CLÁUDIA DIAS PRIOSTE

O adolescente e a internet:

laços e embaraços no mundo virtual

Tese apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do grau de Doutora em Educação.
Área de Concentração: Psicologia e Educação
Orientadora: Profª. Dr ª. Mônica Guimarães Teixeira do Amaral.
(Versão revisada. Uma versão original encontra-se na Biblioteca da FE-USP, bem como no banco de teses da USP).

São Paulo

2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

371.369 Prioste, Cláudia Dias
A239j O adolescente e a internet : laços e embaraços no mundo virtual / Cláudia Dias Prioste ; orientação Mônica Guimarães Teixeira do Amaral. São Paulo: s.n., 2013.
361 p.

Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Psicologia e Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo)

.

1. Tecnologia da informação - Educação 2. Tecnologia da comunicação – Educação 3. Internet 4. Jovens - Cultura 5. Psicanálise 6. Cibercultura 7. Inclusão digital I. Amaral, Mônica Guimarães Teixeira do, orient.

E bem podemos dar um suspiro, ao perceber que a alguns indivíduos é dado retirar sem esforço, do torvelinho dos próprios sentimentos, os conhecimentos mais profundos, aos quais temos de chegar em meio a torturante incerteza e incansável tatear.

Freud

A educação seria impotente e ideológica se ignorasse o objetivo da adaptação e não preparasse os homens para se orientarem no mundo. Porém, ela seria questionável se ficasse só nisso.

Adorno

FOLHA DE APROVAÇÃO

Prioste, Cláudia. *O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual*.

Tese apresentada à Faculdade de Educação da USP para obtenção do título de Doutora em Educação.

APROVADO EM_____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. _____

Instituição_____Assinatura_____

Prof. Dr. _____

Instituição_____Assinatura_____

Prof. Dr. _____

Instituição_____Assinatura_____

Prof. Dr. _____

Instituição_____Assinatura_____

Prof. Dr. _____

Instituição_____Assinatura_____

À minha avó Conceição,
por ter deixado como herança
a coragem em cruzar fronteiras.

AGRADECIMENTOS

Certamente estas breves linhas serão insuficientes para traduzir o sentimento de gratidão que tenho por aqueles que, direta ou indiretamente, fizeram parte da longa jornada de pesquisa, reflexão e escrita. Gostaria de começar agradecendo imensamente a Mônica Amaral, primeiramente, por ela ter aceitado o desafio de orientar-me em um tema novo, trabalhoso e com poucos estudos prévios. Também sou bastante grata por ela ter me impulsionado e lutado ao meu lado viabilizando a realização do estágio na França; por fim, gostaria de enfatizar o quanto sua competência e experiência, além das zelosas leituras e orientações, me auxiliaram na realização de uma análise teórica aprofundada, expandindo minha visão de pesquisa em educação.

Agradeço ao filósofo Dany-Robert Dufour, que me recebeu na Universitdade Paris VIII de forma acolhedora e solícita, estando sempre disponível para ler meus ensaios, indicar bibliografias e seminários, discutir as hipóteses da pesquisa ou, simplesmente, "filosofar" sobre psicanálise, cultura e educação. Ainda na França, contei com o apoio sempre gentil de outros professores da Universidade, especialmente da Marília Amorim, a quem agradeço pelo olhar crítico e significativas sugestões.

Agradeço de maneira especial à professora Darcy Raiça pelo grande incentivo e pelas importantes dicas na fase de elaboração do projeto desta pesquisa.

Sou bastante grata aos professores que aceitaram compor a banca de examinadores, tanto na fase da qualificação, quanto da defesa, e trouxeram-me valiosas contribuições: Claudemir Belintane, Luiz Nabuco Lastória, Maria Cecília Cortez C. de Souza, Rodrigo Duarte e Iray Carone.

Agradeço a todos os adolescentes, pais, docentes, coordenadores e diretores que aceitaram fazer parte desta pesquisa, em especial aos professores Nivaldo, Jefferson, e Rogério.

Gostaria de agradecer a Roland Chemama e Mônica Bueno, auxiliando-me a desvendar os enigmas e fantasias de um inconsciente que vibra, claudica, impulsiona e avança.

Agradeço carinhosamente às minhas filhas, Éloni e Tainá, primeiramente, por terem me apoiado em todos os momentos, suportando minhas ausências; em segundo lugar, por estarem ao meu lado nas descobertas virtuais, bem como, auxiliando-me, dedicadamente, com as TICs e arranjos finais na formatação da tese.

Agradeço a todos os amigos que me impulsionaram a alçar voos maiores, outrora inimagináveis, ou que suportaram minhas longas elocubrações, em especial Lucia Pissolati, Tales Garcia, Gabriela Hizume, Magale Machado e Maria Luiza Gomes Machado.

Sou imensamente grata ao meu pai, Valdir, que, com sua sabedoria singela e seu jeito mineirinho de ser, também se dedica à causa dos adolescentes desfavorecidos, procurando inspirar neles o desejo de superação das condições adversas. Ao meu irmão, Ricardo, com quem eu sempre posso contar. E, por fim à minha mãe, Olívia, por ter me transmitido o desejo de aprender sempre e de superar obstáculos.

AGRADECIMENTOS INSTITUCIONAIS

À CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela bolsa de estudos concedidas no Brasil e na França

Ao CEU e à escola particular que acolheram esta pesquisa.

À Université Paris VIII – Vincennes Saint Denis que me acolheu como pesquisadora.

À equipe do Hospital Montsouris de Paris, onde realizei um estágio, especialmente, ao diretor Maurice Corcos, pela atenção e orientação.

Ao Centro Marmottan, onde participei de reuniões clínicas.

RESUMO

Prioste, C. D. (2013). *O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual.* Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. 361 f.

Tendo em vista o amplo acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs) na sociedade contemporânea, com a promessa de um mundo virtual sem limites exercendo intenso poder de atração sobre os jovens, faz-se necessária a análise dos mecanismos ideológicos de manipulação psicológica postos em ação pela indústria cultural global no seio da subjetividade juvenil. Assim, o presente estudo teve como objetivo identificar os hábitos e os interesses dos adolescentes no ciberespaço, buscando apreender os possíveis efeitos em sua constituição subjetiva. A pesquisa empírica foi dividida em duas etapas desenvolvidas simultaneamente: a primeira constou de um percurso etnográfico na cibercultura com o intuito de desvendar os interesses econômicos subjacentes aos *sites* frequentados pelos jovens; a segunda etapa foi realizada em uma escola pública e em uma escola privada, localizadas em um mesmo bairro de São Paulo, onde foram aplicados 108 questionários aos estudantes do último ano do Ensino Fundamental, com idade entre 13 e 16 anos, de ambos os sexos. Na escola pública, foram realizadas observações participativas nas aulas de Informática Educativa. Em ambas efetuaram-se entrevistas com alunos considerados por seus colegas como os "mais conectados à internet", bem como entrevistas complementares com professores, coordenadores e diretores. A interpretação e a análise dos dados fundamentaram-se na filosofia da educação, teoria crítica e psicanálise. Constatou-se que as atividades preferidas dos adolescentes consistiam em frequentar as redes sociais, jogar, assistir a vídeos, visitar *home pages* de celebridades e de pornografia. Concluiu-se que os jovens são atraídos pelo ciberespaço principalmente pela possibilidade de exercitar fantasias virtuais e se sentirem aceitos pelo grupo. Entre os meninos, prevaleciam as fantasias onipotentes e sádicas, com as seguintes temáticas: o terrorista/policial, o herói/sobrenatural, o *hacker/expert*. Entre as meninas, eram frequentes as fantasias românticas, cujos temas principais envolviam: a amada/escolhida, a mãe/bebê, a celebridade. Observou-se que as fantasias virtuais são produzidas pela indústria audiovisual, geralmente, a partir de componentes perverso-polimórficos reeditados, identificados pelo que T. W. Adorno denominou de "psicanálise às avessas". Ao se fixarem nas fantasias virtuais por meio das "próteses digitais imagéticas", a capacidade dos jovens de apreensão das experiências de suas vidas sofrem alterações significativas, dificultando a reflexão sobre estas. O investimento libidinal nos dispositivos

televisuais, reduzido às satisfações escopofílicas e à excitação constante dos sentidos, não contribui para a assunção epistemofílica, resultando no empobrecimento do imaginário e do simbólico. No ciberespaço os adolescentes têm seus direitos de proteção violados, uma vez que seus psiquismos ainda se encontram em desenvolvimento. Os interesses no lucro parecem prevalecer em relação a qualquer dimensão ética envolvida. Nesse contexto, a internet, ao invés de ser um importante instrumento de ampliação do conhecimento e de participação social, da maneira como tem sido utilizada, tem contribuído para a alienação e fixação em satisfações narcísicas. Assim, conclui-se ser importante não somente a inclusão digital, no sentido de apropriação das TICs nos ambientes escolares, mas também uma efetiva formação crítica dos jovens em relação às mídias, fornecendo-lhes condições para que possam refletir sobre as ficções nas quais estão inseridos.

Palavras-chave: O adolescente e a internet. Cultura juvenil. Tecnologia da informação e comunicação na educação. Psicanálise, teoria crítica e educação. Cibercultura. Inclusão digital.

ABSTRACT

Prioste, C. D. (2013). Adolescents and the Internet: connections and entanglements in the virtual world. Doctoral Thesis, College of Education, University of Sao Paulo, Sao Paulo. 361 f.

In light of the wide access to the information and communication technologies (ICT) in the contemporary society, which by promising limitless virtual world exert strong power of attraction on the young people, we consider it is necessary to analyze the ideological mechanisms of psychological manipulation in action by the global culture industry in young subjectivity. Thus, the present study aimed to identify the adolescent habits and interests in cyberspace in order to understand the possible consequences in their subjective constitution. This empirical research was divided into two phases performed simultaneously: the first one was composed by an ethnographic journey through cyberculture, aiming to find out the economic interests behind the *sites* most visited by the adolescents; the second phase was carried out in one public and one private school placed in the same neighborhood in São Paulo, where 108 questionnaires were applied to the 13 to 16-year-old boys and girls students in the last year of Secondary School. In the public school, participant observation was the approach used in the Educational Computing classes. Interviews were done in both schools with the students known as "the most connected to the internet" as well as additional interviews with the teachers, coordinators, and principals. Data interpretation and analysis were based on philosophy of education, critical theory and psychoanalysis. We have found that the adolescent favorite activities consisted of frequently going to social networks, playing games, watching videos, visiting celebrities' home pages and pornography. We concluded that the adolescents are mainly attracted to cyberspace for their possibility to exercise virtual fantasies and feel accepted by their group. Among the boys prevailed omnipotent and sadistic fantasies with the following thematic features: the terrorist/policeman, the hero/supernatural, the hacker/expert. Among the girls, romantic fantasies were usual and involved mainly these themes: the beloved/chosen, the mother/baby, the celebrity. We noticed that the virtual fantasies are produced by the audiovisual industry generally out of perverse-polymorphic components reedited, identified by T.W. Adorno as "psychoanalysis in reverse". When the adolescents get fixed to virtual fantasies by means of "imagetic digital prostheses", their capacity of apprehending their own experiences in life suffers significant changes, hindering

their reflection about them. The libidinal investment in televisual devices, reduced to scopophiliac gratification and constant excitement of the senses, doesn't contribute to the epistemophilic assumption - which results in imaginary and symbolic impoverishing. In cyberspace the adolescents have their protection rights violated since their psychism are still in process of development. Interests in making money seem to prevail over any ethical dimension involved. In this context, rather than being an important instrument to expand knowledge and social participation, the way the internet has being used it has contributed to the alienation and fixation in narcissistic gratification. Therefore, we have concluded that digital inclusion is important - meaning ICTs appropriation in the school environment - but also young people's effective critical thinking formation with regard to the media, in order to offer them conditions to reflect about the fictions where they are inserted in.

Key-words: Adolescent and the internet. Youth culture. Information and communication technology in education. Psychoanalysis, critical theory and education. Cyberculture. Digital inclusion.

LISTA DE SIGLAS

AOL	American Online
ARPA	Advanced Research Projects Agency
ARPANET	Advanced Rechearch Projects Agency Network,
BITNET	Because It's Time Network
CEI	Centro Educacional Infantil
CERN	Centre Européen pour Recherche Nucleaire
CEU	Centro Educacional Unificado
CGI.BR	Comitê Gestor da Internet no Brasil
CMSI	Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação
CSAIL	Laboratório de Ciências da Computação e Inteligência Artificial
DNA	Desafio Nacional Acadêmico
DSM	Manual de Doenças Mentais
ECO-92	Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente
ECPAT	End Child Prostituition Child Pornography and Trafficking of Children for Sexual Purpose
EJA	Educação de Jovens e Adultos
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
ERCIM	Consórcio Europeu de Pesquisa para Informática
FAPESP	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo
FERMILAB	Laboratório de Física de Altas Energias
GTA	Grand Theaft Auto
GVT	Global Village Telecom
HEPNET	High Energy Physics Networ
IBASE	Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas
IBM	International Business Machines
ICANN	Internet Corporation for Assigned Names and Numbers
IDH	Índice de Desenvolvimento Humano
IETF	Internet Engineering Task Force
IGF	Internet Governance Forum
IPs	Internet Protocols

ISOC	Internet Society
ITU	International Telecomunications Union
JISC	Joint Information Systems Committee
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MSN	Microsoft Network
MTV	Music Television
MUDs	Multi-User Dungeon
NASA	National Aeronautics and Space Administration
NCSA	Centre National de Superinformatic
NSF	Fundação Nacional da Ciência dos Estados Unidos
NSFNET	National Science Fondation Network
ONG	Organização Não Governamental
ONU	Organização das Nações Unidas
PC	Personal Computer
POIE	Professor Orientador de Informação Educativa
PROUCA	Projeto um Computador por Aluno
PUC	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
SFR	Société Française du Radiotéléphone
TDAH	Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UNICEF	Fundo das Nações Unidas para a Infância
UOL	Universo Online
W3C	World Wide Web Consortium

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 16

PARTE I - A INDÚSTRIA CULTURAL E A HIPÓTESE DE UMA NOVA ECONOMIA PSÍQUICA NA PÓS-MODERNIDADE

2. A INDÚSTRIA CULTURAL 26

2.1 O paradoxo do progresso tecnológico 26

2.2 Ideologia e indústria cultural sob o capitalismo tardio 32

2.2.1 A arte e a indústria cultural: uma subsunção permeada de tensões 35

2.2.2 Os limites da Razão Ocidental e o consumo das mercadorias culturais 36

2.2.3 Manipulações ideológicas: atrofia da imaginação e o condicionamento estético 40

2.3 A indústria cultural na sociedade do espetáculo: as (tele)visões" 45

3. INDÚSTRIA CULTURAL GLOBAL E A EMERGÊNCIA DA INTERNET 53

3.1 Ideologia na cidade perversa guiada pelo liberalismo econômico 57

3.2 O ciberespaço e a mão invisível 64

3.3 Governança na internet e a ilusão da tecnodemocracia 68

3.4 *E-comércio:* a prosperidade dos vícios e a circulação do capital 76

4. A HIPÓTESE DE UMA NOVA ECONOMIA PSÍQUICA NA PÓS-MODERNIDADE 82

4.1 Uma ideia de pós-modernidade 83

4.2 Uma nova economia psíquica: do mal-estar na cultura ao mal-estar do desejo 89

PARTE II - A PESQUISA E SEUS CENÁRIOS

5. UMA CONCEPÇÃO DE PESQUISA COM ADOLESCENTES 100

5.1 Adolescentes como sujeitos da pesquisa 105

5.2 Como a pesquisa foi realizada 113

5.2.1 O uso de questionários 115

5.2.2 Observações diretas nas aulas de Informática Educativa 117

5.2.3 As entrevistas com os jovens mais conectados à internet 120

5.2.4 Entrevistas complementares com os professores, coordenadores e diretores ... 120

6. CENÁRIOS DA PESQUISA 123

6.1 O bairro 124

6.2 O CEU – Centro Educacional Unificado 129

6.2.1 O telecentro e a biblioteca 131

6.2.2 A Escola de Ensino Fundamental e a Informática Educativa 133

6.2.3 Os adolescentes estudantes das oitavas séries no CEU 140

6.3 A pesquisa na escola particular 147
6.3.1 O uso das tecnologias e da internet 149
6.3.2 Os adolescentes da escola particular 151

PARTE III - OS JOVENS, A INTERNET E A ESCOLA
7. CIBERCULTURA JUVENIL: COMO OS JOVENS SÃO CAPTURADOS NA REDE 155
7.1 Acesso e frequência à internet 157
7.2 Atividades e *sites* preferidos 163
7.3 Relacionamentos virtuais: os laços e os embaraços nas redes sociais 164
7.4 O mundo encantado dos jogos virtuais 178
7.5 As (tele)visões: humor no YouTube 201
7.6 Sexo virtual, pornografia e pedofilia na rede 210
8. A INTELIGENCIA COLETIVA NO CIBERESPAÇO E A ESCOLA 229
8.1 Os limites da inteligência coletiva na internet 236
8.2 O mito dos nativos tecnológicos e o lugar da escola no ensino das TICs 247
8.3 Laços na internet: fragmentos de um caso 254
8.4 Síntese do capítulo 265
9. CONSTITUIÇÃO SUBJETIVA DO ADOLESCENTE E AS FANTASIAS VIRTUAIS 268
9.1 Concepção de fantasia segundo a psicanálise 272
9.2 As fantasias no adolescente contemporâneo 277
9.3 Fantasias virtuais perverso-polimórficas e as pulsões escopofílicas 281
9.4 Fantasias virtuais e constituição subjetiva nos meninos 290
9.4.1 O terrorista/policial 294
9.4.2 O herói/sobrenatural 300
9.4.3 O hacker/expert 305
9.5 Fantasias virtuais e constituição subjetiva das meninas 308
9.5.1 A amada/escolhida 310
9.5.2 A mãe/bebê 315
9.5.3 A celebridade 322
9.5.4 Algumas observações finais acerca das fantasias virtuais 326
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS 336
11. REFERÊNCIAS 344
12. APÊNDICE A: MODELO DO QUESTIONÁRIO 360

1. INTRODUÇÃO

Com o aumento vertiginoso do acesso à internet, novos hábitos de vida se estruturam afetando as relações intersubjetivas, as formas de sociabilidade, aprendizagem, cultura, lazer e diversão. Indubitavelmente o acesso às novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) tem revolucionado nosso modo de vida. Na década de sessenta, conversar em tempo real, visualizando numa tela a imagem de seu interlocutor que estaria do outro lado do mundo, era apenas fantasia futurista de desenho animado. Nos anos noventa, tornou-se realidade com a rede internacional de computadores, que permite a conexão de milhares de pessoas simultaneamente e o acesso a uma infinidade de dados e de informações.

O sonho de ubiquidade, de transposição das fronteiras do tempo e do espaço, a possibilidade de vivenciar experiências sensoriais em outras dimensões, ou de expandir os limites do corpo, tem se tornado possível com a ajuda dos dispositivos tecnológicos. O homem, "Deus das próteses", como denominara Freud (1930/2010), não tem medido esforços em busca da expansão de suas capacidades sensoriais e cognitivas, entretanto este pretensioso progresso traz em seu bojo novas problemáticas a serem criticamente examinadas. Ao transformar a natureza, o ser humano transforma a si mesmo, sua constituição subjetiva, seus laços sociais, sua percepção temporal e espacial, bem como as ficções em que se ancora para interpretar a realidade.

No Brasil, o acesso à internet tem sido cada vez mais estimulado por políticas públicas de inclusão digital. Nos grandes centros urbanos, crianças e adolescentes de diversas classes sociais exibem seus *gadgets* e podem ter acesso ao ciberespaço, seja nos ambientes escolares, nos telecentros comunitários, nas *lan houses* populares ou em suas residências. No ano de 2005, havia apenas 17% de domicílios brasileiros com computador, passando em 2010 para 39%, como revelam os dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI, 2011b). Quanto ao acesso à internet, em 2005, apenas 13% dos domicílios possuíam acesso à rede; em 2010, a porcentagem passou para 31%, embora estes números ainda possam ser considerados baixos, se comparados aos de países como Japão, cujo acesso nas residências chega a 94%, ou Suécia,

com 84%. O CGI destaca ainda que os brasileiros têm usufruído mais da internet banda larga, bem como apresentado maior utilização da rede via computador portátil ou telefones celulares. Não obstante o aumento importante da acessibilidade à internet no Brasil, a inclusão digital, no sentido de propiciar participação social, continua sendo um desafio em nosso país e as barreiras são muitas, a começar pela baixa qualidade do ensino público somada aos processos ideológicos tecnologicamente mediados pela indústria cultural. Neste contexto, a internet tem se inserido no cotidiano brasileiro mais como veículo de diversão e de transações comerciais do que de educação, conhecimento e participação social.

A utilização dos recursos tecnológicos em prol de uma melhor formação pessoal, social e política é uma realidade ainda distante para a maior parte dos cidadãos e, por isso mesmo, exige esforços de múltiplos domínios de pesquisa, sobretudo na área da educação, na qual verificamos discursos antagônicos, que vão da tecnofilia reducionista e pragmática à tecnofobia antiquada e estéril. Desse modo, considero imprescindível um exame atento das relações entre os adolescentes e a internet, uma vez que este público tem sido intensamente capturado pelo ciberespaço, a fim de analisarmos em que medida o potencial educativo da rede tem sido subjugado em virtude de manipulações psicológicas postas em ação pela indústria cultural global.

No campo epistemológico, o debate sobre a internet tem ensejado polêmicas: de um lado, a rede tem sido concebida como um excelente instrumento para ampliação do exercício democrático, como propõe o sociólogo espanhol Manuel Castells (2001). Também tem sido considerada uma verdadeira revolução na inteligência coletiva, tal qual sustenta o antropólogo francês estudioso da cibercultura Pierre Lévy (2000), ou os entusiastas da *wikonomic*[1] *society*, Williams e Tapscott (2006) que vislumbram as possibilidades de uma economia colaborativa na rede. De outro lado, a internet, inserida no contexto de interesses essencialmente capitalistas, tem sido analisada com desconfiança por alguns pesquisadores: o filósofo francês Dany-Robert Dufour (2005) observa que a indústria cultural tem favorecido o apagamento do

[1] *Wikiconomic* é um neologismo composto pelas palavras *wiki* e economia. A palavra wiki está associada às possibilidades de criações coletivas de *home pages*, realizadas simultaneamente por diversos usuários, como por exemplo, a Wikipedia uma enciclopédia livre e colaborativa.

sujeito crítico kantiano e do sujeito neurótico freudiano, produzindo um novo sujeito que se vê submetido a uma economia libidinal liberal guiada exclusivamente pelo e para o mercado. O filósofo francês Bernand Stiegler (2006), considera que as tecnologias audiovisuais, sob o poder de uma "telecracia", têm deformado as capacidades cognitivas, cooptado a atenção, reduzindo os sujeitos a um grau zero de pensamento e de responsabilidade. Christoph Türcke (2010), filósofo alemão, desenvolve uma critica à excitação sensorial promovida pelos choques audiovisuais. Enquanto o filósofo brasileiro Rodrigo Duarte (2007), apoiando-se na teoria crítica, especialmente em Theodor W. Adorno, argumenta que a indústria cultural no mundo globalizado, além de produzir a expropriação da capacidade de pensar, intervém manipulando ideologicamente o gosto estético do público, chegando mesmo a inibir a capacidade de desejar e de escolher o melhor para si. Diante desse debate, tenho questionado o quanto a internet tem efetivamente contribuído para a promoção da chamada inteligência colaborativa ou, inversamente, da ignorância coletiva, especialmente entre o público juvenil. Essa questão esteve na origem das motivações do projeto de pesquisa.

No campo empírico, o meu interesse sobre o tema da internet relacionava-se de início à minha experiência pessoal e profissional com o uso da rede. Anteriormente à formação em Psicologia, trabalhei na área de Informática, e desde esse momento a relação homem/máquina, homem/virtualidades tecnológicas, tem aguçado minha curiosidade intelectual. Recordo-me das minhas primeiras incursões pela internet na década de 1990, a precariedade do programa, a lentidão da conexão, as falhas constantes na transmissão, e ao mesmo tempo a magia de me conectar com pessoas de diferentes locais do mundo, de ter acesso a uma multiplicidade de informações. Tudo isso exercia sobre mim um verdadeiro fascínio. Na rede, um novo mundo se descortinava e com ela a promessa de expansão do conhecimento e de participação social.

Minha percepção da internet, durante muitos anos, esteve associada à possibilidade de aprendizagem, de comunicação, sociabilidade e participação social. Porém, em meados dos anos 2000, atuando como psicóloga clínica, observei que a rede estava tornando-se um problema para muitas crianças e adolescentes. A recorrência de casos de meninos, com idade aproximada de doze anos, enfrentando dificuldades importantes associadas ao uso intensivo

da internet, sobretudo de jogos, despertou-me para uma situação que parecia mais ampla do que casos isolados da clínica. Na mesma época, durante as aulas que eu ministrava em cursos de pós-graduação de Educação, foi possível confirmar, no contato com professores da rede pública e particular de ensino, que os hábitos relacionados à internet estavam causando preocupação entre as famílias, pois se tornara cada vez mais comum crianças e adolescentes completamente absortos diante da tela do computador, conectados por horas a fio à internet, esquecendo-se de outras atividades do cotidiano, muitas vezes, perdendo a noção do tempo e das próprias limitações corporais.

Assim, o recurso, que outrora era símbolo de informação e de conhecimento, estava agora associado aos problemas na aprendizagem – pelo menos no que se refere aos conteúdos escolares. Todas as demandas clínicas que eu recebia eram acompanhadas de queixas relativas à dificuldade na aprendizagem, distração, agitação psicomotora e baixo rendimento escolar. Embora não fosse possível afirmar que houvesse uma relação direta entre o uso abusivo da internet e os sintomas mencionados pelas famílias, considerei que algo não estava bem com esses garotos e o uso excessivo da internet tinha um papel importante nesse processo. No tratamento psicoterapêutico, a *web* tornou-se uma via interessante para se ter acesso à subjetividade juvenil, assim, durante as sessões eu entrava nos *sites*, jogos *online*, vídeos, músicas e páginas de relacionamento que interessavam aos pacientes, mobilizando associações com conteúdos afetivos. Foi nessas circunstâncias, que comecei a desenvolver a hipótese de que os jovens permaneciam longo tempo conectados à rede pela possibilidade de realização de suas fantasias no mundo virtual, sobretudo quando apresentavam fragilidades psíquicas significativas.

As investigações iniciais sobre pesquisas pertinentes ao tema do jovem e a internet demonstraram carência de estudo especificamente nesse domínio, embora a preocupação com a influência da mídia na educação das crianças estivesse crescendo nas últimas décadas, como demonstram Bucht e Feilitzen (2002), que destacavam o crescente deslumbramento das crianças pela internet e pelos jogos eletrônicos sem o devido acompanhado de pesquisas substanciais nessa área. No âmbito da educação, as pesquisas sobre as TICs mostram-se atentas ao ensino a distância, mais focadas em uma suposta autonomia educativa na rede do

que nos meandros subjetivos que se desenrolam entre o sujeito e a tecnologia. No que tange às pesquisas sobre o jovem e a educação, estas conferem maior ênfase aos problemas de delinquência, drogas, sexualidade, gravidez, identidade e orientação profissional. Observei que muitos estudos, ainda que de maneira não intencional, associam juventude à desordem, crise, delinquência e carência, situando a subjetividade juvenil, de maneira ambivalente, entre a transgressão e a vitimização.

Os estudos sobre cultura juvenil empreendidos por Mônica Amaral (2010) apontavam para outra vertente de pesquisa, ao tomarem como objeto as múltiplas expressões da cultura jovem na escola, como, por exemplo, as manifestações musicais. Suas pesquisas têm me inspirado tanto no plano teórico, com relação ao suporte da teoria crítica e da psicanálise, quanto metodológico, no que diz respeito à dimensão do "olho participante" sensível às expressões polissensoriais da juventude, lançando um olhar mais acurado sobre as diferentes manifestações culturais dos jovens na contemporaneidade. Para Amaral (2010), a dificuldade dos profissionais da educação compreenderem as nuances das manifestações juvenis tem gerado importantes impasses e tensões na escola, daí a importância de empreender estudos no ambiente escolar.

No que se refere ao impacto da internet na subjetividade de adolescentes, os estudos de Leitão e Nicolaci-da-Costa (2005) trouxeram algumas contribuições. As pesquisadoras analisaram a percepção de psicoterapeutas acerca de seus pacientes usuários da internet. Observaram que a excessiva conexão com a rede tem produzido consequências para a dimensão subjetiva, dado o excesso de exposição da intimidade, a intensificação do sentimento de onipotência, além de mudanças na relação com o próprio corpo, à medida que se cria um corpo virtual ideal.

A psicanalista Zelcer (2006) também pondera sobre a excessiva exposição de crianças e jovens ao mundo bidimensional das telas de computadores e televisões. Ela observa que no ambiente escolar tem sido difícil para as crianças e para os adolescentes conceberem a presença humana em suas múltiplas manifestações. A psicanalista argumenta ainda que a doutrinação de crianças e jovens para o consumo serve-se dos estímulos sensoriais cada vez mais rápidos e diversificados, de modo que não se tenha tempo para organizá-los, tampouco

formar uma representação do que foi percebido. O apelo ideológico explora percepções visuais e auditivas de maneira primitiva para que as pulsões tenham vazão rápida em direção ao mercado, e assim não se tenha tempo de ponderar, analisar e pensar.

No mundo virtual as fantasias onipresentes e onipotentes ganham asas e tornam-se atraentes, diante de uma sociedade cada vez mais egocêntrica e fragmentada. De acordo com Amaral (2006), "o indivíduo é lançado na ciranda da mundialização da cultura e do avanço tecnológico" (p. 95), porém essas inúmeras possibilidades virtuais não estariam desconectadas do risco da perda de substancialidade, especialmente para os adolescentes. Durante a fase da adolescência o sujeito encontra-se mais vulnerável aos imperativos forjados pela cultura. Na opinião de Jeammet (2006), os adolescentes apresentam uma sensibilidade exacerbada em relação às demandas do meio ambiente e, por isso mesmo, a adolescência é uma etapa da vida em que o funcionamento social, o entorno do adolescente, torna-se ainda mais significativo e preponderante para a sua formação social e psíquica. Foi observando essa fragilidade que optei pela realização de uma pesquisa com jovens.

A tese: laços e embaraços no mundo virtual

O propósito desta tese consiste em *analisar possíveis efeitos da internet na constituição subjetiva de adolescentes, com idade entre 13 e 16 anos, estudantes da oitava série de uma escola pública e de uma escola particular na cidade de São Paulo*. Meu interesse centrou-se nas possibilidades de construção dos laços sociais e com o saber a partir dos dispositivos tecnológicos, bem como nos embaraços, isto é, nos enredamentos automatizados nos quais muitos jovens se veem capturados. Assim, foram estabelecidos os seguintes objetivos:

- conhecer os interesses e hábitos de navegação dos jovens na internet, identificando aspectos subjetivos que os predispõem ao uso intensivo da rede;

- descrever as expressões da cibercultura e analisar o jogo de interesses econômicos subjacentes, procurando desvendar as estratégias utilizadas pelas empresas para capturar o público juvenil;

- observar como as escolas, pública e particular, utilizam os recursos da internet na educação dos adolescentes;

- analisar as fantasias virtuais dos adolescentes visando compreender seus efeitos na constituição subjetiva;

- contribuir para a reflexão sobre a crítica à indústria cultural global e os processos ideológicos contemporâneos que incidem na cultura juvenil.

A pesquisa empírica foi dividida em duas partes: incursões no campo virtual e investigações nas escolas pública e privada. A pesquisa de campo virtual procurou observar e descrever os *sites* que eram citados pelos adolescentes no curso da pesquisa, ou que se mostravam relevantes no contexto desta investigação. Meu intuito foi o de realizar um mapeamento etnográfico da cibercultura a partir da indicação dos próprios jovens, desvendando os meandros da governança da internet e os interesses econômicos em jogo. A pesquisa de campo com os adolescentes transcorreu em três etapas distintas, a primeira constou da aplicação de um questionário, buscando obter informações sobre os interesses e hábitos da internet. Na escola pública, foram realizadas observações participativas na sala de aula de informática educacional durante o ano de 2010 nas três turmas de oitava série. Nesta etapa também foram feitas entrevistas com a direção da escola e com o professor da disciplina de Informática Educativa. A terceira etapa constituiu na realização de entrevistas com os jovens considerados "*mais conectados à rede*". Tanto na escola pública quanto na particular, busquei identificar os adolescentes mais envolvidos com a internet, segundo a indicação de seus próprios colegas de classe. Na escola particular não realizei observação direta, pois não havia aulas específicas de informática, então, optei por entrevistar a pessoa responsável pelo laboratório de informática e um professor que foi indicado em decorrência de seus projetos envolvendo tecnologia.

O *corpus* do material de análise é composto de 108 questionários respondidos pelos jovens de ambas as escolas, registro das observações na disciplina de Informática Educativa da escola pública, produções escritas ou orais dos jovens realizadas no computador durante as aulas de informática, entrevistas com os professores, coordenadores e diretores, bem como com os adolescentes considerados "*mais conectados à internet*" tanto na escola pública quanto na privada.

A tese está organizada em três grandes partes; na primeira parte, denominada "Indústria cultural global e a hipótese de uma nova economia psíquica na pós-modernidade", abordo o contexto teórico que envolve os fundamentos da indústria cultural no capitalismo tardio e na sociedade globalizada, bem como a hipótese de uma nova economia psíquica engendrada no curso da chamada pós-modernidade. Na segunda parte da tese, apresento o trabalho de campo, caracterizando o público pesquisado, detalhando as justificativas metodológicas e os cenários nos quais os jovens encontravam-se inseridos. Na terceira parte da tese, intitulada "Os jovens, a internet e a escola", exponho os resultados obtidos.

A análise, empreendida com o aporte teórico da teoria crítica e da psicanálise, foi dividida em três etapas. No capítulo sete, referente à cibercultura juvenil, procurei analisar os hábitos e os interesses dos jovens na internet, descrevendo suas incursões nas redes sociais, no YouTube, nos jogos *online* e nos *sites* de pornografia. Concomitantemente à descrição das atividades dos jovens, busquei cotejá-las aos interesses econômicos subjacentes aos *sites* preferidos e que foram identificados na pesquisa empírica virtual.

No capítulo oito, sobre a inteligência coletiva no ciberespaço e o papel da escola, discuto as proposições do antropólogo Pierre Lévy acerca da expansão da inteligência na internet. Em seguida, analiso o mito dos nativos digitais, procurando refletir sobre o papel da escola no ensino das TICs. Finalmente, apresento o caso de um adolescente da escola pública, indicado por seus colegas de classe como o "mais conectado à internet", com o objetivo de observar seus laços e embaraços no mundo virtual.

No último capítulo da tese, intitulado "Constituição subjetiva do adolescente e as fantasias virtuais", recorro ao conceito de fantasia desenvolvido na teoria psicanalítica para

compreender como as próteses digitais, sob o comando da “mão invisível” da indústria cultural global, atuam na economia psíquica e na capacidade de o adolescente avaliar criticamente as experiências concretas de sua vida. Neste capítulo desenvolvo o conceito de fantasias virtuais, analisando aquelas que se destacaram no transcorrer da pesquisa empírica. Entre os meninos, identifiquei as seguintes temáticas: o terrorista/policial, o herói/sobrenatural e o *hacker/expert*; entre as meninas, predominavam a amada/escolhida, a mãe/bebê e a celebridade.

PARTE I

A INDÚSTRIA CULTURAL E A HIPÓTESE DE UMA NOVA ECONOMIA PSÍQUICA NA PÓS-MODERNIDADE

2. A INDÚSTRIA CULTURAL

O propósito deste capítulo é apresentar os fundamentos da indústria cultural sob o capitalismo tardio, seus desdobramentos no campo ideológico, bem como sua repercussão na sociedade do espetáculo. O diálogo entre psicanálise e filosofia, aqui predominante, tem o intuito de favorecer um quadro conceitual que permita melhor apreensão da complexa trama que envolve a constituição subjetiva do adolescente em face das novas tecnologias da informação e comunicação. Cabe a ressalva de que a filosofia, no contexto desta tese, teve a intenção de elucidar questões oriundas do campo empírico que impuseram reflexões aprofundadas acerca da tessitura na qual o sujeito contemporâneo se engaja e se constitui, sem a pretensão proceder uma análise propriamente filosófica. A psicanálise pensada por filósofos, neste caso, a começar pelos frankfurtianos, especialmente Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, seguido pelo brasileiro Rodrigo Duarte, e os franceses Dany-Robert Dufour, Bernard Stiegler e Jean-Jacques Delfour; bem como pelo alemão Christoph Türcke tem possibilitado uma abordagem mais ampla a propósito da incidência da cultura na constituição da subjetividade. Inicio o percurso com o debate acerca do progresso tecnológico.

2.1 O paradoxo do progresso tecnológico

A tecnologia decisivamente está inserida em nossas vidas e o debate do quanto ela nos traz benefícios e do quanto produz novos problemas não é recente. A noção de *phármakon*[2] –

[2] A palavra *Pharmakon* está relacionada ao termo farmácia. Derrida (1972/2005) recuperou o diálogo de Fedro, outrora considerado como um texto de menor valor entre os escritos de Platão, demonstrando a profundidade e a atualidade dos conceitos ali abordados em relação à escrita, observando: "Esse phármakon, essa medicina, esse filtro, ao mesmo tempo remédio e veneno, já se introduz no corpo do discurso com toda sua ambivalência. Esse encanto, essa virtude de fascinação, essa potência de feitiço podem ser alternada e simultaneamente benéficas e maléficas" (Derrida, 1972/2005, p. 14). Também o filósofo francês Bernard Stiegler tem se apropriado da concepção de *pharmakon*, transponda-a para as mídias, em especial à internet, considerando-a como um remédio ou um veneno (Stiegler, 2008).

palavra grega que significa ao mesmo tempo remédio e veneno – utilizada por Platão no relato do diálogo entre Sócrates e Fedro pode ilustrar bem este paradoxo. Naquela época, eram os benefícios e os malefícios da escrita que estavam sendo examinados por Sócrates em relação à retórica. Seu discípulo Fedro, deslumbrado com as possibilidades da escrita, fora advertido pelo mestre quanto ao caráter *phármakon* do ato de escrever. O fascínio do jovem Fedro pela descoberta da arte da escrita de discursos nos remete aos encantamentos que as tecnologias da informação e comunicação têm despertado na contemporaneidade entre os adolescentes, por isso cabe aqui transcrevermos um trecho da história que Sócrates conta a Fedro. O filósofo recorre a um mito grego cujo personagem Toth, um velho Deus egípcio a quem seriam atribuídas às invenções da escrita, do cálculo, da geometria e de outras artes, apresentaria suas invenções a um monarca, procurando persuadi-lo da importância de ensinar tais artes à população:

> Eis, oh Rei uma arte que tornará os egípcios mais sábios e os ajudará a fortalecer a memória, pois com a escrita descobri o remédio para a memória. – 'Oh Thoth, mestre incomparável, uma coisa é inventar uma arte, outra, julgar os benefícios ou prejuízos que dela advirão para os outros! Tu, neste momento, e como inventor da escrita, esperas dela com entusiasmo, todo o contrário do que ela pode vir a fazer! Ela tornará os homens mais esquecidos, pois sabendo escrever, deixarão de exercitar a memória confiando apenas nas escrituras e só se lembrarão de assuntos em si mesmos. Por isso, não inventastes um remédio para a memória, mas sim a rememoração. Quanto à transmissão do ensino, transmites aos teus alunos não a sabedoria em si mesmo, mas apenas uma aparência de sabedoria, pois passarão a receber uma grande soma de informação sem a respectiva educação. Hão de parecer homens de saber, embora não passem de ignorantes em muitas matérias e tornar-se-ão, por consequência, sábios imaginários, em vez de sábios verdadeiros. (Platão, 2000, p. 121)

Esse perspicaz trecho tem muito a contribuir para as reflexões das TICs na esfera da educação. Naquela época a escrita estava sendo exaltada com a promessa de aumentar a sabedoria para aqueles que dela fizessem uso. Ora, é o que se passa com as TICs e, especialmente, a internet, apresentando-se como promotora de uma "inteligência coletiva", uma eficiente prótese de memória, uma revolução no campo da educação. Não obstante, tal qual ponderou Sócrates a propósito da escrita, não seria a internet apenas uma "aparência de sabedoria", correndo-se o risco de os alunos submergirem no arcabouço de informações sem

estarem devidamente equipados com a respectiva "educação" para navegarem nesse novo oceano? O texto de Platão não trata essencialmente de menosprezar a escrita, mas de situar seus limites, de analisar os "efeitos colaterais" que ingenuamente poderiam ser menosprezados e que posteriormente foram retomados por Derrida (1972/2005) ao questionar o imperativo da cultura livresca da sociedade europeia.

Os entusiastas das TICs, encantados com as possibilidades ubíquas que se descortinam no ciberespaço, parecem ignorar elementos empíricos reveladores do lado nocivo que viceja sorrateiro e, ao ser ignorado ou subestimado, corre-se o risco de avançar desmesuradamente. Em *O futuro de uma ilusão* (1927/1996), Freud deixou claro que a mente humana não permaneceria a mesma diante dos avanços da ciência, e que algumas funções psíquicas emergem ou se alteram em decorrência de tais transformações. Isso não quer dizer que o progresso tecnológico implique aumento do bem-estar e da felicidade; para ele, era impossível saber se, ao vivermos em uma sociedade tecnologicamente avançada, seríamos mais felizes do que nossos antepassados. Além disso, considerava a ação da pulsão[3] de morte – Tânatos – inerente aos seres humanos, como um verdadeiro empecilho à civilização, manifestando-se também nas criações científicas. Neste sentido, a tecnologia poderia conter, nela própria, os germes de forças aniquiladoras.

Freud (1930/2010) observa em *O mal-estar da civilização* que a subjugação da natureza pelo homem, o progresso tecnológico extraordinário, não teria elevado o grau de satisfação humana. Em suas palavras: "Eles parecem haver notado que esta recém-adquirida disposição de espaço e de tempo, essa submissão das forças naturais, concretização de um anseio milenar, não elevou o grau de satisfação prazerosa que esperam da vida" (pp. 45-46). Compara as aquisições advindas do progresso tecnológico com um "prazer barato" semelhante ao que se tem ao colocar as pernas para fora dos cobertores numa noite fria de

[3] Laplanche (1988) esclarece que o termo pulsão *Trieb* em alemão não deve ser confundido com instinto, embora Freud tenha utilizado ao longo de sua obra as duas palavras *Trieb* e *Instinkt*, "com *Trieb* a ênfase recai sobre o impulso quase cego, demoníaco, procurando mais satisfação do que um fim estabelecido" (p. 16), enquanto a palavra *Instinkt* (instinto) é utilizada por Freud para referir-se a uma resposta automática e impulsiva. No que se refere à pulsão de morte *Todestrieb*, Laplanche observa que este conceito foi desenvolvido tardiamente por Freud e estaria relacionado à tendência do psiquismo em buscar um retorno ao princípio zero, ou ao Nirvana, uma condição de ausência de tensão.

inverno e, depois, cobri-las novamente. Acrescenta em tom pessimista: “Não havendo estradas de ferro para vencer as distâncias, o filho jamais deixaria a terra natal, não seria necessário o telefone para ouvir-lhe a voz” (p. 46).

Seguindo adiante no texto, encontra-se uma passagem peculiar, na qual Freud (1930/2010) analisa a aptidão humana na utilização dos instrumentos para se proteger contra as forças da natureza, ampliando também suas próprias capacidades físicas: “com todos os seus instrumentos ele aperfeiçoa seus órgãos – tanto motores como sensoriais – ou elimina os obstáculos para o desempenho deles” (p. 50). Neste contexto, ressaltou algumas invenções humanas: o navio e o avião, ampliando a capacidade de locomoção; os óculos e o microscópio, ampliando a capacidade de visão; a câmera fotográfica, guardando impressões visuais; o telefone, possibilitando a comunicação a distância, a moradia como uma segunda proteção do útero, e até mesmo a escrita possibilitando a presença de quem está ausente. Freud compara essas conquistas a um conto de fadas, no qual o homem, identificando-se com os deuses, se ocupa de realiza-lo. Assim, o desenvolvimento da ciência e da tecnologia seria uma forma de compensação do estado de desamparo do recém-nascido. Na visão de Freud (1930/2010), “o ser humano tornou-se, por assim dizer, uma espécie de deus protético, realmente admirável quando coloca todos os seus órgãos auxiliares; mas estes não cresceram com ele, e ocasionalmente lhe dão muito trabalho” (p. 52). A despeito dessa ilusão de ser Deus, o homem não se vê livre de situações de sofrimento, intrínsecas à existência humana na condição civilizada. Um pré-requisito da cultura, o de dominar a natureza por meio de instrumentos, teria também os seus percalços, e a necessidade de abrir mão de satisfações individuais e imediatas em prol de uma suposta segurança oferecida pela civilização. Importante lembrar o contexto no qual esse texto fora escrito, período circunscrito entre duas grandes guerras mundiais, pleno de tensões e de desconfianças com relação aos progressos tecnológicos empreendidos, no qual o homem não mediu esforços e investimentos na ciência e na tecnologia com o intuito de aprimorar seus instrumentos de destruição.

