxiliar trabalhadores de alto grau de qualificação e impulsionar a criação de novos cargos e funções adaptados a elas, esta *new machine age* tornará os cargos humanos obsoletos ou indesejáveis, aprofundando as desigualdades sociais. Esse processo se traduz no sentido de que as máquinas inteligentes com larga memória de dados, tendo cada vez maior capacidade de decisão, de aprimoramento e precisão respondem bem à necessidade de produção com menores custos, comparados aos humanos. Estes estarão agora não apenas competindo os postos entre si, mas também com robôs.

O contexto dado onde as máquinas deverão em larga medida reproduzir e aprimorar qualidade humanas empregadas também suscita a perspectiva de evidenciar quais conhecimentos, capacidades e qualidades dos indivíduos serão importantes e relevantes nos cargos remanescentes. Como já observado, prevê-se uma significativa mudança nas qualificações e habilidades dos trabalhadores humanos que trabalharão, de forma ou de outra, em articulação com máquinas cada vez mais inteligentes. Esse quadro se desenha no interior de mudanças no entendimento do trabalho, renda e relação do humano com os avanços tecnológicos e seus correlatos.

Ainda sobre as influências dos contextos digitais nos cenários futuros, é importante salientar o emergente projeto do metaverso como fator relevante para analisarmos quais fenômenos estão dispostos nas disputas pelos próximos movimentos que repercutirão na arquitetura digital global. Ainda que não tenhamos elementos suficientes para indicar quais implicações ocorrerão por conta dessas apostas, é certo que os contextos digitais se colocam diante de uma série de modificações que aumentam suas influências no ecossistema humano, repercutindo ainda mais a sua importância no futuro da vida em sociedade.

Nesse sentido, o metaverso busca aliar a convergência de diversas tecnologias imersivas, com a interconectividade entre múltiplas plataformas digitais, fomentando a produção de contextos ainda mais alinhados às práticas cotidianas concretas. Diversos elementos atualmente dispersos parecem apontar para uma unificação tecnológica capaz de difundir ainda mais os contextos digitais nos ambientes sociais. Seus impactos no âmbito do trabalho, da educação, do lazer, das relações sociais e políticas, embora

indeterminados, denominarão novos modelos econômicos, estratégias biopolíticas, pressupostos regulativos, jurídicos e institucionais, enfim, o próprio desenvolvimento humano. A hibridização do humano-máquina nos contextos digitais e em seus sistemas sociais amplifica os efeitos das tecnologias, das inteligências artificiais, da automação, da dataficação como determinantes para compreendermos os rumos da coletividade.

É possível percebermos como o modelo dos contextos digitais organizam e de alguma forma auxiliam a analisar a realidade atual produzida pelo digital. Na proposta dos contextos digitais existe o cuidado de pensar o digital a partir de uma ontologia sistêmica em diálogo com o modelo bioecológico do desenvolvimento humano de Bronfenbrenner. Essa lógica de pensamento leva em consideração a pessoa em relação com seu contexto, sendo um campo fértil para conexões interdisciplinares com a comunicação, administração, educação, biologia e sociologia entre outros possíveis. Nesse modelo, ao destacarmos as categorias máquina, linguagem e o humano e suas divisões, ressaltamos operadores lógicos-sistêmicos indispensáveis para se pensar como as pessoas interagem com o que é próprio dos contextos digitais.

Ora, é na percepção do desafio de pensar novas configurações e interações entre as tecnologias digitais, a cultura e as linguagens que emergem e são próprias a estes campos que se faz necessário a adoção de uma abordagem dialética, não hierárquica e aliada a uma compreensão complexa da realidade. Os elementos em constante evolução e contínuo engendramento se apresentam de tal forma que apenas um pensamento com amplo horizonte poderá minimamente tentar uma aproximação. Facetas tais como trabalho, lazer, política, estética, saúde, relacionamento, desenvolvimento, cognição, aprendizagem, arte, etc, são exemplos do que está operante dentro disso que chamamos de digital.

É importante destacar que o conceito de contextos digitais não se desconecta dos processos interativos forjados pelos demais contextos historicamente explorados no mapeamento do ser humano e do seu pertencimento social. Na verdade, tal conceito nos auxilia na análise de todo o sistema coletivo, ao compor os ambientes que formam a realidade bioecológica em que os sujeitos estão imersos e através da qual se constituem.

Desse ponto de vista, os indivíduos contemporâneos estão paulatinamente mais inseridos nos contextos digitais, que se tornam elementos constitutivos das dinâmicas sociais do presente e influenciam nos desdobramentos futuros. O que nos indica uma interdependência crescente nas interações humanas atravessadas pelos contextos digitais, formando sujeitos cada vez mais inseridos em interações híbridas máquina-humano, agenciados por elementos como os algoritmos, as inteligências artificiais e o Big Data. Tudo isso evidentemente enfronhado pelos outros sistemas interdependentes, através dos quais se produzem os próprios contextos digitais, como, por exemplo, o sistema capitalista e o antropoceno.

O encontro com tecnologias ainda desconhecidas, seja no campo do trabalho, da educação, da saúde ou das artes nos evoca desafios múltiplos. Entre eles, está a ausência de uma educação voltada às diferentes tecnologias, o que implica o desconhecimento de inovações produzidas pela humanidade, na medida em que todo conhecimento produzido afeta determinado conjunto de indivíduos que compõem uma certa população. Isso se dá globalmente e, tratando-se das tecnologias digitais, suas transformações exponenciais

nos alertam para a necessidade de não as considerar estranhas à cultura, considerando a ética um elemento essencial nessas relações.