O domínio da técnica e o desenvolvimento tecnológico caminham lado a lado na tentativa de domínio do homem pelo homem, é o que a história parece nos mostrar. Os

estudos empreendidos pelos filósofos da Escola de Frankfurt, erigida em torno do Instituto de Pesquisa Social[4] na Alemanha, empenharam-se na tentativa de demonstrar os aspectos sombrios e ideológicos implicados no desenvolvimento da ciência. Para Adorno e Horkheimer (1947/2006), principais expoentes desta escola, a padronização e a produção em série determinada pela racionalidade técnica seria a expressão da própria dominação, posto que o domínio tecnológico estaria sempre nas mãos dos que controlam a economia. A esse propósito observam: "O que não se diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade" (Adorno & Horkheimer, 2006, p. 100). Nesta concepção, o progresso tecnológico não seria inócuo, pois estaria integrado a um sistema econômico e político a serviço da manutenção do *status quo*.

Em uma posição semelhante, encontrava-se o filósofo frankfurtiano Herbert Marcuse (2007) que identificava o domínio da técnica e da tecnologia[5] parte intrínseca das manipulações ideológicas nas sociedades industriais avançadas. Segundo o autor, "a produtividade e a racionalidade do conjunto técnico-político estabelecem o sistema social de dominação" (p. 45). O aparelho técnico não seria neutro, pois as técnicas de produção e de distribuição não funcionam apenas como a simples soma de instrumentos isolados, mas como um aparelho que determina, *a priori*, as demandas, as qualificações necessárias e as atitudes aceitas dentro do contexto social.

---

[4] A Escola de Frankfurt surgiu no seio do Instituto de Pesquisa Social, criado em 1923, com o intuito de desenvolver estudos sobre os movimentos sociais sob a perspectiva da "teoria crítica" – como se passou a chamar o conjunto da produção dos autores desta escola – tornando-se expressão da crise teórica e política que se instaurou no início do século XX, em particular no interior do marxismo, sobretudo com a ascensão do fascismo. Segundo Anderson (1999), os pesquisadores participantes da Escola de Frankfurt faziam parte de uma tradição teórica chamada de marxismo ocidental, que se desenvolveu nos anos seguintes à Segunda Guerra Mundial na Europa, momento marcado pelo retrocesso da agitação revolucionária, o isolamento da União Soviética e a derrocada das insurreições proletárias. O marxismo ocidental, como corrente teórica distinta do materialismo histórico clássico, pensado por Luckács, Korsch e Gramsci, utilizou a filosofia, dialogando com outros campos do conhecimento, para analisar a cultura do capitalismo avançado.

[5] Marcuse (2007) considerava a técnica como uma ciência aplicada, "é a negação metódica da natureza pelo pensamento em ação humana" (p. 48), implicando a tentativa de o homem dominar a natureza e o próprio homem. A tecnologia é considerada por ele como um modo de produção e conjunto de instrumentos relacionados à organização e aos processos de dominação de uma sociedade.

A tecnologia, diferentemente do que muitos pensam, não estaria a serviço da emancipação do trabalhador, pois, segundo Marcuse (2007), o que se passa é o contrário, ela tem sido empregada para sustentar e mesmo aumentar a quantidade de trabalho e as desigualdades sociais, tornando-se ela própria ideológica à medida que incita um pretensioso e infindável avanço, bem como torna seus objetos fetichizados. Isso ocorre, porque "aqueles que comandam a economia comandam igualmente a criação de necessidades e dos meios de satisfação" (p. 53). Como exemplo desta manobra encontramos as infindáveis inovações tecnológicas nos computadores e nos *gadgets*, cujos sistemas operacionais se alteram, obrigando as pessoas a trocarem de equipamento com frequência, criando-se um círculo vicioso de mais trabalho e mais dispêndio financeiro com as novidades tecnológicas e a diversão incitada por tais produtos.

Com relação ao domínio ideológico pela técnica, uma posição ponderada pode ser encontrada em Walter Benjamin, que, entre os frankfurtianos, talvez seja o filósofo mais condescendente com as tecnologias, chegando mesmo a vislumbrar nelas algumas possibilidades de resistência política. Para ele, a tecnologia não era um problema encerrado em si mesmo, ele apostava em uma mudança social que pudesse corresponder às virtualidades técnicas. Segundo a análise de Franco (2009) sobre a temática da técnica em Benjamin, observa-se no filósofo a preocupação em transformar o aspecto sombrio e destrutivo da técnica em instrumento emancipatório, como por exemplo, a câmera fotográfica ou filmadora revelando aspectos inconscientes da coletividade. Para Benjamin (1936/1994), "a natureza que fala à câmera não é a mesma que fala ao olhar; é outra, especialmente porque substitui um espaço consciente pelo homem, um espaço que ele percorre inconscientemente" (p. 94). Embora concordasse que a indústria cinematográfica estimulava a participação das massas por meio de concepções ilusórias e ambivalentes com o intuito de fomentar o aparelho publicitário, ele vislumbrava uma possibilidade de projeção de conteúdos inconscientes que poderiam ser ressignificados pela sociedade à medida que fossem exibidos e pudessem, assim, passar por uma reflexão crítica.

Ainda que não convenha estendermo-nos nesse longo debate, ele remete-nos às questões contemporâneas pertinentes à relação do jovem com a tecnologia, em especial com a

internet, cuja problemática central gira em torno do quanto o progresso tecnológico tem contribuído para aumentar o fosso de desigualdades sociais, por meio de manipulações ideológicas que instauram hábitos de consumo e comportamentos estereotipados, ou o quanto as tecnologias poderiam efetivamente trazer importantes contribuições na educação dos adolescentes contemporâneos. Para isso, faz-se mister uma breve revisão do conceito de ideologia e de indústria cultural empreendido pelos filósofos frankfurtianos.

2.2 Ideologia e indústria cultural sob o capitalismo tardio

Os processos de manipulação ideológica das massas pela indústria cultural foram amplamente discutidos por Adorno e Horkheimer, na década de 1940, no livro *Dialética do esclarecimento* (1947/2006). A expressão indústria cultural, cunhada pelos dois filósofos frankfurtianos, está para além de um simples neologismo entre as palavras indústria e cultura, carregando consigo um importante paradoxo crítico que não deve ser menosprezado. Se um dos sentidos e valores da cultura seria justamente o de transcender à autopreservação, como observa Hullot-Kentor (2008), sua incorporação pela indústria a restringe, indo no sentido contrário deste propósito: "Assim, a produção de cultura como produção da barbárie é a *indústria cultural*. O moderno é o mecanismo do arcaico, na medida em que a cultura, transmutada em indústria, converte-se em uma força abrangente de regressão" (p. 22). Portanto, ela equipara-se aos imperativos da sobrevivência, apelando aos aspectos mais primitivos da existência humana como forma de dominação. A imbricação entre indústria e cultura, neste sentido, não estaria restrita apenas aos financiamentos das produções artísticas do cinema e do rádio por parte dos setores industriais, como se passava na época de Adorno, reduzindo a arte aos interesses capitalistas; para além disto, evidencia-se uma nova modalidade de controle social, que tende a substituir a força militar ou doutrinária das instituições disciplinadoras por um aparato totalitário sutil, cada vez mais onipresente e psicologicamente indutor do comportamento das massas.

Antes de adentrarmos propriamente na concepção de indústria cultural desenvolvida por Adorno e Horkheimer (1947/2006), cabe considerar que o importante debate crítico em

torno da ideologia, como forma de dominação psicológica, acirrou-se com o surgimento da Escola de Frankfurt. Um dos enfoques centrais da Escola de Frankfurt era a crítica da ideologia, isto é, das formas de dominação e de manipulação social visando à manutenção da desigualdade política e social. De acordo com Bottomore (2001), a Teoria Crítica da Sociedade procurou "intensificar a consciência das raízes da dominação, minar as ideologias e contribuir para forçar transformações na consciência e na ação" (p. 128). Por meio de estudos empíricos, filosóficos e sociais, os pesquisadores vislumbravam novas possibilidades de transformação das condições sociais.

As formas de combate à ideologia, enquanto conjunto de ideias que invertiam ou deformavam a realidade visando à dominação por parte da classe dominante, foram alvos de reflexões de Marx e Engels (1846/1979), porém, no início do século XX, com a profusão dos meios de comunicação de massa, os mecanismos de dominação ideológica ganharam novos aparatos e aliados, demandando outras reflexões. Segundo Duarte (2007), a necessidade de aprofundar a investigação marxista sobre as novas formas de manipulação e subjugação das massas veio no bojo de uma série de transformações decorrentes da Revolução Russa e do fracasso da tomada de poder dos comunistas na Alemanha em 1919. Na década de 1920, houve um esforço dos intelectuais alemães do Instituto de Pesquisa Social de Frankfurt para compreender os erros cometidos pelos marxistas e traçar novas perspectivas críticas sobre o funcionamento da sociedade, todavia, nos primeiros anos de existência do Instituto, os avanços foram pouco substanciais. No início da década de 1930, sob a direção de Horkheimer, os filósofos lançaram-se ao desafio de estabelecer novas interlocuções teóricas no projeto de investigação empírica sobre o capitalismo. Nesse contexto, o diálogo com a psicanálise e a arte constituiu um importante avanço, culminando na análise dos processos ideológicos subjacentes à indústria cultural.

A crítica da produção de bens culturais ligada ao monopólio capitalista começou a ganhar corpo, e, de acordo com Duarte (2007), dois textos foram essenciais e inspiradores para os debates subsequentes: "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica" (1936/1994), de Walter Benjamin, e "Sobre o caráter afirmativo da cultura" (1937), de Herbert Marcuse. Neste último, destacou-se a crítica ao constructo estético burguês da arte como elemento ideológico para a manutenção do *status quo*. Já o artigo de Walter Benjamin,

embora admitisse que a reprodução da arte promovesse a perda da "aura"[6], que poderia comprometer o potencial crítico de uma obra, vislumbrava a era da reprodutibilidade da técnica com diferentes possibilidades críticas. Deste modo, a fotografia ou o cinema carregaria em si um poder analítico comparável ao método psicanalítico, marcando um novo tipo de relação entre o público e a arte. Para Benjamin, o cinema, embora fizesse parte da era da reprodutibilidade técnica, encontrava nela o princípio de sua produção artística, destacando-se dos outros campos artísticos. Ao promover o declínio da aura, abalava-se tanto o fundamento sagrado do fenômeno estético, quanto o enraizamento da arte na tradição; porém, ao tornar as coisas mais próximas do público e, desse modo, transcender o caráter único da obra por meio da reprodução, permitia-se a instrução das massas, resultando em uma verdadeira transformação dos modos de percepção. O cinema adquiria assim um caráter político. Estava se referindo, na verdade, ao cinema mudo de Chaplin e outros cineastas de vanguarda na época.

Em uma presumida resposta ao texto de Benjamin, Adorno escreveu "O fetichismo na música e a regressão da audição" (1936/1999). Neste artigo o filósofo abordou os efeitos dos monopólios culturais sobre a música, considerando as diferenças entre as músicas sérias e aquelas compostas para "entretenimento", que se viam submetidas ao valor de mercado. Adorno utiliza o conceito marxista de fetiche da mercadoria, cuja idolatria do objeto encobriria relações sociais de exploração e dominação e o transporta para a produção da música, concebida não mais como bem cultural, mas como mais uma mercadoria, perdendo assim seu valor transcendental.

Segundo Duarte (2007), o artigo sobre o fetichismo da música marca uma posição diferente de Adorno em relação a Benjamin, este mais sensível às novas formas de arte que emergem na era da reprodutibilidade em larga escala, e aquele, crítico contundente da

[6] Aura é um conceito importante na obra de Walter Benjamin. No artigo "Pequena história da fotografia", ao referir-se às fotos parisienses de Atget, Benjamin, assim descreve a aura: "Ele (Arget) buscava as coisas perdidas e transviadas, majestosa, romântica, dos nomes de cidades; elas sugam a aura da realidade como uma bomba suga a água de um navio que afunda. Em suma, o que é aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanha no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, até que o instante ou a hora participem de sua manifestação, significa respirar a aura dessa montanha, desse galho" (Benjamin, 1931/1994, p. 101).

reprodução liderada pelos monopólios culturais radiofônicos, que apelavam à padronização da música e à repetição *ad nauseam* como forma de induzir o consumo de todas as mercadorias a ela associadas. Diferentemente de Adorno, Benjamin não considerava que a arte autônoma do século XIX, que se firmou com a consolidação da burguesia, fosse muito diferente, uma vez que a autonomia da arte, na época, ficava restrita à aparência.

2.2.1 A arte e a indústria cultural: uma subsunção permeada de tensões

O debate que se instaurou em torno da arte é de fundamental importância para os frankfurtianos em virtude da cooptação artística para fins de manipulação das massas, como se pode observar nos textos de Adorno em relação à música e ao cinema. A captura do sujeito e o "adestramento" de suas funções perceptivas, a manipulação capciosa de seu gosto estético para atender aos interesses do mercado, como veremos adiante no debate desenvolvido por Duarte (2007), consiste em um dos trunfos ideológicos da indústria cultural no capitalismo tardio, que, ao banalizar a arte, transformando-a em instrumento de coesão social, diluiria seu caráter transcendental, emancipatório e crítico. Para Adorno e Horkheimer (1956/1978), a indústria cultural contribuiu para a derrocada da arte autônoma à medida que ocorria a subsunção quase que total da arte ao capital, perdendo assim sua potencialidade crítica e seu poder de transformação. Embora reconheça que a arte nunca fora inteiramente pura, considerava que antes havia uma brecha maior para a resistência às imposições do sistema. Para ele, o conceito de cultura popular no século XVIII continha um significado progressista que acentuava a autonomia do indivíduo, na tentativa de unir a "arte popular" a "arte séria", perdeu-se a especificidade de cada uma delas, prejudicando o potencial transformador de ambas.

A insistência dos filósofos frankfurtianos no debate sobre a arte sugere que, diante da descrença quanto ao poder de esclarecimento da Razão Ocidental, fez com que a arte, por sua capacidade de expressão do inconsciente e de transcendência, se tornasse uma das poucas possibilidades de oposição à hegemonia política e econômica que se instaurou com a

preponderância da indústria cultural. Contudo, uma possível resistência da arte somente seria viável caso ela conseguisse atingir alguma autonomia, desembaraçando-se dos interesses capitalistas homogeneizantes e alienantes. O potencial emancipador da arte, na visão de Adorno, estaria na sua autenticidade e no poder de crítica social, enquanto que para Walter Benjamin consistiria na capacidade de atingir esferas do inconsciente, promovendo deste modo a catarse da consciência adormecida.

2.2.2 Os limites da Razão Ocidental e o consumo das mercadorias culturais

Os questionamentos em torno da Razão Ocidental realizados por Adorno e Horkheimer culminaram na obra *Dialética do esclarecimento*, que teve início em 1941, sendo publicada apenas em 1947, período no qual os filósofos viviam nos Estados Unidos em decorrência de o regime nazista ter sido implantado na Alemanha. Duarte (2007) esclarece que, apesar de Walter Benjamin[7] ter falecido um pouco antes do início deste trabalho, a última produção do filósofo, "Teses sobre a filosofia da história", chegara às mãos de Adorno, em 1941, por intermédio de Hannah Arendt, que havia encontrado Benjamin na fronteira franco-espanhola pouco antes de sua morte. Esse manuscrito teria sido uma contribuição decisiva de Benjamin para o pensamento de Adorno.

A obra *Dialética do esclarecimento*, que se tornou uma importante referência no que concerne às formas de dominação ideológicas impetradas pela indústria cultural, está dividida basicamente em três partes. Na primeira, Adorno e Horkheimer (1947/2006) abordam o conceito de esclarecimento, quando os autores estabelecem relação entre mito e razão, dialogando com Kant, Sade e Nietzsche; na segunda parte, dedicam-se à análise da indústria cultural revelando o papel da mídia na mistificação das massas; e na terceira, revelam o limite

[7] Walter Benjamin nasceu na Alemanha, oriundo de uma família judaica e foi alvo da perseguição nazista. Em setembro de 1940, seguido pela Gestapo, fugiu para a região dos Pirineus onde teria cometido suicídio para não se entregar.

do esclarecimento ao analisarem o antissemitismo, demonstrando de que maneira pessoas "esclarecidas" facilitaram o caminho para a barbárie.

Uma das questões centrais sustentadas por Adorno e Horkheimer (1947/2006) neste livro refere-se aos motivos pelos quais a humanidade, ao invés de se engajar em causas emancipatórias, teria impetrado novas formas de barbárie, demonstrando os limites da razão ocidental esclarecida. Na análise da obra de Sade, os autores revelam de que maneira a personagem Juliette, ao reunir as características do sujeito racional kantiano – coerência, auto-controle das emoções e autodeterminação –, consegue utilizar essas qualidades para cometer bárbaras atrocidades, plenamente justificadas e racionalizadas. Não somente na análise de Sade e Nietzsche, mas ao longo de todo o livro, os autores demonstram, com parcimônia e eloquência refinada, como a razão esclarecida contém os princípios regressivos responsáveis por sua autodestruição, convertendo-se em razão instrumental.

No capitulo central da *Dialética do esclarecimento*, Adorno e Horkheimer (1947/2006) dedicam-se à análise da indústria cultural e o esclarecimento como mistificação das massas. A concepção de indústria cultural envolve não apenas o atrelamento da arte e da mídia aos grandes monopólios do capital, como também aos princípios que regem a produção pela via da "estandardização da própria coisa" e a "racionalização das técnicas de distribuição". Neste artigo, os filósofos descrevem, profeticamente, os processos ideológicos que se anunciam no capitalismo tardio mediante o avanço da indústria cultural. Na transição do capitalismo concorrencial, liberal, para o capitalismo tardio, dos grandes monopólios, o aparato ideológico se inscreve em um sistema totalizante que penetra no cotidiano e atinge camadas sutis da vida psíquica. Sob o capitalismo concorrencial, a ideologia atuava por meio das instituições como a igreja, a família e a escola que proferiam um conjunto de ideias justificadoras das condições sociais. No capitalismo tardio, essas esferas são progressivamente substituídas pela indústria cultural que atuaria tanto no conteúdo quanto na forma em função das técnicas empregadas para maior penetração no público.

Para Adorno e Horkheimer (2006), a ideologia, no capitalismo tardio, tornou-se vaga e descompromissada, disseminada nos produtos culturais mais diversos, porém esta característica não a tornara menos potente, ao contrário, a ubiquidade, "a aversão quase que

científica a fixar-se em qualquer coisa que não se deixe verificar, funciona como instrumento de dominação" (p. 122). Os empreendimentos da indústria cultural dirigem-se à doutrinação do espírito, cuja adesão é garantida pelas satisfações primitivas e pela ameaça implícita de exclusão dos renitentes. Os subjugados não mais identificam claramente seu opositor, tampouco reconhecem as armas de resistência que lhe restariam.

Amaral (1997) esclarece que Adorno e Horkheimer observam uma importante mudança na função e no sentido de ideologia decorrente do "deslocamento geológico" da superestrutura em direção à infraestrutura, promovendo uma espécie de fusão entre ambas, fazendo com que a ideologia penetre nas esferas psíquicas mais íntimas. Segundo Amaral (1997), a concepção de dominação ideológica que os autores acreditam estar presente sob o capitalismo tardio implica o seguinte:

> O sistema de dominação faz com que a cultura, a política e a economia se fundam num único sistema onipresente, paralisando, assim, as forças que a ele possam se opor. Processa-se um empobrecimento do mundo do espírito [...] A ideologia passa a ser entendida como a totalidade dos produtos culturais, cuja manifestação se faz presente por um conjunto de mercadorias. (pp. 23-24)

As mercadorias utilizadas para atrair as massas tornam-se elas próprias ideologias, cujo cerceamento não se faz somente mediante um conjunto de ideias, mas sim pelos produtos que apelam às tendências regressivas, prometendo satisfação imediata e atraindo as massas por meio do consumo. Adorno e Horkheimer (1956/1978) consideram que os bens culturais, quanto mais se convertem em mercadorias, mais podem se tornar convincentes de que a realização do homem consiste em adquiri-los como outra mercadoria qualquer:

> A falsa consciência de hoje, socialmente condicionada, já não é espírito objetivo, nem mesmo no sentido de uma cega e anônima cristalização, com base no processo social; pelo contrário, trata-se de algo cientificamente adaptado à sociedade. Essa adaptação realiza-se mediante os produtos da indústria cultural, como o cinema, as revistas, os jornais ilustrados, rádio, televisão, literatura de *best-sellers* dos mais variados tipos. (p. 200)

A sociedade, adaptada às suas próprias tendências regressivas, torna-se cada vez mais passiva e submissa à medida que se reconhece nos produtos culturais feitos "sob medida" para seu contentamento e satisfação pulsional. Ocorre uma inversão cultural importante: se antes as pulsões regressivas deveriam ser reprimidas ou sublimadas por meio de atividades socialmente valorizadas, no capitalismo tardio, elas são estimuladas, pois garantem a

irreflexão, o não pensar. Vejamos como Adorno e Horkheimer (1956/1978) observam o fenômeno da psicanálise às avessas:

> Nenhuma fuga é tolerada, os homens estão cercados por todos os lados e as tendências regressivas, já postas em movimento pelo desenvolvimento da pressão social, são favorecidas pelas conquistas de uma psicologia social pervertida ou, como corretamente se chamou essa prática, uma psicanálise às avessas. (p. 201)

A tendência regressiva do homem é promovida ativamente e serve à manutenção do capitalismo e das desigualdades sociais; ou seja, quanto mais os indivíduos se sentirem identificados com os conteúdos projetados nas telas, mais capturados, mais fascinados, mais adestrados ao consumo, consequentemente ficarão mais submetidos ao *status quo.* A expressão "psicanálise às avessas" foi cunhada por Leo Lowenthal e é utilizada por Adorno para se referir ao emprego de técnicas psicológicas e do conhecimento da psicanálise sobre as múltiplas camadas psíquicas, com o intuito de promover a manipulação das massas e melhor dominá-las. Segundo Carone (2002), em sua análise da obra de Adorno (1950), *A personalidade autoritária*, a psicanálise às avessas consiste em um tipo de "comunicação entre inconscientes", observada por Adorno nos discursos radiofônicos proferidos pelos agitadores fascistas americanos que encabeçavam alguns movimentos sociais. Nessa obra ficaria evidenciado o recurso à manipulação psíquica das massas, despertando nelas elementos arcaicos, em prol do domínio autoritário. No lugar do controle social pela força bruta do exército, ou pelos meios ideológicos institucionais, passa-se ao controle social pela via do redirecionamento das pulsões primitivas do ser humano, promovendo-se assim a ilusão de liberação, mas que na verdade permanece restrita ao consumo dos produtos. Por meio dos produtos culturais, há um processo de formação política que mina as forças contrárias que possam emergir.

Em síntese, a crítica da ideologia em Adorno não se restringe ao aspecto gnosiológico, de mistificação objetiva da realidade, pois os mecanismos ideológicos da indústria cultural atuariam diretamente, de forma imagética, no inconsciente, enfraquecendo o Eu por meio de identificações primitivas, para, por fim, direcionar as percepções e preferências do público. A dominação atuaria em um sistema onipresente, política e economicamente coeso, não mais por meio do apelo às convicções racionais, mas sim recorrendo ao irracional, "despertando-se habilmente nas massas uma porção de sua herança arcaica", como bem observa Amaral

(1997, p. 24). Tendo em vista esse dispositivo da "psicanálise às avessas" empreendido pelas instâncias dominantes, a compreensão das formas de dominação ideológica implica também a análise do funcionamento psíquico que predispõe a adesão às formas de manipulação de cada época.

Amaral (1997) esclarece:

> A hipótese central sustentada por Adorno era de que as convicções políticas, econômicas e sociais de cada indivíduo estariam ligadas entre si por uma determinada mentalidade, formando um modelo coerente, o que lhe parecia ser "a expressão de tendências profundas da personalidade". (p. 27)

Considera que um dos principais méritos de Adorno estava na percepção aguçada de que a personalidade individual tornara-se agenciadora da organização ideológica e as mercadorias assumiam um papel central nesse processo. Com a indústria cultural, os mecanismos de formação de opiniões, atitudes, crenças e valores passaram a agir diretamente na personalidade dos indivíduos com menos interferência das instituições sociais. Isto nos faz refletir a respeito da formação da personalidade dos adolescentes contemporâneos e a maneira pela qual os interesses econômicos atuam como formadores de opiniões, valores, atitudes e crenças juvenis, utilizando estrategicamente os produtos tecnológicos para estes fins. Passemos agora a uma análise mais específica das formas de dominação ideológica discutidas por Adorno e Horkheimer e que ainda são bastante pertinentes.

2.2.3 Manipulações ideológicas: atrofia da imaginação e o condicionamento estético

No artigo "A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas", publicado em *Dialética do esclarecimento*, Adorno e Horkheimer (1947/2006) analisam de maneira primorosa o papel da indústria cultural no controle das massas, enfatizando principalmente dois mecanismos: a manipulação retroativa das necessidades e a expropriação do pensar. A manipulação retroativa consistiria planejar a programação cultural seguindo supostas necessidades do público, fazendo-os acreditar em uma pretensa escolha, que na verdade estaria previamente determinada. Com relação à expropriação do pensar, isto se daria

de maneira sutil, por meio de induções perceptivas e da cooptação de esquemas prévios do pensamento.

A expropriação do pensar consistiria nos efeitos das estratégias empreendidas pela indústria cultural, que, atuando de forma incisiva nos processos mentais, forneceria chaves de leitura e de interpretação específicas para que o indivíduo decodificasse, de forma dirigida, os estímulos recebidos do meio ambiente. Os esquemas de pensamento seriam pré-moldados pela indústria cultural, atuando de maneira inconsciente e praticamente à revelia do sujeito. As imagens ágeis esquematizadas pela indústria cultural roubariam do sujeito sua capacidade de categorizar o que é percebido, isto é, de interpretar suas próprias percepções. Dessa forma, a percepção da realidade e a capacidade de pensar sobre ela tenderiam a se tornar cada vez mais subjugadas pelas forças sutis e sedutoras dos mecanismos de cooptação postos em ação pelo mercado, segundo Adorno e Horkheimer (1947/2006):

> A função que o esquematismo kantiano ainda atribuía ao sujeito a saber, referir de antemão a multiplicidade sensível aos conceitos fundamentais, é tomada ao sujeito pela indústria. O esquematismo é o primeiro serviço prestado por ela ao cliente. Na alma devia atuar um mecanismo secreto destinado a preparar os dados imediatos de modo a se ajustarem ao sistema da razão pura. Mas o segredo está hoje decifrado. Muito embora o planejamento do mecanismo pelos organizadores dos dados, isto é, pela indústria cultural, seja imposto a esta pelo peso da sociedade que permanecer irracional apesar de toda racionalização. (p. 103)

O que estaria em jogo na manipulação ideológica é justamente a capacidade de esquematização, que é expropriada pela indústria cultural. Para pensar, o sujeito constrói categorias, constrói esquemas, e “sem um tal esquematismo, isto é, sem o caráter intelectual da percepção, nenhuma expressão se harmonizaria com um conceito, nenhuma categoria se harmonizaria com um exemplo e não haveria nenhuma unidade no pensar” (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 82). Nesse contexto, a razão é concebida como organização da percepção segundo alguns esquemas prévios, que para os filósofos conferem uma interpretação específica do mundo. Inspirando-se em Kant e estabelecendo relações com a psicanálise, os autores interpretam o “esquematismo de entendimento puro” como um “funcionamento inconsciente do mecanismo intelectual que já estrutura a percepção com o

entendimento”[8]. É interessante observarmos como a razão, na vertente dos autores, estaria sujeita aos processos inconscientes, e de como estes são cooptados pela indústria cultural. Duarte (2007) acrescenta que as tecnologias tenderiam a “oferecer um substituto para a experiência sensível que se pode ter do mundo” (p. 111) em um processo mimético literal da realidade empírica, contribuindo para a perda da capacidade de percepção da própria realidade.

Outro aspecto relevante nos processos de dominação pela indústria cultural destacado por Adorno e Horkheimer (1947/2006) refere-se à diversão. Os filósofos mostraram-se sensíveis às manipulações ideológicas por meio do entretenimento que começavam a emergir naquele contexto e que, na atualidade, tomaram proporções inimagináveis. A indústria cultural, no capitalismo tardio, aparecia como um aparelho totalizante com a função de ocupar o tempo de ócio do operário por meio de produtos de diversão e lazer, distraindo-o de suas agruras e conformando-o à condição social preestabelecida que ele ocupava. Assim, “a indústria cultural permanece a indústria da diversão. Seu controle sobre os consumidores é mediado pelas diversões” (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 112). O entretenimento contém nele próprio os princípios de hostilidade, com os quais o público se identifica: riem da própria desgraça e da desgraça alheia em um gozo sadomasoquista. Veremos adiante, na análise das atividades dos jovens na internet, o quanto a diversão tornou-se imperativa com a presença de uma imensa profusão de vídeos sarcásticos no YouTube.

Para os filósofos frankfurtianos, essa diversão sadomasoquista estava relacionada ao esforço de minar qualquer resistência aos mecanismos de dominação social, gerando um conformismo diante das insatisfações da vida, induzindo os telespectadores até mesmo a uma identificação masoquista com o sofrimento infligido aos personagens: “Como Pato Donald nos *cartoons*, assim também os desgraçados na vida real recebem sua sova para que os espectadores possam se acostumar com a que eles próprios recebem” (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 114).

---

[8] Ibidem.

O direcionamento do lazer do trabalhador por meio do consumo de produtos culturais preestabelecidos é considerado pelos autores como uma contribuição da indústria cultural para a repressão da sexualidade e até mesmo da felicidade. No lugar da sublimação, promove-se a repressão da pulsão sexual pela via de sua liberação estereotipada, sem exigir qualquer esforço sublimatório e criativo. No lugar de relações eróticas, entraria a diversão, o riso como forma compensatória e até mesmo repressiva. "*Fun* é um banho medicinal que a indústria do prazer prescreve incessantemente" (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 116). Aqui eles se referem aos gracejos e aos sarcasmos que aparecem nos filmes associados às cenas que remetem à sexualidade, deixando claro que esta não deva ser levada a sério. A indústria cultural incita o riso como "um meio fraudulento de ludibriar a felicidade"[9], uma forma de deixar tudo do mesmo jeito, como uma estratégia que resulta na resignação e obliteração dos laços afetivos. Ora, na época de Adorno e Horkheimer, o rádio e o cinema, posteriormente a televisão, assumiam a tarefa de divertir; na atualidade, a internet, presente no computador portátil ou nos aparelhos de celulares que podem ser levados no bolso, é instrumento de diversão onipresente na vida dos adolescentes, com um poder de penetração sem precedentes.

Adorno e Horkheimer (1947/2006) ressaltam a captura da imaginação e a atrofia da capacidade de pensar pela profusão rápida de imagens que se sucedem sem que haja tempo para uma contemplação associativa que pudesse conduzir a um pensamento próprio. Vejamos o posicionamento dos filósofos a esse respeito:

> Atualmente, a atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não precisa ser reduzida a mecanismos psicológicos. Os próprios produtos – e entre eles em primeiro lugar o mais característico, o filme sonoro – paralisam essas capacidades em virtude de sua própria constituição objetiva. São feitos de tal forma que sua apreensão adequada exige, é verdade, presteza, dom de observação, conhecimentos específicos, mas também de tal sorte que proíbem a atividade intelectual do espectador se ele não quiser perder os fatos que desfilam velozmente diante de seus olhos. (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 104)

Os filósofos anunciavam a tendência ao esvaziamento do pensar pela rapidez de imagens e pela diversão propiciada, ao mesmo tempo em que se verifica a estratégia de apagamento dos limites entre a realidade da vida e a ilusão da tela promovida pelo filme sonoro. Observavam que as técnicas cinematográficas, ao favorecerem a ilusão de que a vida

---

[9] Ibidem.

seria um prolongamento do filme, contribuiriam para um adestramento da percepção do espectador identificado com essa realidade. Assim, “o filme não deixa mais à fantasia e ao pensamento dos espectadores nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar” (Adorno & Horkheimer, 1947/2006, p. 104). Nessa passagem os autores dão a entender que a fantasia tem sido expropriada do sujeito, que seria absorvido por uma profusão de imagens tecnologicamente elaboradas para ocupar o lugar de seus devaneios, ou para moldá-los de alguma maneira.

Se na década de 1940, Adorno e Horkheimer (1947/2006) observavam a agilidade dos filmes que conduzem o espectador de uma cena a outra, e a outra, sem que haja qualquer tempo para a contemplação e reflexão, o que diriam hoje dos recursos tecnológicos das tecnologias 3D, em que a indústria cultural promove uma verdadeira imersão nas imagens de aventura? O que diria Adorno e Horkheimer diante dos jogos virtuais que simulam situações reais e que conduzem o jogador a cenas intensamente coloridas e rápidas? O que diriam eles diante das inúmeras janelas de hipertexto do mundo virtual que se abrem uma após a outra, em conexões infinitas? A tendência ao apagamento dos limites entre fantasia e realidade e o adestramento do gosto estético como estratégia para alienação do público, na atualidade, assumiram proporções talvez ainda impensáveis na época de Adorno. Com a introdução de tecnologias que simulam realidades pungentes, por meio de estímulos sensoriais significativamente vivazes, como, por exemplo, os jogos de tiros, promove-se uma imersão do indivíduo na colorida tela do computador, que lhe proporciona sensações e emoções reais de medo, raiva, suspense, triunfo e poder. Veremos adiante como os princípios discutidos no texto sobre indústria cultural da década de quarenta, em certa medida, continuam atuais e podem nos ajudar a compreender os processos de dominação empreendidos pela indústria cultural global, vinculada às tecnologias da chamada “realidade virtual”.

2.3 A indústria cultural na sociedade do espetáculo: as (tele)visões[10]

Na década de 1950, Adorno (1954/1978) dedicou sua crítica aos meios televisivos que começavam a ganhar expansão. Logo no início do artigo "A televisão e os padrões da cultura de massa", ele esclarece que os efeitos da televisão não podem ser expressos de forma simplificada, pautados por critérios de aprovação ou desaprovação, de simpatia ou antipatia, mas que, por incidirem sobre várias camadas da personalidade, estes efeitos precisam ser cuidadosamente analisados tanto do ponto de vista descritivo quanto psicodinâmico.

Adorno (1954/1978) considerava que a televisão, ao unir o cinema e o rádio e estando presente por mais tempo no cotidiano das pessoas, tornava-se um instrumento ideológico potente do capitalismo tardio. O filósofo analisou a transmissão de mensagens ocultas e manifestas atingindo aspectos conscientes e inconscientes. Essa estrutura de camadas polimórficas com diferentes graus de manifestação e de ocultação seria significativamente mais eficaz como instrumento de dominação, pois atuaria em todas as camadas do psiquismo. Uma mensagem aparentemente ingênua da televisão poderia, na verdade, induzir um comportamento oposto implícito numa mensagem oculta. Em relação ao cinema, a tela da televisão, por ser menor, teria impacto inferior quanto à imersão do sujeito na imagem, por outro lado, seu poder de penetração no cotidiano e a repetição de determinadas mensagens potencializariam os processos ideológicos.

Sob a máscara de um pseudorrealismo, a televisão favoreceria a identificação mais direta e regredida do público, fortalecendo as visões estereotipadas, criando no público determinadas distorções perceptivas concebidas a partir de esquemas amplamente disseminados. A estratégia utilizada pelas instâncias do poder dominante consistiria no estabelecimento de quadros de referência para os programas televisivos de forma que se

---

[10] Adoto a expressão (tele)visões inspirando-me na concepção do filósofo Delfour (2011) em relação às próteses televisuais contemporâneas que não se restringem aos tradicionais aparelhos de televisão, incluindo todos os tipos de telas que proporcionariam uma visão a distância.

criassem mecanismos antecipatórios da experiência no público. Vejamos a posição de Adorno (1954/1978) quanto ao estereótipo:

> Não estamos tratando do problema da existência do estereótipo como tal. Sendo o estereótipo um elemento indispensável da organização e uma antecipação da experiência, que nos impede de cair na desorganização mental e no caos, nenhuma arte pode dispensá-la inteiramente. Além disto, o que nos interessa é a mudança funcional. Quanto mais se materializam e se tornam rígidos os estereótipos na presente estrutura da indústria cultural, tanto menos gente tenderá a modificar as suas ideias preconcebidas com o progresso de sua experiência. (p. 557)

O estereótipo, por si só, não significa algo prejudicial aos seres humanos, uma vez que não deixa de ser uma forma de categorização do pensamento. Entretanto, constitui também um mecanismo de defesa, uma maneira repetitiva de conceber certas experiências, sem permitir uma reflexão sobre elas. Por ser mais cômodo utilizar visões estereotipadas e padrões, o público adere facilmente aos clichês propagados pela televisão, embotando a capacidade de mudar de opinião conforme a vivência própria do sujeito. Se considerarmos estas proposições de Adorno com relação às crianças e aos jovens, o impacto da estereotipia promovida pela somatória da TV, videogames e jogos virtuais, culminando em simulações esquematizadas e repetitivas de determinadas realidades, os efeitos na constituição subjetiva podem ser ainda mais deletérios.

A televisão, na perspectiva de Adorno (1954/1978), é um instrumento que contribui para a diminuição da capacidade de interiorização, concentração e esforço intelectual. Considera que a maioria dos espetáculos promove a fatuidade, a passividade e a ingenuidade, facilitando a adesão aos credos totalitários, ainda que as mensagens televisivas, em um primeiro momento, pareçam antitotalitárias. A televisão, ao transformar a cultura popular em cultura de massa, por meio de programações banais, promoveria a mesmice em reações automatizadas, debilitando as forças de resistência individual. Portanto, tornar-se-ia imprescindível a análise da influência televisiva sobre as várias camadas de nosso psiquismo "a fim de que não nos tornássemos vítimas cegas e passivas" (Adorno, 1954/1978, p. 561). A tentativa do filósofo, ao longo de sua vida, seria a de elucidar os mecanismos de subjugação a que o espectador encontra-se submetido, para que pudesse escapar deles.

É importante observar que a perspectiva de Adorno em relação à televisão não deixou de ter seus críticos, talvez o principal expoente tenha sido Marshal McLuhan, entusiasta da comunicação de massa, que publicou, no mesmo ano da crítica de Adorno à televisão, 1954, um artigo intitulado "A imagem, o som e a fúria", defendendo os meios audiovisuais. McLuhan (1954/1978) ponderou que as inovações tecnológicas, desde a criação da imprensa por Gutenberg, do rádio, do cinema e da televisão, implicavam mudanças sociais importantes, nem sempre nefastas como muitos anunciavam. Para ele, "os chamados meios de comunicação de massa não se destinavam, necessariamente, a serem apenas canais de entretenimento popular ou de dominação" (p. 569), se bem utilizados, eles poderiam, de fato, tornar-se úteis instrumentos para a educação. Considerava que as inovações nos meios de comunicação nem sempre eram compreendidas de imediato, como ocorreu com a imprensa de Gutenberg que suscitou resistências iniciais, mas posteriormente contribuiu para que o livro viesse a se tornar símbolo de cultura. McLuhan (1954/1978), assumindo seus preconceitos iniciais quanto aos novos meios de comunicação, observa:

> A minha estratégia estava errada, porque a minha obsessão por valores literários não me permitia ver muita coisa que estava realmente acontecendo, para melhor e para pior. O que precisamos defender hoje não são os valores desenvolvidos em nenhuma cultura determinada ou por nenhum processo de comunicação. A tecnologia moderna atreve-se a tentar uma transformação total do homem e do seu ambiente. Isto exige, por sua vez, uma inspeção e uma defesa de todos os valores humanos. (p. 570)

McLuhan anunciou a emergência da "aldeia global" com o nascimento dos novos meios de comunicação de massa e defendeu a necessidade de inspeção dos valores nela vigente. O autor, otimista quanto às possibilidades apresentadas pelos recursos tecnológicos no âmbito da comunicação, não se ateve aos processos ideológicos que poderiam obstruir o potencial educativo dos meios de comunicação.

Ainda no que concerne às mudanças sociais que vieram no bojo da disseminação da televisão, consideramos importante a menção da obra do filósofo Guy Debord, produzida na década de 1960, *A sociedade do espetáculo* (1967/1997). Neste livro, Debord anuncia a emergência de uma sociedade pautada pelo *glamour*, sublinhando e descrevendo as manobras ideológicas da manipulação das massas pelo *show* da vida. O autor sustenta que o espetáculo é uma forma de cooptação das massas e de esvaziamento do pensar. Para ele, a estratégia do

espetáculo implica uma espécie de apagamento da memória e da história, pois o espetacular está sempre enfatizando o acontecimento presente. Debord (1967/1997) considera que "o primeiro intuito da dominação espetacular era fazer sumir o que o conhecimento histórico gera; e, em primeiro lugar quase todas as informações e todos os comentários razoáveis sobre o passado recente" (pp. 176-177). Ele percebe o espetáculo não somente como uma forma de dominação e submissão, tornando o homem um espectador passivo, como nota também uma alteração importante do ponto de vista psicológico. Assim, segundo Debord (1967/1997):

> O espetáculo, que é o apagamento dos limites do eu (moi) e do mundo pelo esmagamento do eu (moi) que a presença-ausência do mundo assedia, é também a supressão dos limites do verdadeiro e do falso pelo recalcamento de toda verdade vivida, diante da presença da falsidade garantida pela organização da aparência. (p. 140)

Aqui, o autor expõe o perigo do apagamento dos limites entre realidade e ficção, como tendência do homem moderno a viver a vida dos personagens fictícios em detrimento de suas próprias vidas; além disso, a dissolução do falso e do verdadeiro seria uma importante distorção no pensar. Observamos que Adorno e Horkheimer (1947/2006), no texto sobre indústria cultural dos anos quarenta, já anunciavam a emergência da sociedade do espetáculo e os processos identificatórios com o mundo das celebridades:

> A *starlet* deve simbolizar a empregada do escritório, mas de tal sorte que, diferentemente da verdadeira, o grande vestido de noite já parece talhado para ela. Assim, ela fixa para a espectadora não apenas a possibilidade de também vir a se mostrar na tela, mas ainda mais enfaticamente a distância entre elas. Só uma pode tirar a sorte grande, só um pode tornar-se célebre, e mesmo se todos têm a mesma probabilidade, esta é para cada um, tão mínima que é melhor riscá-la de vez e regozijar-se com a felicidade do outro. (p. 120)

A identificação das jovens com o mundo das celebridades anunciada por Adorno e Horkheimer foi observada também na pesquisa empírica, especialmente na relação que as meninas estabelecem com o mundo virtual. Os *sites* de celebridades convocam as adolescentes a se imaginarem no contexto luxuoso das estrelas de televisão, com a diferença de que a internet, muito mais do que a televisão, possibilitaria um contato mais concreto da jovem com seus ídolos; além disto, diante de uma câmera caseira, uma moça pobre da periferia pode exibir-se para um imenso número de pessoas, ensaiando sua vida de estrela. Deste modo, muitas adolescentes não medem esforço em suas tentativas de se tornar ilustre, de sair do anonimato, num esforço sem fim de se fazer notar.

Essa atração que o mundo do espetáculo e da televisão exerce sobre as pessoas e que implicaria uma espécie de apagamento da memória foi também abordada por François Truffaut em seu filme *Fahrenheit 451,* produzido em 1967, baseado em um romance escrito em 1953 pelo americano Ray Bradbury. O filme retrata uma situação hipotética em que os livros deveriam ser todos queimados, enquanto as pessoas tornavam-se, progressivamente, telespectadoras, completamente capturadas pelos aparelhos televisivos dispostos em todos os cômodos da casa. O longa-metragem mostra uma sociedade em que o conhecimento proveniente dos livros é visto como extremamente ameaçador, assim, os bombeiros, ao invés de apagarem incêndios, ocupam-se de caçar livros para queimá-los (o papel é incinerado a 451º Fahrenheit, daí o nome do filme). Um grupo ainda resistente tentaria manter uma sociedade secreta protetora dos conhecimentos dos livros, memorizando-os como forma de preservação da memória social. Sob tal contexto, Truffaut anunciou de maneira perspicaz o domínio televisivo, o espetáculo tomando conta da vida cotidiana familiar e o apagamento da memória.

O filósofo francês Dany-Robert Dufour (2011a), no artigo "*Télévision, socialisation, subjectivation: le role du troisième parent*", fez uma análise interessante sobre o filme *Fahrenheit 451* de Truffaut (1967), em que identificou dois movimentos: a televisão assumindo o lugar do livro; e a televisão transformando significativamente os hábitos familiares, tornando-se ela própria uma família virtual, isto é, assumindo o lugar dos pais na educação das crianças. De acordo com o filósofo, na família virtual televisiva encontram-se todos os personagens da família real, os primos engraçados, os tios contadores de história, os avôs rabugentos, e quando um desses papéis se torna enfadonho, *zap*, muda-se o canal! Dessa maneira, a família virtual televisiva oferece maiores recompensas narcísicas e menor contato com os conflitos intrínsecos das relações intersubjetivas. Dufour (2011) esclarece: "Hoje a televisão em cada quarto permite dar satisfação a cada um, mas ao preço de evitar todo debate e toda discussão familiar. É uma democracia sem discurso, sem discussão" (p. 34).

A televisão tem se tornando uma "grande família" na qual todos os segredos são revelados, como, por exemplo, no Big Brother, em que cada um diz o que quer para o outro sem que haja restrição nem hierarquia, todos são "*brothers*". A família televisiva tem como função divertir. A subjetividade do outro não é uma preocupação, pois o que conta é apenas a

audiência, é o tempo de cérebro disponível, tal qual assinalado no depoimento de Patrick de Lay, presidente e diretor geral da rede de televisão TF1 da França, citado por Dufour (2011):

> Nossos programas têm por vocação torná-lo [o cérebro do telespectador] disponível, isto é, diverti-lo, relaxá-lo, prepará-lo entre uma propaganda e outra. O que vendemos para a Coca-Cola é o tempo de cérebro humano disponível. Nada é mais difícil do que obter essa disponibilidade. (p. 11)[11]

O problema de se vender "*tempo de cérebro disponível*" é que cada vez mais os cérebros são absorvidos pelos infindáveis apelos da publicidade, enquanto o tempo de pensar, o tempo da memória e da reflexão, torna-se mais e mais reduzido, implicando consequências sérias para a educação. Uma das críticas de Adorno em relação à televisão, que no contexto da família pequeno-burguesa assume a função de calar os conflitos, estaria na ênfase da linguagem visual desarticulada do corpo conceitual, como observou Duarte (2007). Neste sentido, verifica-se como efeito o empobrecimento linguístico e conceitual, tendo em vista que as pessoas, cada vez mais capturadas pelas imagens, tenderiam a restringir suas falas aos comentários acerca da programação.

Seguindo esses pressupostos, pode-se inferir que a intensa exposição das crianças ao mundo televisivo, incluindo a internet – o YouTube, por exemplo, como veremos na análise – poderia acarretar no mínimo três consequências à vida educacional do adolescente: empobrecimento da linguagem verbal, restrição de acesso à linguagem escrita e dificuldade na resolução de conflitos, sem contar o processo de constituição subjetiva de um ser, cujos pais são substituídos por uma tela. Considero que as crianças "educadas" em um contexto familiar essencialmente televisivo, com recursos simbólicos deficitários, teriam mais dificuldade em expressar suas necessidades e anseios verbalmente, tornando-se mais propensas às passagens ao ato, com menor tolerância à frustração. A criança é "adestrada" para escutar o barulho da televisão, não para falar, expressar seus pensamentos e argumentar.

---

[11] O historiador francês Jeanneney (2006, p. 33), ao realizar uma análise da Google, já havia citado o depoimento de Patrick de Lay afirmando que os objetivos da internet não diferem muito da televisão, isto é, tornar o cérebro humano receptível aos produtos publicitários.

No plano das trocas familiares, a assunção do deleite visual dos romances televisivos, ou mesmo das satisfações sádico-humorísticas nos desenhos animados ou nos noticiários sangrentos, mergulha todos os familiares num universo de gozo, cujos assuntos restringem-se aos comentários acerca do que é emitido pelo aparelho. Conforme salientou Duarte (2008), as programações televisivas funcionam ideologicamente como "cimento social", como forma de quebrar o silêncio. Ocorre que, com a preponderância de tal mecanismo nas relações intrafamiliares, passa-se a menosprezar as experiências singulares de cada um, que poderiam ser compartilhadas e discutidas na hora do jantar, por exemplo. Deste modo, inibem-se as idiossincrasias, negligencia-se a alteridade em prol do controle unilateral em torno do genérico televisivo. O silêncio acerca do sujeito, imposto pelo barulho da televisão e pela idealização das vidas das celebridades, parece contribuir para o silenciamento das divergências ou das experiências vivenciadas por cada membro da família. Para garantir a diversão de todos e evitar conflitos, cada um deve permanecer em seu gozo hipnótico, diante de sua própria TV ou de seu computador, na intenção de se promover uma suposta paz, como foi observado em um dos casos que será discutido na análise dos dados.

Além desses aspectos, caberia acrescentar aqui uma curiosa perspectiva em relação às (tele)visões desenvolvida pelo filósofo francês Delfour (2011). Para este estudioso, as televisões fazem parte dos instrumentos de visão a distância que tiveram origem nas artilharias de guerra e na necessidade de matar sem vivenciar o moribundo agonizando ao seu lado. Os instrumentos televisuais possibilitariam tanto uma maior defesa contra os inimigos, quando teriam diminuído o sentimento de culpa do soldado que assassina milhares de pessoas apenas apertando um botão, como é o caso dos mísseis. A esse respeito, Delfour (2011) diz o seguinte: "Lá onde eu vejo eu não estou. Então onde eu estou, eu não vejo. A longa distância esconde essa invisibilidade ou essa perda de implicação" (p. 24, tradução nossa). As tecnologias televisuais estariam relacionadas à necessidade de controle e, ao mesmo tempo, à impermeabilização do sujeito, entorpecendo os sentimentos em relação ao outro, que se transforma em objeto. Nas palavras de Delfour (2011):

> Se essa função dos instrumentos escópicos é tão frequentemente utilizada pelo poder, é porque o crescimento efetivo da potência escópica é, em si mesma, portadora de um poder cognitivo particular e, portanto, prático. A longa-distância é uma arma: ela atravessa os

> espaços, ultrapassa as fronteiras, viola os interditos, notadamente, um interdito fundamental: a espacialidade pericorporal imediata. (p. 29, tradução nossa)

Delfour (2011) faz referência ao gozo de ver e de ser visto e à transformação do outro em coisa, em que nem mesmo o espaço corporal é preservado. Assiste-se, deste modo, a um crescente "comércio prostituído" da intimidade, alicerçada no prazer *voyeur* de ver e no seu equivalente exibicionista de mostrar-se diante das câmeras. O mercado que explora a intimidade apoia-se nas tendências humanas *voyeurs* e exibicionistas, bem como nas fantasias de celebridades que possivelmente vêm mascarar a vida medíocre. É interessante observar que, para o filósofo, a internet não se diferencia da televisão, na medida em que a interatividade não passaria de um simulacro, já que as escolhas estariam previamente dirigidas. Tanto a televisão quanto a internet fundam-se no mesmo apelo pulsional voyeurista-exibicionista e na promessa implícita de uma vida célebre.

Voltemos agora à problemática da indústria cultural na era da globalização, na qual a internet tem sido um dos principais expoentes. Cabe, assim, analisarmos em que medida os pressupostos empreendidos por Adorno e Horkheimer (1947/2006) ainda seriam pertinentes nesse novo contexto, dito interativo, no qual o antigo expectador passa a ser produtor ou reprodutor. Acompanhemos, a seguir, as análises dos filósofos Rodrigo Duarte e Dany-Robert Dufour sobre os mecanismos ideológicos vigentes na pós-modernidade.

3. INDÚSTRIA CULTURAL GLOBAL E A EMERGÊNCIA DA INTERNET

Se nos anos 1950 Adorno (1954/1978) apontou a televisão como o veículo que sintetizaria o rádio e o cinema, na contemporaneidade, esta função agregadora é assumida pela internet. A rede internacional de computadores integra as diversas mídias, aliando uma proposta de ubiquidade e coletividade interativa. Na atualidade, os antigos telespectadores, vistos como seres passivos diante da televisão e do rádio, tornam-se, eles próprios, um canal de difusão do que é propagado pela mídia. Em suas redes sociais, os internautas podem "postar", "compartilhar" e atuar na divulgação dos conteúdos que, em geral, são produzidos por uma classe interessada em expandir seu cibermercado. Agem na proliferação das ideias e interesses de uma cultura dominante, assim como são ativos nas compras, que podem ser efetuadas instantaneamente, conquanto pareçam continuar alheios à própria vida.

Segundo o filósofo Rodrigo Duarte (2007), estudioso da indústria cultural global[12], as concepções desenvolvidas por Adorno e Horkheimer nos anos quarenta consistiram quase em previsões do que viria nos anos subsequentes e, ainda hoje, as críticas apontadas por eles são bastante pertinentes para interpretar os mecanismos ideológicos vigentes na era da tecnologia e da globalização da indústria cultural. Nas palavras de Duarte (2007):

> Tal crítica mostra-se, aliás, hoje mais pertinente do que nunca, pois o aperfeiçoamento dos meios tecnológicos de produção, reprodução e difusão de mensagens visuais e sonoras, permite o aprofundamento e a expansão dos métodos classificatórios e manipulatórios empregados pela indústria cultural, tais como o mencionado confisco do esquematismo e o cultivo planejado da resignação e da conformidade ao *status quo*. (p. 187)

A emergência da internet e a proliferação de produtos tecnológicos aguçam consideravelmente o potencial manipulativo da personalidade do consumidor por parte dos conglomerados internacionais. Com maior acessibilidade às tecnologias de informação e

---

[12] Duarte (2007) esclarece que o termo "indústria cultural global" fora empregado pelo sociólogo inglês Scott Lash em um artigo publicado em 1998. Esta expressão também fora utilizado pelo sociólogo alemão Ulrich Beck no livro *O que é globalização*, publicado em 1998. Estes dois autores são analisados pelo filósofo no desenvolvimento de sua concepção de indústria cultural global.

comunicação por parte dos cidadãos comuns, ampliam-se consideravelmente as possibilidades de manipulações econômicas e ideológicas, como veremos adiante na análise dos jogos virtuais na vida dos adolescentes. Além disto, o desenvolvimento tecnológico, especialmente as chamadas "realidades virtuais", permitem ações mais efetivas no inconsciente, no sentido de alterar esquemas perceptivos formando hábitos e valores.

Duarte (2007) observa que a globalização da cultura teve seu marco nos anos 1990, com a ampliação e internacionalização de grandes oligopólios americanos ligados à tecnologia, telecomunicação e cultura. Considera que, desde então, os meios de comunicação têm passado por importantes mudanças, culminando numa imensa concentração de capital por parte das corporações que controlam as mercadorias culturais disponíveis no mercado mundial, e que estão fundamentalmente ligadas à tecnologia, portanto, "do ponto de vista tecnológico, pode-se dizer que toda indústria cultural global é marcada pelo advento e pelos desenvolvimentos no campo do registro, da geração e da transmissão de som e imagem por meios digitais" (Duarte, 2007, p. 164).

De acordo com o filósofo, assiste-se à emergência dos grandes oligopólios formados pela junção das indústrias de *hardware*, telecomunicação e diversão, que unidas ganham uma expressiva força ideológica. A fusão de conteúdo e tecnologia, de *software* e *hardware*, de produtor e consumidor mediante inúmeras possibilidades de interconexão amplia as dificuldades de resistência crítica, uma vez que o processo ideológico torna-se onipresente e totalizante. Sob o capitalismo tardio, a indústria cultural consolidou-se em verdadeiros oligopólios do entretenimento, calcada principalmente na televisão; sob a égide do neoliberalismo econômico, a indústria cultural expandiu-se subsidiada pelas novas tecnologias da comunicação e informação, sobretudo a internet, potencializando a manipulação ideológica tanto no aspecto objetivo quanto subjetivo.

Com relação à abrangência da crítica à indústria cultural no mundo globalizado, a análise de Duarte (2008) divide-se em três aspectos: econômico, ideológico e estético. No aspecto econômico observa-se, na contemporaneidade, a tendência da indústria cultural se tornar independente das tradicionais indústrias que antes financiavam as programações

culturais. Atualmente, a indústria do entretenimento, aliada às empresas de tecnologia e de comunicação, tende a formar conglomerados de imenso poder econômico.

No que concerne ao aspecto ideológico, destaca-se, no plano objetivo, as estratégias empregadas para atingir seus propósitos, que são prioritariamente a "manipulação retroativa" e a "expropriação do esquematismo". No plano ideológico subjetivo, Duarte (2008) divide-os em: defensivos e agressivos. Com relação à dominação ideológica subjetiva do tipo defensiva, ele esclarece que os produtos da indústria cultural exerceriam a função de cimento cultural antes atribuída à religião. Como uma forma de defesa contra a angústia e a solidão, as conversas sobre filme, novela e *reality show* teriam se tornado parte do estofo social. Quanto aos mecanismos ideológicos de caráter agressivo, ele destaca o processo identificatório dos subordinados com o modo de pensar do dominador, levando o primeiro a assumir características agressivas, incluindo traços sadomasoquistas das figuras dominantes.

Na era da indústria cultural globalizada, a forma de dominação preponderante, na perspectiva de Duarte (2008), seria a expropriação do esquematismo, especialmente sob a perspectiva estética. A partir da interpretação da obra kantiana a *Crítica da razão pura*, propõe que o esquematismo não somente diz respeito ao procedimento gnosiológico, como às mais "intuições mais sensíveis", que também estariam sujeitas à categorização. No que tange aos produtos da indústria cultural, observa que a apreaciação estética estaria condionada a "pré" juízos de gosto, isto é, juízos estéticos empíricos, diferentemente dos juízos estéticos reflexionantes (do gosto) associado ao belo, o qual para Kant permitiriam o "livre jogo" da imaginação e do entendimento. O gosto estético da arte advém de um "prazer desinteressado", supostamente livre de conceitos, diferente do gosto pelo "agradável", que envolveria um "pré" juízo. No final, depois de uma série de considerações sobre as diferenças entre as percepções ligadas ao prazer (agradável) e os juízos estético do gosto, Duarte (2008) conclui que o esquematismo kantiano, tal como empregado por Adorno, pode ser adequado ao tratamento das percepções estimuladas pela Indústria Cultural, tal como se pode depreender do seguinte trecho:

> Deste modo, pode-se dizer que as percepções – eivadas de (pré) –juízos – dos produtos da indústria cultural são essencialmente diferente dos juízos do gosto (destinado apenas a objetos belo, no sentido kantiano), o que, a meu ver confirma a aplicabilidade de

> esquematismo e consequentemente, a possibilidade de "expropriação" deste último. (Duarte, 2008, p.106)

O segundo problema apontado por Duarte (2008) refere-se ao realismo de meio, discussão iniciada por Adorno ao questionar-se sobre o tamanho da tela do cinema e a correlação entre maior ou menor poder de influência sobre o telespectador, ou a sonoridade do filme aumentando a dimensão "realística" da produção cultural, culminando, atualmente, no oximoro "realidade virtual"[13] propagada pelo progresso tecnológico. Penso que além da dimensão da realidade virtual e das tendências da indústria audiovisual em produzir imagens 3D, com televisões cada vez maiores, conforme observou Duarte (2008), é necessário considerar a proliferação das pequenas telas de alta definição na vida das pessoas, como os *smartphones*, os *minigames*, as *minitelevisões* instaladas em carros, induzindo o sujeito a ter sempre sua própria tela, a qual ele permanece conectado a todo o momento.

O autor ressalta que a problemática essencial da discussão iniciada por Adorno em relação à dominação estética vincula-se à noção de sublimação e de alegoria que sucumbem mediante a estereotipia produzida pela indústria cultural, sobretudo pela televisão. Em síntese, os processos ideológicos no mundo globalizado se tornaram mais estéticos, de um lado pela introdução de conceitos conduzindo os gostos, de outro lado pela própria potência física de dissolução dos liames entre virtual e real, inerentes aos produtos culturais, tornando-os onipresentes e (de-)formadores da percepção.

Na indústria cultural global o fetichismo da mercadoria cultural promove importantes manipulações estéticas, que podem ser constatadas, por exemplo, na crescente valorização da "marca" em detrimento da real qualidade e beleza do produto. Quando uma pessoa escolhe um produto, ela o faz movida muito mais pelo seu valor de troca, signo de *status quo*, do que

---

[13] A expressão realidade virtual é utilizada para designar as tecnologias de interfaces, que utilizam técnicas e equipamentos de informática para recriar sensações de realidade para um indivíduo. De acordo com Pierre Lévy (1997) a expressão "realidade virtual" seria um oximoro, pois é composta de duas palavras com significados aparentemente opostos. O valor dessa junção estaria na intrínseca transição entre a realidade e o virtual e vice-versa que, no plano psíquico, não seriam exatamente opostos, mas talvez complementares.

pelo seu valor de uso. Isso também acontece com a arte que é consumida como um produto de um lugar social idealizado específico, tornando-se banalizada e perdendo seu potencial transcendente.

Uma das grandes dificuldades interpostas à resistência a essa homogeneização reside na onipresença da indústria cultural global que sobrepõe a superestrutura ideológica à infraestrutura material. Além disso, com o progresso tecnológico e os aparatos de realidade virtual altamente desenvolvidos, vem ocorrendo a imbricação da realidade na virtualidade, e do ilusório no real, promovendo um intencional apagamento dos limites entre essas duas dimensões, como mais uma forma de manipulação ideológica potente.

Os estudos sobre a indústria cultural no capitalismo tardio empreendidos por Adorno e Horkheimer (1947/2010), a atualização promovida pelo filósofo Rodrigo Duarte (2008) com relação à era globalizada, somados à pesquisa empírica desenvolvida com os adolescentes, me conduziram à formulação da hipótese de que as manipulações ideológicas na pós-modernidade têm sido realizadas por meio da expropriação das fantasias individuais, como veremos na análise das entrevistas. Além disto, cabe considerar o quanto as instituições educacionais, significativamente envoltas nos ideais neoliberais, deixariam de oferecer alternativas de subjetivação diante da lógica imperativa do mercado. Neste sentido, a análise do filósofo Dany-Robert Dufour a propósito das novas modalidades de constituição subjetiva da pós-modernidade poderia iluminar nosso problema.

3.1 Ideologia na cidade perversa guiada pelo liberalismo econômico

Passemos agora ao posicionamento do filósofo francês Dany-Robert Dufour com relação aos mecanismos ideológicos na pós-modernidade. Importante ressaltar que a leitura do livro *A arte de reduzir cabeças*, escrito por Dufour (2005) foi especialmente inspiradora do projeto de pesquisa *O adolescente e a internet*. Neste livro, o autor propõe uma interlocução

com a psicanalise analisando a transição da modernidade à pós-modernidade e demonstrando como a figura do Outro[14], enquanto um discurso ancoradouro e fundante de uma anterioridade do sujeito, isto é, o Outro da cultura, tem sofrido mutações importantes que alteram significativamente o modo de constituição da subjetividade na atualidade. Para ele, o discurso capitalista, com sua astúcia e capacidade de renovação permanente, realizaria uma verdadeira antropofagia do espírito, reduzindo corpo e alma aos objetos de consumo.

Nesta obra, Dufour (2005) sustenta que:

> A grande novidade seria a redução dos espíritos. Como se o pleno desenvolvimento da razão instrumental (a técnica), permitido pelo capitalismo, se consolidasse por um déficit da razão pura (a faculdade de julgar *a priori* quanto ao que é verdadeiro ou falso, inclusive o bem e o mal. É bem precisamente esse traço que nos parece propriamente caracterizar a virada dita pós-moderna: uma parte da inteligência do capitalismo se pôs a serviço da arte de reduzir cabeças. (p. 10)

Para o filósofo, o discurso fundador do Mercado evocando uma suposta liberdade e autonomia do sujeito, ao espalhar-se amplamente nas instituições educacionais e nas teorias pedagógicas, tem contribuído para a assunção da indústria cultural como meio de (de)formação das crianças e jovens. Dufour observa também a proliferação do *homo zappiens* no contexto escolar e a tendência de as crianças terem dificuldade de concentração nos conteúdos transmitidos pelo professor em virtude da defasagem simbólica criada pelo intenso consumo de imagens prontas.

Na perspectiva de Dufour (2005), a atuação da indústria cultural tem contribuído para o apagamento do sujeito crítico kantiano, bem como do sujeito neurótico freudiano, duas formas de constituição psíquicas fortemente vinculadas e até mesmo definidoras da modernidade. O sujeito kantiano seria definido por sua capacidade singular de, por meio da

---

[14] Outro escrito em maiúscula é um conceito lacaniano relacionado à alteridade, para distinguir do "outro" como semelhante. Lacan relaciona o "Outro" com o tesouro dos significantes, em suma, com a Cultura, designa "um lugar simbólico, o significante, a lei, a linguagem o inconsciente ou ainda Deus, que determina o sujeito tanto de maneira exterior a ele mesmo quanto de maneira intrassubjetiva em sua relação ao desejo" (Roudinesco & Plon, 1997, p. 83).

razão, organizar o que é percebido, estabelecendo relações entre os objetos por meio de categorias racionais. O sujeito neurótico, marcado pela culpa, pela dívida com o Outro, pelo conflito entre princípio de prazer e princípio de realidade, estaria *démodé*.

O compromisso de racionalização das pulsões, de negociação com a Lei, com o Outro, já não faria mais sentido em uma sociedade que incita o prazer imediato, que incita a liberação dos desejos. Obviamente uma liberação de pulsões que não se coloca em relação a Eros, ou à alteridade, mas sim aos vínculos estabelecidos com os objetos fabricados pela indústria cultural. Não haveria mais a mediação entre o sujeito e o objeto, o investimento libidinal nos objetos de consumo é imediato e vem associado à promessa de satisfação e de supressão de todas as faltas. Portanto, se em um primeiro momento da industrialização, destacava-se a exploração do trabalho operário, sob a forma da mais valia, em um segundo momento, a ênfase recai sobre a exploração do gozo do indivíduo. E isto ocorre quando a indústria cultural lança novos objetos de satisfação pulsional, pelos quais se cobra uma taxa de exploração da libido nos meios industriais (cf. Dufour, 2009), como é o caso da expansão da pornografia virtual observada no contexto da pesquisa empírica realizada com os jovens, bem como dos *games online*.

A assunção da indústria cultural global alicerçada pelos ideais de uma economia neoliberal tem produzido, segundo Dufour (2007), transformações significativas em outras esferas além da econômica, a saber: a economia semiótica, política e psíquica com efeitos importantes na constituição subjetiva do sujeito contemporâneo. A incitação do egoísmo e da vazão pulsional como forma de liberdade tem sido proclamada em diversas instâncias sociais, incluindo a educação, porém é pela indústria cultural que o mercado potencializa seu processo ideológico. Para o autor, não se trata mais de acreditarmos que há um complô de empresários da indústria cultural que têm como objetivo reduzir as capacidades subjetivas das pessoas, a situação é mais complexa, à medida que os próprios empresários estão imersos nessa lógica econômica do gozo. Além disso, Dufour (2007) denuncia uma ampla mobilização de cunho filosófico que contribui para fundamentar a lógica do imperialismo mercadológico liberal que vem sendo difundido desde o século XVIII e serve tanto à classe dominante quanto aos supostos dominados, uma vez que, todos aparentemente gozam dos benefícios evocados, sem se dar conta dos efeitos nefastos em longo prazo.

O autor utiliza o conceito de “transdução”, inspirando-se no filósofo Gilbert Simondon (2005), para explicar a propagação e assimilação dos ideais liberais. A concepção de transdução envolve uma operação física, biológica, mental e social pela qual uma ideia se propaga de um próximo a outro. De acordo com Dufour (2007), os processos ideológicos estariam relacionados à transmissão de mensagens que não são necessariamente traduzíveis em palavras, mas que podem se manifestar no corpo, nos hábitos, na materialidade das coisas, nos produtos reais e virtuais, nas interações sociais de maneira horizontal e vertical. O conceito de transdução não se atém a um duelo silencioso entre dominador e dominado, como se houvesse unicamente essas duas posições subjetivas, há um entrelaçamento multifatorial que não deveria ser negligenciado. Os seres humanos, dentro de suas experiências e complexidade, estão vulneráveis às ideias difundidas, mas também são criadores de ideias, que têm maior ou menor poder de aderência a depender do potencial de gozo, da promessa de satisfação nelas incutidas. Dufour (2007), ao realizar uma investigação da difusão do pensamento liberal e do impacto deste pensamento na economia, política, social, semiótica, simbólica e psíquica, observa um profundo comprometimento inclusive da própria filosofia com essas concepções que proclamam o imperativo do gozo ilimitado. Deste modo, a incitação da liberação pulsional não se restringiria à indústria cultural interessada na exploração do gozo, ela faria parte de um contexto mais amplo de ideologias que vêm sendo disseminadas desde a modernidade e que servem de estofo ao capitalismo.

Diante da fragmentação do discurso religioso, da fragilidade do discurso da razão ocidental, somados à descrença na utopia política, após a queda dos ideais comunistas, o Mercado surge como uma nova promessa, como um novo candidato ao grande Sujeito, não mais restritivo e interditor como o discurso monoteísta, tampouco o Sujeito onipotente e racional da Ciência. Agora o novo candidato a Sujeito – o Mercado – proclama a liberdade e igualdade, isto é, o gozo democrático e irrestrito. Dufour (2007) toma de empréstimo o termo lacaniano do grande Outro, grande Sujeito, para se referir à emergência do “Divino Mercado” enquanto narrativa que articula os significantes na constituição da subjetividade.

Em *La cité perverse, liberalisme et pornographie*, Dufour (2009) realiza uma interessante análise sobre o liberalismo econômico, demonstrando de que maneira as ideias de Mandeville, Sade e Adam Smith tornaram-se grandes lemas da sociedade contemporânea,

promovendo importantes transformações em todas as esferas da vida, não se restringindo ao campo econômico e político. O liberalismo econômico surge como teoria com Adam Smith (1723-1790), economista e filósofo escocês que escreveu *A riqueza das nações*, obra publicada em 1776, em Londres. Nesse livro Smith (1776/2001), defende que cada pessoa pudesse agir livremente segundo seus próprios interesses egoístas, pois uma "mão invisível"[15] guiaria tudo em direção ao bem-estar da sociedade. Ainda que o mérito da concepção da "mão invisível" conduzindo todas as ações egoístas ao bem-estar social tenha sido atribuído a Adam Smith (1776/2001), Dufour (2009) assinala que antes dele houve outros importantes precursores de ideias liberais, entre eles Mandeville (1670-1733), um médico e filósofo holandês, que publicou *A fábula das abelhas*, em 1714, cuja história retrata uma comunidade de abelhas que, ao dar vazão a todos os seus vícios, tornam-se prósperas, mas, ao observar a moral e a virtude, entram em decadência. Citemos um pequeno trecho representativo da "moral" da história de Mandeville (1714/1998): "É assim que cada parte, estando em pleno vício, mantém o todo em um paraíso... Vejamos quais são as felicidades deste Estado, seus crimes conspiram para seu crescimento... E o maior canalha contribui para o bem comum" (p. 1998, tradução nossa).

Dufour (2009) revela que Mandeville, além de filósofo, era um médico que se ocupava das "questões da alma". Bem antes de Freud, Mandeville observara que alguns sofrimentos psíquicos derivavam da repressão das paixões, como consta em *Traité des passions hystériques et hypocondriaques* (1711). Mandeville sugeria que a cura da histeria, nas mulheres, e da melancolia e hipocondria, nos homens, estaria na liberação do "espírito animal". E o processo de liberação não viria pelos banhos ou purgações, mas sim pela palavra. Por esse motivo, Dufour (2009) o considera precursor da psicanálise, uma vez que a liberação das paixões seria possível pela fala. Ainda que Mandeville tenha sido considerado "*Man Devil*", "homem do diabo", pelos filósofos de sua época, suas ideias se espalharam fortemente pela Europa e América, sendo digno de nota a presença desses ideais, anos mais

---

[15] A ideia de uma mão invisível, ou de uma providência divina guiando a sociedade, de modo que cada indivíduo agindo segundo seus interesses próprios pudesse promover o bem da economia, está explicitada no capítulo II do Livro IV, de *A riqueza das nações.* (Smith, 1776/2001).

tarde, nos escritos de Adam Smith (1776/2001), que capciosamente substitui a palavra vício por "*self-love*", evocando o amor próprio como um ideal de prosperidade.

Pode-se observar semelhanças entre o pensamento de Mandeville (1670-1733), Sade (1740-1814) e Adam Smith (1723-1790). Os três apregoam uma sociedade guiada por uma "Natureza Divina", e o que haveria de mais natural no homem seria sua propensão ao egoísmo, às paixões mundanas, seu amor ao poder, sintetizados na difusão da ideia de que "os vícios privados fariam a virtude pública". Sade (1797/2008) revela que, sob o princípio de uma democracia liberal, o outro não é nada, o outro serve apenas como objeto de gozo, assim cada um deve ocupar-se de seu próprio gozo, e a natureza se ocupará do resto, este é o princípio do *laissez-faire* da natureza. Dufour (2009) considera Sade um grande profeta da cidade perversa, pois ele anunciara a indústria do sexo, em cujo processo de produção/consumação não haveria mais resto, tudo seria passível de exploração pelo gozo perverso.

Adorno e Horkheimer (2006) em "Excurso II", na *Dialética do esclarecimento*, observam como os escritores sombrios, entre eles Maquiavel, Hobbes e Mandeville tornaram-se porta-vozes de ideais egoístas que emergiam como princípio destruidor no capitalismo. Consideram ainda que Sade, com seus textos cortantes, exercera também a função de denúncia intransigente dos limites da razão. A análise da personagem Juliette, de Sade, realizada por Adorno e Horkheimer, revela de que maneira os vícios passam a ser exaltados e as virtudes negligenciadas ou denegridas. O arrependimento, a compaixão, o amor paterno, o amor romântico, a bondade, todos estes sentimentos tornar-se-iam sinais de fraqueza do espírito. A razão instrumental decreta a falência dessas virtudes e a derrocada da família como núcleo da sociedade, esta sendo substituída pela indústria cultural. Adorno e Horkheimer (1947/2006) observam que "os vícios privados são em Sade, como já foram em Mandeville, a historiografia antecipada das virtudes públicas na era totalitária" (p. 98).

A hipótese de Dufour (2009) é que a propagação das ideias de Sade na América se deu por ocasião da crise de 1929, momento propício para a promulgação dos princípios libertinos, primeiramente pela existência de uma reserva de compra inibida na sociedade americana e

que poderia ser liberada mediante a incitação de satisfação pulsional em nome do "*self-love*". Em segundo lugar, a validação das perversões ordinárias se daria sob a égide do mercado, disposto a criar todo tipo de produto para satisfazê-las. O sadismo ordinário não poderia ser difundido por um grande discurso (como, por exemplo, o religioso), mas poderia ser disseminado pelas pequenas mensagens propagadas incessantemente pela indústria cultural. Dufour (2009) cita o exemplo da ideia do *self-made man* como uma falsa autonomia regida pelos princípios do egoísmo, amplamente difundida na América.

Chamou-me a atenção no trabalho de Dufour justamente sua investigação histórica e metapsicológica da difusão do liberalismo econômico, que, segundo ele, não se restringe à economia nem à política, uma vez que se embrenha em todas as esferas da vida contemporânea com o grande auxílio, ou até mesmo a liderança, da indústria cultural. Ele considera que a propagação dessas ideias não se limita à mídia, pois estão bastante enraizadas na filosofia e nas teorias pedagógicas que proclamam uma pretensa autonomia do sujeito, evocando a liberdade, questionando a autoridade e ignorando a diferença geracional. O resultado da congruência entre os valores difundidos pela indústria cultural e as teorias pedagógicas tem contribuído para deixar as crianças e adolescentes mais vulneráveis aos imperativos do mercado.

Partindo dessas concepções, suponho que de fato a indústria cultural tem agido nas fantasias individuais, manipulando-as de acordo com os interesses do mercado. Ao promover uma ambientação perversa no mundo virtual a indústria cultural facilitaria o sucesso da dominação ideológica, sobretudo na fase da adolescência, cujas bases subjetivas são frágeis. Nessas circunstâncias, os adolescentes tornam-se "presas" fáceis de um capitalismo voraz se não tiverem algum tipo de proteção psíquica interposta pela família ou pela escola. A esse respeito, torna-se importante uma análise mais acurada do funcionamento do ciberepaço, com o intuito de compreender o jogo de interesses que figuram nessa dimensão.

3.2 O ciberespaço e a mão invisível

O termo ciberespaço foi utilizado pela primeira vez por William Gibson em 1984 no romance de ficção científica *Neuromancer*. Nesta obra futurista, o escritor profeticamente vislumbrou um espaço de comunicações mediadas por computador batizado de *cyberspace*: "*a consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, every nation...*" (Gibson, 1984, p. 51). O romancista descreve o ciberespaço como um local de alucinação coletiva, uma janela aberta para o mundo de dados, onde se prescinde do corpo em sua materialidade, onde real e imaginário se imiscuem. Enfim, *Neuromancer* profetiza um novo *habitat* humano, local de trânsito de pessoas, avatares, informações, dinheiro, dados e comércio. Na época da publicação do romance, a internet ensaiava seus passos entre o meio militar e o acadêmico.

Ciberespaço é um neologismo derivado de cibernética. Segundo Kim (2004), o termo foi cunhado pelo matemático americano Robert Wiener (1948/1965) e seu colaborador, o fisiologista Arturo Rosenblueth, na obra *Cybernetics: or the control and communication in the animal and the machine,* resultado dos estudos sobre máquinas e artilharia durante a Segunda Guerra Mundial. Inspirada em uma terminologia grega "*kubernetes*", cibernética foi a palavra escolhida por Wiener e Rosenblueth por sugerir a ideia de controle, de direção, pois "*kubernetes*" era uma expressão grega usada para os timoeiros, pilotos de barcos, aqueles que conferiam um rumo ao navio diante das intempéries das águas. Cibernética também tem proximidade com a palavra latina "*gubernator"*, máquina de leme, que, segundo Wiener, é um dos mais antigos dispositivos a utilizar os princípios cibernéticos. Interessante que o percurso formativo de Wiener parece ter contribuído para o vínculo entre teorias da zoologia, filosofia, matemática e antropologia. Kim (2004) nos lembra que, embora a cibernética não tenha se consolidado no plano científico, seus resíduos são proeminentes no que hoje chamamos de *cibercultura*. O mais importante deles é a visão de que os seres vivos e as máquinas não seriam essencialmente diferentes e que não haveria uma descontinuidade entre eles. Assim, o futuro previsto pelos proponentes da cibernética consistiria cada vez mais em promover uma intercambialidade entre o homem e a máquina.

A emergência do ciberespaço ocorreu com a criação da internet na década de 1960 por um grupo de pesquisadores do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, ao conceber uma rede de comunicação digital, a Arpanet – *Advanced Rechearch Projects Agency Network* –, com o intuito de melhorar o sistema de comunicação durante a Guerra Fria. Essa rede foi criada com a finalidade de despistar investigações da força militar soviética por meio de comunicação direta entre computadores sem que houvesse um centro de controle específico. Em 1979, três alunos da Duke University e Universidade da Carolina do Norte criaram outra versão da Arpanet, que possibilitava a comunicação por telefone (Castells, 2001). A Fundação Nacional da Ciência dos Estados Unidos (NSF), dando continuidade ao desenvolvimento da Arpanet, em 1985, criou um supercomputador e estabeleceu uma nova rede, momento em que surgiu a National Science Foundation Network (NSFNET), responsável por promover a conexão entre computadores de laboratórios universitários. Até o final da década de 1980, o acesso à internet era restrito ao meio militar e aos pesquisadores universitários, o que gerou tensões importantes no sentido de tornar a rede acessível a todos e comercializável nos meios não acadêmicos (Bates, 2002).

No final dos anos 1980 e início da década de 1990, a comercialização do acesso à rede foi liberada, e o uso da Arpanet deixou de se restringir ao domínio militar, permitindo que milhões de computadores se interconectassem por meio de redes sob o protocolo da NSFNET. Entretanto, ainda havia substanciais incompatibilidades técnicas que foram resolvidas com a criação da World Wide Web em 1989 pela Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear, conhecida como CERN – *Conseil Européen pour Recherche Nucléaire*. O primeiro modelo de “www” foi proposto por Tim Bernes-Lee em 1989 e aperfeiçoado em 1990 por Robert Cailliau. Inicialmente, a rede foi implantada nos laboratórios de física europeus e compreendia um navegador simples executando funções essenciais sob o domínio do hipertexto (*hipertext markup language*), uma linguagem intuitiva e visual que facilitava a navegação na rede. Em 1993, Tim Bernes-Lee lançou um apelo aos internautas, solicitando ajuda para melhorar a navegação na *web* e diversos outros navegadores foram criados, destacando o Mosaic, elaborado em 1993 pelo National Center for Supercomputing Applications (NCSA) da Universidade de Illinois dos Estados Unidos, que utilizou pela

primeira vez a plataforma Windows, composta de janelas que melhoravam a imagem e a apresentação dos *sites (CERN, n.d.)*.

A grande expansão comercial da internet ocorreu na década de 1990, como resultado das políticas de liberação de acesso, bem como do desenvolvimento tecnológico na área da telecomunicação, computadores pessoais (PCs) e *softwares*, sobretudo os navegadores. Segundo Schiller (1999), a Netscape foi uma das primeiras empresas a comercializar um navegador da internet, com grande sucesso, favorecendo assim a imensa difusão comercial da rede e atraindo milhões de investimentos para sua empresa. Atenta a esse mercado, a Microsoft lançou um serviço concorrente, o Microsoft Network (MSN), que ganhou força apenas após 1998. Outra empresa importante na difusão da internet foi a American Online (AOL), que vendia assinaturas de serviços de conexão à internet e endereço de *e-mail*, tornando-se em 1998 a principal empresa provedora de acesso à internet, o que lhe garantiu uma valorização no mercado de ações de mais de 20 bilhões de dólares (Schiller, 1999).

No que se refere à origem da rede, Castells (2001) e Lévy (2000) destacaram o vínculo com o movimento da contracultura da década de 1960, argumentando que as mudanças tecnológicas que impulsionaram a criação da internet são decorrentes, sobretudo, da curiosidade e até mesmo da ousadia subversiva de alguns estudantes daquele período. Entretanto, ao analisarmos atentamente o percurso de desenvolvimento da rede mundial de computadores, desde sua origem, observamos a prevalência dos interesses militares, governamentais e empresariais visivelmente entrelaçados. Não podemos esquecer que a principal missão dos pesquisadores, que deram o primeiro passo para a criação da internet, era uma missão relacionada à Guerra Fria, envolvendo importantes investimentos por parte do governo americano, como sustenta Jeanneney (2006): “A internet nasceu não do capitalismo de múltiplas fertilidades, e sim do encontro de preocupações militares com imaginações ‘acadêmicas’” (p. 35). O progresso da internet tem como base grandes interesses que vão desde a indústria de *hardware* como a IBM – International Business Machines Corporation, que lançou no início dos anos 1980 o primeiro computador pessoal (PC), tornando-se grande potência nesta área, assim como empresas de telecomunicação como AT&T, que dominou o mercado de telefonia fixa e móvel, internet e TV a cabo nos Estados Unidos, além das empresas que nasceram sob a égide da informática como a Microsoft, que vigorou como a

principal fornecedora de *softwares* para PC, entre eles o aplicativo de navegação mais popular da internet, o Explorer.

No Brasil, os primeiros contatos com a internet tiveram início em 1988 pelas instituições universitárias brasileiras que buscavam conexões mais estreitas com a finalidade de propiciar intercâmbio de pesquisas com instituições internacionais. De acordo com Silva (2008), em 1987 alguns estudantes de doutorado, com bolsa da Fapesp (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), retornaram dos Estados Unidos e sentiram necessidade de maior intercâmbio entre pesquisadores. Esse grupo deu início às primeiras discussões para implantação da rede no Brasil. Assim, a Fapesp tomou a frente das negociações e estabeleceu contato com o Laboratório de Física de Altas Energias (Fermilab) de Chicago e conseguiu conexão com a rede BITNET. Neste contexto de pesquisa, o primeiro endereço IP (Protocolo de Internet) foi destinado à Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) mediante contato entre Fapesp e John Postel, um importante cientista da computação dos EUA. Silva (2008) destaca ainda que, em 1989, já havia parceria entre a Embratel de São Paulo e a High Energy Physics Network (HEPNET). Entretanto, a ampliação da rede para uso não acadêmico ocorreu em virtude da demanda por maior divulgação da ECO-92, Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente, realizada em 1992 no Rio de Janeiro. Os organizadores do evento solicitaram ajuda da Organização das Nações Unidas (ONU), para convencer o governo brasileiro sobre a necessidade de incluir um projeto de internet do Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (Ibase), com o objetivo de facilitar o acesso de jornalistas à divulgação do evento para as organizações não governamentais do mundo inteiro. Surge, nesta oportunidade, o primeiro serviço de internet não mais restrita às instituições governamentais e de pesquisa universitária.

Entre os anos de 1994 e 1995, a Empresa Brasileira de Telecomunicações (Embratel) tornou-se responsável pelo acesso aos provedores de internet, possibilitando assim a comercialização de conexões. Uma portaria do Ministério da Comunicação e da Ciência e Tecnologia regulamentou a privatização da internet brasileira (Portaria Intermunicipal nº 147, de 31/5/1995), que ficou sob a gestão da CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). Inicialmente este comitê era administrado por pessoas indicadas pelo governo, mas na gestão do presidente Lula promoveram-se eleições diretas para seus membros não estatais, incluindo

também um setor jurídico que ampliou as responsabilidades da CGI.br para além da administração de IPs (*Internet Protocols*) e de domínios (cf. Gindre, 2008).

3.3 Governança na internet e a ilusão da tecnodemocracia

Não nos é indiferente conhecer um pouco do tecido em que se forjou o poder subjacente às políticas internacionais da internet, bem como o jogo de interesses que circulam, buscando apreender o emaranhado envolvido na complexidade de associações internacionais que controlam a rede. Acompanhemos assim, as análises de Silva (2008) e Gindre (2008) no que se refere à governança geopolítica da rede.

De acordo com uma visão centrada no senso comum, a internet costuma ser concebida como uma rede de comunicação sem um centro específico de controle, o que não é verdadeiro. Silva (2008) e Gindre (2008) constatam que, sob um comando multifacetado e complexo, a rede internacional de computadores tem sua governança centralizada nos Estados Unidos, com grande participação do setor privado. Atualmente, em última instância, é a Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) que tem se responsabilizado pela administração do sistema de alocação de espaços e endereços de Protocolos da Internet (IP) e também pelo gerenciamento dos servidores-raiz (cf. Silva, 2008). Esta governança unilateral que se instituiu sobre a rede mundial tem provocado alguns descontentamentos e o surgimento de propostas para um modelo de governança multilateral, com maior participação de outros atores sociais.

Desde o surgimento da rede, diversas instituições norte-americanas têm assumido o papel de gestora, a primeira organização foi a Advanced Research Projects Agency (Arpa), do Departamento de Defesa dos EUA. Ao sair do domínio militar, a internet, inicialmente, esteve associada a instituições públicas de caráter científico, sendo a mais importante delas a NSFNET. Com a privatização da rede nos anos 1990, foi criada em 1992 a Internet Society (ISOC), uma organização sem fins lucrativos que tinha como objetivo garantir o desenvolvimento de infraestrutura da rede no que concerne aos aspectos de engenharia e

arquitetura das informações, possuindo bastante influência nas políticas públicas da rede. No *site* da ISOC[16] podemos visualizar a composição de seus membros que inclui pessoas físicas e jurídicas. Entre os membros empresariais classificados como "ouro", encontram-se a Microsoft, a Internet Initiative Japan e a US Department of Defense; entre os membros "prata", encontravam-se a Cisco, Alcatel, Google; enquanto, nos membros executivos, a Ericsson, France Telecon Orange, Intel Coorporation, Nippon Telegraph and Thelephone, Nokia, Panasonic e outros. Como se pode observar, a Internet Society, embora se classifique como uma organização sem fins lucrativos, reúne interesses das gigantescas indústrias de aparelhos eletrônicos e de telecomunicação que não parece ser, de forma alguma, sem fins lucrativos. Além disto, a vertente militar – o departamento de defesa americano precursor da internet – ainda continua marcando sua presença como membro ouro da ISOC.

De acordo com Gindre (2008), a ICANN respondia diretamente ao Departamento de Comércio dos Estados Unidos por meio de um acordo que obrigava a instituição a prestar contas anualmente de suas atividades. Enquanto a ICANN administrava o espaço e os servidores, a International Telecommunication Union (ITU) seria a responsável pelo transporte de conteúdos por meio de redes físicas ou redes sem fios. A ITU é uma organização ligada à ONU que trata das questões relacionadas à tecnologia da informação envolvendo governos e setores privados no desenvolvimento de redes e serviços. Esta foi instituição foi criada em Paris em 1865 como International Telegraph Union, atualmente está sediada em Genebra, e atua na coordenação da radiofrequência, promovendo a cooperação internacional no que se refere à órbita de satélites. Além da ICANN e da ITU, a governança da internet sofre interferência direta da Internet Engineering Task Force (IETF) e da World Wide Web Consortium (W3C), ambas responsáveis pela padronização de protocolos na internet. A IETF tem como missão tornar a internet tecnicamente melhor; para isto, incorpora iniciativas públicas e privadas, além de manter associação com a ISOC, e a W3C seria um

[16] É importante esclarecer que a gestão das organizações que coordenam as políticas da internet podem sofrer mudanças. Na época em que foi empreendida a pesquisa virtual sobre a geopolítica da rede, no ano de 2010, foram identificadas as empresas acima citadas, contudo algumas alterações foram identificadas ao final desta tese, por exemplo, a participação do Facebook entre os membros executivos da ISOC. A *home page* da ISOC onde são divulgados seus membros é: http://www.internetsociety.org/get-involved/join-community/organisations-and-corporations/list-members

consórcio internacional, cujas organizações filiadas trabalham para desenvolver padrões da *web* no que se refere à arquitetura da rede. A W3C tem sido administrada pelo Laboratório de Ciências da Computação e Inteligência Artificial (CSAIL) do MIT – Instituto de Tecnologia de Massachusetts – nos Estados Unidos, pelo Consórcio Europeu de Pesquisa para Informática (ERCIM), sediado na França, e pela Universidade de Keio, do Japão. Entre as metas do W3C, estão inclusas a *web* para todos, independentemente do equipamento, *software*, infraestrutura de rede, idioma e cultura, bem como o acesso à internet por qualquer aparelho, incluindo celulares, televisões e até mesmo eletrodomésticos. Além disto, a W3C pretende tornar a internet uma base de conhecimento sólido, aumentando a confiança dos usuários.