Partindo da premissa de que a produção do conhecimento como um todo não é neutra, mas histórica e marcada por um discurso dominante, pode-se dizer que tudo que atravessa o corpo afeta a vida, o pensamento e molda os imaginários sociais. Dessa forma, os contextos digitais que permeiam os sistemas de trabalho, educação, saúde ou das artes, alteram as relações humanas em processos complexos que exigem atenção para além da ideia de inovação tecnológica, visto que modifica o humano e não somente os artefatos.

Compreende-se que mais do que ferramentas tecnológicas digitais com fins objetivos, as inovações desse âmbito, configuram-se como contextos digitais que se misturam com o sistema humano. Em congruência com as ideias de McLuhan, os meios não são simplesmente veículos, pois possuem substantividade, quando que suas condições influenciam o modo de ser humano, visto que o meio muda a forma de pensar o mundo (MCLUHAN, 1964).

Considerando que a vida em sociedade há décadas vem sendo reprogramada pelo digital, cabe o cuidado ético com todos os processos invisíveis originados pelas intervenções tecnológicas. Segundo Santaella (2016), não existe nas mídias sociais algo que escape à lógica algorítmica, quando que “o governo e as corporações, as economias, a cultura, a vida, nossos pensamentos, nossos hábitos e nosso eu, as coisas, o tempo e o espaço estão submetidos à governabilidade algorítmica” (2016, p.96). Desse modo, no capitalismo digital a mercantilização dos dados ganha ênfase, sendo uma sofisticação desse sistema que se atualiza (SANTAELLA, 2016).

Os desafios múltiplos evocados dessas questões suscitam estratégias coletivas de ação. A centralidade da mercantilização dos dados pode ser deslocada a partir de alternativas que envolvam novas alianças críticas entre as artes e humanidades, que devem ser articuladas com a sociedade civil, a fim de promover a integridade e disseminação ética da informação (SANTAELLA, 2016). Ressalta-se, portanto, a necessidade de uma educação voltada às tecnologias, cujo ensino não separe a técnica da razão e que seja de domínio público.

Um outro desafio seria aquele designado ao poder público em relação à regulamentação que tange a inteligência artificial, visto que o tempo do direito não acompanha de forma efetiva a velocidade das tecnologias. Isso acontece porque escapa aos reguladores inúmeras especificidades ainda não incorporadas pela lei, o que demonstra as dificuldades de manter a legislação atualizada (KAUFMAN, 2018). Por outro lado, se vê os grandes conglomerados econômicos do segmento tecnológico acumulando capital de forma imponente e driblando sem muitos problemas as legislações vigentes, indo de encontro com as possibilidades de transparência dos processos (KAUFMAN, 2018).

A responsabilidade social das organizações públicas e privadas, os tensionamentos provocados pelos movimentos sociais e a mobilização da sociedade civil de modo geral, cumprem papel de extrema importância na participação da sociedade nos processos decisórios. Dito isso, as perspectivas que apontem as tecnologias como neutras estarão limitadas à inevitabilidade técnica dos modelos matemáticos, sendo que em relação ao uso de dados, para além das empresas de tecnologia, do mesmo modo “os cartões de crédito,

os bancos, as farmácias, as seguradoras, os laboratórios médicos, enfim todos os setores que acumulam dados sensíveis na identificação de hábitos, comportamentos, características, perfis “ (KAUFMAN, 2018, p.55), devem prestar uma conduta transparente e ética.

Contudo, pode-se dizer que as implicações éticas da produção de um novo humano híbrido com as tecnologias perpassam a educação para essas tecnologias, bem como sua regulamentação. As interações entre os contextos digitais e o sistema humano não estão dadas, mas são, sobretudo, construídas a partir dos diversos processos de interdependência que formam o próprio humano e seu meio. Em outras palavras, os contextos digitais e o ambiente humano estão, em certo sentido, sendo acarretados pelas diversas conjunturas que configuram os registros sociais, simbólicos, culturais, políticos, tecnológicos, econômicos, tendo em vista que possuem uma coerência com esses demais elementos e se amarram a eles. São efeitos e geradores de um cenário complexo de interdependências múltiplas que, justamente pela capacidade de incidir sobre o próprio humano, necessitam de análises críticas e reflexivas sobre seus efeitos nos mais distintos campos da vida.

## REFERÊNCIAS

- ABÍLIO, L. C. Uberização: Do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. *Psicoperspectivas*, v.18, n. 3, nov. 2019.
- BERG, A.; BUFFIE, E. F.; ZANNA, L. Should we fear the robot revolution? (The correct answer is yes). *Journal of Monetary Economics*, v. 97, p. 117-148, 2018.
- GROHMANN, R. Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal. *Revista Eptic*. V.22, n. 1, jan.- abr. 2020.
- KAUFMAN, D. O protagonismo dos algoritmos da Inteligência Artificial: observações sobre a sociedade de dados. *Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, TIDD | PUC-SP, São Paulo*, n. 17, p. 44-58, jan-jun. 2018.
- KAUFMAN, D. Os impactos esperados das mudanças tecnológicas: novas habilidades demandadas dos trabalhadores. *Estudos e Prospectivas para o futuro do trabalho*, v. 1, n. 1, set. 2020.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- MORESCHI, B.; PEREIRA, G.; COZMAN, F. G. Trabalhadores brasileiros no Amazon Mechanical Turk: sonhos e realidades de trabalhadores fantasmas. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 1, p. 44-64, abr./jul. 2020.
- SANTAELLA, L. Mídias sociais como espaço de cultura. In: VASSALOS DE LOPES, M.; KUNSCH, M. M. (org). *Comunicação, cultura e mídias sociais*. São Paulo: ECA-USP, 2016.



Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano, 2022  
[ufgs.br/contextosdigitais](http://ufgs.br/contextosdigitais)