De acordo com Silva (2008), a geopolítica da rede se organiza sob a forma de uma estrutura piramidal cujo topo é ocupado pela ICANN, que é responsável não somente pela alocação de espaço como também pelos treze servidores-raiz que fornecem acesso aos demais servidores de outros países. Destes treze servidores, dez estão alocados em território americano, dois na Europa e um no Japão. Junto à ICANN está a ITU e, em seguida, as demais associações como IETF, ISOC e W3C, responsáveis por políticas, infraestruturas e arquitetura da rede. Em síntese, a internet é comandada por uma complexa trama de poderes e interesses públicos, privados e militares, centralizada nos Estados Unidos, cujos interesses não se restringem ao desenvolvimento técnico, como bem observa Gindre (2008):

> O senso comum, inclusive aquele existente entre os pesquisadores da área, afirma que ambos são organismos "técnicos". Contudo, é óbvio que suas decisões impactam diretamente o modelo de negócio da internet. Por exemplo, o resultado da disputa entre padrões abertos e proprietários é crucial para definir o sucesso ou o fracasso de gigantes como Microsoft, HP e Sun. (p. 70)

Além da centralização de poder nos Estados Unidos, Gindre (2008) comenta o problema da desigualdade de acesso à internet, pois os países mais pobres costumam pagar mais caro pelo acesso à rede por terem menor poder de negociação. Portanto, "o usuário final da cidade de Salvador paga R$ 0,16 s à empresa Telemar por um Kbps enquanto em Londres ele pagaria o equivalente a R$ 0,01 à British Telecom (uma diferença de 1.600%)" (Gindre, 2008, p. 70). Embora o Brasil enfrente diversos problemas no que se refere à acessibilidade à rede, bem como à falta de um marco regulatório, a governança brasileira da internet tem sido

destacada como um modelo, como uma referência internacional, por incorporar diferentes atores sociais e por ser a primeira a ter membros eleitos por voto direto.

No plano global ainda estamos caminhando a passos lentos rumo à equidade na participação da gestão da internet. Em 2001, a ONU e ITU (2002), por meio da Resolução A/RES/56/183, fez uma convocação para a participação mais efetiva de diversos atores sociais no que concerne às políticas da tecnologia da informação. Criou-se a Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (CMSI) consolidada em duas importantes reuniões, a primeira ocorreu em Genebra, na Suíça, em 2003 e contou com aproximadamente 11.000 participantes, reunindo 50 chefes de Estado, além de ministros, empresários e representantes da sociedade civil. A segunda reunião ocorreu em Tunis, na Tunísia, em 2005, contando com a participação de aproximadamente 19.400 pessoas, incluindo chefes de Estado.

A primeira reunião gerou a Declaração de Princípios de Genebra: *Building the Information Society: a global challenge in the new Millennium* (ONU & ITU, 2003), cujo parágrafo primeiro declara o comum desejo dos países participantes de construir a sociedade da informação na qual "cada um possa criar, acessar, utilizar e compartilhar informação e conhecimento, permitindo aos indivíduos, comunidades e povos atingirem seu pleno potencial na promoção de seu desenvolvimento sustentável" (tradução nossa). O documento aborda questões relativas à desigualdade de acesso e propõe internet para todos. Refere-se também à importância da remoção de barreiras econômicas, sociais, políticas, culturais e educacionais para que se tenha acesso às informações e conhecimentos que circulam na rede.

O Compromisso de Tunis (ONU & ITU, 2005) foi o segundo documento gerado a partir da reunião que ocorreu em na Tunísia, em 2005. Além de reafirmar os princípios declarados em Genebra, propõe a criação de uma agenda solidária visando à expansão da internet para todos. Também se refere aos problemas relacionados à importância de proteger as crianças, tema bastante delicado.

Embora os documentos acima citados revelem a intenção de favorecer a inclusão digital segundo uma perspectiva mais democrática da internet, a governança da rede se mantém sob as mesmas condições. Silva (2008) considera que na primeira reunião houve a

defesa de uma gestão transparente e multilateralmente democrática. Já na segunda, os Estados Unidos buscaram garantir maior espaço de gestão no setor privado. Para a autora, a presença de *lobby* estadunidense nas reuniões do CMSI reforça a tese de que os Estados Unidos pretendem continuar no comando da rede, e nenhuma mudança significativa na governança foi proporcionada por estas duas reuniões.

Silva (2008) também nos mostra que em muitos países de regimes totalitários há uma forte intervenção governamental sobre a rede, tanto no que se refere à restrição do seu acesso, quanto de vigilância intensiva da população, chegando-se a vasculhar *e-mails* pessoais. Por exemplo, Cuba e Coreia do Norte, para não dispenderem recursos com tecnologia de seleção de conteúdo, havia optado por impedir o acesso à internet da população em geral. Países como a Tunísia, Síria, Uzbequistão, Líbia, Arábia Saudita, Irã, Myanmar, Vietnã e China restringiam o acesso aos *sites* que apresentassem conteúdos contrários ao regime político do país. O Google, por exemplo, teve problemas na China, mas, em nome de sua continuidade no mercado chinês, concordou em restringir os conteúdos de seu buscador de informações da rede.

Com o objetivo de tornar a governança da internet mais plural e tratar dos problemas pertinentes às políticas públicas e legislação da rede, foram realizadas outras duas reuniões organizadas pelo Internet Governance Forum (IGF), uma no Rio de Janeiro em 2007 e a outra em Hyderabad, Índia, em 2008. Neste último encontro o tema central foi a multilinguagem e a acessibilidade, entretanto, outros temas também estiveram presentes, entre eles a meta do próximo bilhão de usuários; a cibersegurança; o cibercrime (em especial, questões relativas à criminalização dos conteúdos de pedofilia); por fim, a questão da privacidade e abertura da rede, bem como problemas relacionados ao anonimato e liberdade de expressão (ONU & IGF, 2008).

O crescente poder do ciberespaço no plano econômico e político mundial pode ser constatado com a introdução da internet na pauta do G8, grupo dos países mais ricos, constituído por Estados Unidos, França, Alemanha, Japão, Reino Unido, Itália, Canadá e Rússia. Desde 1975 os dirigentes desses países se reúnem a cada ano para discutir questões pertinentes à economia, finanças, segurança internacional, educação e desenvolvimento, entre

outros temas importantes. No ano de 2011 a reunião do G8 foi agendada para acontecer na França entre os dias 26 e 27 de maio. O então presidente francês aproveitou a oportunidade para realizar o Fórum e-G8, dois dias antes do início da reunião do G8, objetivando discutir questões relativas à internet. Participaram do e-G8 o fundador do Facebook, Mark Zuckerberg; o fundador da Wikipedia, Jimmy Wales; o presidente do Google, Eric Schmidt, bem como outros empresários da área de tecnologia, informação e comunicação. Na pauta da reunião constaram temas como: proteção das crianças na rede, segurança contra terrorismo e questões referentes aos direitos autorais, entre outros. No discurso inaugural o presidente denominou a internet de "oitavo continente"[17]. Sim, a internet tem sido considerada como o oitavo continente, cujos dirigentes são constituídos, sobretudo, pelos jovens criadores do Google e do Facebook, além das grandes empresas de comunicação de diversos países.

O poder do oitavo continente e a tentativa de "organizar todo o conhecimento do mundo", empreendimento do Google, tem sofrido contestação no continente europeu. Dois livros refletem bem essa preocupação, o primeiro, *Quando Google desafia a Europa*, escrito pelo historiador de mídias e presidente da Biblioteca francesa François-Mitterrand, Jean-Noël Jeanneney, em 2006, e o segundo, *Google-moi: la deuxième mission de l'Amerique*, de autoria da filósofa Barbara Cassin, lançado em 2007. Ambos revelam as inquietações francesas no que concerne não somente à organização das informações, mas ao comércio de "conhecimentos" que não está submetido a critérios de validação confiáveis e sim a critérios econômicos, obviamente, camuflados no *site* de busca mais popular do mundo. Segundo Cassin (2007), o Google vende "*cliks* em palavras-chaves" aos anunciantes. Essas "palavras-chaves" têm valores diferenciados no *site* de busca, assim cada empresa pode escolher uma quantidade de palavras-chaves que pretende ter seus anúncios vinculados. O pagamento ao Google depende do número de *clicks* que foram efetuados na *home page* do cliente. No entanto, o acesso aos clientes do Google faz com que um *cookie* seja instalado no computador da pessoa que realizou a pesquisa.

---

[17] A expressão "oitavo continente" tem sido utilizada como forma de sugerir um novo poder instaurado pela cibercultura, equiparando-se aos das grandes potências mundiais.

Cookies são programas espiões que realizam o mapeamento das preferências dos clientes para oferecer os produtos direcionados ao gosto de cada um. Assim, não é de se estranhar se, durante uma pesquisa em um dicionário, apareça na tela o anúncio de um produto anteriormente pesquisado na internet. Esse tipo de "mágica" de fazer aparecer nas nossas telas produtos ou serviços que tínhamos a intenção de comprar é efeito dos *cookies.* Nesse rol de espionagem há, evidentemente, um verdadeiro mapeamento dos gostos dos consumidores, que em suas pesquisas na internet vão deixando os rastros de suas preferências.

Os sofisticados programas de espionagem tornam mais potente a chamada "manipulação retroativa" destacada por Adorno e Horkheimer (1947/2006), de acordo com a qual o cliente tem seus gostos completamente mapeados e modelados de maneira que os produtos apresentados advêm das tendências previamente investigadas. Se na época de Adorno essas preferências eram fruto de pesquisas de opinião pública generalizadas, na atualidade, a tecnologia se encarrega de espionar cada rastro digital de um possível cliente para vendê-lo aos anunciantes, de forma que a publicidade torne-se quase personalizada.

Podemos concluir que a internet trabalha em uma via de mão dupla de espionagem, enquanto os consumidores "espiam" os *sites*, são ao mesmo tempo espionados nas suas marcas digitais deixadas na rede. Vejamos um exemplo de espionagem, cuja oferta publicitária do produto é adaptada ao país onde está localizado o computador e a todo o perfil do consumidor captado pelas pistas deixadas por seus acessos. Na figura 1, o dicionário gratuito de francês *online* disponibiliza uma janela da empresa L'Occitane de produtos de beleza. Este produto é ofertado em virtude de as empresas de marketing virtual terem identificado que o usuário daquele computador seria uma mulher, provavelmente interessada em tais produtos. Se os rastros virtuais fossem de uma criança, por exemplo, produtos para o público infantil seriam insistentemente ofertados.

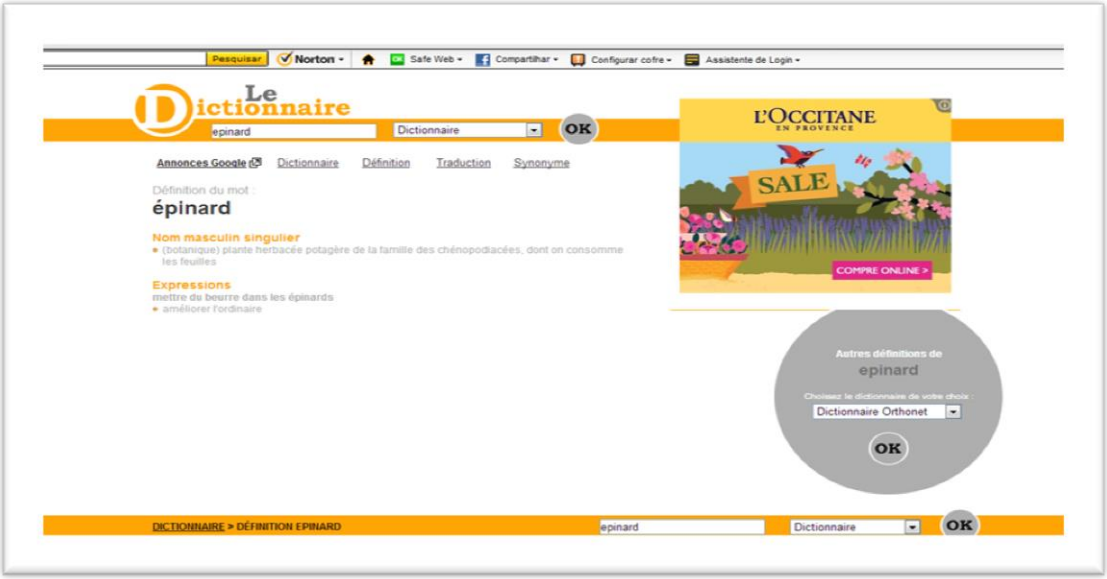

***Figura 1*. Imagem capturada do *site* da internet le-dictionnarie.com com publicidade da empresa L'Occitane**

Interessante observar que esse jogo de aparece-esconde, de espionagem, de camuflagem, de enganações é, segundo a psicóloga Marília Amorim (2007), um tipo de saber denominado pelos gregos de inteligência "Mètis". Essa inteligência concerne a um conjunto de saberes vinculado à navegação, à guerra, à caça e às competições atléticas. Um saber que utiliza estratégias de camuflagem, de metamorfose e de disfarces para atingir seus objetivos, quase sempre vinculados à questão de poder e de sobrevivência. Para Amorim (2007), é esse tipo de inteligência que predomina na internet, um saber típico da pós-modernidade, como veremos adiante no capítulo oito desta tese, um saber que não se valida pelos critérios de verdadeiro e falso, como o saber *Logos*, mas sim pelo critério de eficácia e de fracasso. Se nos remetermos às origens militares da internet, faz sentido que esse saber continue vigente, agora utilizado pelas empresas que organizam o mundo de conhecimentos da rede. Atenhamo-nos um pouco mais ao funcionamento econômico da internet e às maneiras astutas que os empresários encontram de ganhar dinheiro com a exploração das tendências perverso-polimórficas humanas.

3.4 *E-comércio:* a prosperidade dos vícios e a circulação do capital

O e-comércio, ou mercado *online*, tem se expandido de forma incisiva na economia contemporânea envolvendo bancos, operações na bolsa de valores, compra e venda de serviços, de bens virtuais, de bens materiais. Impressionam a versatilidade e a criatividade do cibermercado, nele pode-se adquirir uma ilha virtual, diversos tipos de avatares, poções mágicas de superpoderes, cibersexo. Pode-se ainda realizar mandingas e feitiços – conforme mencionaram algumas meninas da escola pública - ou então, adquirir produtos de beleza, realizar compras de supermercado, alugar um carro e comprar uma viagem. No ciberespaço compra-se até mesmo popularidade nas redes sociais. Esta abundante rede de consumo de bens reais e virtuais, ao duplicar o potencial de vendas incluindo produtos fictícios de um mundo de sonhos pelo estímulo aos prazeres imagéticos, é consoante aos ideais difundidos por Mandeville (1714/1998), Sade (1797/2008) e Smith (1776/2001) promulgando a prosperidade dos vícios[18] como fundamento da sociedade liberal.

De acordo com Castells (2001), essa nova economia surgiu, não por acaso, nos Estados Unidos na década de 1990, mais especificamente na Califórnia, berço das descobertas e inovações tecnológicas promissoras. O autor distingue quatro ramos que compõem a economia na internet: a primeira é composta de empresas de infraestrutura como telecomunicação, provedores e fabricantes de equipamentos para rede. A segunda camada inclui empresas que criam aplicativos de infraestrutura, compreendendo os sistemas de portais, de comércio eletrônico, entre outros *softwares.* Na terceira camada, encontram-se as empresas que não geram receitas de transações diretas, são empresas que oferecem serviços gratuitos, mas que obtêm lucro por meio de publicidade, como, por exemplo, o Google. A

---

[18] Optei por empregar a palavra "vício" pela relação que ela mantém com os ideais do liberalismo econômico. No entanto, considero que ela tem a desvantagem de ensejar uma perspectiva moralista, pois, como nos revela Chauí (1984), a palavra vício possui três sentidos: o primeiro ligado a uma predisposição para o mal, o segundo à uma tendência a um impulso reprovável, e o terceiro de conotação mais sexual, ligado à depravação (p. 118). Minha intenção foi demonstrar o "vício" como pulsões primitivas do seres humanos, não necessariamente nefastas, mas que, ao serem manipuladas ideologicamente, podem se transformar em "vício", no sentido de um transtorno do impulso.

quarta camada engloba empresas que realizam transações econômicas utilizando a internet, como a Amazon, grande distribuidora de livros pela *web*.

De modo geral, o e-comércio se caracteriza pela convergência de mídias com maior interatividade com os usuários, visando à estimulação do consumo. A internet é o lócus privilegiado, pois, diferentemente de outras mídias como a TV, na rede pode-se realizar compras efetivamente. Com o aumento do e-comércio e a hibridização das tecnologias e mídias, a indústria da comunicação e a indústria cultural tornaram-se partes vitais do capitalismo, figurando entre os mais importantes agentes econômicos no plano mundial, segundo demonstra a análise de Bouquillion (2008). Para ele, o índice de valorização das ações destas empresas na bolsa de valores são indicadores de sua posição privilegiada no mercado. Cita como exemplo a Microsoft, que figurou, em 2006, como a terceira maior empresa no *ranking* mundial, atingindo uma valorização de 281 milhões de dólares na bolsa de valores, a Cisco com uma valorização de 133 milhões de dólares; a Intel, 114 milhões; a AT&T, 104 milhões; o Google, 80 milhões, entre outras (Bouquillion, 2008, pp. 17-18).

No cenário da globalização, verifica-se cada vez mais o estreitamento dos laços entre a indústria da comunicação e a indústria da cultura, que tendem juntas a formar oligopólios que mantêm a lógica de fortalecimento das empresas maiores e a eliminação das pequenas. Deste modo, Bouquillion (2008) considera que:

> A articulação entre as indústrias da cultura e da comunicação conduz a uma profunda racionalização, entendida como uma reorganização das cadeias a fim de maximizar os recursos de um conjunto de agentes. Nós vemos, de fato, se desenvolver um movimento de grande amplitude de transformações socioeconômicas profundas e radicais que tem como objetivo uma maior eficácia do capital. (p. 277, tradução nossa)

De forma análoga, a análise de Duarte (2008) sobre a indústria cultural na era da globalização também revela a tendência de formação de oligopólio, sobretudo entre indústrias de *hardware*, comunicação e entretenimento. Duarte cita como exemplo a Sony, tradicional indústria japonesa de equipamentos eletrônicos que comprou, na década de 1990, a Columbia Pictures, grande potência no cinema de Hollywood, criando também seu próprio canal de televisão, o Sony Television. Outro exemplo citado refere-se à AT&T, empresa norte-americana de telecomunicação, que se uniu à Silicon Graphics para desenvolver videogames.

Além da tendência à formação de oligopólio, a indústria cultural global é cada vez mais dominada pela tecnologia digital, que tem se consolidado pela estreita conexão entre internet, telefonia móvel e televisão (Duarte, 2008).

No ciberespaço, o entretenimento ocupa lugar privilegiado tornando-se importante atração de consumidores. A grande profusão de vídeos, músicas, filmes, jogos e demais conteúdos destinados à diversão está sempre vinculada a uma perspectiva de venda de produtos previamente selecionados com base no perfil de determinado público. Semelhante ao que Adorno (1954/1978) observara a propósito da diversão na televisão, adestrando o telespectador ao consumo, a internet também se enquadra nesse mesmo esquema, com a diferença de que o consumidor pode passar ao ato imediatamente, pois o ciberespaço é, acima de tudo, um *shopping* virtual. Dessa forma, é uma ilusão falar de internet gratuita, uma vez que o consumidor paga duplamente. Segundo Bouquillion (2008), os conteúdos divulgados na *web* estão sujeitos a um mercado duplo: o pagamento direto e o financiamento publicitário. Entretanto, ainda reina o mito da internet livre e gratuita.

Ora, se as pessoas pagam pelo acesso, pelos programas de cibersegurança, por conteúdos seletivos; se os anunciantes pagam aos *sites* pela veiculação de suas propagandas, se as empresas têm lucrado cada vez mais com a venda direta no âmbito do comércio eletrônico, a internet é um meio no qual o capital é privilegiado e a gratuidade, um argumento ideológico. No Brasil, um internauta costuma contratar o acesso à internet banda larga com uma operadora que, normalmente, está ligada a outras mídias. É comum o internauta optar por adquirir uma conta de *e-mail* em um *site* que oferece conteúdos selecionados aos assinantes, como é o caso da Rede Globo, que disponibiliza conta de *e-mail* e acesso total à programação da emissora de TV, ou da Universo Online (UOL), que oferece algumas opções de pacotes que normalmente incluem conexão banda larga, conta de *e-mail* com capacidades gigantescas, *video-e-mail*, conteúdos exclusivos, salas de bate-papo e *sites* pessoais.

Bouquillion (2008) alerta-nos para as estratégias de acesso efêmero aos conteúdos da rede como forma de instigar os internautas, bem como a tática de ofertar um conteúdo vinculado a uma compra específica, como no caso da Apple que vende o Iphone e oferece os Itunes, o aplicativo que organiza vídeos e músicas do Ipod, neste caso, o organizador Itunes é

gratuito, mas há inúmeros jogos, aplicativos, músicas e vídeos que são pagos. Seria importante destacar a interconectividade, que faz com que o computador pessoal e o Iphone estejam em sincronia no que se refere aos Itunes. Outro exemplo do *site* que se apresenta como gratuito, mas que na verdade é pago: o Google. Como já citado, a análise de Cassin (2007) revela as transações financeira que se operam no marketing desse buscador, com consequências para a apresentação dos resultados das pesquisas efetuadas no *site*.

Uma questão que se coloca neste debate seria em que medida o desenvolvimento econômico da *web* tem realmente apontado para uma nova fase da industrialização da cultura, ou apenas reproduz estruturas anteriores. Para Bouquillion (2008) o processo de industrialização se caracteriza pela ênfase na tecnologia, na racionalização e na ideologização. Acompanhemos sua análise referente aos produtos da indústria da cultura e da comunicação segundo tais critérios. Quanto ao primeiro critério, considera que as ferramentas de informática têm sido inseridas no processo de criação e produção, mas isso não indica, necessariamente, uma substituição do capital pelo trabalho, uma vez que o crescente domínio tecnológico faria parte da industrialização. No que se refere à racionalização, destaca a predominância de uma dinâmica convergente entre os atores das esferas financeira, política e jurídica, sem que haja um "chefe de orquestra". Lembremo-nos de que a governança da internet, como visto anteriormente, implica uma complexa rede de poderes que envolvem o setor público e privado, sem que se tenha explicitamente um "chefe", mas que conduz a determinados fins monopolizantes, evidentemente, sob o domínio estadunidense.

Ainda no que se refere à racionalização, Bouquillion (2008) analisa as múltiplas formas de valorização dos conteúdos disponíveis na internet que induzem a uma multiplicidade de consumo, assim os gostos culturais podem revelar as preferências de consumo dos internautas. O monitoramento dos conteúdos acessados, dos gostos dos usuários da rede permite que a publicidade sendo direcionada e mais específica, logo, tornar-se-ia mais eficaz.

A ascensão capitalista é impensável sem a aceitação da sociedade e neste aspecto a ideologia assume um lugar privilegiado na congregação dos cúmplices sociais segundo Bouquillion (2008). Para ele, as representações ideológicas desenvolvidas pela indústria da

cultura e da comunicação possuem grande força. Primeiramente, ela tende a legitimar as transformações da indústria da cultura e da comunicação, enfatizando uma representação da sociedade, da política e dos cidadãos que seja favorável ao capitalismo. Para isso, entra em jogo a abundância de conteúdos produzidos e ofertados na internet, bem como a circulação de discursos, não necessariamente novos, mas que legitimam a situação da não concorrência. Evidentemente, as estratégias que organizam os produtos da indústria da cultura e da comunicação são ocultadas, como se existisse uma autorregulação do mercado que beneficiasse a sociedade, concebida pelo autor como um processo de naturalização da economia. Assim, depreende-se desta análise que as TICs são apresentadas como se estivessem no centro da construção social, favorecendo as interações individuais livres, quando na verdade, estariam induzindo determinadas escolhas e relações intersubjetivas.

Corroborando estas ideias de que haveria uma pseudoausência de comando ou uma *mão invisível* presente na internet, sobretudo no Google, Jeanneney (2006) revela que a estratégia de tornar invisível a liderança faz parte da filosofia econômica de Adam Smith explicitada em *A riqueza das nações*, cujos argumentos conduzem à ideia de que a soma das ações egoístas resultam em um funcionamento espontâneo e bem direcionado do mercado, como já discutido no capítulo anterior.

O mundo virtual parece funcionar como o Templo do "Divino Mercado" proposto por Dufour (2009), porém um templo sadiano, em que todas as pulsões sádicas, masoquistas, escópicas e exibicionistas são estimuladas por meio da virtualização e fragmentação do corpo e da alma, esta guiada pelo *laissez-faire* da divina natureza. No "Templo Virtual" a divina natureza impõe seus dogmas no jogo gozoso que enlaça todos, adultos e crianças em suas orgias. No templo virtual, tudo pode ser mostrado, exibido. É o império das sensações, o parque de diversões da sociedade excitada, como nos revela Türcke (2010).

Algumas pessoas argumentam que o mundo virtual não difere do real e que a virtualidade é uma cópia do real. Há de se refletir cuidadosamente acerca desta crença, a meu ver, ideologicamente forjada. Não encontramos na nossa cidade, ou pelo menos não é comum encontrarmos, crianças entrando em locais destinados às orgias. A título de exemplificação, um garoto de dez anos que passa diante do prédio da *Folha de S. Paulo* ou da administração

do UOL não entraria sozinho pelas portas do edifício e circularia por lá até encontrar uma "sala" onde pessoas adultas mantêm relações sexuais com crianças ou com animais, enquanto nas outras "salas" os jornalistas redigem matérias informativas denunciando as explorações sexuais infantis. No mundo real isto não é possível porque as portarias são protegidas por guardas. Porém, no *site* desse jornal, como observei durante a pesquisa empírica, isso é plenamente viável. Ainda que seja pelas janelas da imagem, as crianças entram livremente, sem qualquer interdição de um adulto que se responsabilize sobre o que se passa no ambiente virtual. Obviamente algumas famílias com maior conhecimento em informática conseguem instalar programas que atuam como filtro de proteção para conteúdos inadequados às crianças, entretanto essa função de proteção fica restrita ao domínio familiar e não norteado por decisão ética das empresas e instituições governamentais.

Percebe-se que, sem a regulação efetiva do Estado, as empresas virtuais atuam cinicamente em proveito do lucro, articulando ambientes de orgias ao discurso politicamente correto. Neste sentido, tanto Bouquillion (2008) quanto Jeanneney (2006) destacam a relevância do Estado na regulamentação das ações na internet. Isso não significa submetê-la irrestritamente ao domínio estatal, mas favorecer a participação social dos múltiplos atores de forma equânime. Para Jeanneney (2006), existe uma diferença significativa no significado da palavra liberdade entre americanos e europeus:

> É porque aqui sabemos muito bem que toda a liberdade que não é canalizada por uma lei que a tempere pode facilmente perder o pudor; e também porque sabemos que é preciso que outras influências se imponham ao jogo, aquelas de um Estado de direito que intervenha como regulador e como ator, servindo principalmente às forças culturais que não poderiam prosperar sem o seu apoio e seu aval. (p. 51)

A aparente liberdade da internet guarda inúmeras armadilhas que, se não forem identificadas, podem aumentar ainda mais o fosso das desigualdades sociais, contribuindo para a ignorância coletiva ao invés da suposta inteligência coletiva conclamada por Lévy (1998). Neste sentido, é essencial que a rede esteja constantemente sob o foco de reflexões no âmbito da educação, pois somente assim os valores que por ela têm sido disseminados podem ser debatidos e questionados criticamente.

4. A HIPÓTESE DE UMA NOVA ECONOMIA PSÍQUICA NA PÓS-MODERNIDADE

A apreensão dos possíveis efeitos da internet na constituição subjetiva do adolescente sob a perspectiva psicanalítica demanda uma análise do debate que envolve a hipótese de uma nova economia psíquica engendrada nas transformações políticas e socioeconômicas das últimas décadas. Se na época de Freud chamou-lhe a atenção o mal-estar da cultura relacionado à repressão da sexualidade e à culpa pelos desejos proibidos que insistentemente se manifestavam; no momento atual, com o estímulo à liberação das pulsões sexuais em direção ao consumo, impera o mal-estar do desejo com todas as sintomáticas de seus excessos, de um lado, e de seus déficits, de outro. Na escola, não são poucas as queixas em relação aos adolescentes sem interesses, "sem educação", com déficits na atenção e defasagens na aprendizagem. Também não são poucas as reclamações concernentes à hiperatividade, ao excesso de impulsividade, de irritabilidade e de violência, assim como de problemas relacionados às compulsões por jogos, por alimentos, por internet, por bebidas e drogas.

Tais excessos e déficits sinalizam mudanças na economia libidinal, mas também um novo tipo de relação com o Outro, com o saber e com o outro. Neste contexto, interessa-me observar de que maneira as transformações econômicas e socioculturais, especialmente decorrentes da incidência da indústria cultural e dos mecanismos ideológicos na formação do sujeito, têm contribuído para a emergência dos chamados mal-estares do desejo. Deste modo, antes de avançarmos em direção à descrição da pesquisa empírica, considero importante um breve exame das principais transformações que anunciam a chamada pós-modernidade e as possíveis consequências no investimento libidinal e na topologia do aparelho psíquico. Inicio introduzindo a discussão sobre pós-modernidade.

4.1 Uma ideia de pós-modernidade

A apreensão de uma época é sempre parcial. Traços perenes e efêmeros se amalgamam, o passado subjaz e o futuro lateja, quase sempre embaraçados. Nessa incompletude lançamo-nos no desafio de aprendê-la na tentativa de compreender a ficção social na qual estamos imersos. Ainda que a intenção aqui esteja longe de fixar uma nomeação para os tempos atuais, torna-se importante incluir o debate da pós-modernidade, bastante evocado entre os psicanalistas e filósofos da atualidade, visando assim, localizarmos algumas tendências do contexto histórico e ideológico em que se ancoram as subjetividades contemporâneas. Certamente, as discussões travadas em torno da denominação de nossa época extrapolam consideravelmente o escopo desta tese, e, mais do que advogarmos em prol de uma ou de outra denominação, nosso intuito centra-se em descrever aspectos relevantes da cultura para a constituição da subjetividade.

De acordo com Anderson (1999), a ideia de "pós-modernismo" surgiu pela primeira vez no mundo hispânico na década de 1930 para descrever "um refluxo conservador dentro do próprio modernismo" (p. 10). O autor ressalta que Federico de Onís, crítico literário espanhol, utilizou a palavra pós-modernismo em *Antologia de la poesia española e hispanoamericana*, publicada em Madri em 1934. No entanto, fora desse contexto, a expressão pós-modernismo não obtivera grandes repercussões internacionais. Vinte anos depois, o termo pós-modernismo ressurge no mundo anglófono relacionado à categoria de uma época na obra do historiador Tonybee, na qual ela aparece como indicação de um novo ciclo histórico da civilização ocidental que teria começado a se configurar por volta de 1875 com a guerra franco-prussiana e com a ascensão da classe operária. Para Tonybee, as bases do colonialismo, do industrialismo e do nacionalismo foram fortemente abaladas, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial, apontando para um novo momento histórico.

Anderson (1999) observa que, mais tarde, o termo "pós-modernismo" foi empregado pelos críticos americanos C. Wright Mills e Irving Howe com o intuito de expressar o declínio dos ideais modernos do liberalismo e do socialismo, bem como a dissociação entre razão e liberdade. Essa versão negativa do pós-moderno é sucedida, nos anos 1960, por uma

perspectiva positiva sustentada por Fieldler, que considera o Pós-Modernismo como uma possibilidade de emancipação e liberação dos instintos no bojo da insurreição estudantil que comemorava o declínio de uma sociedade burguesa enrijecida. Nos anos 1970, o termo pós-moderno ganhou uma difusão mais ampla, a começar pela criação da *Revista de Literatura e Cultura Pós-Moderna* em 1972, cuja primeira edição é marcada pelo ensaio de David Antin: "Modernismo e pós-modernismo: abordando o presente na poesia americana". Ainda nos anos 1970, o crítico egípcio Ihab Hassan seguiu as pistas da passagem do modernismo clássico ao pós-modernismo na arte, culminando no livro *The posmodern turn* em 1987. Nessa obra, Hassan (1987/2001) discute a pertinência do termo pós-moderno, que teria sofrido críticas em virtude de ser recente, uma expressão jovem ainda, e de seu parentesco semântico em razão do prefixo pós, que daria margem tanto para uma noção de continuidade histórica quanto de ruptura. Contudo, seria justamente essa característica paradoxal que tornaria a expressão adequada para o momento atual. Hassan argumenta que o Modernismo e o Pós-Modernismo não estariam separados por uma cortina de ferro ou uma muralha chinesa, pressupondo-se um senso de continuidade e descontinuidade, considerado sob a perspectiva de complementariedade e de parcialidade, unidade e filiação, estabilidade e ruptura.

A caracterização da pós-modernidade, realizada por Hassan (1987/2001) nos anos 1980, sofreu influência de outras obras que foram elaboradas ao longo dos anos 1970, entre elas destaca-se o livro *A condição pós-moderna*, escrito pelo filósofo francês Jean-François Lyotad em 1979. O filósofo procurou descrever as transformações pelas quais a sociedade havia passado nas últimas décadas no que se referia ao saber e ao laço social. Segundo Lyotard (1979), uma das principais características da sociedade pós-industrial seria a queda das grandes narrativas. O discurso religioso, como do cristianismo, ou a grande narrativa política, como a marxista, já não seriam capazes de oferecer sustentação ao laço social. Tampouco o discurso da ciência ofereceria garantias ao saber. O homem pós-moderno, segundo Lyotard, tornara-se mais descrente da ciência enquanto uma verdade unificadora, passando a se apoiar em pequenos discursos prescritivos, pragmáticos, associados à emancipação do sujeito racional.

Uma das críticas realizadas a Lyotard refere-se à limitação de sua análise, que ficou centrada no discurso da ciência; além disso, questiona-se o desaparecimento das grandes

narrativas propaladas pelo autor. Anderson (1999) considera que Lyotard, ao escrever esse livro, referia-se principalmente ao fracasso da narrativa marxista, sem perceber a exaltação da mais grandiosa de todas as narrativas: o mercado global, cada vez mais fortalecido e sem opositores. Segundo Anderson, o argumento de Lyotard quanto à ascensão do capitalismo apoia-se em um discurso duvidoso da seleção natural, validando a ideia de que os seres humanos estão sujeitos a um destino, sendo sujeitos ao desenvolvimento em vez de autores do próprio desenvolvimento.

O filósofo Marcel Gauchet (2002), em *La démocratie contre elle-même*, põe em questão a passagem da modernidade à pós-modernidade do ponto de vista político. Embora reconheça o valor da expressão pós-modernidade para demonstrar o processo de descontinuidade em meio às múltiplas mudanças relacionadas às ordens sociais, tecnológicas, políticas e intelectuais decorrentes da crise no início dos anos 1970, o prefixo "pós" não traria grandes contribuições, sem que se tenha bem definida a própria modernidade. Nesse sentido, ele analisa a passagem da sociedade tradicional para a sociedade moderna. Vejamos um pouco dessa diferenciação.

Na perspectiva de Gauchet (2002), a modernidade se anuncia quando o laço social deixa de ser organizado preponderantemente pela religião e passa a ser organizado pelo Estado, promovendo uma nova arquitetura das relações sociais e de poderes. Passa-se de uma sociedade que se fundamenta no "direito de Deus" para outra que se estabelece sob os princípios dos "direitos dos Homens", sustentada pelo ideal de produzir-se a si mesma. Ocorrem, neste contexto, significativas mudanças de uma sociedade tradicional, no sentido de se reportar a uma tradição, ou seja, uma anterioridade determinante do presente, para uma sociedade ideológica, que elabora crenças sobre o futuro, sobre o progresso, e que não se preocupa tanto em transmitir o que foi recebido, mas em criar um novo cenário centrado no porvir.

A passagem de uma sociedade heteronômica, estruturada pela religião, para uma sociedade autônoma, baseada no pressuposto de liberdade humana, tem como marco as transformações da Europa no período da Revolução Francesa, entre 1750 e 1850. Este período provocou profundas mudanças na relação do Homem com o tempo, implicando uma

consciência histórica e uma concepção de homem produtor de um futuro, não mais submetido a uma força invisível e divina. O homem relativiza a crença religiosa determinista do passado e se lança numa ideia política de construir os tempos vindouros. Para Gauchet (2002), a aparição do termo "progresso", por volta de 1750, representa uma primeira etapa dessa transformação e demonstra esta preocupação com o futuro. Pensar no progresso é planejar, procurar desvendar o que virá; assim, o passado é utilizado como uma tentativa de prever o porvir. A sustentação do laço social não se fundamentaria em um mito que explica o presente, e sim por ideologias, definidas por Gauchet como discursos que a sociedade cria sobre ela mesma a fim de explicar e justificar suas escolhas, bem como de fornecer uma definição para seu futuro. Para ele, as mudanças observadas na passagem da sociedade tradicional para a moderna seriam determinantes de uma nova arquitetura social, instaurando-se a democracia capitalista que opera com uma grande capacidade de se renovar. Apontando a constante renovação de uma ordem previamente estabelecida, Gauchet (2002) conclui que "não há uma pós-modernidade à medida que não se encontra nada no após que não estivesse já no antes" (p. XV, tradução nossa).

Em um posicionamento diferente, o filósofo francês Gilles Lypovetsky argumenta que as transformações que vêm ocorrendo desde o século passado são profundas e demandam novas formas para descrevê-las. No livro *Os tempos hipermodernos*, Lypovetsky (2004) reconhece a sociedade pós-moderna marcada pela queda das grandes ideologias, pela relativização do poder disciplinador, pelo aumento do poder do individualismo e pelo triunfo do tempo efêmero, cujo passado histórico e utopias futuras são substancialmente abaladas. Não obstante, o neologismo pós-modernidade seria insuficiente para demarcar tais transformações, já que o prefixo "pós" tornaria a expressão ambígua, como se a modernidade tivesse sido ultrapassada, desconsiderando-se assim outras mudanças que vieram no bojo das transformações tecnológicas e da mundialização liberal dos direitos humanos. Acompanhemos os argumentos de Lypovetsky (2004):

> No momento em que triunfam a tecnologia genética, a globalização liberal e os direitos humanos, o rótulo pós-moderno já ganhou rugas, tendo esgotado sua capacidade de exprimir o mundo que se anuncia. O pós-moderno ainda dirigia seu olhar para um passado que se decretara morto; fazia pensar numa extinção sem determinar o que nos tornávamos, como se tratasse de preservar uma liberdade nova, conquistada no rastro da dissolução dos enquadramentos sociais, políticos e ideológicos. Donde seu sucesso. Essa época terminou.

> Hipercapitalismo, hiperclasse, hiperpotência, hiperterrorismo, hiperindividualismo, hipermercado, hipertexto – o que mais é hiper? O que mais não expõe uma modernidade elevada à potência superlativa? (pp. 52-53)

Em síntese, o filósofo considera a palavra "hipermodernidade" como a mais adequada para caracterizar a época na qual estamos vivendo, cuja pós-modernidade não seria mais do que "um estágio de transição, um momento de curta duração. E este já não é mais nosso" (Lypovetsky, 2004, p. 58). A hipermodernidade, emergente nos anos oitenta, não viria decretar o óbito da modernidade, considerando-a ultrapassada; ao contrário, seria a efetivação do liberalismo globalizado que surgiu na modernidade, mas que agora reinaria de maneira mais decisiva, minando consideravelmente as forças de oposição, sejam oriundas das tradições, que evocavam o passado, sejam das utopias políticas que prescreviam novos modelos socioeconômicos futuros. Assim, surge uma "modernidade consumada", caracterizada pelo "hiper", cujas "forças de oposição à modernidade democrática, liberal e individualista, não são mais estruturantes"[19]. Essa mudança não implica, necessariamente, destruição do passado, mas reformulação de suas regras, seguindo agora a lógica do mercado, que deixa de ser centrado na produção e volta-se à economia do consumo, fixando uma cultura hedonista e psicologista, calcada na satisfação imediata das necessidades, no bem-estar, no conforto e no lazer.

De acordo com Lypovetsky (2004), os indivíduos hipermodernos são imensamente preocupados com suas fragilidades corporais e psicológicas, primam pela qualidade de vida, pela perfeição física e pelo sucesso pessoal. Diferentemente dos princípios que regiam os valores patriarcais cumulativos do modernismo, na hipermodernidade o homem opta por usufruir dos bens, aprimora o gosto pelo luxo, dedica-se aos requintes narcísicos. Trata-se de uma sociedade narcisista, voltada às sensações, às descobertas de novas formas de ser feliz, ainda que para isso haja um sacrifício da razão, do laço social e do contato com a realidade.

A análise de Dufour (2009) com relação à possível transição da modernidade para a pós-modernidade centra-se, sobretudo, na relação do sujeito com o Outro, com a Lei, com a Cultura. O Outro, outrora concebido como um discurso sustentado por um ideário, por

---

[19] Ibidem, p. 54.

exemplo, a narrativa religiosa, a narrativa política dos Estados-Nação, ou mesmo da ciência, progressivamente tem perdido sua consistência, tornando-se insuficiente para oferecer ancoragem identificatória subjetiva. No lugar das grandes narrativas, que conferiam uma forma e um lugar na trama social, aparece outro candidato a grande sujeito: o "Divino Mercado", um novo "Estado" que, supostamente, incorporaria todos, passando a agenciar as relações entre sujeito e sociedade.

A ascensão do mercado advém de uma série de circunstâncias, entre elas a relativização da soberania do Estado-Nação, que não mais interpõe empecilhos para o livre trânsito de capital, juntamente com o fortalecimento do discurso democrático utilitarista que exalta o ideal de satisfação de todas as necessidades humanas aos sujeitos democráticos, fazendo crer que todos, supostamente, têm direitos iguais, sobretudo ao gozo. O mercado entra com a promessa de se tornar o supremo provedor das satisfações pulsionais a todos, democraticamente. Esta conexão entre economia de mercado e economia pulsional tornaria o mercado cada vez mais possante, uma vez que ela faz com que cada desejo[20], que por definição é sem objeto, encontre nos produtos de consumo um correspondente (cf. Dufour, 2007).

O novo Deus, o "Mercado", não é mais um Deus da interdição, ao contrário, ele evoca a liberação das pulsões, pois a "Mão Invisível" guiará tudo. Em *Le divin marché*, Dufour (2007) faz uma análise de como a revolução cultural liberal transformou a relação do sujeito consigo mesmo, do sujeito com o outro, com o Outro, com o saber, com a lei, com a linguagem e o inconsciente. O agenciamento das relações intersubjetivas pelo mercado nos coloca diante de novas formas de constituição subjetiva que devem ser cuidadosamente analisadas.

---

[20] Laplanche e Pontalis (1988) esclarecem que Freud não identifica a necessidade com o desejo, enquanto a necessidade está relacionada a uma tensão interna que encontra satisfação por uma ação específica, o desejo está ligado a traços mnêmicos e encontra satisfação na realização alucinatória dessa satisfação, sem que se tenha um objeto especificamente definido. Assim, "a procura do objeto real é inteiramente orientada por esta relação com sinais. É a articulação destes sinais que constitui esse correlativo do desejo que é o fantasma" (p. 159).

Dufour (2011b) sustenta que a preponderância do mercado assumindo a figura do grande Outro nos processos de subjetivação é uma das principais características da pós-modernidade. No seu entender, a terminologia pós-modernidade justifica-se em decorrência de a episteme de nossa época ter seu germe na modernidade, com o surgimento do liberalismo no século XVIII, guardando-se assim uma tensão entre continuidade e ruptura. Os ideais do liberalismo da modernidade, pouco a pouco, deixam de se limitar ao domínio da economia financeira para assumir outras economias: a semiótica, a simbólica e a própria economia psíquica, tornando-se mesmo um pensamento totalizante que permeia todas as esferas da vida. Dufour (2011b) pondera que no contexto da modernidade já havia um conflito entre os ideais iluministas alemães, representado sobretudo por Kant, ao advogar a regulação moral, de um lado, e o pensamento anglo-americano de outro, postulando que as virtudes morais não trariam benefício ao progresso econômico, representado pelo pensamento de Adam Smith. Dufour (2011b) observa que, ao se instaurar progressivamente o Mercado no lugar do Outro, incitando-se o gozo no aqui e agora, o sujeito é convocado a regular ele próprio o seu desejo, quando, paradoxalmente, é incitado de todas as maneiras ao desmedido.

4.2 Uma nova economia psíquica: do mal-estar na cultura ao mal-estar do desejo

A concepção de economia psíquica está presente desde as primeiras hipóteses acerca do funcionamento mental elaborada por Freud e acompanhará toda a sua obra. O ponto de vista econômico freudiano é definido por Laplanche e Pontalis (1988) como: “tudo o que se refere à hipótese segundo a qual os processos psíquicos consistem na circulação e repartição de uma energia quantificável (energia pulsional), isto é, susceptível de aumento, de diminuição, de equivalência” (p. 168). No artigo “*Inconsciente*” Freud (1915/2010), ao desenvolver os argumentos da chamada metapsicologia para descrever o funcionamento do inconsciente e o conjunto de forças atuantes, observou que:

> Notamos que pouco a pouco fomos a levados a introduzir, na exposição dos fenômenos psíquicos, um terceiro ponto de vista, além do dinâmico e do topológico: o econômico, que procura acompanhar os destinos das quantidades de excitação e alcançar uma avaliação ao menos relativa dos mesmos. Parece-nos apropriado distinguir com um nome especial o modo

> de ver as coisas que é a consumação da pesquisa psicanalítica. Proponho que seja denominada metapsicológica uma exposição na qual consigamos descrever um processo psíquico em suas relações dinâmicas, topológicas e econômicas. (pp. 120-121)

Com relação ao aspecto topológico, Freud procurou descrever o aparelho psíquico separando-o inicialmente em inconsciente (Ics), pré-consciente (Pcs) e consciente (Cs), considerando, contudo a possibilidade de que uma ideia pudesse existir simultaneamente em dois lugares distintos. Ressaltava que a topologia psíquica dos atos anímicos ultrapassava a dimensão psicológica das relações entre o psíquico e o anatômico.

Topologia, ou *Topik,* em alemão, é uma palavra derivada do grego e tem o sentido de lugar. Laplanche e Pontalis (1988) esclarecem que esse termo foi adotado por Freud dentro de determinado contexto científico vinculado às teorias neurológicas, psicofisiológicas e psicopatológicas, porém não se manteve restrito a elas. Freud preocupou-se mais em descrever uma organização de sistemas funcionais e interativos do que propriamente lugares anatômicos específicos. Sua primeira organização topológica foi realizada em *A interpretação dos sonhos, (*Freud 1895*),* momento no qual ele distinguiu Ics, Pcs e Cs, que estariam integrados por um funcionamento energético dinâmico. Na concepção dinâmica do aparelho psíquico, ele destacou a presença do conflito, isto é, de um constante jogo de forças ambivalentes.

Na segunda elaboração topológica, conhecida como segunda tópica, iniciada a partir de 1920, conforme apontam Laplanche e Pontalis (1988), Freud avança na teoria do aparelho psíquico descrevendo três instâncias psíquicas: “o id, polo pulsional da personalidade, o ego, instância que se situa como representante dos interesses da totalidade da pessoa e que como tal é investido de libido narcísica, e, por fim o superego, instância que julga e critica” (Laplanche & Pontalis, 1988, p. 660). É importante esclarecer que esta segunda concepção topológica não elimina a noção anterior de inconsciente, pré-consciente e consciente e que as duas organizações se complementam, embora a segunda envolva maior complexidade entre as instâncias.

A partir desse breve esclarecimento acerca dos aspectos econômico e topológico do funcionamento psíquico, gostaria de avançar no debate sobre uma nova economia psíquica e os questionamentos acerca das mutações topológicas, observando a transição entre o mal-estar

da cultura e o que estou chamando de mal-estar do desejo.

Freud (1930/2010), em o *Mal-estar da civilização,* define *Kultur*[21], ou cultura, como "a inteira soma das realizações e instruções que afastam a nossa vida daquela de nossos antepassados animais e que servem para dois fins: a proteção do homem contra a natureza e a regulamentação dos vínculos dos homens entre si" (pp. 48-49). Porém, essa proteção oferecida pela civilização seria realizada à custa da renúncia das satisfações pulsionais. Desse modo, em prol dos benefícios prometidos pela cultura, o homem abriria mão de uma parcela de sua felicidade.

É importante observarmos que a busca de felicidade e do prazer pelo homem não constitui uma característica específica dos tempos atuais. Freud (1930/2010) inicia o debate sobre o mal-estar da cultura questionando a busca da felicidade pelo homem:

> O que revela a própria conduta dos homens acerca da finalidade da vida e intenção de sua vida, o que pedem eles da vida e desejam nela alcançar? É difícil não acertar a resposta: eles buscam a felicidade, querem se tornar e permanecer felizes. Essa busca tem dois lados, uma meta positiva e outra negativa; quer a ausência de dor e desprazer e, por outro lado, a vivência de fortes prazeres. No sentido restrito, a palavra, "felicidade" se refere apenas à segunda. (pp. 29-30)

Se a busca da felicidade está relacionada ao prazer, especialmente, às vivências fortes de prazer, a abdicação de tal finalidade viria de uma força maior, no caso do medo do abandono e da necessidade de proteção e de amor, tendo em vista a condição de fragilidade na qual o rebento humano nasce. O contrato civilizatório demanda do indivíduo a sublimação de parte de suas pulsões, convertendo-as em atividades socialmente construtivas, para que em troca receba proteção de seus congêneres. Freud (1930/2010), porém, observou que a felicidade derivada da sublimação é menos intensa do que aquela advinda da satisfação

---

[21] Na tradução mais recente que temos de *O mal estar da civilização*, para o português, realizada por Paulo C. L. de Souza, o tradutor explica que Freud costumava empregar tanto *Kultur* quanto *Zivilisation* em seus textos e, em *O futuro de uma ilusão*, afirmara não fazer distinção entre uma e outra. Contudo, na tradução mais recente Souza optou por traduzir *Kutur* por civilização em virtude do contexto no qual a palavra é empregada, que, a seu ver, expressa o sentido de uma cultura em que há desenvolvimento de instituições e técnicas, diferente do sentido antropológico.

repentina de necessidades represadas. Ora, aí se encontra um problema econômico fundamental, se o ser humano obtém maior satisfação direta das pulsões sexuais, como convencê-lo a sublimá-las? Além disto, Freud observou que certa previsibilidade na situação de prazer também diminuiria sua intensidade, recorre assim à frase de Goethe: "Nada é mais difícil de suportar do que uma série de dias belos"[22], para situar os paradoxos do prazer.

Freud (1930/2010) observa que a interdição mais incisiva da vida sexual humana foi determinada na primeira fase da cultura com o tabu da escolha objetal incestuosa. Na verdade, ele havia identificado nesta peremptória proibição o recalcado desejo de fusão parental, este, constituiria um recôndito ideal de plenitude e felicidade. Desta maneira, a civilização encontraria nos ímpetos de satisfação sexual uma primeira barreira e uma segunda nos impulsos agressivos, também inerentes aos seres humanos. Em o *Mal-estar da civilização*, Freud (1930/2010) identifica na agressão e na destruição, algumas das vicissitudes da pulsão de morte, como um dos mais poderosos obstáculos à cultura. Neste texto, ele supõe a existência da pulsão de morte mesclada à libido. A pulsão sádica estaria inicialmente associada ao propósito sexual, porém, desvinculada de Eros, ela poderia assumir uma fúria cega e destruidora.

O segundo estágio da civilização na perspectiva freudiana foi alcançado graças ao surgimento do sentimento de culpa, o que permitiria o desenvolvimento da consciência. O sentimento de culpa advém da internalização da autoridade por meio do Super-eu. O retorno da pulsão agressiva ao Eu, em decorrência do medo de ser agredido, somado ao receio de perder o amor, estaria na base da formação do sentimento inconsciente de culpa e na formação do Super-eu. O sentimento de culpa seria, então, uma aquisição da civilização, fruto da introjeção dos aspectos coercivos externos.

Curioso que, na pesquisa empírica com os adolescentes, é justamente a ausência do sentimento de culpa que é evocada pelos jovens como um grande atrativo do mundo virtual. Um adolescente argumentou: "*Na internet você pode fazer tudo o que quiser e não se sente*

---

[22] Citação de Freud (1930/2010, p. 31) na nota de rodapé.

culpado". Ora, se a culpa estaria na origem da civilização, o que se passa quando ela é tomada como um mal-estar que deve ser suprimido? Quando o sujeito cria mecanismos para vivenciar suas fantasias proibidas em ambientes livres de culpabilidade? Seria este um sinal de que os adolescentes teriam dificuldade de introjetar o Super-eu, ou ainda, diante das mudanças socioeconômicas da pós-modernidade, teríamos um novo tipo de Super-eu, não coercivo como descrito por Freud.

Lacan desenvolve o conceito de Outro como uma instância que remete o indivíduo à cultura, referindo-se assim a uma estrutura simbólica anterior ao sujeito e que impõe um modo de socialização, daí sua famosa frase: "O desejo do homem é o desejo do Outro" (Lacan, 1958/1998, p. 634), o Outro que a princípio encarna-se na figura materna, depois na paterna, e sucessivamente nos transmissores desta ordem. O Outro maiúsculo relaciona-se ao complexo de Édipo e à Lei que interdita o incesto. Todavia, Lacan mostra-se sensível às transformações na sociedade de consumo, observando que esse Outro, em sua plasticidade, vai se tornando mais propenso aos imperativos do gozo, com possíveis consequências para a constituição do sujeito.

O Outro, na figura materna é, inicialmente, percebido pela criança como onipotente e supremo provedor, porém, na passagem pelo complexo de Édipo, em que se impõem a interdição do incesto e a ameaça de castração, espera-se que a criança possa percebê-lo como um ser barrado, a quem também falta algo. Nesta condição a mãe é vista como alguém também desejante e que atrela sua satisfação a um terceiro, supostamente o pai. Nesta tríade primária de desejos ambivalentes e identificações, é importante que a criança se dê conta de que tanto ela própria quanto a mãe e o pai são seres constitutivamente incompletos, inscritos em determinadas leis de uma cultura que os antecede. Retomarei mais detalhadamente a temática da constituição da subjetividade no último capítulo; por ora, considero importante ressaltar que a figura do Outro lacaniano, bem como do Super-eu freudiano, não tem se apresentado na sociedade pós-moderna como instâncias de interdição pulsional.

A esse propósito, Vladimir Safatle (2005) observou que Lacan concluíra que o verdadeiro imperativo do Super-eu na sociedade contemporânea seria: Goza! Nas palavras de Safatle: "A incitação e a administração do gozo transformou-se na verdadeira mola propulsora

da economia pulsional da sociedade de consumo" (p. 28). Assinala também que tal fenômeno fora observado pelos frankfurtianos, especialmente Marcuse com o conceito de dessublimação repressiva, implicando uma forma de instrumentalização social das pulsões sem que fosse necessário o recalcamento.

A passagem de uma economia baseada na produção, no patrimônio, na acumulação de bens e na exploração do trabalho operário, para uma economia de consumo implicou uma nova significação da regulagem libidinal das massas. Se na economia de produção a libido era regulada pelas instituições disciplinares representadas pela família, igreja, escola e Estado, na economia de consumo ela passa a ser mediada pelo mercado. Este, se encontrando muito mais interessado em explorar os recônditos desejos do indivíduo. Por conseguinte, as pulsões individuais deixaram de ser alvo de repressão para ser alvo de exploração financeira.

Safatle (2005) considera que o Super-eu repressor, promovendo a culpa pela satisfação dos desejos era condizente com a lógica da sociedade de produção guiada pelo *ethos* protestante de acumulação de capital, como observara Max Weber. Uma lógica econômica que exigia o sacrifício das moções pulsionais imediatas em prol da internalização da lei moral em uma instância psíquica, no caso o Super-eu. Contudo, o esgotamento deste modelo conduziu a sociedade, progressivamente, a outro paradigma: a sociedade de consumo, que passa a se ancorar no desenvolvimento tecnológico. Diante da diminuição da participação dos indivíduos nos processos diretos de produção, ela vê-se cada vez mais capturada pela necessidade de expansão do mercado consumidor. Safatle (2005), apoiando-se na leitura de Bell (1978), sustenta que uma invenção significativa marca a passagem da ética protestante do trabalho ascético à ética do gozo permanente: o crédito. Com o cartão de crédito, a possibilidade de gozo é imediata, as pessoas gozam antes e pagam depois, enfatizando-se assim o direito ao prazer.

No contexto de uma economia de consumo, que promove a queda dos poderes institucionais reguladores da economia libidinal, a tarefa de autocontrole é dirigida ao indivíduo que passa a ser assediado por uma voraz indústria de prazeres. Doravante, o mal-estar da civilização deixaria de ser o sacrifício libidinal em prol da cultura e passaria a ser o mal-estar dos desejos desmedidos. Obesidade, bulimia, toxicomanias com ou sem drogas,

ciberdependência, compulsão por jogos, por sexo, por pornografia, por compras, por esporte fazem parte dos distúrbios do desejo da atualidade que são destacados por Valleur e Matysiak (2011) no livro *Le désir malade, dans um monde libre et sans tabous*. Ao se libertar dos grilhões institucionais, o indivíduo bem adaptado aos ideais de consumo torna-se escravo das pulsões desenfreadas e sem limites, consumindo a si próprio.

No Brasil, assistimos ao extremo desta incitação ao gozo desenfreado e mortífero culminando na chamada "epidemia do crack"[23], que tem atingido todas as camadas sociais da população em diversas faixas etárias, tornando-se uma questão emergencial de saúde pública. Não é meu intuito analisar a expansão de consumo de crack, contudo algo que chama a atenção é o discurso dos profissionais da saúde mental que, diante da dependência, procuram ainda apelar à "vontade do sujeito em querer se libertar do vício", sem considerar que esta "vontade" estaria há muito tempo cooptada pelos ideais de gozo absoluto socialmente proferidos, especialmente na sociedade brasileira. Não é por acaso que os tratamentos em saúde falham e que as famílias recorrem às religiões, submetendo o sujeito a uma fictícia "vontade superior", que acaba funcionando pela instauração de um Super-eu extremamente potente, ancorado em um aparato social exterior e ao mesmo tempo transcendente. Para além da miséria e da emergência do poder do tráfico – que não é desprezível, na medida em que suplanta o poder do Estado –, outra questão que pode ter contribuído para assunção de uma droga mágica da felicidade e da excitação seria a iminência de uma nova economia psíquica, instaurada na mais tenra idade, afetando significativamente a autonomia do sujeito e sua capacidade crítica em relação à realidade.

A hipótese de uma nova economia psíquica engajada no bojo do liberalismo econômico vem sendo desenvolvida pelo psicanalista francês Charles Melman (2002) e pelo psiquiatra belga Jean-Pierre Lebrun (2004). No livro *O homem sem gravidade*, Melman (2002) em um diálogo com Lebrun, sustenta a hipótese de que a sociedade contemporânea estaria passando de uma economia da repressão para uma economia da exibição do gozo, de

[23] Embora a expressão "epidemia de crack" possa ser polêmica, o ministro da Saúde afirmou que o consumo de crack avançou desenfreadamente nos últimos dez anos, atingindo todas as camadas sociais, especialmente nos centros urbanos, de acordo com Setti (2011).

uma fase de representação para uma fase de apresentação, marcada por um novo tipo de relação com o objeto, que desprezaria a mediação simbólica e a renúncia do objeto amado. Na organização edipiana, é a renúncia ao objeto amado, a interdição, que funda o desejo de outras possibilidades de escolha, de um *semblant* em face da perda do primeiro objeto. A interdição e a repressão das pulsões produziriam a metáfora, a representação, porém quando essa interdição e repressão fracassam, mesmo que parcialmente, a escolha do objeto de satisfação fica comprometida e suscetível às tiranias pulsionais. Para Melman (2002), esse fracasso está relacionado à função paterna, posto que o pai, atualmente, não ocuparia um lugar social legitimado para que possa fazer o corte na relação entre mãe e filho. O pai não mais se autoriza a ser aquele que irá frustrar, que irá interditar e privar a criança do gozo incestuoso com a mãe, ao contrário, o pai "é convidado a renunciar à sua função para, simplesmente, participar da festa. A figura do pai tornou-se anacrônica" (Melman, 2002, p. 42, tradução nossa).

Em *Um mundo sem limites*, livro editado na França em 2001, Lebrun (2004) propõe uma reflexão sobre os problemas impostos à psicanálise em face das novas formas de estruturação psíquica. Segundo ele, o discurso técnico-científico tem contribuído para uma imersão do sujeito no mundo imaginário, em detrimento do mundo simbólico que tende a tonar-se cada vez mais virtual. A disseminada ilusão de que "tudo é possível" ou "nada é impossível" faz alusão a uma satisfação plena que impossibilita a confrontação com o interdito estrutural do sujeito do desejo. Quem emerge desse processo não é mais o sujeito neurótico, interditado, buscando no simbólico as compensações para suas faltas, suas dívidas e culpas. O novo sujeito do mundo sem limites carregaria a prevalência de traços perversos, cujo imaginário seria sua frágil sustentação.

Sem a interdição paterna e a internalização da Lei, o sujeito pós-moderno não estaria mais ancorado em um funcionamento neurótico, calcado no conflito e na culpa. Em *La perversion ordinaire: vivre ensemble sans autri*, Lebrun (2007) descreve o neossujeito da pós-modernidade como um pseudoperverso, isto é, alguém que se abstém da confrontação ao regime paterno, que tenta negar a lei mantendo-se fortemente vinculado a uma modalidade de atuação perverso-polimorfa, característica da sexualidade infantil. O pseudoperverso recusa o limite, negando a impossibilidade de um gozo total. Pode-se dizer que o neossujeito funciona,

por vezes, como um perverso, embora se mantenha, em certa medida, adaptado às normas sociais, dentro de uma possível estrutura neurótica.

Lastória (2008) realiza uma aproximação entre a hipótese de uma nova economia psíquica proposta por Melman e Lebrun e a crítica de Adorno quanto às predisposições psicológicas emergentes a partir do capitalismo tardio. Observa que a passagem de uma economia libidinal fundada na repressão do gozo para a apresentação do gozo implicaria uma indução à perversão generalizada. Diante da falta de um referente estável na sociedade contemporânea, Lastória (2008) considera que: "todo e qualquer referente fica prejudicado, e dessa sorte o eu vê-se obrigado a aderir não mais à referência 'ideal', restando-lhe apenas a referência objetal" (p. 68).

A regressão psíquica apontada por Melman (2002) e a tendência às perversões ordinárias, por Lebrun (2007), estariam em consonância com a regressão da cultura, já apontada por Adorno algumas décadas antes. Segundo Lastória (2008), Adorno observou que uma regressão cultural culminaria no enfraquecimento do sujeito, não o sujeito epistemológico transcendental, mas o sujeito envolto nas questões do inconsciente. O enfraquecimento do sujeito pode ser entendido como: "a incapacidade do eu de avaliar situações concretas distinguindo-se delas de modo a proceder reflexivamente" (Lastória, 2008, p. 72). Esse enfraquecimento, na concepção de Adorno, estaria relacionado às mutações tópicas do Eu e do Super-eu; este último deixaria de ser representado pela figura paterna, sendo substituído pelas celebridades produzidas pela indústria cultural.

Depreendo desta análise que de fato estamos diante de mudanças na economia libidinal, como aponta Melman (2002), quanto à topologia, com as mutações no Super-eu e o enfraquecimento do Eu, como assinalou Safatle (2005) e Lastória (2008). Observa-se, assim, que o Eu tem diminuída a sua capacidade de organização da realidade, de julgamento e de conciliação pulsional, tendo em vista as realidades virtuais e as (tele)visões oferecendo uma configuração protocolar de como interpretar a realidade. De outro lado, a função do Super-eu atravessada pelos ideais impostos pela indústria cultural assume o imperativo do Isso: Goze! Impondo ao sujeito a adesão tácita aos imperativos da indústria cultural como forma de pertencimento social. Contudo, penso que não se trata apenas de nos reportarmos a uma falha

na função paterna instaurando os novos sintomas, como se referem os lacanianos. As novas configurações topológicas parecem decorrentes, sobretudo da substituição do poder familiar – mãe e pai e seus representantes, bem como das instituições socializadoras – por um psicopoder tecnológico, dissimulado, centrado no mercado e que passa a explorar comercialmente as pulsões perverso-polimórficas do indivíduo.

Diante disso, tenho desenvolvido a hipótese de que a adesão dos jovens à internet decorre especialmente da manipulação de suas fantasias perverso-polimórficas pela indústria cultural global, que atua em diversas camadas no psiquismo desde a mais tenra idade do indivíduo. O hiperinvestimento nas telas culminaria em um hipoinvestimento libidinal nas relações intersubjetivas e nos objetos de conhecimento. As excitações promovidas no ambiente virtual contribuiriam para uma fixação do adolescente em um modo de satisfação pulsional característico da sexualidade infantil, dificultando a passagem para a vida adulta, bem como os processos de sublimação dos desejos. Passemos agora à pesquisa empírica, por meio da qual procurei conhecer estas novas configurações psíquicas, procedendo a uma análise do interesse dos adolescentes por jogos e pela internet de um modo geral, até um exame acurado dos *sites* mais visitados por eles, com o intuito de atualizar os estudos da teoria crítica sobre a indústria cultural nos dias de hoje neste campo.

PARTE II

A PESQUISA E SEUS CENÁRIOS

5. UMA CONCEPÇÃO DE PESQUISA COM ADOLESCENTES

Para analisar os efeitos da internet na constituição subjetiva dos adolescentes, buscando compreender as contribuições da escola nesse processo, optei pela realização de uma pesquisa qualitativa em uma escola particular e em uma escola pública da cidade de São Paulo. Os sujeitos da pesquisa foram os estudantes do último ano do Ensino Fundamental, de ambos os sexos, com idade entre 13 e 16 anos[24]. A pesquisa empírica utilizou como recursos de coleta de dados: aplicação de um questionário em 108 adolescentes; observação direta durante as aulas de "Informática Educativa" em três turmas da escola pública no ano de 2010; entrevistas com os responsáveis pelos laboratórios de informática de cada escola; entrevistas com professores, coordenadores e diretores. Por último, foram realizadas entrevistas com os adolescentes considerados pelos seus colegas de classe como os mais "conectados à internet". Além da pesquisa de campo na escola, foi realizada uma pesquisa etnográfica virtual, que consistiu na análise sistemática dos *sites* citados, com o intuito de desvendar os mecanismos de manipulação ideológica e a formação de hábitos nos adolescentes contemporâneos.

Neste capítulo serão detalhados os procedimentos de pesquisa adotados e as reflexões metodológicas que foram se desenrolando durante este percurso. Primeiramente, serão expostas as concepções de pesquisa de cultura juvenil desenvolvidas por Amaral (2010) e que me serviram de inspiração. Em seguida, serão abordados os motivos que determinaram a escolha da faixa etária entre 13 e 16 anos do público pesquisado, caracterizando as

---

[24] O Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990) define adolescente como a pessoa com idade entre 12 e 18 anos. As pessoas incluídas nesta faixa etária também têm sido denominadas de jovens. No Ano Internacional da Juventude, em 1985, foi estabelecida na Assembleia Geral das Nações Unidas a denominação de jovens para pessoas com idade entre 15 e 24 anos, podendo estender-se para menos, entre 10 e 14, em regiões rurais ou pobres, ou para mais, entre 25 e 29, em áreas urbanas e de melhores condições econômicas. A Organização Mundial da Saúde considera a adolescência o período entre 10 e 19 anos e juventude entre 15 e 24 anos. Nesta tese, não farei distinção específica entre a denominação de adolescentes ou de jovens, pois o público pesquisado encontra-se na faixa etária entre 13 e 16 anos, incluindo adolescentes e jovens.

problemáticas desencadeadas no início da adolescência. Passaremos, então, à descrição das atividades de pesquisa e, por fim, aos cenários nos quais transcorreram as atividades, isto é, a escola pública e a privada.

A práxis da pesquisa na escola enseja a necessidade de aprofundamento dos recursos metodológicos com os quais contei para a realização deste trabalho. Cabe destacar que as estratégias adotadas nesta pesquisa estão ligadas ao contato próximo e persistente com as problemáticas enfrentadas pelo público pesquisado, como também aos avanços teóricos em um processo de retroalimentação constante entre estudo empírico e teórico, tomando-os em seus valores heurísticos. Neste sentido, a imersão nos cenários da pesquisa, de um lado, e o distanciamento reflexivo, de outro, tiveram o intuito de favorecer intervenções com o propósito de promover contribuições ao público pesquisado.

As fundamentações teóricas expostas no capítulo anterior no que concerne aos mecanismos ideológicos de manipulação pela internet e o debate acerca de uma nova economia psíquica favoreceram o delineamento do percurso metodológico. Ao partirmos do pressuposto de que a indústria cultural, atualmente bastante representada pela internet, atuaria em diversas camadas psíquicas do público jovem, possivelmente limitando suas capacidades simbólicas e reflexivas, tornou-se imprescindível conhecer os meandros desse processo no campo virtual. Neste sentido, a investigação no ciberespaço foi inspirada nos estudos de Adorno sobre as disposições humanas para adesão aos regimes totalitários, cuja pesquisa, além de investigar as características inconscientes que estariam relacionadas à receptividade aos movimentos totalitários e antissemitas, também procurou conhecer os estímulos dos "agitadores totalitaristas" por meio de uma rigorosa análise dos panfletos e discursos radiofônicos utilizados para sedução das massas (Adorno, 1950). De acordo com Amaral (1997), a investigação de Adorno sobre os mecanismos ideológicos de domínio vão além da identificação das manipulações racionais. Ele utilizou o campo da psicanálise e pressupunha que a dominação psicológica não ocorria em função de apelos às ideias conscientes, e sim aos conteúdos psíquicos arcaicos. Amaral (1997) esclarece que, na época, Adorno identificara a "síndrome totalitária", que se desenvolveria em virtude de um processo de internalização do controle social, no qual o sujeito adaptava-se socialmente à custa do prazer obtido pela obediência e subordinação. Os traços psicológicos predominantes estariam relacionados às

configurações sadomasoquistas, que seriam tanto condição como resultado da adaptação social impostos pelos regimes totalitários. Amaral interroga em que medida as configurações sadomasoquistas implicadas na “síndrome totalitária” teriam relação com as personalidades narcísicas da atualidade.

Embora não se tenha a pretensão de empreender um estudo envolvendo tipologias de personalidade de tal amplitude como realizou Adorno, sustento a hipótese de que a indústria cultural global, na atualidade, agiria manipulando as fantasias perverso-polimorfas dos adolescentes, promovendo uma adesão irrefletida aos *sites* e contribuindo para a manutenção das perversões ordinárias como forma predominante de subjetivação psíquica. Este tipo de condução das pulsões sexuais em direção aos objetos tecnológicos e de consumo, fixados em fantasias infantis perversas, de caráter narcísico, dificultaria a castração, isto é, a assunção da Lei e dos laços com o Outro e com o outro, comprometendo os processos sublimatórios e dificultando, por conseguinte, as intervenções educacionais tanto no âmbito familiar quanto escolar.

Neste estudo procurei investigar os estímulos que a indústria da comunicação utiliza na internet para atrair os jovens, bem como as fantasias juvenis que favorecem uma adesão irrefletida aos *sites* e às ideias subjacentes por eles divulgadas. Escolhi a escola como lócus privilegiado de investigação, pois é neste ambiente que os jovens passam grande parte de seu tempo e têm oportunidade de expressar suas preferências, seus hábitos, valores e dificuldades. É na escola onde experimentam a convivência para além do grupo familiar, o que lhes possibilita maior espectro de processos identificatórios. É na escola onde expressam suas frustrações, angústias, tensões, anseios e desesperos em face do que a sociedade lhes oferece como espaço de subjetivação ou de dessubjetivação. Daí, o ambiente escolar que acolhe o público juvenil ser comumente local de tensão, de conflito e de passagens ao ato. Tensões que podem irromper abruptamente diante da desatenção do adulto em relação às necessidades emocionais desse momento peculiar da vida. Pelos motivos expostos, a escola foi considerada um lugar propício para retomarmos a atenção em face das expressões de sofrimento juvenil, muitas vezes encobertas por comportamentos desafiadores e sarcásticos.

Eleger as manifestações culturais juvenis na escola como foco de pesquisa é, para Amaral (2010), uma maneira de romper com os estereótipos pejorativos que incidem sobre os jovens, sobretudo das camadas socialmente desfavorecidas, lançando um novo olhar do pesquisador e dos educadores para essas expressões. A práxis de pesquisa empírica no domínio da educação adotada por Amaral (2010) nos tem sido referência, sobretudo no que tange à concepção de cultura juvenil, muitas vezes, negligenciada por profissionais da educação.

> Procuramos fazê-los ver quão distante se encontra a escola do universo juvenil, particularmente daqueles que vivem à margem das metrópoles. E que eventualmente as atuações limite (entre o dentro e o fora; entre a vida e a morte; entre o humano e o desumano) a que muitos deles são levados por viverem sob o "regime do atentado", representam talvez a única forma possível, ou, um modo desesperado e desesperançoso de conter e até mesmo de dar contornos a uma tentativa, ainda que falha, de ser sujeito. (Amaral, 2010, p. 158)

Com base nas concepções de Herrmann, a pesquisadora observa as manifestações juvenis, explicitadas em atos limites, como uma reação irrefletida em face da vivência sob "regime de atentado". Herrmann refere-se ao regime de atentado como a tendência de ações violentas irrefletidas tanto no plano político como de pequenos grupos militantes. Tais ações também se apresentam no plano individual como psicose de ação, "caracterizada por uma espécie de delírio em forma de ato pela impossibilidade de representação das emoções, pela tendência à resposta violenta" (Herrmann, 2005).

Amaral propõe que a posição do pesquisador na escola possa ser a de assumir um "olho participante", isto é, de um pesquisador que olha e ao mesmo tempo deixa-se ser olhado. Esta concepção do "olho participante" é desenvolvida pelo antropólogo italiano Massimo Canevacci em seu artigo "Eróptica: etnografia palpitante para um olhar díspar", no qual articula algumas reflexões metodológicas referentes à pesquisa no campo da juventude. Para Canevacci (2005), o pesquisador deve sensibilizar-se para as culturas juvenis polifônicas e polissensorias, além de permitir sentir as expressões dos jovens em todas as dimensões que se apresentam. Segundo esta concepção, Amaral (2010) em suas incursões empíricas na escola, não somente se mostra sensível às inspirações musicais juvenis no ambiente escolar, como contribui para que os professores se sensibilizem e adotem outra escuta e outro olhar diante de tais expressões. De acordo com uma metodologia de pesquisa guiada pelo "olho

participante", o professor é convidado a observar os jovens em seus multipertencimentos, nas nuances culturais que os enredam, bem como nas manifestações de tais redes.

A concepção de pesquisa com juventude desenvolvida por Amaral (2009) revela especial atenção às manifestações populares dos jovens da periferia, questionando as vertentes psicopatológicas, que, de maneira indiscriminada, incidem sobre este público. Mostra-se atenta às vozes e ritmos que, por meio dos *raps*, resgatam as raízes africanas, proferindo uma denúncia ao descaso e ao preconceito vigente nos ambientes escolares. Nesse sentido, propõe que os profissionais da educação estejam atentos às manifestações juvenis, tanto no que se refere aos elementos culturais que irrompem, desvelando as raízes historicamente negligenciadas, quanto aos conflitos emocionais subjacentes, característicos de uma juventude que vive em regime de atentado e que emergem abruptamente na relação professor-aluno. Para Amaral, um olhar participante e uma escuta atenta aos clamores da juventude têm sido essenciais para transformar a realidade das escolas nas metrópoles brasileiras.

Na pesquisa *O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual*, meu olhar dirige-se à cibercultura juvenil, com especial atenção às vivências polissensoriais experimentadas no universo virtual. Quais os interesses e hábitos dos adolescentes na internet? Quais fatores induzem esses hábitos? Qual o impacto dessas experiências virtuais na constituição subjetiva do jovem? Como a escola tem se posicionado diante da crescente utilização das tecnologias entre os adolescentes? Estas foram algumas questões que me orientaram no sentido de apreender elementos da cibercultura juvenil e suas implicações psíquicas e sociais.

Diante do ufanismo de alguns teóricos da cibercultura, entre eles, Pierre Lévy (1998, 2000), que proclamam a emergência de uma inteligência coletiva na rede, negligenciando os imperativos da indústria cultural global e ignorando a maneira como as novas tecnologias são realmente apreendidas pelos jovens, tornam-se imprescindíveis pesquisas que identifiquem os interesses e hábitos de navegação dos adolescentes, correlacionando-os aos sistemas ideológicos vigentes na internet.

5.1 Adolescentes como sujeitos da pesquisa

A adolescência tem sido interpretada como uma fase de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizada por significativas transformações físicas e por uma dinâmica psicossocial que se estrutura em relação ao contexto sócio-histórico. O início da adolescência é marcado pela puberdade, cujos sinais fisiológicos, acompanhados das reverberações psicológicas, seriam facilmente visíveis. Porém, na pós-modernidade, uma série de fatores tem contribuído para o prolongamento desta fase, dificultando a identificação de seu início e término. Este fenômeno tem sido designado pelo neologismo *adultescência*, conforme observam Jeammet e Corcos (2005). Para eles, o prolongamento da adolescência ocorre, de um lado, entre os pré-púberes que desenvolvem comportamentos pseudoadolescentes, fruto em grande parte da estimulação midiática, e, de outro lado, com os pós-adolescentes, isto é, os adultos que apresentam dificuldades de se desembaraçar da proteção parental. Alguns fatores contribuem para esse prolongamento: o longo período de estudo, a dificuldade em se estabelecer profissionalmente, as inseguranças na consolidação de laços conjugais, assim como as incertezas decorrentes de não mais se reproduzir o modo de vida da geração precedente, lançando o jovem no desafio de reinventar seu futuro. Segundo Jeammet e Corcos (2005): "o prolongamento da adolescência conduziria, portanto, a uma crescente dissociação entre puberdade, etapa fisiológica da maturação somática e esse fenômeno, essencialmente psicossocial, que seria a adolescência propriamente dita" (p. 23). Neste sentido, a adolescência estaria cada vez menos atrelada aos fatores biológicos e mais vinculada à moratória socialmente determinada.

De modo geral, os adolescentes, na contemporaneidade, gozam de uma posição invejada pelos adultos, o que, na opinião de Calligaris (2000), constitui uma barreira para que eles almejem efetivar a travessia para a vida adulta. O adolescente, ao tentar interpretar o desejo inconsciente do Outro, ao procurar desvendar os sonhos acalentados pelos adultos, se depara com sua própria imagem, com o ideal de viver como um adolescente, "curtindo a vida" como se estivesse em eternas férias de verão. Calligaris (2000) considera que esse ideário de adolescência, vivido pela sociedade

contemporânea, dificulta o processo de identificação do púbere ao mundo adulto, um mundo visto como pleno de angústias e responsabilidades, que não oferece qualquer vantagem que o adolescente já não desfrute precocemente.

Se há algumas décadas a adolescência era uma moratória aparentemente penosa por implicar interdição ou restrição à vida sexual, limite à liberdade, obediência às arbitrariedades dos adultos, restrição à autonomia, hoje, com a assunção dos valores liberais, os adolescentes não mais precisam almejar uma relação amorosa estável ou adquirir autonomia financeira para usufruir do direito às experiências sexuais, não necessitam trabalhar e conquistar seus próprios rendimentos para desfrutar das mais variadas diversões, realizar viagens ou exibir os objetos de consumo valorizados pela sociedade. Estas supostas conquistas, porém, não estão desconectadas do aumento de riscos, como: gravidez precoce, envolvimento em acidentes, abuso de álcool e de drogas, envolvimento em brigas ou ações ilegais.

Ainda que os comportamentos de risco sempre tenham feito parte dos ideários de juventude, em face da necessidade de experimentar situações novas, de testar os limites, de transgredir o instituído. Na contemporaneidade, a idealização da vida adolescente compromete a capacidade de julgamento de suas próprias ações, pois o adulto, assumindo também posturas adolescentes, não fornece referenciais que possibilitem esta reflexão. Camous (2011) observa que uma sociedade na qual não se reconhece o estatuto social, que não oferece suporte adulto ao adolescente, fornecendo elementos para que ele construa as bases de sua identidade, é uma sociedade que abandona o adolescente à própria sorte, deixando-o vulnerável aos riscos. Além disso, os adolescentes envolvem-se em situações de risco como forma de provar sua existência, sendo aceitos por seus pares, ou simplesmente para obter reação das pessoas próximas.

Apesar da visão idealizada que muitos adultos ainda sustentam quanto à fase da adolescência, ela também é vista como um incômodo – *aborrescência,* como muitos pais e profissionais classificam este período –, ou como uma fase de crise, de

turbulência e de fragilidade, que pode ser intensificada dependendo das circunstâncias nas quais o adolescente se desenvolve e da estruturação psíquica durante a infância.

De acordo com Jeammet e Corcos (2005), os conflitos entre narcisismo e relação objetal, entre dependência e autonomia, tornam-se preponderantes nessa fase, necessitando de maior suporte do ambiente, tendo em vista a fragilização do mundo psíquico interno, que tem suas bases narcísicas afetadas pelas transformações corporais. Uma das características desse momento frágil seria a relação alterada com a realidade externa e a intensificação da dependência como contrainvestimento da realidade interna. Assim, "a realidade externa aparece como uma mediação possível, capaz de reforçar ou de desorganizar as estruturas do aparelho psíquico" (Jeammet & Corcos, 2005, p. 11). Os autores conferem um valor capital às mediações do ambiente durante a fase da adolescência, considerando que estas podem contribuir para uma organização ou para a desorganização psíquica do jovem.

Para Lesourd (2004), a adolescência é o "tempo em que se deixam os significantes parentais, para procurar no discurso social, significantes metonímicos que lhe permitirão fazer-se representar junto aos outros" (pp. 178-179). Portanto, é um momento de maior dependência em relação ao discurso social, ao que está para além do núcleo familiar. Isto não quer dizer que os pais se tornem obsoletos, eles apenas passam a ocupar uma posição de retaguarda, enquanto outros discursos ascendem, assumindo maior poder de influência.

Freud (1905/1996), em *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*, observara que as transformações na pulsão sexual que na infância seriam predominantemente autoeróticas, na puberdade, sob o primado genital, tornavam-se dirigidas a um objeto. Esta mudança do vetor pulsional em direção ao objeto contribuiria para o retorno das fantasias incestuosas, daí a necessidade de um afastamento parental:

> Contemporaneamente à subjugação e ao repúdio dessas fantasias claramente incestuosas *consuma-se uma das realizações psíquicas mais significativas, porém também mais dolorosas do período da puberdade: o desligamento da autoridade dos pais* [itálico nosso]**,** unicamente através do qual se cria a oposição, tão importante para o progresso da cultura, entre a nova e a velha gerações. Em cada uma das etapas do curso

> de desenvolvimento por que todos os indivíduos são obrigados a passar, um certo número deles fica retido, de modo que há pessoas que nunca superam a autoridade dos pais. (Freud, 1905/1996, p. 214)

Freud acentua o desligamento da autoridade dos pais como sendo uma das realizações psíquicas mais significativas, porém mais dolorosas, denotando aí um momento de sofrimento importante, porém essencial à cultura. Este deslocamento do jovem em direção aos contextos sociais, somado aos sentimentos ambivalentes em relação às figuras parentais, contribui para maior vulnerabilidade do adolescente em relação ao assédio da indústria cultural, que não mede esforços para obter vantagens econômicas de tal fragilidade. Em certa medida, a ambiguidade da adolescência, de possuir um corpo capaz de realizar as mesmas proezas de um adulto, porém sem validação social para tal, dificulta a percepção da vulnerabilidade psíquica e social. Assim, se o corpo frágil de uma criança, suscita-nos atenção e cuidados, o corpo do adolescente, ora escondido nas roupas largas, ora exibido em uma sensualidade adulta, provoca afastamento dos que dele deveriam cuidar. A relação conflituosa com a geração precedente, também característica da adolescência, pode deixar os adolescentes mais vulneráveis aos apelos mercadológicos, se os adultos não conseguirem estabelecer uma relação de confiança de trocas identificatórias favoráveis à constituição subjetiva.

O meu interesse em estudar este período da vida se delineou a partir da observação da fragilidade psíquica do adolescente, constantemente camuflada por atitudes desafiadoras e arrogantes, somadas às vulnerabilidades sociais e às negligências dos adultos, que se deparam com inúmeras dificuldades no trabalho educativo com este público. Além disso, considero a adolescência um divisor de águas, um momento inexorável, em que as peças do quebra-cabeça montado na infância vão se descolar para dar origem a outra fotografia, e nessa nova montagem, desta vez com maior participação do sujeito “adolescendo”, necessita-se do suporte do mundo adulto, seja na família, seja na escola, na sociedade e, por que não, no mundo virtual.

De acordo com o relatório da Unicef (2012), 11% da população brasileira está vivendo na fase da adolescência, isto significa aproximadamente 21 milhões de meninos e meninas com idade entre 12 e 17 anos. Este número seria considerado um bônus para

o Brasil, um país com a oportunidade de ter uma imensa população jovem para alavancar seu sonho de desenvolvimento; entretanto, as profundas desigualdades e vulnerabilidades afetando os adolescentes revelam uma sombria perspectiva. Entre as vulnerabilidades mais preocupantes em relação aos adolescentes brasileiros, o relatório da Unicef (2012) destaca a pobreza, a baixa escolaridade; a privação de convivência familiar e comunitária; a violência; a gravidez precoce; a exploração sexual e o abuso de drogas. Tais vulnerabilidades têm contribuído para o aumento da taxa de mortalidade na adolescência. Um estudo financiado pela Unicef e empreendido pelo *Programa de redução da violência letal contra adolescente e jovens* constatou que o homicídio representa 45% das causas de morte na adolescência, enquanto na população, em geral, apenas 5,1%, tendo os meninos 11,5 vezes mais chances de serem vítimas de homicídio do que as meninas, e os adolescentes negros, 2,78 vezes mais chances de serem assassinados do que os adolescentes brancos (Melo & Cano, 2012). Se os meninos estão mais expostos aos riscos de homicídio, as meninas, segundo os levantamentos da Unicef (2012), estão mais vulneráveis ao risco de exploração e abuso sexual, bem como de gravidez precoce.

Com relação ao abandono, preconceito e à violência cometida contra os adolescentes das camadas populares contribuindo para aumentar a vulnerabilidade, Souza e Silva (2011) observam uma relação entre a situação de exclusão social dos jovens e às exigências impostas pela sociedade de consumo que não reconhece aqueles destituídos do poder de consumir. Sem recursos, os adolescentes são alvo de significativo desprezo por parte da sociedade. As autoras observam que “o preconceito sofrido pelos jovens brasileiros fica evidente na omissão da proteção que lhes é de direito e a cegueira sobre a quantidade de violência a que estão expostos (p. 135). Portanto, penso que diante deste retrato da vulnerabilidade juvenil brasileira, torna-se imprescindível compreender as dimensões psicológicas e sociais que direta ou indiretamente contribuem para intensificar a fragilidade do adolescente, expondo-o a situações de risco.

Além das vulnerabilidades acima apontadas, é importante considerar que algumas psicopatologias graves começam a se manifestar justamente na fase da adolescência, necessitando especial atenção dos profissionais da saúde e da educação. Se, de um lado, há um excesso de "psicopatologização" das condutas adolescentes que, por vezes, são tomadas de forma isolada, contribuindo para aumentar a estigmatização da juventude, especialmente dos mais pobres, de outro lado, observam-se significativas negligências quanto aos cuidados com a saúde mental deste público. Assim, paralelamente à "psicopatologização" das condutas, há uma tendência a "naturalizar" o sofrimento adolescente, considerando-os como típicos de uma crise transitória que será superada com o tempo, negando suporte ao jovem. A este propósito, Jeammet e Corcos (2005) resistem em falar de estrutura para pensar a realidade intrapsíquica do adolescente, por considerarem um momento frágil, que supõe organização e desorganização, daí a dificuldade em incluir os adolescentes em categorias nosográficas determinadas. Consideram que "os modos de organização psíquica são mais dependentes do ambiente psicossocial do que supõe classicamente" (Jeammet & Corcos, 2005, p. 12), por conseguinte, as respostas dos ambientes são essenciais, o que significa que os profissionais que trabalham com adolescentes devem estar preparados para compreender essas dimensões e seu papel.

O início da adolescência parece ser um período extremamente significativo, em decorrência da eclosão dos conflitos implicados nas mudanças corporais e psicossociais, por isso, minha opção de delimitar a faixa etária do público pesquisado entre 13 e 16 anos. Essa decisão foi pautada em três fatores básicos: minha experiência clínica com adolescentes apontando para maior dificuldade na constituição subjetiva nesse período; a percepção de maior incidência de problemas relativos ao computador e ao uso da internet nessa faixa etária; a fase crítica de transição do Ensino Fundamental para o Ensino Médio, quando um grande número de jovens da escola pública desiste dos estudos.

A opção por trabalhar com essa faixa etária, inicialmente, foi estimulada por minha percepção clínica de que havia maior demanda para atendimento dos jovens no início da adolescência. Notei um aumento, nos últimos anos, do uso problemático de

computador, sobretudo entre os meninos com idade entre 12 e 15 anos, cujas famílias solicitavam ajuda de psicólogos. Estudos posteriores relativos à dependência da internet confirmaram que essa idade é realmente crítica. De acordo com Hautefeuille e Véléa (2010, p. 142), no grupo etário entre 8 e 12 anos, 95% dos meninos jogam algum jogo de vídeo e passam mais de seis horas e meia por semana diante de suas telas. A situação, porém, torna-se preocupante na faixa etária de 13 a 19 anos, quando o tempo de jogo aumenta significativamente, podendo ultrapassar nove horas por semanas. Ainda que o uso problemático da internet possa atingir pessoas de qualquer idade, nota-se que os adolescentes são mais vulneráveis, sobretudo em virtude de suas fragilidades narcísicas. Segundo Jeammet (2005), o início da adolescência é marcado por mudanças significativas na imagem corporal e, por conseguinte, na relação com o mundo.

> No fundo, quanto mais nosso narcisismo é frágil, mais as fronteiras se estendem ao exterior e nos tornam muito sensíveis às atitudes dos outros e às decepções. A fragilidade narcísica desses adolescentes faz com que as respostas sociais tenham um papel muito importante. O adolescente representa, para mim, um duplo revelador. Ele revela o que chamei de qualidade de nossas bases narcísicas, isto é, o nosso ser, nossa, autoestima adquiridas durante a infância, e que, com a necessidade, na puberdade de estabelecer uma distância com os objetos de ligação, obrigarão o sujeito a entrar em contato com seus recursos internos. Esse é o espelho que se passou durante a infância. (Jeammet, 2005, p.139)

Se de um lado o adolescente vai refletir as dimensões afetivas que acumulou na infância, de outro lado, será também espelho da sociedade, pois nessa fase torna-se mais sensível e reativo ao ambiente. O duplo revelador ao qual Jeammet se refere é a projeção dos aspectos afetivos da infância e a revelação altamente potencializada dos ideais vigentes na sociedade. O jovem coloca em ato esses ideais. Nesse sentido, pressupõe-se que é o início da adolescência o momento no qual o jovem se embaraça nos conflitos entre dependência e autonomia, entre família e universo social, tornando-se mais vulnerável aos apelos virtuais e às promessas idílicas da indústria cultural.

Outro aspecto que estimulou a decisão de realizar a pesquisa com os jovens do último ano do Ensino Fundamental foi a percepção de que nesse momento muitos adolescentes das camadas sociais mais pobres desistiam da escola, revelando-se uma circunstância crítica para os jovens. Pesquisas relacionadas à evasão escolar confirmam que na transição para o Ensino Médio muitos jovens abandonam a escola. O estudo de

Neri et al. (2006) realizado pelo projeto “Todos pela Educação” aponta que a frequência escolar varia na transição da infância para a vida adulta. Assim, em 2006, apenas 2,7 crianças em idade escolar entre 10 e 14 anos estavam fora da escola, porém este índice subia para 17,8% na idade entre 15 e 17 anos, revelando um sério problema na transição do Ensino Fundamental para o Ensino Médio. Os pesquisadores procuraram, por meio de estudos econômicos e estatísticos, identificar os motivos para a evasão escolar nessa faixa etária. Alguns grupos de motivos foram observados, o primeiro deles está relacionado à falta intrínseca de interesse (40,3%), em seguida, a necessidade de trabalho e a geração de renda, correspondendo a 27,1%, sendo que outros motivos correspondem a 21,7% e, por último, a dificuldade de acesso à escola. Os autores sustentam a hipótese de que a falta de interesse, além de estar relacionada à baixa renda familiar, também decorre do desconhecimento dos benefícios ou “prêmios” advindos da educação ao longo da vida. Para eles, as famílias socialmente desfavorecidas desconhecem que uma pessoa com maior escolaridade tem possibilidade de atingir melhores salários e qualidade de vida. Embora essa pesquisa tenha o mérito de revelar um dado importante e bastante conhecido pelos professores, que é a falta de interesse dos adolescentes pela escola, ela não aborda os fatores psíquicos e culturais implicados nessa suposta “falta de interesse”. A meu ver, o abandono da escola ao final do Ensino Fundamental constitui mais um indicador de que esta fase é difícil para os adolescentes brasileiros e mal compreendida pelos educadores.

A percepção de que os embaraços na internet, de alguma maneira, ocorriam em diversas camadas sociais, aliada à necessidade de identificar as particularidades do uso entre os jovens de camadas economicamente desfavorecidas e os de classe média, contribuiu para a decisão de realizar a pesquisa em duas escolas: uma pública e uma privada, localizadas em um mesmo bairro. Ademais, havia a intenção de observar de que maneira cada escola tem utilizado a internet no processo educativo dos adolescentes. É importante destacar que não houve a intenção de realizar um estudo comparativo entre as duas escolas, meu intuito foi apenas de ter contato com adolescentes de diferentes classes sociais, verificando em que medida os embaraços na internet atingem tais públicos e como as escolas têm atuado. Optou-se por contatar

instituições do Ensino Fundamental objetivando a realização da pesquisa com os alunos do último ano, isto é, com os estudantes das oitavas séries de cada escola, por se situarem na faixa etária previamente estabelecida. A caracterização do público pesquisado em cada escola será detalhada adiante, após a exposição das estratégias da pesquisa.

5.2 Como a pesquisa foi realizada

No percurso estratégico da pesquisa empírica elegeram-se duas linhas de trabalho simultâneas e, de certa forma, integradas: pesquisa de campo nas escolas e a pesquisa de campo virtual. Esta última consistiu em um percurso etnográfico no ciberespaço com o objetivo de identificar as relações de poder e os interesses mercadológicos subjacentes ao *sites*, o que me permitiria conhecer os valores vigentes na cibercultura.

A pesquisa de campo virtual foi realizada mediante observação dos *sites* mais citados pelos jovens, além de uma análise sobre o *e-comércio* e governança na internet. Contudo, meu percurso virtual não se restringiu à observação direta dos *websites*. Considerei importante participar ativamente de algumas atividades que os adolescentes realizavam no ciberespaço: decidi criar perfis nas redes sociais que eles utilizavam, participar de alguns jogos *online* e de conversas nos *chats* indicados, bem como me inscrever em algumas comunidades virtuais. Esta imersão na internet foi essencial para que eu pudesse apreender os elementos subjacentes à formação dos hábitos virtuais nos adolescentes. Para registro dos dados, utilizei o recurso de capturar imagens das *home pages* arquivando-as no editor de textos para posterior análise. O processo de observação e interação nos *sites* teve início em 2009 e continuou durante toda a construção da tese, sempre aliado à revisão bibliográfica sobre o tema. Os resultados obtidos foram descritos no capítulo dois sobre indústria cultural global e na análise dos dados adiante.

As diferentes etapas da pesquisa foram cuidadosamente pensadas no sentido de promover alguma contribuição da pesquisadora no que concerne ao enfrentamento das problemáticas identificadas em cada contexto. Também foram devidamente observadas as normas éticas de pesquisa com seres humanos, esclarecendo os participantes quanto à ausência de riscos dos procedimentos a serem realizados e o compromisso de manutenção do sigilo.

Em decorrência das características específicas de cada uma das escolas, minha atuação foi distinta, porém em ambos os contextos foram aplicados questionários com os adolescentes que cursavam o último ano do Ensino Fundamental; foram realizadas entrevistas com os adolescentes indicados pelos próprios colegas de classe, como sendo os "mais conectados à internet"; além disso, foram entrevistados professores, monitores da sala de informática, coordenadores e diretores de ambas as instituições escolares. Após cada sessão de aplicação dos questionários, houve um debate posterior, registrado em áudio.

Na escola particular o laboratório de informática funcionava como apoio às atividades docentes regulares, estando disponível para pesquisas dos alunos e realização dos trabalhos solicitados pelos professores; não havia, portanto, uma disciplina curricular destinada especificamente ao uso do laboratório. Já na escola pública havia uma disciplina semanal denominada "Informática Educativa", na qual realizei observações diretas nas três turmas de oitavas séries que frequentavam o laboratório durante o ano de 2010; as observações tiveram frequência quinzenal. Além disso, a escola pública contava com outros espaços de acesso à internet, como a biblioteca e um telecentro, espaço destinado à inclusão digital e que oferecia cursos e conexões de internet livre para a população do bairro. Realizei observações e entrevista com os responsáveis com o intuito de verificar como os adolescentes se apropriavam das tecnologias da informação e comunicação disponibilizadas no contexto escolar como um todo.

Segue abaixo uma breve descrição de cada estratégia com suas devidas justificativas.

5.2.1 O uso de questionários

O uso do questionário (ver Apêndice A) com os adolescentes teve primeiramente a função de possibilitar uma aproximação com o grupo e, num segundo momento, de incitar um debate acerca da internet em suas vidas, procurando estimular algum tipo de reflexão sobre seu vínculo com a rede. As aplicações do questionário foram coletivas, realizadas nos horários de aula, com adesão espontânea dos alunos. Após minha apresentação como pesquisadora da Universidade de São Paulo, cada pergunta foi explicada, visando melhor entendimento das questões. Durante a aplicação circulei pelo espaço esclarecendo as dúvidas que surgiam. Em seguida, houve um momento de debate, com duração de aproximadamente vinte minutos, buscando aprofundar alguns temas que os alunos comentavam enquanto respondiam ao questionário. Esse debate foi registrado em áudio.

Foram aplicados 108 questionários, dos quais 48 foram respondidos por meninas e 60 por meninos. Na escola pública, 67 alunos (30 meninas e 37 meninos) responderam ao questionário durante as aulas de Informática Educativa. A aplicação foi realizada nas três turmas de oitavas séries, em momentos distintos, no início do ano de 2010. Na escola particular, houve dois momentos de aplicação do questionário, o primeiro foi no final do ano de 2009, quando participaram 12 alunos (6 meninos e 6 meninas), e o segundo foi no início de 2012, com a participação de 29 alunos (17 meninos e 12 meninas). No ano de 2010, por questões administrativas da escola, não foi possível a intervenção naquele espaço, então os esforços foram centrados exclusivamente na escola pública, com as observações durante as aulas de Informática Educativa. Como no ano de 2011 estive na França para a realização de um estágio na Université Paris VIII e no Hospital Montsouris para adolescentes, somente no início de 2012 foi possível retomar as atividades de pesquisa na escola particular. Somando os dois períodos de intervenções na escola particular, isto é, no final de 2009 e no início de 2012, um total de 41 questionários aplicados, destes, 23 foram respondidos por meninos e 18 por meninas.

A primeira parte do questionário teve a intenção de identificar o uso, a frequência e o local de maior acesso à rede. Em seguida, procurei conhecer o que os jovens gostavam de fazer na internet e quais eram os *sites* mais visitados, estimulando respostas espontâneas. A outra parte do questionário procurou verificar se os jovens identificavam benefícios e riscos no uso da rede e se conseguiam adquirir conhecimentos e habilidades; por fim, procurou-se investigar casos de uso problemático da internet. Com exceção das perguntas relacionadas ao acesso e à frequência, que seguiram formato de múltipla escolha, as demais foram abertas, com a finalidade de capturar espontaneamente as opiniões dos adolescentes.

No que concerne à formulação das questões, desde o princípio, havia uma preocupação de que fossem simples, com o intuito de facilitar a compreensão, mas, ao mesmo tempo, pudessem provocar reflexões acerca dos hábitos da internet. Visando a construção de um questionário que por si só incitasse alguma crítica, inspirei-me no livro *Crítica metodológica, investigação social e enquete operária*, organizado por Thiollent (1987), cujo conjunto de textos traz importantes contribuições sobre o posicionamento do pesquisador na contemporaneidade. O texto "Sobre a enquete operária" analisa um questionário elaborado por Karl Marx, em 1880, dirigido à classe operária. Em sua análise, Thiollent (1987) considera este tipo de investigação como uma ação política na medida em que não se pretende uma isenção do pesquisador, tampouco toma o pesquisado como um mero emissor de opinião. O questionário de Marx foi elaborado com intuito de problematizar as questões operárias da época, contribuindo para uma reflexão crítica. Obviamente não tive a pretensão de utilizar o modelo de questionário marxista com os adolescentes, no entanto, essas leituras ajudaram-me a elaborar questões que fossem problematizadoras e incitassem reflexão nos adolescentes. Nos debates que se seguiram à aplicação do questionário, constatei como os jovens ficaram motivados a pensar sobre seus hábitos na internet.

5.2.2 Observações diretas nas aulas de Informática Educativa

As observações participativas ocorreram apenas no contexto da escola pública, tendo em vista a maior complexidade que encontrei neste ambiente, bem como a existência de uma disciplina específica, a "Informática Educativa", inserida no currículo do Ensino Fundamental público com o intuito de promover a inclusão digital dos alunos, o que facilitou o foco de observação. Como na escola particular não havia especificamente aula de informática, não foram realizadas observações diretas, apenas entrevistas com a pessoa responsável pelo laboratório e com um professor, considerado envolvido com a área de tecnologia na escola.

Os objetivos das observações nas aulas de "Informática Educativa" da escola pública foram conhecer de que maneira a internet tem sido utilizada no ambiente escolar, quais as habilidades dos jovens no manejo do computador, bem como identificar seus hábitos e interesses em relação ao mundo virtual. Elas ocorreram entre os meses de maio e novembro de 2010, com periodicidade quinzenal nas três classes de oitavas séries. O registro das observações foi realizado em um diário de pesquisa, além de algumas gravações em áudio das entrevistas com o professor e com alunos. Também foram coletados alguns materiais produzidos pelos alunos durante as aulas.

Para apreender as nuances da relação do jovem com a internet no contexto da escola, procurei uma aproximação mais intensa com o cotidiano escolar, pois considero que as relações cotidianas podem nos oferecer pistas para uma transformação efetiva das problemáticas identificadas nesta pesquisa. Neste sentido, inspirei-me nos estudos de cotidianidade da filósofa Agnes Heller, ao destacar a vida cotidiana como "a vida de todo homem", a vida do homem por inteiro, em que se apresenta sua personalidade e se colocam em funcionamento seus sentidos, capacidades intelectuais, habilidades, sentimentos, paixões e ideologias. Para Heller (1985):

> O homem já nasce inserido em sua cotidianidade. O amadurecimento do homem significa, em qualquer sociedade, que o indivíduo adquire todas as habilidades

> imprescindíveis para a vida cotidiana da sociedade (camada social) em questão. É adulto quem é capaz de viver por si mesmo a sua cotidianidade. (p. 19)

Grande parte do cotidiano dos jovens é vivida na escola. Este espaço heterogêneo que se propõe a contribuir para transformá-los em adultos requer nossa atenção e cuidado, pois é nele que se revelam os obstáculos para essa transformação. Assim, a prática de observação direta na escola buscou captar nuances do cotidiano escolar, suas tramas, relações e contradições. Galvão (2004) define cotidiano escolar como:

> um conjunto de práticas, relações e situações que ocorrem efetivamente no dia-a-dia de uma instituição de educação, episódios rotineiros e triviais que, ignorando por vezes os planejamentos, constituem a substância na qual se inserem crianças ou jovens em processo de formação. (p. 29)

A autora enfatiza a importância de nos debruçarmos na compreensão da trivialidade da vida cotidiana, pois é, neste nível que se processam verdadeiras mudanças, contudo, paradoxalmente, o cotidiano é o mais difícil de ser modificado. Neste aspecto, durante as observações nas salas de aula, procurei também contribuir para que o professor refletisse sobre essa cotidianidade voraz e ao mesmo tempo sorrateira.

No que se refere à captação do cotidiano, optou-se por adotar a técnica da observação flutuante, que, segundo Pétonnet (1982), consiste em manter-se livre e disponível, sem ater-se *a priori* em um objeto preciso, permitindo assim que as informações penetrem sem filtro até que algum objeto possa se destacar. Com base no que se destaca, podemos então desvendar suas regras subjacentes. A observação flutuante descrita por Pétonnet guarda algumas semelhanças com o conceito de atenção flutuante adotado por Freud como uma recomendável postura do analista. Laplanche e Pontalis (1988) definem a atenção flutuante como um modo de escutar o analisando sem privilegiar *a priori* qualquer elemento do seu discurso, o que permitiria descobrir conexões inconscientes no discurso do paciente. Entretanto, no âmbito da pesquisa na escola, procurei transpor, com algumas reservas, os princípios desta prática em minha observação, deixando-me levar por uma escuta flutuante e ao mesmo tempo ativa.

Considero que a “escuta ativa flutuante” e a ideia do “olho participante” contribuíram para o estabelecimento de um vínculo diferente com os jovens, no sentido de deixar-me capturar pelo que saltava aos seus olhos, ou pelo que “gritava” aos meu ouvidos. Em um primeiro contato com os jovens em sala de aula, eles expressaram desdém e uma postura de afronta. Alguns assumiram a atitude de ignorar minha presença, outros gritavam, batiam nas carteiras, enfim procuravam demonstrar que naquele ambiente o poder da fala era deles e não do professor ou de qualquer outro visitante. Em todas as salas, houve dificuldade para o professor de informática conseguir me apresentar, sendo que em uma das salas uma jovem ironicamente disse: “*Vai, desabafa... pode falar agora*”, em um sinal de autorização para que eu expusesse a proposta. A recepção dos jovens transmitia uma mensagem clara: naquele ambiente, eram eles que estavam no comando. Contudo, com o passar do tempo, os alunos começaram a interagir de outra maneira comigo, insistindo em me chamar de “professora”. Esse fato, a princípio, mobilizou minha atenção e uma necessidade de me distinguir desse papel, porém, ao refletir sobre a demanda por “professor”, optei por aceitar este lugar que me fora atribuído e que continha nas entrelinhas uma demanda por um “suposto saber” que pudesse lhes auxiliar naquele contexto. Claro que em momento algum tive a intenção de assumir o lugar efetivo do professor, tampouco conduzir as atividades. Deixar-me levar pela demanda dos alunos por uma “professora” foi a maneira de me aproximar deles, bem como oferecer alguma contribuição em meio ao caos. O que os alunos esperavam dessa “professora” que vinha algumas vezes acompanhar as aulas? Notei que havia uma carência muito grande relacionada às orientações individualizadas, eles tinham muitas dúvidas que não eram explicitadas no contexto coletivo. Em virtude de o clima da sala ser muito tenso e agressivo, os adolescentes tinham vergonha de se expor coletivamente, evitando assim serem chamados de “burros”, tratamento frequente entre eles. Assim, poder contar com alguém disponível para ajudá-lo em diversas situações, como acessar uma *home page*, gravar seu texto, usar o editor corretamente, organizar alguma ideia que gostariam de escrever, constituiu um momento especial para esse grupo e uma contribuição de minha parte.

5.2.3 As entrevistas com os jovens mais conectados à internet

As entrevistas, a princípio, tiveram a intenção de investigar casos de jovens que são reconhecidos pelos colegas por serem mais "conectados à internet", assim sendo, a seleção foi realizada pelo próprio grupo. Algumas entrevistas ocorreram no ambiente da escola, outras na própria residência do estudante com a presença de um familiar. Elas tiveram como objetivo conhecer de que maneira a internet está presente em seu cotidiano, quais as atividades realizadas no mundo virtual e como influenciavam sua vida social, escolar e afetiva. Além disso, busquei identificar as fantasias que estavam em jogo na relação do jovem com a internet, procurando compreender os mecanismos impetrados pela indústria cultural para capturá-los. As entrevistas foram semidirigidas e realizadas com um computador de acesso a internet para que os adolescentes pudessem mostrar-me os *sites* nos quais entravam. Na escola pública foram entrevistados um menino e duas meninas. Na escola particular, dois meninos; contudo, após o debate, um grupo de três meninas participou de uma breve entrevista. Foram realizadas gravações em áudio, bem como registraram-se em arquivo fotográfico as imagens dos *sites* acessados pelos jovens durante nossas conversas.

5.2.4 Entrevistas complementares com os professores, coordenadores e diretores

Os primeiros contatos nas escolas ocorreram inicialmente com os diretores e coordenadores. Nessas ocasiões, de apresentação e discussão do projeto de pesquisa, que se caracterizaram mais como conversas espontâneas do que propriamente entrevistas, foi possível identificar as preocupações e dificuldades que as escolas têm enfrentado com o público jovem e sua interação com as tecnologias da informação e comunicação. Na primeira conversa com a diretora da escola pública, ela destacou as dificuldades enfrentadas em decorrência da heterogeneidade do público, relatou que nas oitavas séries havia alunos que ainda não estavam alfabetizados e que isso dificultava as

aulas de Informática Educativa. Destacou também as dificuldades enfrentadas com relação ao desinteresse generalizado dos adolescentes e as condutas agressivas. Na escola particular, havia uma preocupação do diretor com relação ao uso intensivo da internet por parte dos alunos durante as aulas, já que os adolescentes costumavam entrar nas salas com seus aparelhos celulares ou *tablets* – escondendo-os sob uma blusa ou debaixo da carteira, de forma que o professor não pudesse visualizá-los e assim fosse possível continuarem trocando mensagens instantâneas ou visualizando *sites* durante as aulas. A intensa necessidade de os adolescentes se manterem constantemente conectados à rede, "colados aos aparelhos", era observada também nas atividades extraclasse, durante as viagens de estudos de meio, nas quais os adolescentes não abriam mão de seus *gadgets*. Além disso, foram destacados alguns casos preocupantes de adolescentes que mantinham precário vínculo com os colegas e refugiavam-se no mundo virtual, alguns deles se identificando com a figura do *hacker*, tentando invadir o sistema da escola, outros se embaraçando nos jogos de maneira excessiva, prejudicando o desempenho nas atividades escolares.

Na escola particular foram realizadas entrevistas com o profissional de informática que se responsabilizava pelo laboratório e com um professor de matemática, escolhido em virtude de suas afinidades com a tecnologia. Estas entrevistas foram realizadas pela internet, via Skype[25] e foram registradas por escrito. Elas tiveram o intuito de conhecer como a internet era utilizada na escola, e também, a percepção destes profissionais em relação ao uso da rede pelos adolescentes.

Na escola pública, onde estabeleci contato mais prolongado com o professor, houve dois momentos de entrevistas semidirigidas, o primeiro foi no início das observações e o segundo foi ao final. Os encontros regulares, porém, permitiram uma proximidade maior com o professor, que progressivamente foi transmitindo suas percepções, questionamentos e observações em relação aos jovens. Além disso, realizei

[25] Skype é um programa que permite comunicação instantânea escrita, em áudio ou por *webcam*.

algumas observações e entrevistas no ambiente da biblioteca e do telecentro, que funcionavam no mesmo prédio da escola e que disponibilizavam computadores com acesso à internet.

6. CENÁRIOS DA PESQUISA

O ciberespaço, a escola particular e a escola pública foram os locais por onde os adolescentes pesquisados transitavam e constituíram os cenários desta pesquisa. Com base nas concepções de Jeammet e Corcos (2005) a propósito da função do ambiente externo que pode contribuir para a desorganização ou organização psíquica dos adolescentes, considero importante nos atermos aos lugares de socialização e aprendizagem dos jovens. Neste capítuo serão descritos os espaços da escola pública e particular, contudo, não será realizada propriamente uma descrição do ciberespaço em decorrência do incomensurável universo de informações, além do que, as informações obtidas no percurso etnográfico foram descritas no capítulo três e complementadas durante a análise dos dados.

Com relação às escolas, a intenção inicial era realizar uma pesquisa simultânea em uma escola pública e uma particular, favorecendo a interação virtual entre os adolescentes de ambas. Contudo, questões de ordem interna das escolas fizeram com que a pesquisa se desenvolvesse em momentos distintos na escola particular e na pública. Escolher duas escolas em um mesmo bairro, com distância de menos de um quilômetro entre uma e outra, poderia oferecer um panorama interessante da diversidade dos estudantes de uma mesma localidade geográfica, bem como das especificidades de cada ambiente escolar – o ensino público e o privado – tão próximos em um contexto e distantes em outros. O bairro conta com outras escolas públicas municipais e estaduais, entretanto o Centro Educacional Unificado (CEU), em função de sua proposta inovadora, de seus múltiplos espaços culturais integrados, além da presença do telecentro, tornou-se um local profícuo para a pesquisa.

6.1 O bairro

Antes de iniciar a descrição do CEU Gabriel e do Colégio Rafael[26], gostaria traçar algumas considerações sobre a região circundante, mantendo, entretanto, o sigilo quanto ao nome do bairro com o intuito de preservar as escolas e os participantes da pesquisa. O bairro Y da cidade de São Paulo tem sua origem relacionada às estradas abertas pelos bandeirantes e tropeiros que se dirigiam rumo ao interior do Estado de São Paulo. Em uma região de várzea, o bairro foi ocupado por jesuítas e posteriormente abrigou instituições públicas, como museus, universidades e institutos de pesquisa. A herança sertanista deixou o bairro com importantes eixos rodoviários que favoreceram a implantação de algumas indústrias sem perder a característica essencialmente residencial. O bairro também conta com comércio regional e um *shopping center*. Apesar da urbanização intensa, a região conseguiu preservar algumas áreas verdes e parques que podem ser frequentados pela comunidade local.

De modo geral, as desigualdades presentes no bairro refletem o que ocorre em diversas regiões da cidade de São Paulo: a área alta é ocupada por prédios e por famílias com maior poder aquisitivo, e a área mais baixa, próxima aos córregos de esgoto, pelas famílias com menor renda e pelas ocupações clandestinas. Os jovens moradores dos prédios ou dos condomínios residenciais de maior poder aquisitivo frequentam as escolas particulares e os jovens das comunidades pobres, as escolas públicas. Uma linha tênue e, ao mesmo tempo, quase intransponível separa esses dois públicos vizinhos que praticamente não se conhecem.

Próximo ao CEU Gabriel localiza-se uma grande e tradicional favela da região. Segundo dados da Prefeitura de São Paulo, a favela X é uma ocupação surgida no início

---

[26] CEU Gabriel, Colégio Rafael e favela X são nomes fictícios, visando a preservar o sigilo de cada instituição, bem como dos integrantes da pesquisa.

da década de 1960 ao longo de um córrego, compreendendo atualmente uma área aproximada de 80 mil metros quadrados. Pesquisando uma organização não governamental do bairro, descobri que, segundo o Censo de 2000, a favela X abrigava 5.809 pessoas, a maior parte de origem nordestina, enfrentando graves privações. Contava com uma grande concentração de crianças entre 0 e 4 anos (13,7% da população) e também com um grande número de jovens entre 15 e 19 anos (11,1% da população do grupo). Com um dos piores indicadores sociais da cidade de São Paulo, o grupo apresentava baixíssimos índices de escolaridade e alfabetização, sendo que apenas 19,1% dos responsáveis pelas famílias tinham Ensino Fundamental completo. Quanto à renda, 75,9% dos responsáveis ganhavam até três salários mínimos. De acordo com as informações da ONG, a maioria das famílias enfrentava sérios problemas relacionados à violência doméstica, alcoolismo, dependência química, gravidez na adolescência e complicações relacionadas ao tráfico de drogas. Foi esse contexto de violência e vulnerabilidade social que motivou a criação do CEU Gabriel, construído em 2003 pela prefeitura, fazendo parte de um projeto maior de implantação de equipamentos públicos multiculturais e educacionais em regiões desfavorecidas.

O CEU Gabriel possui duas entradas, uma delas tem acesso à favela e a outra a uma avenida comercial que corta o bairro. Ao percorrermos um pequeno trecho da favela temos condições de imaginar um pouco de como transcorre a vida cotidiana da maioria dos alunos que estudam no CEU. As pequenas casas empilhadas, construídas com tijolos expostos ou madeira, beirando o córrego de odor fecal revelam a precariedade de moradia. As crianças jogando futebol no canto da rua, alguns jovens dançando *funk* e exibindo seus aparelhos celulares, homens bebendo em pequenos bares. Mulheres conversando à beira da janela que se abre direto para a rua. A favela, durante o dia, parece ser um ambiente de burburinho, de trânsito de pessoas, de movimento, de descontração, de festa, mas também de privação. Crianças com roupas esgarçadas, pessoas com sorrisos tristes e desdentados, olhares cansados e sem esperança.

Além de uma breve visita à favela, realizei um percurso virtual para verificar se essa comunidade estava representada no ciberespaço, como ela se apresentaria e quais valores seriam difundidos. Ao digitar o nome da favela X no Google, o primeiro *site* que apareceu nos resultados fazia referência aos planos da prefeitura para canalização do córrego e urbanização da favela até o ano de 2012, o que revelava a precariedade em que essas pessoas estavam vivendo há muitos anos, em meio ao esgoto a céu aberto. No que se refere às imagens, encontrei algumas bem representativas do que vi na pesquisa de campo na escola.

Figura 2. **Fotografia exposta no *site* desenvolvido pela comunidade**

Ainda entre os principais *links*, apareceu o *site* intitulado "favela X do meu coração" que parece ter sido construído pelos moradores que frequentam uma ONG da região, com o intuito de divulgar a comunidade. Trata-se de um *site* simples que apresenta a favela, o bairro, o comércio, opções de escolas, de esporte, de lazer, de "baladas" (divulgação de uma casa noturna de *funk*), bem como os apelos da comunidade em prol de melhores condições para o bairro. O CEU tem um lugar de

destaque no *site*, demonstrando ser uma referência de cultura, esporte e lazer. Interessante observar que no primeiro *link* de acesso do *site*, há a palavra: “Preconceito”. Ao acessarmos esse ícone, entramos em uma página na qual há uma foto de policiais com metralhadoras em punho apontadas para a favela e, ao lado, um texto que fala da desigualdade e da favela comandada por traficantes. O texto reforça que as famílias preferem que os policiais não invadam as favelas, pois “sem polícia não tem tiros e sem tiros há mais tranquilidade e lazer”. Notamos que ao invés de os moradores identificarem a situação de insegurança advinda do tráfico, eles a consideram como decorrente da presença da polícia, que *a priori* seria a instituição oficialmente encarregada de garantir a segurança. Curioso que a atividade preferida dos meninos pesquisados é justamente jogar Counter Strike na internet ou nos computadores das *lan houses*, um jogo de polícia contra terroristas, reproduzindo as cenas de violência que possivelmente eles vivenciam no cotidiano.

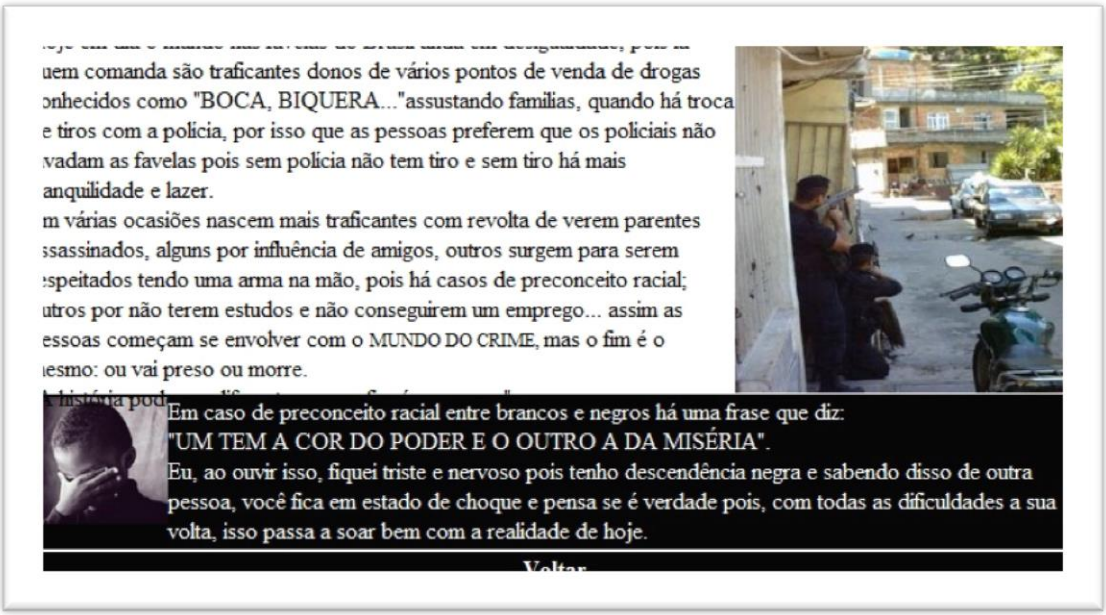

***Figura 3*. Imagem capturada de um *site* desenvolvido pela comunidade**

Nesse mesmo ícone há uma foto de uma criança negra cobrindo os olhos como se estivesse chorando, e sob a foto o seguinte depoimento:

> *Em caso de preconceito racial entre brancos e negros há uma frase que diz: 'UM TEM A COR DO PODER E O OUTRO A DA MISÉRIA'. Eu, ao ouvir isso, fiquei triste e nervoso pois tenho descendência negra e sabendo disso de outra pessoa, você fica em estado de choque e pensa se é verdade pois, com todas as dificuldades a sua volta, isso passa a soar bem com a realidade de hoje. (Autor desconhecido)*

O relato acima revela as dificuldades enfrentadas em torno da discriminação em virtude da cor da pele e o sentimento de tristeza que parece permear as pessoas da comunidade que vivenciam o problema da desigualdade social, ou ainda o estado de abandono. São estas questões que configuram o cotidiano das crianças e adolescentes que frequentavam o CEU: preconceito racial, miséria, mundo do tráfico de drogas, confrontos com a polícia. Uma realidade distante dos adolescentes que frequentam o Colégio Rafael, embora estejam vivendo tão próximos.

Assistindo aos vídeos relacionados à favela X, observei que eles retratavam imagens de meninas aparentando idade entre 10 e 14 anos, com roupas e poses sensuais. A representação dos meninos era, na maioria das vezes, permeada de violência e arma. O vídeo intitulado "tapão monstro", mostrava alguns meninos sendo golpeados com tapas na cabeça por outros meninos maiores que eles. Esse vídeo parece ser a exposição da violência vivida constantemente de forma satirizada, com a imagem humilhante dessas crianças sendo divulgadas na rede. Essas cenas divulgadas no YouTube são também cenas comuns, vivenciadas todos os dias na escola pública – tapas na cabeça, empurrões, pontapés se repetiam sarcasticamente no cotidiano escolar. Na escola havia um modismo copiado da TV que consistia em um "campeonato de tapas na perna", bastante divulgado no programa "Pânico na TV" e reproduzido na internet. O duelo de tapas chamava-se "Antonio Nunes" e consistia num grupo de homens que batiam forte na perna um do outro. Essas cenas se repetiam na escola, com tapas em diversas partes do corpo seguidos do grito "Antonio Nunes". Nota-se assim, que os jovens da periferia, de maneira mimética, tornam-se eles próprios reprodutores dos conteúdos criados pela indústria cultura, difundindo a violência da qual aprenderam a ser vítimas.

Outro vídeo mostrava um grupo de garotos, aparentando idade entre 10 e 15 anos, exibindo-se com armas. As imagens são obscuras, mas é possível ver claramente

as armas que são apontadas ora em direção à câmera, ora em direção aos outros participantes do vídeo em ritmo de *rap* que toca ao fundo. Um *rap* que exalta as armas. Evidentemente, não temos condições de identificar se a arma exibida no vídeo é verdadeira ou de brinquedo. Considero que tais produções dos adolescentes do bairro poderiam ser problematizadas no ambiente da escola pública, contudo, há uma tendência de se ignorar o entorno da escola, como se ele não existisse ou fosse muito ameaçador.

Esse breve percurso presencial e virtual pelo bairro me ofereceu um panorama da vida e dos valores difundidos aos jovens que vivem naquela comunidade. Obviamente esse é um pequeno e simplificado recorte, diante da complexa trama sociocultural que se desenrola naquele ambiente. Contudo, foi possível observar que as pessoas da favela, ainda que de forma precária, possuem acesso às tecnologias da informação e comunicação e começam a fazer uso delas para expressarem seus hábitos e valores, por outro lado, tornam-se também veículos de difusão do que a indústria cultural proclama.

6.2 O CEU – Centro Educacional Unificado

De acordo com Gadotti e Cabezudo (2004), o projeto do CEU – Centro Educacional Unificado foi uma iniciativa da Prefeitura de São Paulo, que se candidatou a fazer parte da rede Cidades Educadoras. Esta rede integra um movimento que ganhou força a partir do I Congresso Internacional das Cidades Educadoras, realizado em Barcelona, em novembro de 1990. A concepção do CEU faz parte de uma proposta mais ampla que tem o intuito de formar uma rede de proteção social com equipamentos que valorizem a inclusão e a promoção dos direitos sociais, respeitando as características socioculturais de cada comunidade.

Em São Paulo, os CEUs foram construídos respeitando algumas diretrizes arquitetônicas. Todos eles possuem um bloco didático destinado às salas de aula, biblioteca, telecentro, padaria comunitária e equipamentos necessários à administração

escolar. Além disto, um bloco cultural de cinco andares abriga as salas de teatro, ateliês de arte, salas de dança, estúdios e ginásio de esportes; e um prédio redondo, que se tornou símbolo do CEU, destinado à Educação Infantil. Contam também com piscinas; áreas de lazer; jardins e quiosques. Fazendo parte de um paisagístico humanístico, as cores foram escolhidas de forma que representassem o desenvolvimento humano – o amarelo representaria a gema do ovo, o início da vida; a cor laranja e ocre simbolizando o crescimento, já as grades vermelhas representariam a circulação do sangue, bem como a paixão pelo conhecimento (cf. Dória & Perez, 2007).

Em suma, os CEUs possuem uma proposta de integrar educação, esporte e cultura em um espaço público múltiplo. Para isso, contam com um Centro de Educação Infantil (CEI) que atende crianças de 0 a 3 anos; uma Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) que oferece Ensino Fundamental de nível I e II, bem como Educação de Jovens e Adultos (EJA), além dos espaços destinados ao esporte e à cultura. Esses espaços são abertos à comunidade e costumam oferecer programação variada aos finais de semana. Segundo o portal da Prefeitura de São Paulo, a cidade de São Paulo conta com 44 CEUs onde estudam mais de 120 mil alunos (Portal da Secretaria Municipal da Educação de São Paulo, n.d.).

Ao adentrarmos pela primeira vez pelos portões do CEU, impressiona a arquitetura que se diferencia das tradicionais escolas brasileiras no que se refere ao cuidado e ao ambiente agradável. O CEU mais parece um clube com jardins floridos, áreas verdes e piscinas. Diferentemente da escola estadual vizinha, separada do CEU apenas por um muro alto e fechado, o espaço do CEU é aberto, os muros são baixos, construídos por material que permite a visibilidade dos transeuntes do bairro. Sua aparência interior, à primeira vista, é de um ambiente convidativo, acolhedor e comunitário, exceto pelas grades que circundam parte do prédio onde está instalada a Escola Municipal de Ensino Fundamental e que confere ao estabelecimento uma aparência de presídio. Em todos os prédios há uma circulação frequente de pessoas nos diversos horários, demonstrando que a comunidade usufrui daquele espaço, contudo, em todas as visitas que realizei naquele ambiente jamais vi alguém utilizando as dependências das piscinas, que estavam sempre vazias, sem qualquer atividade

esportiva ou recreativa. Não identifiquei o motivo pelo qual as piscinas estavam sempre fechadas aos estudantes e à comunidade, mas suponho ser devido à falta de investimento público, um visível desperdício daquele espaço.

Gostaria de destacar dois locais onde havia conexão com a internet, disponível tantos aos alunos quanto às pessoas residentes na comunidade, e que integravam o CEU. O primeiro deles é o espaço do telecentro e o segundo a biblioteca.

6.2.1 O telecentro e a biblioteca

Os telecentros são espaços com computadores e acesso à internet que visam a promover a inclusão digital. Eles foram instalados prioritariamente em áreas de maior exclusão social, com os piores Índices de Desenvolvimento Humano IDH. Segundo dados divulgados pela Prefeitura de São Paulo, a cidade conta com aproximadamente cem unidades, cada uma delas equipadas com vinte computadores com acesso à internet, supervisionados por monitores capacitados para instruir a população e ministrar cursos e oficinas de informática. Uma parte dos computadores está sempre disponível para uso livre da população (25%), e a outra parte é destinada às atividades dirigidas, que incluem cursos de digitação, introdução à informática, editores de texto, planilhas de cálculo, linguagem de computação para elaboração de *home pages*, bem como, apresentação e marketing pessoal. Além dos cursos, os telecentros oferecem oficinas de capacitação para o trabalho, telemarketing, arte digital, educação ambiental, criação de *sites* e processamento de imagens, entre outras.

Nas observações que realizei no telecentro do CEU Gabriel, constatei que os adolescentes eram minoria naquele espaço. Os computadores eram ocupados por crianças, com idade entre 7 e 11 anos, e por pessoas aparentando mais de 40 anos. As crianças disputavam veementemente uma vaga para jogar na internet. De acordo com as regras do telecentro, para ter acesso aos computadores era necessário agendamento prévio, e o tempo de cada usuário era restrito a uma hora por dia. Os adultos

costumavam participar dos cursos oferecidos e agendavam horários para confecção de currículos e busca de empregos. Segundo as informações das monitoras, os adolescentes não gostavam de frequentar o telecentro, pois o único interesse deles era jogar e seus jogos preferidos eram proibidos naquele espaço. Os jovens não se interessavam pelos cursos ali ministrados. No que se refere aos objetivos de inclusão digital, tal qual se refere à proposta do telecentro, observa-se que, para o público infanto-juvenil, ainda há um longo percurso a ser traçado.

Quanto à biblioteca do CEU, por ser um espaço que também possui computadores com acesso à internet, considerei-o também, como um local de interesse para a pesquisa. Situada ao lado do telecentro e no mesmo prédio da EMEF, a biblioteca possuía acervo de livros, revistas, jornais e vídeos; três computadores; três vídeos conectados à televisão; mesas e cadeiras. Dispunha de um espaço com uma pequena arquibancada onde são realizadas atividades literárias e teatro, bem como outro canto lúdico destinado às crianças menores.

Em minhas visitas à escola, era inevitável a passagem pela biblioteca, que quase sempre estava vazia, ou com apenas uma ou duas pessoas nas mesas de estudo ou nos computadores. Procurei confirmar esta observação com a pessoa responsável pela biblioteca e indaguei sobre a utilização deste espaço pelos jovens estudantes do CEU, obtive a confirmação de que os jovens utilizavam pouco os serviços da biblioteca. Sobre o uso dos computadores, também me esclareceram que os jovens costumavam solicitar o uso do computador com a finalidade de jogar ou conversar no MSN, o que não era permitido, por ser um espaço exclusivamente destinado às pesquisas. Assim sendo, os jovens desistiam de frequentar a biblioteca e não se interessavam por outras possibilidades do computador.

Concluí que o espaço arquitetônico convidativo do CEU, bem como suas múltiplas possibilidades de acesso ao conhecimento, não garante que os jovens possam usufruir de seus benefícios. No que se refere ao acesso aos computadores e à internet, constatei uma subutilização por parte dos jovens destes locais, tendo em vista a incompatibilidade de seus interesses com o que lhes tem sido ofertado, ou talvez de

propostas educativas que estimulassem seu uso. Não adianta o governo criar espaços públicos de acesso à internet sem que se tenha uma proposta educativa condizente com a realidade daquele público. Em Marselha, na França, foi constatado que os adolescentes somente frequentavam o espaço destinado à inclusão digital com o interesse de jogar. No entanto, partindo deste interesse inicial, os educadores sociais conseguiram realizar oficinas de música, criação de vídeos, elaboração de *websites* e auxiliar os adolescentes a encontrar formas de inclusão profissional mediante as habilidades adquiridas no computador, conforme revelou a pesquisa de Labarthe (2008). Reforça-se, assim, a percepção de que, sem o estímulo desafiador, sem a mediação de um adulto, a inclusão digital para os adolescentes de classe econômica desfavorecida não passaria de uma ficção. Vejamos agora como transcorriam as aulas de Informática Educativa.

6.2.2 A Escola de Ensino Fundamental e a Informática Educativa

No complexo do CEU Gabriel funciona a escola municipal de Ensino Fundamental que atendia em média 720 alunos nos ciclos I e II, com 14 salas de aula, um laboratório de informática, uma sala de leitura e quadras. As turmas eram formadas por trinta alunos, em média, sendo que na oitava série havia três turmas, que frequentavam as aulas no período da tarde, no horário das 13:30 às 18:00 horas. Em 2010, o projeto pedagógico vigente na escola intitulava-se “Alfabetização e letramento nas várias linguagens como compromisso das áreas na formação do sujeito” e enfocava as competências leitoras e escrita, incluindo um projeto de letramento em família. A escola estabelecia como objetivo oferecer uma “formação integral das crianças e jovens”, tornando-se polo de desenvolvimento da comunidade, bem como centro de referências em educação, conforme consta no projeto. Além de oferecer atividades regulares, a escola contava com algumas atividades que funcionavam no horário oposto, como as oficinas de xadrez e de grafite. A Informática Educativa deveria ser integrada

ao currículo e tinha como função desenvolver atividades variadas envolvendo as competências leitora e escrita por meio das ferramentas tecnológicas.

Importante lembrar que a criação dos laboratórios de informática nas escolas públicas municipais da cidade de São Paulo teve início em meados dos anos 1990 e passou por algumas transformações até chegar às especificações atuais, isto é, um espaço com 21 computadores, em média, conectados à internet, onde as crianças e adolescentes do Ensino Fundamental recebem aulas semanais de Informática Educativa com o propósito de favorecer a inclusão digital. Os objetivos e especificações do funcionamento do laboratório são regulamentados pela Portaria Municipal n. 2673 (2008), fazendo parte das políticas públicas de inclusão digital da cidade.

O laboratório de informática do CEU Gabriel está localizado no terceiro andar do prédio da escola. É uma sala ampla, equipada com 21 computadores, que são posicionados em mesas próximas às paredes, com as telas voltadas ao centro da sala, deixando os alunos sempre de costas para o professor, no entanto, facilitando a visualização dos conteúdos acessados pelos alunos. Na parte frontal da sala, há uma lousa e um quadro branco no qual o professor realiza projeções com aparelho *data-show*; há também mesas e armários.

Um dos problemas desta sala, que talvez não tenha sido pensado pelos arquitetos do CEU, está relacionado às suas janelas e porta que fazem fronteira com um corredor aberto por onde circulam os alunos. Além do barulho provocado pela circulação no corredor, os estudantes têm o hábito de passar por ali e provocar ou brincar com quem está na sala de informática, chegando, algumas vezes, a inserir as mãos pela janela e desligar os fios dos computadores. Como a sala de informática é a primeira próxima da escada por onde todos alunos acessam as demais salas, há um fluxo contínuo de alunos nos horários das aulas.

Com relação aos computadores disponibilizados aos alunos na sala de informática, estes eram antigos e com pouca capacidade de memória, o que dificultava a navegação na internet, impossibilitando o acesso a alguns *sites*. Além disso, não havia

acesso à internet em todos os computadores, o que dificultava a realização de atividades de pesquisa simultaneamente por todos os alunos. Outro problema relacionado aos computadores referia-se às saídas de dados, muitos deles não contavam com dispositivos de saída de dados funcionando; assim a produção dos alunos ficava apenas registrada em disco rígido, sem a possibilidade de impressão ou de gravação em CD ou *pendrive*. No final do ano os computadores foram trocados e os alunos comemoraram a conquista de uma sala de informática bem equipada. O professor, porém, se viu às voltas com um novo problema: com todos os computadores conectados em banda larga à internet, os alunos tornaram-se mais eufóricos e menos atentos às aulas. Neste caso, a internet tornou-se mais uma barreira que o professor deveria superar para desempenhar seu trabalho.

A disciplina de Informática Educativa para as turmas de oitava série era oferecida uma vez por semana, com duração de cinquenta minutos, no entanto, efetivamente a aula não passava de vinte e cinco minutos, já que os alunos despendiam um tempo significativo na transição de suas salas para o laboratório de informática, além de se dispersarem com brigas e respondendo às listas de presença ao final de cada período. Quando a Informática Educativa era a primeira aula do dia, havia também uma significativa morosidade dos alunos para adentrarem à sala. Após o sino de entrada ser tocado, os adolescentes permaneciam sentados nas escadarias ou circulavam tranquilamente pelos corredores, exigindo um esforço do professor para convencer todos a assistirem a aula. Desta maneira, quando efetivamente sentavam-se diante dos computadores, restava um tempo irrisório, sem contar o tempo que o professor gastava, resolvendo os conflitos da sala ou tentando consertar os computadores com defeitos, pois a assistência técnica aos computadores envolvia procedimentos burocráticos demorados.

Para ministrar as aulas de Informática Educativa, a escola elege um Professor Orientador de Informática Educativa (POIE). Segundo os termos da Portaria 2.673 (2008), este profissional deve possuir conhecimentos prévios em informática e passar por um treinamento específico para assumir a função. A portaria determina que deve haver um POIE para atender entre 17 e 33 classes, assumindo as seguintes atribuições:

planejar e desenvolver atividades com os alunos no Laboratório de Informática Educativa; promover a formação aos seus pares no que se refere ao uso de tecnologia; elaborar plano de trabalho visando à construção do conhecimento e letramento digital; oferecer condições para que os alunos adquiram domínio dos recursos de informática; acompanhar e avaliar o processo de ensino e aprendizagem; responsabilizar-se pela infraestrutura, manutenção e conservação dos equipamentos; sem contar as diversas outras atribuições ligadas ao cotidiano escolar e ao projeto pedagógico. Na prática, esse excesso de atribuições impossibilita um trabalho educativo, mesmo que o professor seja empenhado, competente e envolvido com suas atividades docentes, como era o caso do professor Marcio[27], que sofria com a sobreposição de tarefas de técnico de informática, professor e mediador de conflitos, o que tornava seu trabalho desgastante, se não inviável.

O propósito das aulas de Informática Educativa no CEU estava relacionado à produção e difusão do conhecimento utilizando os recursos tecnológicos. O professor Marcio, que assumiu as atividades de informática naquele ano, embora já tivesse realizado outras atividades na escola em anos anteriores, esclareceu que seu trabalho no primeiro semestre estava voltado à criação de um *blog* da escola em que os alunos pudessem participar elaborando textos e notícias da comunidade. No segundo semestre, o desafio seria a criação de uma rádio comunitária, para isso os computadores do laboratório contavam com programas específicos para a gravação dos conteúdos e o professor havia passado por um treinamento nestes *softwares*.

Antes de prosseguir com essa breve descrição das atividades desenvolvidas no ano de 2010, é importante lembrar que as observações realizadas no laboratório não tiveram o intuito de analisar a didática do professor ou qualidade de suas aulas. Minha intenção foi entrar em contato com os jovens e observar como a internet estava sendo

---

[27] Nome fictício visando a preservar o sigilo.

utilizada na escola, e obviamente me deparei com inúmeras dificuldades enfrentadas pelo professor e pelos alunos.

Nas atividades de produção de notícia alguns alunos tentaram enganar o professor copiando notícias prontas da internet, o que sinalizava de fato a dificuldade em produzir suas próprias notícias. Em uma atividade de avaliação, o professor solicitou aos alunos que gravassem suas provas em um arquivo específico, no entanto, verificou-se que a maioria das pastas das turmas estava vazia ou com poucos arquivos, revelando que os alunos gravaram em local errado ou então não souberam gravar seus arquivos. O professor já havia explicado como gravar os arquivos no local correto, mas explicou novamente, após constatar que os alunos não conseguiram gravá-los. Com relação às dificuldades no manejo dos programas, também observei que a maioria dos alunos desconhecia a função de corretor ortográfico e gramatical do programa Word e seus textos continham inúmeros erros. Um aluno me perguntou por que havia uma linha vermelha sobre a palavra que ele havia editado no Word, revelando seu desconhecimento sobre a correção do programa, que normalmente pode ser intuída. Neste caso, a aprendizagem intuitiva parecia não funcionar. Importante lembrar que os alunos das oitavas séries recebiam aulas de informática havia pelo menos três anos, e a maioria deles, ainda encontrava-se em situação de analfabetismo digital, desconhecendo informações básicas no manejo de *hardware* e *software*.

Em decorrência das dificuldades na alfabetização básica, os adolescentes da escola pública não obtinham significativos benefícios nas aulas de Informática Educativa, nem conseguiam desenvolver autonomia para pesquisa na internet. Além disso, o tempo de acesso aos computadores durante as aulas era insuficiente para que o professor pudesse efetivamente desenvolver atividades pedagógicas.

Atento às dificuldades dos alunos, o professor tentava motivá-los na criação de um *blog* no qual eles poderiam usar a internet de maneira mais ativa e, ao mesmo tempo, poderiam refletir sobre questões pertinentes às origens afrodescententes. Com esse intuito, o professor fixou na porta de sua sala uma folha com os seguintes dizeres: “Eu tenho um sonho...”. Ao entrarem na sala, os alunos imediatamente perguntaram o

significado daquela frase. O professor então mostrou o *blog* que havia construído para a escola, com a ajuda de alguns alunos, onde ele relatava a história de Martin Luther King e seu sonho. Com isso, o professor pretendia estimular os alunos a escreverem seus sonhos e a perceberem pontos de identificação com a história de um herói negro. No entanto, sonhos e futuro não pareciam fazer parte daqueles jovens que viviam em um presente, ora aterrorizante, ora sarcástico; deste modo, a interessante proposta do professor não ecoou nos adolescentes, talvez porque precisasse de um tempo e de uma elaboração simbólica que eles não dispunham, ou pela dificuldade de entrar em contato com as questões da origem afrodescendente, ou ainda a dificuldade de sonhar.

***Figura 4. Blog* criado durante as aulas de Informática Educativa na escola pública pesquisada.**

Após a criação do *blog* institucional, que foi explicada pelo professor, os alunos deveriam criar seus próprios *blogs*. Observei que a maioria dos alunos apresentava muita dificuldade em seguir as instruções fornecidas pelo *site*. Para piorar, o programa exigia que eles tivessem uma conta de *e-mail* do *hotmail* e que fornecessem o número de um telefone celular para o qual seria enviada uma senha de acesso. Notei que os alunos não se ajudavam mutuamente, ao contrário, insultavam-se com expressões

pejorativas, a mais frequente delas era: “seu burro”. Por outro lado, como já estavam familiarizados com a minha presença, não se intimidavam em solicitar ajuda, sendo impossível atender a tantas solicitações simultâneas. Observei que os jovens, embora apresentassem fortes hostilidades entre si, eram receptivos às orientações individualizadas. Porém, mesmo assim, poucos adolescentes conseguiram criar seus próprios *blogs*.

Na atividade de produção do programa de rádio, o professor solicitou que eles realizassem uma espécie de planejamento para a rádio. Escreveu algumas questões na lousa e pediu aos alunos que as respondessem em dupla, digitando nos computadores. Enquanto isso, iniciou-se a gravação em áudio com alguns alunos. Pediu aos alunos que realizassem uma apresentação pessoal que não tivesse “conteúdos impróprios”. Para a gravação, o professor utilizou seu próprio computador pessoal, pois muitos *softwares* utilizados para as gravações não estavam funcionando nos computadores da escola. Foi possível recolher alguns registros em áudio das produções dos alunos, obviamente com vários “conteúdos impróprios”. Durante a atividade de programação para a rádio, os alunos, com frequência, solicitavam ajuda. Notei que era difícil para eles criarem um pequeno projeto sem qualquer referência do que era uma rádio comunitária. Na aula seguinte sugeri ao professor que os alunos pesquisassem na internet o que era uma rádio comunitária e indiquei alguns *sites* interessantes que eu havia pesquisado. No entanto, por uma ironia, ou um pacto silencioso das máquinas públicas contra o acesso ao conhecimento, os *sites* sobre rádio comunitária foram barrados, enquanto os *sites* pornográficos, de alguma maneira, conseguiam “vazar” pelos programas de filtros da escola.

Com a chegada dos novos computadores, todos com acesso rápido à internet, a situação mudou. Ao entrar na sala para conversar com o professor, eu o encontrei com um martelo e uma chave de fenda nas mãos para conseguir abrir a caixa de controle da internet localizada em uma das paredes da sala. Ele me explicou que o acesso à internet rápida fez com que os alunos não mais prestassem atenção em suas instruções e, por isso, ele teria que abrir a caixa de controle da internet para desligá-la quando precisasse orientar os alunos.

6.2.3 Os adolescentes estudantes das oitavas séries no CEU

Certamente o CEU surgiu da intenção de oferecer uma educação melhor a um público desfavorecido. Com seu espaço arquitetônico agradável, limpo e organizado, poderia ser comparado a um "*céu*" para aqueles que viviam à beira de um esgoto sujo e fétido. No entanto, os alunos frequentemente diziam que "o 'CEU' era um verdadeiro inferno". Esta expressão, utilizada pelos alunos das oitavas séries, era preocupante. Por que o CEU se transformara em um inferno para aqueles adolescentes? Esta questão me inquietou durante todo o percurso da pesquisa.

À medida que passei a conviver de maneira mais próxima com o cotidiano da escola, constatei um clima extremamente tenso nas interações subjetivas. Crianças agitadas correndo de um lado ao outro, jovens sentados pelas escadas ouvindo música, mesmo após o sinal para a entrada dos alunos já ter soado duas vezes, cenas de empurrões, pontapés, tapas na orelha, tapas nas pernas, provocações verbais e intimidações faziam parte do dia a dia do CEU e provavelmente justificam o apelido de "inferno" que os alunos lhe conferiram.

Descrever a complexa rede de subjetividades juvenis que se apresentaram na escola não é tarefa fácil, pois não se pode reduzir os adolescentes à expressão que assumiam naquele contexto específico, também seria injusto se eu esquecesse daqueles que se diferenciavam da maioria e apresentavam atitudes mais reflexivas, mais silenciosas e menos perceptíveis. Contudo, o comportamento agressivo manifesto em grupo, pela maioria, era sugestivo da fragilidade em que se encontravam e da necessidade de adotarem mecanismos de defesa regressivos em face das diversas circunstâncias que não temos como avaliar nesta tese. A impressão inicial que tive dos jovens foi de que eles viviam em um terror constante, testando os próprios limites e os limites dos outros, como se precisassem da "adrenalina", do movimento e do barulho. Raiva, tristeza, impotência, euforia formavam o caldo emocional no qual estavam imersos e que reativamente projetavam nas relações intersubjetivas. Sem recursos para simbolizar toda essa efervescência de sentimentos que lhes ultrapassavam intensamente,

os jovens partiam para ataques mútuos, ataque ao professor ou isolavam-se na tela do computador, ao som do aparelho celular. A impressão inicial que tive dos jovens foi assustadora – talvez eles quisessem mesmo intimidar a "intrusa pesquisadora", no entanto, com o passar do tempo e com a proximidade, quando eles me adotaram como "professora", a relação mudou, e suas fragilidades puderam ser reveladas, uma a uma, individualmente, demonstrando que por trás das atitudes violentas e aparentemente desinteressadas, uma subjetividade frágil se apresentava.

Os adolescentes que frequentavam as aulas de Informática Educativa no CEU Gabriel, nas oitavas turmas de oitava série, tinham entre 13 e 16 anos de idade, em sua maioria eram moradores de uma favela próxima à escola. Fisicamente apresentavam uma grande variabilidade de estatura, havia meninos altos que aparentavam mais de 16 anos, enquanto outros, magros e com baixa estatura, pareciam ter menos de 10 anos. Entre as meninas, não havia tanta diferença de estatura. Os adolescentes aparentavam, em sua maioria, ser afrodescendentes.

Em geral, havia no máximo vinte alunos por turma na sala de informática, sendo que em alguns dias havia apenas quinze, porém o número de adolescentes matriculados em cada turma era superior a trinta. Os motivos de tamanha abstenção nas aulas não foram devidamente esclarecidos, embora no final do ano letivo alguns deles tenham me dito que era recorrente todos os alunos serem promovidos, independentemente da frequência ou do desempenho escolar. Verificou-se que a maior parte dos alunos parecia não se importar em frequentar as aulas nem se esforçava para conseguir bom desempenho nas notas. Os resultados independiam de seus esforços e mesmo de sua presença em sala. Um jovem observou a lógica dos professores com relação à aprovação dos alunos que "dão trabalho": "*Reter pra quê? Pra ter mais dor de cabeça*? *No ano que vem ele vai voltar, bagunçar, bagunçar tudo de novo*". O jovem concluiu que os professores eram permissivos porque queriam "*se ver livres*" dos alunos o mais rapidamente possível, daí a "*aprovação automática*". Uma adolescente chegou a dizer que a presença dos alunos em sala de aula incomodava tanto os professores que eles não se importavam em registrar presença do aluno, mesmo que este não estivesse lá, o que fazia com que muitos alunos percebessem que, se fossem bastante "*insuportáveis*",

conseguiriam "*vantagens*" com os professores, obtendo "presenças" sem precisar ir às aulas. Não constatei esse dispositivo nas aulas de Informática Educativa, mas esse mecanismo parecia funcionar havia alguns anos.

No que se refere à proporção entre meninos e meninas nas turmas, observei que havia, durante as aulas, apenas um terço de meninas em relação aos meninos. Não foi possível identificar se essa mesma proporção se mantinha em relação ao número de matrículas. Diante de uma maior presença de meninos nas classes, procurei compreender os motivos pelos quais nas classes de oitavas séries o número de meninas e meninos era tão desproporcional. Tanto os alunos quanto o professor responderam que talvez isso decorresse da gravidez precoce. Relataram que muitas meninas abandonavam a escola por terem engravidado na sétima série, possivelmente com a idade de 13 anos. Não havia uma pesquisa específica, naquele bairro, sobre esse fenômeno, entretanto a própria percepção dos alunos e dos professores é reveladora de uma situação preocupante em relação ao abandono escolar precoce por parte das meninas. O relatório da Unicef (2011) sobre a situação da adolescência brasileira parece confirmar essa hipótese, pois, nos últimos anos, constatou-se aumento da taxa de fertilidade em meninas com menos de 15 anos, além disso, verificou-se que, ao engravidarem, as meninas abandonam a escola.

Um fator que poderia ser desmotivador da frequência das meninas nas aulas era a intensa misoginia presente nas interações. A relação entre meninos e meninas era caracterizada por distanciamento, menosprezo e agressões. A sala era dividida, espontaneamente, em duas partes, os meninos sentavam-se de um lado e as meninas de outro e quase nunca compartilhavam o mesmo computador. Essa divisão fora realizada pelos próprios alunos, possivelmente em função dos interesses diversos, mas também poderia ser em decorrência das dificuldades de convivência. A tendência das meninas era considerar os meninos infantis e violentos, por isso preferiam ficar longe deles.

Durante as observações ficaram evidentes as dificuldades básicas da maior parte dos alunos no que se refere à leitura e à escrita. Alguns deles sequer sabiam ler, tampouco interpretar mensagens escritas mais complexas, o que gerava um grande

problema nas aulas de informática, pois eles não conseguiam compreender as orientações escritas das atividades e não sabiam se orientar de maneira autônoma na internet. Notei que os alunos tentavam esconder essa dificuldade, evitando as tarefas e se dispersando com os colegas. Quando realizei a aplicação do questionário, observei que havia alguns alunos copiando a resposta do amigo. Ao me aproximar para ajudá-los, ficou claro que não sabiam ler o que estava escrito. Assim, foi preciso eu ler e ajudar alguns alunos a responderem às perguntas.

Durante as atividades no computador que, em geral, eram realizadas em dupla ou em grupo de três, notei que se repetiam aqueles que assumiam os teclados do computador para escrever, enquanto o colega, provavelmente por ter maior dificuldade na leitura e escrita, apenas o acompanhava ou se distraía com outras coisas. O tema do projeto pedagógico da escola revelava essa dificuldade generalizada quanto à alfabetização. Ainda que não fosse meu intuito avaliar a dimensão da leitura e da escrita dos adolescentes, a situação pareceu-me mais grave do que eu imaginava antes de iniciar a pesquisa. Ademais, a tamanha defasagem de grande parte dos jovens em relação à alfabetização parecia contribuir para o desinteresse e o tumulto no ambiente escolar, como se eles tivessem o tempo todo que "disfarçar", fazendo bagunça, para que ninguém perecebesse suas reais defasagens. Esta problemática parece ser resultado da situação complicada sinalizada por Belintane (2011) com relação às políticas públicas brasileiras no que tange à alfabetização, e que de um modo geral, não estariam atentas às dimensões das tradições orais, nem da constituição do sujeito entrelaçado ao discurso do Outro. No caso da alfabetização brasileira parece predominar a concepção de que há um saber prévio na criança que independe do Outro, e ao mesmo tempo uma tentativa de promover uma "leitura de mundo", que muitas vezes, nada mais é do que uma leitura do mundo mercadológico e do consumo, ignorando as dimensões das fantasias e do imaginário individual e coletivo.

Após a convivência com os adolescentes da escola pública, considerei a possibilidade de que o clima tumultuado, em grande parte, poderia ser atribuído a uma formação reativa dos jovens em face das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. O clima das aulas, geralmente, oscilava entre brincadeiras agressivas e preconceituosas,

muitas delas imitadas de programas televisivos, como o Pânico na TV. Em todas as aulas observadas houve trocas de injúrias entre eles, quando não, tapas e empurrões, como se a violência fizesse parte do cotidiano e nem fosse mais percebida como tal. A relação entre os alunos era caracterizada por disputas, intimidações e ameaças. As ofensas verbais estavam relacionadas, basicamente, a dois tipos de conteúdos: obscenidades e comentários depreciativos sobre a inteligência de cada um. Os comentários relativos às obscenidades abordavam condutas sexuais promíscuas e insinuações de homossexualidade. Se, em um primeiro momento, as palavras que escutei agrediram meus ouvidos, em um segundo momento, pensei que, além da intenção de "chocar" e de "provocar", elas revelavam as dificuldades dos jovens em lidar com a própria sexualidade, com as pulsões desordenadas que irrompiam no corpo púbere. Questionei o professor se havia algum trabalho sobre o tema da sexualidade na escola e ele me informou que durante as aulas de biologia tratava-se dessa temática. Contudo, sabemos que normalmente as informações biológicas são insuficientes para dar conta de algo tão complexo. O tema da sexualidade envolve tratar dos sentimentos, das relações de gênero, dos desejos e das ideologias que circulam sobre amor, paixão e relacionamento, temáticas excluídas daquele contexto.

Com relação aos conflitos, uma das brigas que presenciei foi decorrente de ofensa à mãe de um garoto. Um grupo de meninas esclareceu-me que na escola os meninos costumam ofender as mães uns dos outros, e esta era a forma mais grave de injúria entre os garotos, "*xingar a mãe é chamar para a briga*", declarou-me uma jovem. Questionei se ocorriam ofensas ao pai, e elas disseram que não, esclareceram-me que os meninos se ofendem quando denigrem a imagem de suas mães, pois, em geral, "*é a mãe quem cuida*". Os pais, muitas vezes, são ausentes; as meninas relataram que, na maior parte das famílias dos seus colegas, a mãe é a chefe do lar. Também podemos supor que na adolescência o conflito edípico se atualiza, e os meninos se veem capturados pela relação maternal, daí a mãe assumir tamanha importância. Além disso, essa situação parece denunciar a ausência da figura paterna que poderia fornecer elementos identificatórios aos meninos.

Durante todos os encontros foi marcante a frequência e a intensidade com que os alunos utilizavam a palavra “burro” ou “burra”, demonstrando grande depreciação das habilidades intelectuais dos colegas, talvez como um mecanismo de identificação projetiva, isto é, sentiam-se eles próprios “burros”, mas não podiam entrar em contato com suas próprias dificuldades. Provavelmente a intensa circulação da palavra “burro/burra” era uma maneira de revelar os estereótipos impingidos a esse público, que passara a acreditar-se “burro”, como revelam algumas pesquisas sobre fracasso escolar. A incapacidade era sentida como algo constitutivo do sujeito e um destino irremediável. Os jovens reagiam a esta ideia acentuando a onipotência, demonstrando onde poderiam ser superiores, no caso, tornando-se populares, brincalhões, intimidadores e irônicos. Na oitava série, os jovens começavam a se dar conta que estavam saindo da escola sem ter aprendido conteúdos básicos e que não tinham perspectivas interessantes de futuro.

A dinâmica de disputa, tensão e violência me pareceu pouco propícia a qualquer tipo de circulação do conhecimento. Os jovens se sentiam intimidados e não ousavam expor suas dúvidas ou dificuldades; assim, diante da possibilidade de fracasso perante os colegas, preferiam desistir de realizar as atividades propostas ou agiam de maneira insolente, recorrendo a mecanismos de negação e projeção. Contudo, a minha presença nas aulas passou a ser disputada, os jovens me procuravam para esclarecer suas dúvidas de maneira individualizada, sem que os colegas pudessem perceber suas dificuldades, demonstrando assim, o interesse pelos conteúdos desenvolvidos nas aulas. A constatação desta “sede” pelo conhecimento por parte dos jovens, mas que somente poderia ser revelada individualmente contraria diversas apreciações sobre o predomínio de uma juventude desinteressada no mundo contemporâneo. Isso me faz pensar em uma juventude “envergonhada” por sua ignorância, mas que não pode fazer as pazes com o saber.

As provocações e as atitudes agressivas me fizeram suspeitar de que diante da angústia em relação ao desconhecido, os jovens se apresentam de forma onipotente, com dificuldade de reconhecer seu fracasso, em lidar com a “falta”. Diante do “não

saber", a insolência e os ataques ao outro ganham força, mascarando assim a fragilidade em que se encontram. Provavelmente, essa dificuldade em entrar em contato com suas dificuldades esteja relacionada ao abandono que vivenciam quando experienciam fracassos, que são interpretados como constitutivos de sua condição social, e não como uma etapa necessária da aprendizagem. Talvez esses alunos não tivessem tido em sua experiência educacional a oportunidade de ter um adulto apoiando-os nos momentos em que vivenciaram a angústia do "erro", ajudando-os a superá-la de maneira natural.

Nas últimas observações e entrevistas realizadas na escola, que ocorreram justamente no final do ano, notei um número significativo de alunos com intenção de abandonar os estudos. A hipótese de Neri (2006) com relação à evasão escolar na transição para o Ensino Médio das escolas brasileiras está relacionada à "falta intrínseca de interesse dos jovens", seguida de necessidade de trabalho e geração de renda. Neri sustentam que essa falta "intrínseca" de interesse decorre do desconhecimento dos benefícios ou "prêmios" advindos da educação ao longo da vida. No entanto, nas conversas com os jovens, constatei que eles não se sentiam capazes de continuar os estudos. O que Neri (2006) denominam de "falta de interesse intrínseco", a meu ver, poderia ser um senso de realidade, de sua falta de recursos, não intrínseca, mas forjada no interior do próprio ambiente escolar negligente, somado às manipulações da indústria cultural que, indubitavelmente reduz o interesse dos jovens aos objetos de consumo.

Os jovens, ao terminarem o Ensino Fundamental, começavam a se dar conta da imensa defasagem que tinham, pois passaram anos na escola e não sabiam ler e escrever corretamente, tampouco seriam capazes de efetuar as operações matemáticas complexas, ou mesmo alcançar o raciocínio lógico de física e química que seriam exigidos no Ensino Médio. Desistir da escola poderia ser uma forma de se recusar a fazer parte do jogo de enganação, no qual ingenuamente se engajaram. Assumir um posto no mercado de trabalho, tornar-se mãe ou se engajar no tráfico de drogas significava entrar na realidade da vida adulta e assumir a responsabilidade por seu destino em face da falta de oportunidade na escola.

6.3 A pesquisa na escola particular

O trabalho de campo na escola particular teve início no final do ano de 2009, porém necessitou ser interrompido no ano seguinte por dois motivos: o primeiro deles refere-se às mudanças na coordenação do colégio no ano de 2010, o que dificultou a continuidade da pesquisa naquele ambiente. Além disto, ao entrar em contato com a realidade caótica da escola pública, as problemáticas desta população tornaram-se mais pungentes e emergentes, demandando intensivo esforço de pesquisa. Dessa forma, houve uma maior condução da pesquisa em direção à realidade da escola pública do que da escola particular. A decisão de retornar à escola particular no ano de 2012 para obter mais dados referentes ao uso da internet pelos estudantes da oitava série daquela escola esteve relacionada à necessidade de verificar se em um ambiente mais organizado os jovens poderiam obter benefício do uso da internet. Também havia o intuito de conhecer melhor os hábitos e interesses dos jovens da escola particular e os embaraços que tal uso poderia acarretar em suas vidas. As atividades de pesquisa no Colégio Rafael consistiram na aplicação de questionário e debate com grupos de estudantes da oitava série, entrevistas com o coordenador, diretor, um professor e também com a pessoa responsável pelo laboratório de informática. Não houve observações diretas, pois o laboratório não era usado em aulas de informática regulares como ocorria na escola pública.

O Colégio Rafael foi fundado em 1994 por um grupo de professores. É uma escola particular de pequeno porte, situada em um bairro da periferia de São Paulo, contando com Ensino Fundamental e Médio. Sua proposta pedagógica destaca o lugar do desejo e a singularidade do aluno, o aprender interativo, a linguagem como constituinte do sujeito e a autonomia construída dialeticamente a partir da heteronomia. Vale aqui reproduzir um trecho da proposta do colégio explicitando a concepção de desejo:

> O desejo é antes de tudo o reconhecimento de uma falta interior que se dá, não no nível de necessidade (como ocorre com a alimentação e com outras necessidades básicas), mas exatamente na dinâmica que a relação com o Outro suscita. Esse Outro é

> uma rede de relações tecida entre a família e o mundo, que pressupõe carinho, cuidado, mas também a lei e os limites[28]

Esses pressupostos não figuram apenas no projeto pedagógico da escola, eles são observáveis no cotidiano, nas atividades que visam a evocar o desejo que emerge na relação com o Outro da cultura, representado pelas figuras de transmissão do conhecimento, assim como da figura do Outro enquanto limites, relação com a Lei, com as regras e com as limitações implícitas no convívio comunitário. A escola deixa claro que autonomia não é permissividade, assim há um esforço constante de que as regras acordadas sejam efetivamente cumpridas. Isso não quer dizer que não ocorressem transgressões, evidentemente elas sempre estão presentes na escola, mas eram abordadas de maneira que implicasse o sujeito no seu ato e nas consequências coletivas.

Há de se considerar que na escola particular estava presente maior contingente de profissionais em relação ao número de alunos do que na escola pública, o que facilitava a atenção aos alunos e intervenção nas situações de conflito. Por exemplo, no horário de entrada, os alunos que permaneciam fora da sala de aula não poderiam entrar. Essa situação era comunicada aos pais. Na escola pública os professores pareciam ter desistido de enfrentar a resistência dos alunos a entrar nas salas no horário estabelecido, então os alunos entravam na hora que queriam. Com relação às ofensas entre os alunos, na escola particular os jovens me disseram que, às vezes, elas ocorriam e a situação era mediada pelos coordenadores pedagógicos, contudo não eram constantes. As situações mais graves de ofensa entre os adolescentes, como um caso de *ciberbullying*, foram resolvidas com intervenção judicial. Na escola pública o manejo dos conflitos entre os alunos ficava sempre por conta do próprio professor, que sozinho não conseguia efetivamente abordar as situações, quase sempre bastante graves.

Nas atividades de aplicação do questionário na escola particular, os alunos, a princípio, estavam agitados, porém foram receptivos à proposta. Demonstraram interesse no tema e vontade de contribuir. Durante a aplicação do questionário, eles

---

[28] Não serão citadas as fontes em respeito ao compromisso de sigilo dos nomes das escolas.

comentavam as questões entre eles e solicitavam que eu esclarecesse algumas dúvidas. Contudo, não observei situação de ofensa, nem injúria entre eles.

6.3.1 O uso das tecnologias e da internet

O projeto pedagógico da escola toma o mundo contemporâneo como ponto de partida e chegada e o uso das tecnologias da informação como ferramenta cultural, em que o aluno não deve ser um mero usuário passivo. O trabalho do colégio flui no sentido de desenvolver a capacidade de análise crítica diante das transformações da vida na atualidade.

A escola contava um laboratório de informática com 25 computadores conectados à internet banda larga, além dos equipamentos de multimídia, como projetor de *data-show*, aparelhos de som e de vídeo. Os computadores possuíam configurações compatíveis para a navegação na internet banda larga. A supervisão do laboratório era de responsabilidade de um técnico de informática que trabalhava em período integral na escola, porém não exercia a função de professor. O técnico era responsável pela manutenção básica dos equipamentos, pelo funcionamento da rede e acesso à internet, bem como atuava auxiliando os professores e os alunos nas atividades pedagógicas que eram desenvolvidas nos computadores. Outra atribuição do técnico era o manuseio dos equipamentos de imagem e som, auxiliando professores e alunos nos eventos culturais da escola.

Não havia a disciplina de Informática Educativa, como ocorre na escola pública, e o laboratório destinava-se às atividades pedagógicas conduzidas pelos professores em suas devidas disciplinas. De acordo com as informações obtidas em entrevista com o técnico, os alunos, normalmente, utilizavam o laboratório acompanhados pelo professor nas atividades dirigidas, sobretudo, em apresentações de trabalhos escolares. Durante os intervalos de aula o uso do laboratório era livre e os alunos gostavam dos jogos *online*, porém havia um controle do acesso à internet, interditando os jogos violentos e *sites*

inapropriados. Em algumas ocasiões, os alunos utilizavam os computadores no horário oposto ao das aulas para realizar pesquisas e trabalhos em grupo. Nestas circunstâncias, os alunos costumavam solicitar ajuda do técnico no manejo dos equipamentos e dos *softwares*, bem como em suas pesquisas. Na avaliação deste profissional, os alunos, ao final do Ensino Fundamental, dominavam habilidades básicas do uso de computador, sabiam gravar um arquivo corretamente, utilizavam o editor de texto, criavam apresentação em PowerPoint. Não foi possível identificar, precisamente, o papel da escola na aquisição destas habilidades, pois os alunos também aprendiam com seus familiares, amigos ou sozinhos. No entanto, a percepção do técnico era de que, quando os alunos permaneciam na escola utilizando os computadores para trabalhos escolares, havia sempre um adulto por perto, pessoas com quem os alunos podiam contar para esclarecer suas dúvidas.

Os próprios alunos, durante os debates, citaram a escola e os professores como referências importantes no que se refere ao uso das tecnologias da informação e comunicação para aquisição de conhecimentos. No que se refere à internet, disseram que os professores lhes ensinavam a realizar pesquisa, indicavam *sites* confiáveis e estimulavam o uso da rede de maneira consciente. Uma atividade citada no primeiro grupo entrevistado em 2009 foi a participação no Desafio Nacional Acadêmico (DNA), uma competição nacional de conhecimentos e pesquisas virtuais promovida anualmente pelo Projeto Nacional de Educação a Distância. Neste desafio os alunos se uniam em equipes e competiam virtualmente com equipes de outros colégios de todo o Brasil, respondendo perguntas sobre meio ambiente, música, idiomas, profissões, tecnologia, esporte, direito, raciocínio lógico e atualidades. Os professores do colégio organizavam os grupos e o laboratório de informática era usado pelos jovens que permaneciam conectados à rede realizando suas pesquisas durante os dias da competição. Além de desenvolverem o espírito de equipe, os jovens desenvolviam habilidades de pesquisa na internet, entrando em contato com temas diversificados. Os enigmas dos desafios eram bastante variados e estimulantes.

Ainda que os alunos da escola particular possuíssem seus próprios computadores, por vezes, mais modernos e potentes do que os computadores da escola,

o espaço do laboratório consistia num local de encontro para as pesquisas no horário posterior às aulas, o que parecia garantir acessibilidade contínua e com a possibilidade de eles contarem com adultos para ajuda-los. Além disto, as práticas educativas da escola eram permeadas pelo incentivo à pesquisa e os trabalhos eram expostos em uma feira anual de ciências. Observei que as TICs eram importantes nos projetos de pesquisas desenvolvidos pelos alunos, estimulando-os no desenvolvimento das habilidades de informática. Não obstante, o professor entrevistado considerava que predominava na escola um clima de desconfiança em relação às tecnologias, o que não contribuía para o desenvolvimento dos jovens nesta área. Pensava que durante as aulas, os professores poderiam aproveitar mais o ciberespaço como ambiente de pesquisa.

6.3.2 Os adolescentes da escola particular

Meu contato com os adolescentes da escola particular ocorreu em ocasiões pontuais, duas vezes em 2009 durante a aplicação do questionário, depois em 2012 para nova aplicação do questionário e debate. Além disso, houve as ocasiões das entrevistas e os relatos dos educadores. Nas três ocasiões os adolescentes estavam, a princípio, agitados, contudo, com a entrada da coordenadora para me apresentar, eles diminuíram o barulho e escutaram. Nos debates demonstraram curiosidade com relação à pesquisa e fizeram perguntas sobre meu trabalho.

Os adolescentes que estudam na escola particular são, em sua maioria, provenientes de famílias de classe média, com pais possuindo nível de escolaridade superior, moradores dos condomínios da região.

Com relação ao clima das relações intersubjetivas, notei que os jovens conversavam bastante entre si, eram agitados, havia brincadeiras dirigidas aos amigos, porém sem ofensas graves e palavras pejorativas. Durante os debates conversamos sobre *bullying* e *ciberbullying*, os jovens relataram discussões que começaram na escola e depois continuaram nas redes sociais, culminando inclusive em processo judicial.

Contudo, observei que, no ambiente escolar, eles podiam contar com a ajuda dos adultos para resolver os conflitos e a situação não se agravava.

A percepção de que os jovens eram desinteressados, não pareciam preocupados com o futuro, também estava presente na escola particular. Porém, o envolvimento dos adolescentes nas atividades de Feira de Ciências demonstrava que o desejo do adulto, somado à organização do ambiente e das atividades, era fundamental para que o "interesse" dos jovens pudesse se manifestar.

Observei que os adolescentes da escola particular também tinham seus interesses capturados e previamente moldados pela indústria cultural: gostavam de jogar os principais *games* divulgados na mídia, gostam de assistir aos vídeos de humor, ver pornografia, enfim, de se divertir. Se o educador fosse guiar-se exclusivamente pelo desejo dos jovens, teria grandes chances de encontrar somente o desejo de se divertir, de não fazer nada. Contudo, notei que por meio dos trabalhos e das pesquisas, bem como da disponibilidade dos professores em acompanhar de perto os alunos, eles ainda conseguiam "contagiar" os jovens com interesses relacionados à cultura geral, e que ultrapassavam os fetiches mercadológicos.

Com relação às competências em informática, observei que os adolescentes da escola particular apresentam domínio das habilidades básicas. Na opinião do professor entrevistado, o fator importante para a aquisição destas habilidades era o uso intuitivo e contínuo dos equipamentos eletrônicos, seja nos jogos, sejas nas interações virtuais. No entanto, durante os debates com os alunos, estes disseram que, normalmente, eles apresentavam um uso do computador restrito aos jogos e às diversões. Consideravam que adquiriram habilidades em informática em virtude da necessidade de apresentarem trabalhos escolares utilizando TICs. Além disso, os jovens tinham, no ambiente escolar, profissionais disponíveis para ajudá-los individualmente, tanto o técnico de informática quanto professores que circulavam pela escola nos horários posteriores às aulas. Os adolescentes disseram também que desenvolviam competências em informática conversando com outros colegas, com a família ou pesquisando na internet. É importante destacar que estes adolescentes não apresentavam problemas significativos

com relação às competências em leitura e em escrita, o que permitia que eles próprios pudessem usufruir dos conhecimentos da internet de maneira diferente do que ocorria com os adolescentes da escola pública. Outro fator importante parecia ser a confiança que podiam ter no amigo; de modo geral, eles pareciam poder contar com os colegas para ajudar nas dificuldades que apresentavam.

Avancemos para a terceira parte do trabalho, na qual apresento os resultados da pesquisa buscando delinear as características da cibercultura juvenil, bem como o papel da escola no uso da internet.

PARTE III

OS JOVENS, A INTERNET E A ESCOLA

7. CIBERCULTURA JUVENIL: COMO OS JOVENS SÃO CAPTURADOS NA REDE

Com a emergência da internet, as interações sociais, culturais e comerciais mediadas pelos dispositivos tecnológicos criaram uma ambiência peculiar em que novos hábitos[29] e costumes se configuram lançando o adolescente em um novo *habitat*. Entende-se cultura, neste contexto, como o "conjunto de práticas, comportamentos, ações e instituições pela quais os humanos se relacionam entre si e com a natureza e dela se distinguem" (Chauí, 2003, p. 251). Portanto, a cibercultura pode ser compreendida como uma nova modalidade de interação subjetiva que se estrutura na interconexão homem e máquina, engendrando importantes transformações sociais. Nesta tese, a cibercultura juvenil é entendida como o conjunto de hábitos e de relações intersubjetivas dos jovens estruturadas no ciberespaço e que se manifestam de maneira polissensorial por meio dos dispositivos digitais.

Os estudos empíricos empreendidos com adolescentes da escola pública e particular, bem como a análise etnográfica do ambiente virtual, nos conduzem a um interessante panorama das vivências dos jovens no ciberespaço. Portanto, neste capítulo pretendo apresentar as relações entre os hábitos virtuais incutidos nos jovens e os interesses econômicos da indústria cultural global. A análise dos dados foi realizada a partir do conjunto de informações que foram obtidas com base nos questionários aplicados nos adolescentes, nas observações em sala de aula na escola pública, registradas no diário de bordo, nas entrevistas com os adolescentes mais "conectados à internet", bem como nas entrevistas complementares com professores, coordenadores e diretores. Espera-se que, ao final da análise, possamos identificar claramente os laços e embaraços dos adolescentes no mundo virtual.[30]

---

[29] A palavra hábito nesta tese está sendo utilizada no sentido de "disposição adquirida por atos reiterados, pela experiência, uso, costume" cf. verbete Hábito (1999), em Grande Dicionário Larousse Cultural.

[30] Na apresentação dos dados optei por manter fielmente as respostas aos questionários e as falas dos adolescentes tal qual elas foram expressas, mesmo quando apresentavam erros verbais ou gramaticais.

A apresentação dos resultados inicia-se com a descrição das atividades realizadas pelos jovens na internet, separando-as nas seguintes categorias: relacionamentos virtuais; as (tele)visões no YouTube; jogos *online*; pornografia na rede e, por último, a expansão do conhecimento no ciberespaço. Obviamente, cada um desses aspectos mereceria uma pesquisa à parte e seria digno de uma tese pela riqueza e complexidade do que se apresentou durante as observações. Contudo, é imperativa a necessidade de estabelecer um foco na análise e o eixo escolhido foi a relação entre os mecanismos ideológicos impetrados pela indústria cultural global com a finalidade de capturar o interesse dos jovens e formar hábitos virtuais de consumo e a estrutura psíquica e social do adolescente contemporâneo.

A análise dos questionários envolveu alguns dados quantitativos que são apresentados exclusivamente com a finalidade de facilitar a apreensão das respostas mais frequentes, sem que se tenha procedido um estudo estatístico propriamente dito. Na primeira parte da análise serão apresentados os dados referentes ao acesso e à frequência na internet. Em seguida, serão examinadas as atividades preferidas dos jovens nos ambientes virtuais.

Identificou-se que a atividade mais proeminente na internet refere-se ao uso das redes sociais. Assim, iniciamos nossa análise observando como os empresários do ciberespaço capitalizam as relações virtuais e quais são os laços e os embaraços dos jovens nessas redes. A segunda atividade mais citada entre os adolescentes foi o jogo, comumente encontrada entre os meninos. A análise procurou revelar como o mercado virtual de *games* se organiza e os possíveis efeitos do hábito de jogar na constituição psíquica do adolescente. O terceiro aspecto analisado refere-se ao portal YouTube e os vídeos de humor destacados pelos jovens. Por último, abordo a questão do sexo virtual, da pornografia e da pedofilia na rede, cujo hábito envolve especialmente o público masculino.

7.1 Acesso e frequência à internet

A maioria dos jovens pesquisados (66,66%) disse acessar a internet todos os dias, contudo, os adolescentes da escola particular obtiveram maior índice de frequência diária, 92,68%, contra 50,5% dos jovens da escola pública. Na escola particular nenhum dos jovens relatou acesso mensal, já na escola pública 8,96% dos adolescentes confirmaram acessar a internet apenas uma ou duas vezes por mês, e 40,30% acessam somente duas vezes por semana. Estes dados sinalizam que, embora os jovens da escola pública naveguem na internet, a frequência de acesso ainda é baixa se comparada à dos adolescentes da escola particular.

***Tabela 1*. Frequência de acesso à internet**

	Escola pública			**Escola Particular**			**GERAL**	
	Masc.	**Fem.**	**Geral**	**Masc.**	**Fem.**	**Geral**	**Masc**	**Fem.**
Uma ou duas vezes por mês	8,11	10,00	8,96	0,00	0,00	0,00	5	6,25
Uma ou duas vezes por semana	56,76	20,00	40,30	13,04	0,00	7,32	40	12,5
Todos os dias	35,14	70,00	50,75	86,96	100,00	92,68	55	81,25

A frequência de acesso à internet pelas meninas é maior do que a dos meninos, no geral 81% das meninas disseram acessar a internet todos os dias, contra 55% do público masculino. Esta informação contrariou uma percepção anterior de que os meninos eram mais conectados e dependentes da internet do que as meninas. Na realidade, os casos clínicos relativos às queixas de uso intensivo da internet eram preponderantemente de meninos que estavam envolvidos com jogos *online* de maneira compulsiva, daí a inferência de uso mais intensivo por parte dos meninos. No entanto, os dados obtidos no questionário e as entrevistas demonstraram que as meninas usavam diariamente a internet, sobretudo as redes sociais. Confirmando esse maior vínculo das meninas com a rede, nas respostas da questão 6, acerca de como suas vidas seriam afetadas se ficassem um mês sem internet, 50% das meninas declararam que suas vidas

seriam muito afetadas, contra 27,08% dos meninos. As adolescentes usavam expressões tais como: "*eu morreria*"; "*eu ficaria histérica*"; "*eu ficaria louca*", se permanecessem um mês sem conexão à internet.

Paula[31], uma adolescente de 14 anos da escola pública, escreveu: "*Ai eu não consigo ficar nem um dia sem mexer na net, imagine um mês, eu ficaria louca*". Ela navegava na internet diariamente, durante uma ou duas horas, interessava-se pelos *sites* de relacionamento. Assim como Joana, de 14 anos, uma estudante da escola particular que afirmou: "*Eu me sentiria muito mal. Eu ficaria mais que deprimida por não falar com meus amigos*", e Nadia, 14 anos: "*Me sentiria agoniada pois eu não teria notícias, nem poderia anunciar algo, não conseguiria me comunicar com meus amigos, não teria tanta diversão*". Estes são alguns exemplos de depoimentos das meninas sinalizando a importância da internet como fonte de sociabilidade, comunicação e diversão em suas vidas.

Tabela 2. **Tabela sobre a pergunta: Se por algum motivo ficasse um mês sem internet, isso afetaria sua vida?**

Meninos x Meninas (%)		
	Meninos	**Meninas**
Não afetaria "normal" "faria outra coisa", "jogaria bola", "esporte"	66,67	27,08
Afetaria um pouco, "tédio", "solidão", "dificultaria trabalho de escola"	13,33	18,75
Sim, afetaria muito. "Eu morreria", "ficaria doido", "me sentiria só", "ficaria histérica", "ficaria desinformada", "tédio", "desconectado do mundo", "vazio".	18,33	50,00
Afetaria positivamente	1,67	4,17

[31] Todos os nomes dos adolescentes foram trocados a fim de preservar o sigilo.

Entre os meninos também há respostas sugestivas da importância da internet em suas vidas, porém menos frequente do que nas meninas. Pedro, um adolescente de 14 anos, aluno da escola particular, afirmou: "*Eu me sentiria como um náufrago estreado por Tom Hanks, me sentiria no vazio*". Kauã, 14 anos, estudante da escola particular, observou: "*Seria horrível, pois a internet é um universo que nos abre mil possibilidades e te dá uma certa liberdade, que faria muita falta na minha vida".* Artur, estudante de 14 anos da escola pública, escreveu: "*Eu ia ficar doido, porque eu mexo todos os dias*". Curioso que, entre os *sites* preferidos citados por este garoto, está o *Fuckblack*, página de pornografia dedicada às pessoas negras, que exibia na ocasião da pesquisa virtual, imagem de crianças em cenas de sexo explícito. O uso da internet para acesso à pornografia é comum tanto entre os meninos da escola pública quanto particular e será abordado adiante; no entanto, o que me chamou a atenção na fala de Artur foi a expressão "eu ia ficar doido", provavelmente se tivesse que interromper o habito de se masturbar visualizando tais *sites*.

Alex, estudante da escola particular, durante o debate posterior ao questionário, disse que, sem a internet, ele ficaria com muitas dúvidas, pois, sempre que precisava saber de algo, consultava o Google. Embora ele não tenha explicitado que tipo de dúvida esclarecia, observei que muitos meninos recorrem à rede para esclarecer questões pertinentes à sexualidade. Miguel, um garoto da escola pública revelou que os meninos podiam aprender a beijar na internet e que, enquanto paqueravam as meninas, podiam pesquisar os assuntos no Google, não correndo o risco de não ter o que dizer.

Ainda que alguns meninos estejam bastante conectados, afirmando que sentiriam muita falta do acesso à internet em suas vidas, a porcentagem de 66,66% dizendo que a falta de internet afetaria pouco suas vidas nos conduz a algumas hipóteses. A primeira delas seria de que esses meninos possuem outros passatempos que não precisam de conexão à rede, por exemplo, os jogos de videogame, ou jogos no computador que prescindem da conexão *online*, além dos programas televisivos que ainda continuam em alta entre os adolescentes. Considerando que a atividade preferida dos meninos na internet era jogar e que os jogos eletrônicos não precisavam necessariamente de conexão, pode-se concluir que a falta de internet para a maioria dos meninos seria

substituída por outros jogos ou por atividades esportivas, como, por exemplo, o futebol, que é relatado, especialmente pelos meninos da escola pública, como uma opção de diversão.

Importante considerar que as meninas, no início da adolescência, teriam maior necessidade de contato social e que a internet favoreceria esse contato. Diferentemente dos meninos, que podem apresentar maior retraimento e timidez, ou necessidade de competir, preferindo atividades solitárias ou jogos competitivos. Os meninos parecem ter mais opções de diversão sem internet, exceto a pornografia, que eles teriam dificuldade de acesso sem a rede. Enquanto as meninas estariam mais focadas nos relacionamentos, mesmo as que gostam de jogar teriam uma forte motivação social nos jogos do Orkut ou do Facebook, como veremos adiante.

Quanto ao local de acesso à internet, 76,12% dos jovens da escola pública citam a própria residência como principal local de conexão, contra 100% da escola particular. Entre os jovens da escola pública, a *lan house*[32] apareceu em segundo lugar. Os professores consideravam que os adolescentes preferiam frequentar as *lan houses*, pois nestes locais não havia proibição de *sites*.

Pesquisa realizada pela SaferNet (2009) com alunos de escolas estaduais do Rio de Janeiro identificou a *lan house* como principal local de acesso, com 64,01% de respostas; em seguida nas residências, em local comum da casa (39,3%); na escola (31,52%); em computador no próprio quarto (29,57%); na casa de amigos (23,93%); no aparelho de celular (4,86%), nos telecentros públicos (2,92%). O grupo considera a *lan house* como um local de risco para os jovens, pois não oferece mediação em termos de segurança, apoio pedagógico ou moderação dos conteúdos. Os estudos empreendidos

[32] As *lan houses* são pequenos empreendimentos, normalmente familiares, com a finalidade de prestar serviços por meio de computador e de promover o acesso à internet. Em decorrência das dificuldades de penetração dos computadores com acesso à rede nos domicílios das populações economicamente desfavorecidas, as *lan houses* se proliferaram nos bairros mais pobres. Segundo estudos do CGI (2011a), os principais serviços prestados eram relacionados à impressão de documentos e jogos. Seu público é variado, no entanto 65% das *lan houses* pesquisadas pelo CGI consideraram uma frequência intensa e alta de crianças e adolescentes com idade entre 10 e 15 anos.

pelo CGI (2011a) revelaram um decréscimo de frequência nas *lan houses*, explicado pelo aumento de número de domicílios com computador e acesso à internet entre a população de baixa renda.

Dos jovens da escola pública que disseram ter computador em casa com acesso à internet, 20,90% afirmaram que possuem um computador de uso próprio, contra 36,59% dos adolescentes da escola particular. As políticas de incentivo do governo federal[33] para compra dos *notebooks* podem ter surtido efeito positivo neste público, garantindo maior acessibilidade aos equipamentos de informática para as classes sociais menos favorecidas.

Tabela 3. **Locais de acesso à internet**

	Escola pública			**Escola Particular**			**Geral**	
	Masc.	Fem.	Geral	Masc.	Fem.	Geral	Masc.	Fem.
Em casa	75,68	76,67	76,12	100,00	100,00	100,00	85,00	85,42
Computador próprio	25,00	30,43	20,90	47,83	22,22	36,59	35,29	26,83
Computador da família	75,00	69,57	55,22	52,17	77,78	63,41	64,71	73,17

Na escola pública, 51 alunos disseram ter acesso à internet em suas próprias residências, o que corresponde a 76,12% dos estudantes do CEU que responderam ao questionário. Este índice é significativamente alto, se levarmos em consideração os indicadores sociais descritos pela ONG da região. Ao cotejarmos tais dados com as pesquisas sobre o acesso às tecnologias da informação e comunicação nos domicílios realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, em 2010, identificamos grande discrepância. De acordo com os dados do relatório, na área urbana, apenas 39% dos domicílios brasileiros possuem computador e 31% têm acesso à internet (CGI, 2011b, p. 145), uma diferença significativa se comparamos aos 76,67% mencionados no questionário.

[33] Um exemplo é o programa Computador para Todos, lançado com o objetivo de facilitar a compra de microcomputadores com acesso à internet, a preços reduzidos e condições de pagamento facilitadas para as classes sociais menos privilegiadas da população brasileira.

Em relação à incongruência entre as respostas dos pesquisados e os dados obtidos pelo CGI, suponho que alguns alunos possam ter vergonha de mencionar que não possuem computador na residência, pois a tecnologia é, para este público, símbolo de *status* social. Outra hipótese levantada pelo professor seria de que, à medida que os filhos vão crescendo e alguns deles contribuindo para o aumento da renda familiar, as famílias podem ter acesso aos bens de consumo mais cobiçados. Assim, dentro daquela faixa etária poderia ter maior ocorrência de computadores com acesso à internet nos domicílios.

O ambiente escolar figura como local de pouco acesso, apenas 4% dos entrevistados da escola pública mencionaram a escola como local de acesso à internet. Na pesquisa realizada pelo SafertNet (2009), esse índice era maior, 31,52%. O Brasil possui sérios problemas com relação à infraestrutura tecnológica na educação. Segundo o relatório do CGI (2011c) a média de computadores nas escolas públicas brasileiras é de 23 para um número aproximado de 800 alunos. Esta defasagem estrutural foi percebida nas observações realizadas na escola pública pesquisada.

No que se refere ao uso da internet, ficou evidente que para a comunidade da escola pública a rede não representava um local destinado à obtenção de conhecimentos, tanto em decorrência do baixo número de computadores por aluno (21 computadores para uma média de 730 alunos), o que dificultava o acesso, quanto em função dos próprios interesses dos jovens. Além do que, em geral, os professores demonstravam suspeitas em relação ao uso da internet para pesquisas escolares, em parte pelo hábito de os alunos “copiarem e colarem” os conteúdos encontrados na internet, sem qualquer reflexão crítica, em parte por considerarem que os adolescentes usavam a rede apenas para diversão. Assim, nas aulas de Informática Educativa não se explorava efetivamente o potencial da rede como fonte de conhecimento.

Embora os jovens da escola particular não tenham mencionado no questionário o ambiente escolar como local de acesso, durante os debates e mesmo nas entrevistas com os educadores, tornou-se evidente que eles se mantinham conectados à rede – com seus *notebooks*, aparelhos celulares ou *tablets* – durante o período em que se encontram na

escola. Além disso, o laboratório de informática parecia funcionar como ponto de encontro para a realização dos trabalhos escolares no período oposto ao das aulas, local em que eles podiam contar com a presença de um adulto esclarecendo suas dúvidas.

7.2 Atividades e *sites* preferidos

A atividade realizada na internet mais citada entre os adolescentes, de modo geral, foi "conversar com os amigos". As redes sociais figuraram em primeiro lugar na preferência dos jovens, com destaque para o Orkut, especialmente entre os estudantes da escola pública, enquanto o Facebook e o Tumblr foram citados principalmente pelos estudantes da escola particular. A segunda atividade mais citada pelos adolescentes foi o jogo. No entanto, entre os meninos da escola particular, essa atividade apareceu em primeiro lugar, demonstrando que a incidência de jogos *online* nesse público é significativamente maior. Provavelmente, o fato de a maioria dos meninos da escola particular possuírem computadores próprios facilite a adesão aos jogos, que demandam maior tempo de conexão, como veremos adiante na análise sobre os jogos virtuais.

Assistir a vídeos é a terceira atividade mais citada entre os adolescentes, e o YouTube, *site* especializado em vídeos diversos, figurou em segundo lugar entre os preferidos dos nossos pesquisados. No YouTube os adolescentes gostam de assistir a vídeos humorísticos, videoclipes, lutas e esporte. Alguns adolescentes também mencionaram que eles costumavam fazer *download* de músicas e de filmes na internet, ler jornais e notícias, pesquisar assuntos diversos, ler contos e crônicas e escrever *blogs*. Observou-se que, de um modo geral, as atividades preferidas dos jovens na internet estão relacionadas à diversão e que o uso da rede visando à ampliação do conhecimento é bastante incipiente.

Coadunam com nossos dados os resultados da pesquisa da SaferNet (2009) com estudantes do Rio de Janeiro, que mostram que os *sites* de relacionamento figuram em primeiro lugar entre as preferências das crianças e jovens pesquisados. Segundo seu

relatório, 74,12% dos alunos participantes da pesquisa elegem os *sites* de relacionamentos como uma das atividades preferidas na internet; em seguida, estão os jogos (51,56%), músicas/filmes (45,91%), comunicadores instantâneos (43,97), *e-mail* (24,9%), pesquisas escolares (20,62%), salas de bate-papo (15,56%), notícias (12,06%); *blogs* e/ou *fotologs* (5,45%). Diante deste quadro, os organizadores da pesquisa consideram como fator preocupante o uso da internet para pesquisas escolares figurar apenas como 24,9% e que as crianças e jovens necessitem da mediação de um adulto para estimulá-los e orientá-los no uso das tecnologias.

7.3 Relacionamentos virtuais: os laços e os embaraços nas redes sociais

A principal atividade dos jovens na internet consiste em interagir com as pessoas por meio dos *sites* de relacionamento virtual, especialmente Orkut, MSN, Facebook, Twitter e Tumblr. Tais *sites* atraem tanto meninos quanto meninas, porém as garotas demonstraram maior afinidade com as redes sociais do que os garotos, que nesta faixa etária estão significativamente voltados aos *games online*. É relevante questionarmos: O que torna as redes sociais tão atraentes aos adolescentes? É possível o estabelecimento de laços sociais virtuais? Quais os interesses econômicos subjacentes às redes sociais? Estas foram algumas questões que guiaram a análise que se segue.

Na última década, as redes sociais tornaram-se verdadeiros fenômenos da cultura digital, com empresas de grande valor econômico e o exemplo mais emblemático é o Facebook, rede social mais citada pelos adolescentes da escola particular. Ela foi criada por um grupo de estudantes da Harvard e entre eles estavam um brasileiro, Eduardo Saverin, que morava nos Estados Unidos desde a infância e o estudante de psicologia Mark Zuckerberg, quem assumiu o comando do Facebook, apesar das disputas judiciais com os colegas. Inicialmente, a rede esteve circunscrita aos estudantes universitários da Harvard, estendendo-se rapidamente para outras universidades americanas e ganhando o mundo em 2005 (Kirkpatrick, 2011). Em maio de 2012, a empresa disponibilizou suas ações na Nasdaq, bolsa de valores que reúne empresas de tecnologia, cujas cotas

começaram a ser negociadas a 38 dólares estimando que o valor da empresa estivesse entre 103 e 104,2 bilhões de dólares. Com 900 milhões de usuários, a rede proporcionou ao seu criador ascender ao patamar de 29º homem mais rico do mundo, com uma fortuna estimada em 19,1 bilhões de dólares (cf. Fraga, 2012). Ainda que tenha ocorrido uma supervalorização das ações, que não se sustentou nos meses subsequentes, o Facebook é consideradoa um fenômeno de marketing cheio de controvérsias quanto à sua sustentabilidade. Um dos seus segredos estaria no mapeamento preciso das preferências dos clientes, direcionando, assim, os anúncios publicitários para um público verdadeiramente potencial. Ao manter registros detalhados da vida de cada pessoa, os empresários dispõem de uma rica e meticulosa pesquisa de marketing que garante às empresas anunciantes maiores possibilidades de retorno de seus investimentos publicitários.

Além deste mapeamento, o Facebook consegue transformar o público em veículo de anúncio, deste modo, as empresas anunciantes estimulam que cada pessoa da rede "curta" sua página no Facebook, e este "curtir" consiste na divulgação dos produtos na rede social daquele internauta. Isso significa que Mark Zuckerberg conseguiu recrutar 900 milhões de voluntários que trabalham, gratuitamente, divulgando as marcas de seus anunciantes. Contudo, não é de hoje que as pessoas se tornam anunciantes ambulantes de alguns produtos, o fenômeno das etiquetas e marcas exibidas no vestuário, por exemplo, é revelador dessa tendência. Na época de Adorno e Horkheimer (1947/2006), uma das críticas à indústria cultural consistia na manipulação retroativa das necessidades realizada por mapeamentos estatísticos das preferências; com o marketing das redes sociais, esta manipulação é imediata, mais efetiva e pungente. Outra crítica importante de Adorno e Horkheimer (1947/2006) está relacionada à ocupação do tempo livre do trabalhador, tornando-o passivo e conformado com o sistema. Na fase atual da indústria cultural global, os trabalhadores são recrutados "voluntariamente" para se tornar veículos de divulgação das empresas durante seu tempo livre. Ocupar o ócio das pessoas e utilizar de suas relações sociais para torná-las publicidade, virtualmente, ambulantes consiste no empreendimento comercial do Facebook. Obviamente, que a rede cumpre uma função social importante,

promovendo um espaço de comunicação entre pessoas de diversas partes do mundo, além de ser um veículo de notícias e informações. Entretanto, o estímulo aos jogos e à divulgação publicitária consiste na verdadeira fonte de rendimento da empresa, que tem a pretensão de conectar pessoas no mundo inteiro.

Na concepção do filósofo Delfour (2011), o fenômeno do Facebook revela a substituição de uma disciplina tecnocapitalista quase voluntária por uma disciplina política totalitária, que transforma as amizades em um mercado de troca material, operada por meio do voyeurismo e da "destruição consentida da intimidade" (p. 228). A meu ver, na cidade virtual, as pessoas se distraem de suas pacatas vidas, de sua pesada história, substituindo pela publicidade contínua dos momentos de prazer e de alegria, como se todo mundo vivesse numa perpétua felicidade. A fantasia vigente na rede social é a de cada pessoa tornar-se uma celebridade, com direito a fãs, seguidores e exibição de sua intimidade.

A distração é incrementada pelo jogo, uma forma milionária de manter as pessoas conectadas por mais tempo nas redes sociais. Os empresários do Facebook perceberam que a exposição da intimidade de cada um não era suficiente para prender o público por muito tempo, e os jogos, meios tradicionais de interação social, poderiam favorecer maior tempo de interatividade. Uma das empresas que elabora os jogos do Facebook é a Zynga, produtora do *Farmville*, que figura entre os primeiros jogos da rede social. Os *games* das redes sociais constituem um negócio imensamente lucrativo, pois os competitivos jogadores, imbuídos da intenção de exibir uma bela fazenda virtual, mais atraente que a de seus colegas, não hesitam em pagar por produtos fictícios, comprando, por exemplo, uma laranjeira, um prédio, um adereço para sua fazenda. As estratégias empreendidas nos jogos das redes sociais serão mais detalhadas adiante, quando abordarei a problemática do jogo virtual entre os adolescentes. No entanto, cabe aqui pontuar que um dos embaraços nas redes sociais consiste na compulsão dos jovens pelos *games*, bem como por checar as publicações em seus perfis, comportamento este estimulado pelos administradores dos *sites*.

Com o surgimento dos *smartphones*, os jovens não precisam mais abrir o computador e acessar a internet para conectar-se às redes sociais, pois eles se mantêm conectados o tempo todo por meio deste equipamento. Uma pesquisa conduzida pela empresa Cisco revelou que 60% dos adolescentes checam compulsivamente sua vida *online* pelo *smarthphone*. No Brasil, esse número chega a 73%, sendo que 9 entre 10 jovens pesquisados consultam *e-mails* e redes sociais antes mesmo de se levantarem da cama (Agência Estado, 2012). Esses dados confirmam o que foi observado na escola particular, a maioria dos adolescentes permanecia conectada à internet via *smartphone*, inclusive durante as aulas, checando compulsivamente as informações das redes sociais, ao mesmo tempo em que emitiam informações sobre suas vivências. Esse tipo de compulsão, destacada por Türcke (2010) como uma compulsão generalizada de emissão, ganha uma dimensão estética, cujo peso ontológico vincula a percepção de sua emissão à própria existência, como se "postar", significasse "existir".

O Orkut foi a rede social mais citada pelos adolescentes da escola pública. Cabe considerar, entretanto, que, entre os anos de 2010 e 2012, houve uma queda progressiva de adesão do Orkut no Brasil, o que pode ter repercutido também na preferência dos jovens da escola pública, porém não foi possível avaliar se essa mudança realmente se efetivou. O Twitter foi citado nas duas escolas proporcionalmente e o Tumblr, rede social mais recente, foi citado apenas na escola particular, onde figura como a rede social preferida das meninas. Das redes sociais analisadas, o Orkut foi o *site* mais preocupante em decorrência da falta de critérios e de controle em relação às comunidades que lá se formam.

Em 2008, percorri algumas comunidades do Orkut relacionadas ao tema do suicídio, pois na época realizava atendimento psicológico a um jovem com depressão que passava horas navegando na internet. Fiquei surpresa com a quantidade de comunidades e de participantes, por isso decidi fazer uma cópia das páginas e guardei-as em um arquivo. Em 2010, retornei àquelas comunidades buscando verificar se neste período houve alguma mudança. Constatei que elas não somente continuavam presentes

no Orkut, como tinham aumentado o número de membros. A comunidade “Na boa, hoje eu morreria...” contava com 6.042 membros em 2008, em 2010 aumentou para 7.780, enquanto a comunidade “Pensei em morrer hoje”, que tinha 2.663 participantes, passou para 4.375 em 2010. O conteúdo dos fóruns de discussão costumava ser de incitamento ao suicídio.

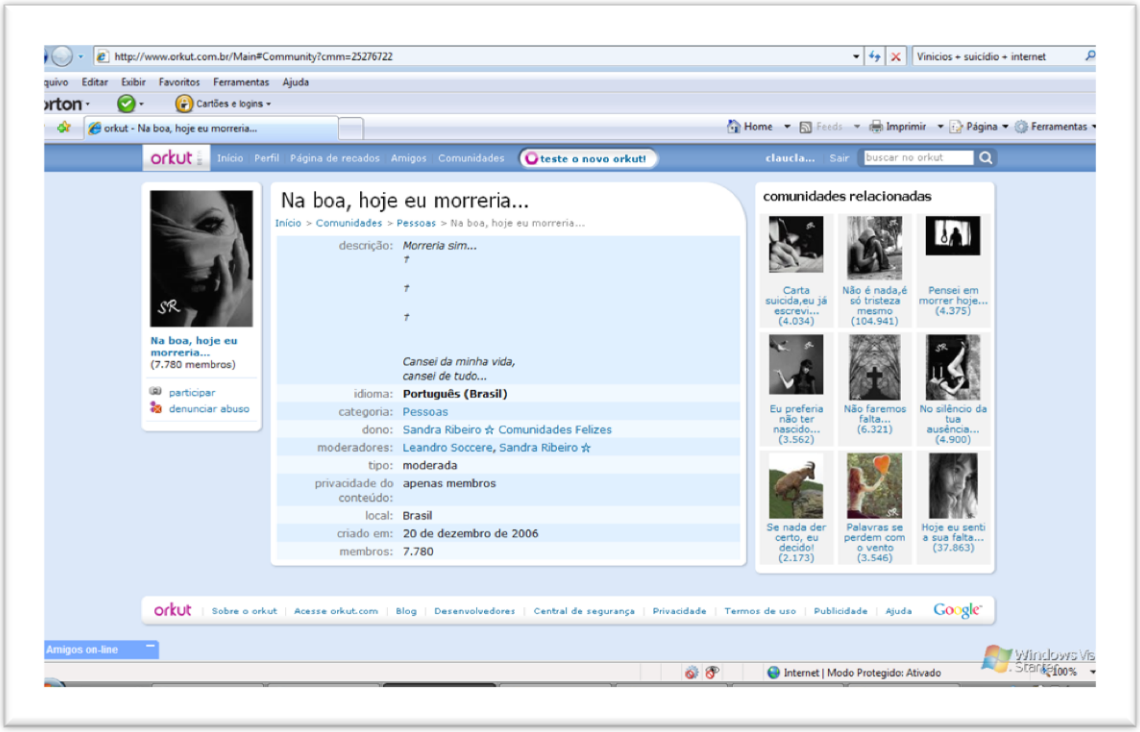

***Figura 5*. Imagem capturada de uma comunidade do Orkut: “Na boa, hoje eu morreria”**

O suicídio *online* de um adolescente brasileiro, em 2006, estimulado por seus amigos virtuais do MSN, alertou sobre a irresponsabilidade generalizada nas redes sociais. Vinicius, o adolescente que cometeu suicídio, fazia acompanhamento com o psicanalista Mario Corso, que em 2008 concedeu uma entrevista à revista *Época*, observando que havia um centro de valorização da morte na internet, frequentemente menosprezado pelos psicanalistas e profissionais que trabalham com jovens. Corso decidiu expor o caso com o intuito de denunciar os grupos virtuais que continuavam incitando condutas suicidas, sem que houvesse qualquer tipo de coibição ou criminalização deste tipo de atitude (cf. Brum, 2008).

No Orkut encontravam-se todos os tipos de comunidade, incluindo as que incentivavam a anorexia e a bulimia, disfarçando-se sob o codinome: amigos da Ana (anorexia) ou da Mia (bulimia), bem como comunidades relacionadas à prostituição, pornografia, jogos de azar e outros crimes. Observei que os jovens da escola pública, bastante envolvidos com o Orkut, demonstravam percepção de alguns riscos desta rede, pois a maioria deles escreveu nos questionários que o maior problema na internet era a possibilidade de manter contato com pessoas mal-intencionadas e pedófilos. Contudo, o fato de demonstrarem tal percepção não os protegia, ao contrário, suponho que o grande número de citações acerca de pedofilia, por exemplo, não era apenas decorrente das orientações familiares ou dos professores quanto a esses riscos, e sim uma possibilidade concreta de terem tido contatos com essas pessoas por meio das redes sociais ou *chats*, como veremos adiante. As comunidades virtuais parecem atuar como facilitadoras desses contatos.

A proliferação destas comunidades autodestrutivas do Orkut contraria os argumentos de Lévy (2000) de que os grupos virtuais se uniriam sempre com propósitos construtivos. Para ele "um grupo humano qualquer só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal coletivo inteligente, mais imaginativo" (p. 130). O antropólogo, neste aspecto, desconsidera as pulsões de morte que podem contagiar os internautas ao se espalharem nas comunidades virtuais, ignorando o fato de que muitas pessoas podem se unir devido às suas afinidades destrutivas, que em grupo, tornam-se legitimadas e mais potentes.

Passemos agora ao Twitter. Uma das meninas entrevistadas na escola pública citou o Twitter como sua rede social preferida. O Twitter foi criado em 2006 por Jack Dorsey, Evan Williams e Biz Stones, com a intenção de ser um *microblog*, disponibilizando 140 caracteres para a divulgação de mensagens. A palavra *twitter* foi escolhida em decorrência de seu duplo sentido: um relacionado à explosão de informações inconsequentes e o outro, aos pios de pássaros (Smaal, 2010). A ideia inicial do *blog* era de que as pessoas pudessem dizer o que estavam fazendo naquele instante e pudessem "seguir" outras pessoas, ao mesmo tempo em que seriam

"seguidas". O *slogan* da página inicial transmite o propósito do *microblog*: "Bem vindo ao Twitter, descubra o que está acontecendo agora mesmo, com as pessoas e organizações que lhe interessam" como pode ser visto na figura 6. Informações diversificadas e rápidas consistem na especificidade do Twitter amplamente usado pela imprensa para divulgação de notícias, quanto por políticos em campanhas eleitorais, ou por celebridades afeitas por exibir seu cotidiano. Os limites entre o público e o privado são diluídos no *microblog*, que embora se mantenha como um veículo gratuito de informação e utilidade pública, também se nutre do *voyeurismo* e exibicionismo ligado à vida das celebridades.

O uso do Twitter na política se expandiu em 2008, na época das eleições presidenciais dos Estados Unidos, quando o então candidato à presidente, Barack Obama, utilizou o Twitter em sua campanha eleitoral para divulgar mensagens rápidas aos internautas. O *miniblog* também tem sido associado aos movimentos de protestos sociais em decorrência da agilidade de transmissão de mensagens que permite reunir facilmente um grande número de pessoas. Bagault (2011) associa o Twitter à mídia dos indignados, se referindo ao papel do *miniblog* nas revoluções árabes e no movimento dos indignados iniciado na Espanha em maio de 2011. Nessas ocasiões, os rebelados virtuais deixaram as telas e tomaram as ruas espanholas para protestar contra os ajustes políticos realizados para conter a crise econômica. No Brasil, a vocação do Twitter para a indignação tem sido banalizada. Um exemplo é a expressão "*vou xingar muito no Twitter*", que ficou famosa entre os adolescentes em referência a um vídeo que mostra um grupo de jovens frustrados por não conseguirem entrar no show de uma banda de rock. Os adolescentes, queixosos pela falta de organização do show, prometiam *xingar muito no Twitter*. Esta promessa se transformou em "mania" entre os adolescentes, que, diante de uma situação frustrante, prometem "*xingar muito no Twitter*". Infelizmente, entre os jovens brasileiros, a indignação política não tem sido relevante.

Ainda que em momentos pontuais o Twitter tenha sido um meio de comunicação privilegiado para a reunião de jovens em torno de temas políticos, de modo global, sua vocação parece direcionar-se às fofocas de celebridades. Basta observarmos o *ranking*

dos *miniblogs* mais seguidos no Brasil e no mundo, no qual encontraremos o rol de *pop-stars* da música, televisão e futebol. A página com maior número de seguidores mundiais é a da cantora Lady Gaga, seguida do cantor Justin Bieber e das cantoras Katy Parry, Rihana e Britney Spears. Em sexto lugar estava o *blog* do presidente americano, Barack Obama (Twitter Counter, n.d.).

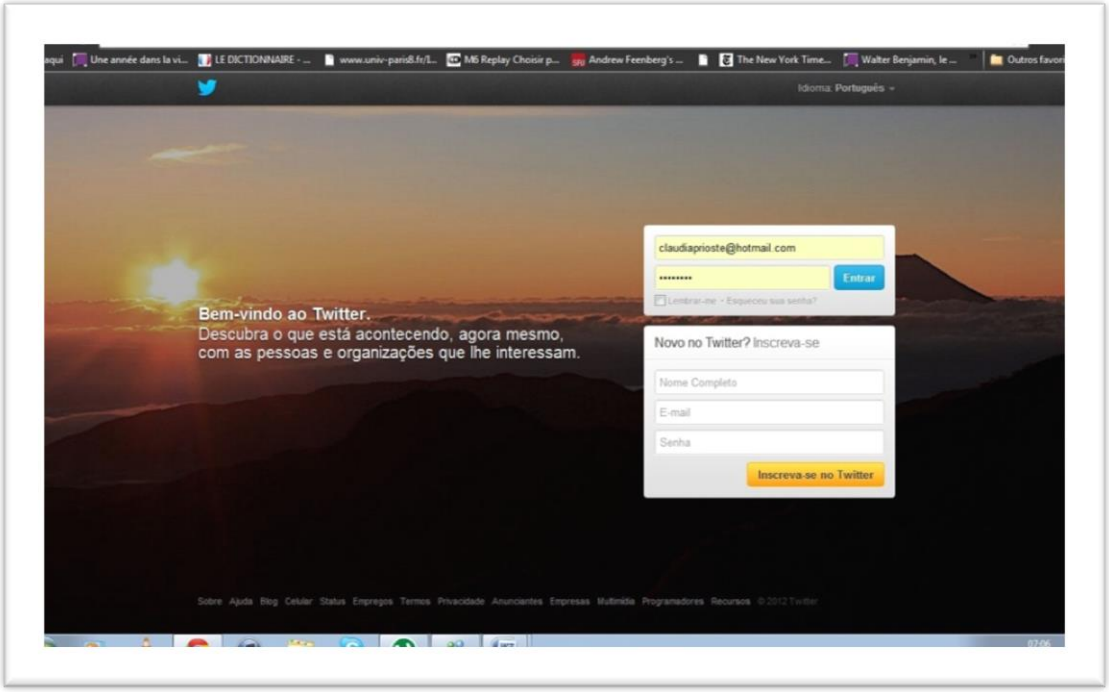

***Figura 6*. Página inicial do Twitter**

Nas entrevistas realizadas com as adolescentes verificou-se que a preferência pelo Twitter está relacionada à possibilidade de elas manterem contato direto com os ídolos, acompanhando todas as atividades que eles realizam no cotidiano. A adolescente Amanda, de 15 anos, estudante da escola pública, seguia o cantor canadense Justin Bieber, que se tornara celebridade com a divulgação de seus vídeos na internet. O jovem cantor publicava diariamente sua rotina, como pode ser visto na figura 7, em que ele anuncia: "*at my house cookin some noodles*". A possibilidade de acompanhar paulatinamente o cotidiano dos artistas incita as fantasias de fazer parte da vida das celebridades e, ao mesmo tempo, sentir-se como uma celebridade, à medida que a adolescente também divulga sua rotina aos seus seguidores, e nada mais é segredo. Esse jogo fantasioso com a vida das celebridades foi observado na relação que as meninas

estabelecem com o mundo virtual e será mais detalhado no capítulo que trataremos das fantasias virtuais.

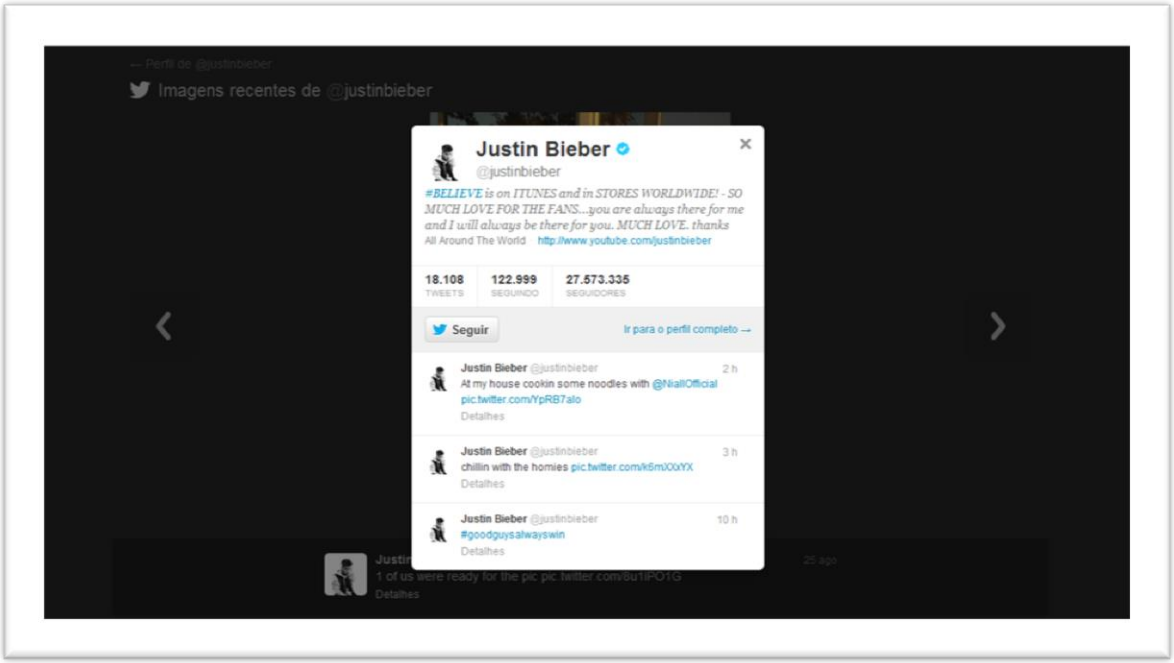

***Figura 7*. Imagem capturada do Twitter de Justin Bieber.**

Entre as adolescentes da escola particular, o *Tumblr* foi o mais citado, por considerarem que era propício à expressão de ideias, imagens e vídeos sem a necessidade de identificação. As jovens gostavam de publicar frases acompanhadas de fotos ou vídeos. Além disto, costumavam "reblogar" o que elas julgavam interessante. No *blog* "vida de garota"[34], criado por três adolescentes, podemos observar o cunho romântico do fundo com corações cor-de-rosa, o sapato *pink*, de salto alto, anunciando o desejo de ser mulher, somados ao relato de uma trágica história de amor, cujo

[34] Este blog foi apenas citado entre as adolescentes, porém não foi criado por elas.

personagem comete suicídio por ter-se desiludido com uma jovem. Esta história será analisada no capítulo nove que trata das fantasias virtuais das meninas.

***Figura 8*. Imagem de um blog do Tumblr intitulado "Vida de Garota"**

A prática de escrita dos *blogs* entre os jovens, de acordo com Komesu (2010) teve início em 1999 com o *software* criado por Evan Willians, que possibilitava a publicação de textos *online* sem a necessidade de conhecimentos específicos de internet. Esse fenômeno está conectado a uma tendência de exibição da vida privada de pessoas anônimas, como por exemplo, o programa "Big Brother" prometendo assim, aos indivíduos comuns, uma ascensão rápida ao estrelato. Os *blogs*, como espaço de escrita, foram, progressivamente, tornando-se mais sintéticos e visuais, como o Twitter e o Tumblr – ambos incluem fotos e vídeos. Esta tendência se consolida com os *vloguers* ou *videologs*, construídos em formato exclusivamente de vídeo. Na pesquisa realizada com

os adolescentes, observei que a prática de escrever *blogs* é mais frequente entre as meninas.

As redes sociais incorporaram a concepção de *blog* oferecendo espaço para a publicação e compartilhamento do diário íntimo na rede. O Facebook sofisticou sua página com a chamada "linha do tempo", nela as pessoas publicam ideias, fotos, vídeos, sinalizam os locais onde estão em determinado momento, criando assim um diário detalhado de suas vidas. No Tumblr a escrita não se restringe ao diário íntimo, as adolescentes da escola particular disseram gostar desta rede por encontrar um círculo de amizades mais "intelectualizado". Contudo, o significado de "intelectual" é questionável. Abaixo, na figura 9, um exemplo de como os intelectuais são mencionados no Tumblr; neste caso eles são alvo de pilhéria. Além disto, no Tumblr, como também no Facebook, são frequentes as publicações de frases de filósofos e escritores famosos, revelando verdadeiro reducionismo do pensamento de tais intelectuais.

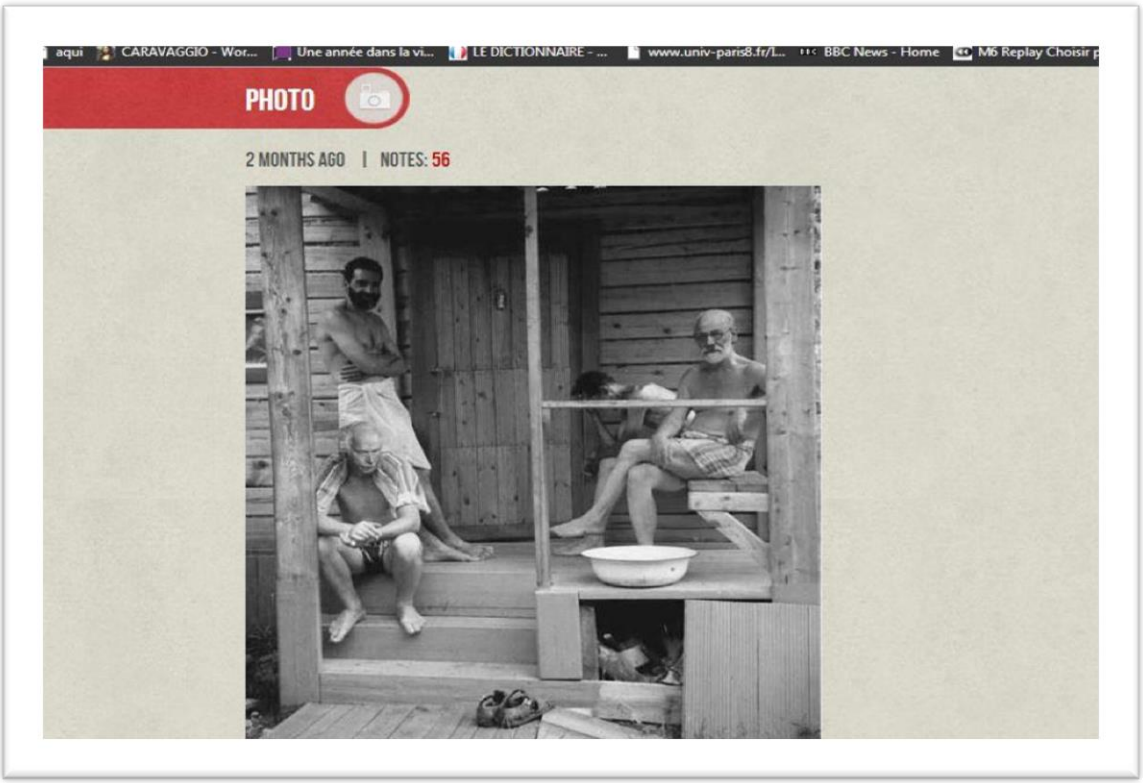

***Figura 9*. Tumblr: intelectuais vão à praia, mostrando Freud e Jung em trajes de banho**

As redes sociais, como espaço de subjetivação do adolescente, necessitam de maior investigação por parte de psicólogos e educadores. De acordo com Recuero (2006), ainda há poucas pesquisas sobre redes sociais na internet. A pesquisadora realizou uma análise sobre os laços sociais no Fotolog, uma rede de comunidades virtuais baseadas na divulgação de fotos, procurando compreender os laços sociais construídos nestes espaços. Segundo a pesquisadora, o laço social na internet está presente quando se ultrapassa a mera conexão e envolve um investimento contínuo na relação. A internet possibilita infinitas conexões, porém nem sempre elas são transformadas em laços sociais. Em seus estudos, Recuero revelou de que maneira os participantes dos Fotologs interagem e estabelecem laços sociais, demonstrando que as interações virtuais, muitas vezes, são dotadas de capital relacional, isto é, os participantes interagem de forma contínua e se apoiam mutuamente. Tal capital relacional pode ser transformado em capital cognitivo, troca de informações, de técnicas e de conhecimentos, e mesmo em capital financeiro, quando um participante passa a vender seu produto na rede.

Cabe considerar que a temática de relacionamentos virtuais é extensa e não há aqui a pretensão de abrangê-la. Nas incursões empreendidas na escola pública e particular, não se estabeleceu o objetivo específico de analisar a qualidade das relações que os adolescentes estabeleciam na internet, o que demandaria um estudo à parte. No entanto, foi possível identificar algumas particularidades de tais relações: primeiro, de modo geral, os adolescentes estabelecem, prioritariamente, contatos com pessoas de seu círculo social, isto é, com as pessoas da escola, do bairro, com parentes próximos e distantes, além dos amigos de amigos. Evidentemente, há alguns jovens que ousam contato com pessoas desconhecidas, no entanto, é mais comum se comunicarem virtualmente com quem já possuem algum tipo de vínculo. Segundo, a internet oferece uma suposta proteção contra possíveis rejeições ou mesmo agressões geradas nas tensões dos grupos que se formam no ambiente escolar ou no bairro. Ainda que ocorra *ciberbullying*, a proporção parece bem menor do que nas vivências no interior do espaço

escolar, pelo menos na pública, caracterizado por relações bastante tensas. Na internet os jovens podem se expressar mais livremente e de diversas maneiras, por exemplo: por meio das músicas, das fotografias, das poesias, dos textos e dos vídeos. Ao expressarem suas preferências na rede, encontram também aqueles que partilham de gostos similares, o que favorece participações comunitárias para além daquelas determinadas pelo contexto social concreto em que vivem. Terceiro, a internet oferece uma proteção contra as pulsões corporais incontroláveis que poderiam expor o jovem no contato presencial imbuído de intenções amorosas, facilitando assim a paquera. Mediado pelo computador, eles podem controlar melhor como se apresentar ao outro. O quarto aspecto, que será tratado no último capítulo, consiste no exercício da fantasia mediada pelo aparato digital.

De modo geral, a internet contribui para os contatos iniciais entre os jovens que frequentam um mesmo ambiente, assim como facilita o aprofundamento de algumas relações já estabelecidas. Uma jovem da escola pública disse que conversava *online* com algumas pessoas da escola, porém, no cotidiano, sequer se olhavam ou se cumprimentavam. Ela afirmou que tinha receio de dizer "oi" para alguns colegas na escola e depois "ficar no vácuo", isto é, não obter qualquer resposta e sentir-se exposta perante o grupo. Na internet, ela se sentia mais protegida, não corria o risco de se expor, além do que, considerava que os colegas eram mais acolhedores no mundo virtual que nos demais ambientes, facilitando o início de uma conversa. As meninas relataram ainda que, por vezes, nas conversas pelo MSN, conseguiam se expressar melhor e conhecer mais profundamente seus amigos.

Como já relatado, o ambiente do CEU era tenso e conflituoso, os jovens andavam em grupos e um clima de rivalidade, ofensa e escárnio era predominante. Portanto, um ambiente significativamente repressivo das expressões pessoais, opiniões e preferências. Se um adolescente expressasse sua admiração por algum tipo de música, logo poderia tornar-se alvo de zombaria. Para os jovens da escola pública, as redes sociais se transformavam em um espaço acolhedor, onde poderiam livremente expressar-se, era, portanto, um local mais "pacífico" do que os demais locais onde

circulavam. Uma adolescente me explicou que as ofensas no ambiente virtual eram resolvidas facilmente, diferentemente do ambiente escolar onde elas precisavam tolerar diariamente o ofensor, repetindo suas brincadeiras agressivas sem que ninguém tomasse qualquer providência. As jovens relataram que, na escola, até mesmo nas situações em que ocorria violência física não havia qualquer consequência para o agressor, enquanto nos *sites* de relacionamentos, diante de uma atitude julgada inadequada, imediatamente, elas próprias tinham a opção de "deletar" o ofensor de sua rede. O que as meninas pareciam dizer é que na escola elas eram submetidas às situações constantes de *bullying* sobre os quais não tinham controle, gerando uma sensação de impotência, pois não era possível "deletar" os agressores das salas de aula, necessitando submeter-se às ofensas diárias.

Com base na análise dos dados coletados na pesquisa empírica, pode-se afirmar que as redes sociais, para os jovens, tanto podem favorecer laços, fortalecendo vinculações intersubjetivas, quanto produzir embaraços, dependendo da maneira e da intensidade que é usada. Alguns adolescentes utilizam as redes sociais para aprofundar seus relacionamentos, interagir com pessoas conhecidas, expressar ideias e sentimentos. Especialmente entre as meninas, as redes sociais parecem exercer um papel importante no que concerne à sociabilidade e às trocas simbólicas, constituindo um espaço importante para as adolescentes contemporâneas. Por outro lado, há o risco da excessiva exposição da intimidade, a dificuldade no discernimento entre o eu e o outro, entre o interior e o exterior, criando-se significativa dependência em relação à imagem especular bidimensional de si e a necessidade de aceitação pelo Outro virtual.

Além disso, as redes sociais, ao ocuparem de maneira totalizante o tempo livre do adolescente, interferem expressivamente na economia libidinal. A necessidade de postar, de exercitar seu voyeurismo e exibicionismo, de se fazer perceber na rede como forma de provar sua existência, faz com que o jovem se distancie de sua experiência interior, impedindo que reflita sobre ela e torne-se capaz de tomar decisões em sua vida. Por fim, cabe considerar que nas redes sociais brasileiras assistimos à proliferação de banalidades, como, por exemplo, as frases filosóficas expostas de forma pragmática, os

noticiários sensacionalistas, as mensagens religiosas destituídas de seu valor transcendental e ritualístico, o culto às celebridades frívolas, o fanatismo das torcidas de futebol, tudo isso formando um caldo no qual o adolescente, sem perceber, inexoravelmente é mergulhado. Adorno e Horkheimer (1947/2006) desde aquela época já observavam o amor do povo pelo mal que a ele se faz. Recorro aqui às suas palavras para reiterar a impressão que tive sobre a relação do jovem com as redes sociais. "Ao ratificar com refinada astúcia a demanda de porcarias, ele [o amor funesto do povo pelo mal que a ele faz] inaugura a harmonia total" (p. 110), uma harmonia que se impõe pela necessidade humana de pertencimento e pela manipulação de suas fantasias. Passemos agora à relação dos jovens com os jogos virtuais.

7.4 O mundo encantado dos jogos virtuais

Jogar na internet foi a segunda atividade mais citada pelos adolescentes pesquisados. Entre os garotos da escola particular, revelou ser passatempo preferido no mundo virtual. Os jogos mais citados pelos meninos: Counter Strike, Grand Theaft Auto (GTA – Grande Ladrão de Carros) e o World of Warcraft. Os dois primeiros são jogos de tiros envolvendo personagens terroristas, o último é um jogo de papéis do tipo Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), que se estrutura como uma história de aventura e de fantasia envolvendo seres mitológicos e monstros. Os dados obtidos na pesquisa empreendida no Rio de Janeiro pela SaferNet (2009) e, em Marselha, por Labarthe (2008) confirmam o jogo como uma das principais atividades dos adolescentes no mundo virtual.

O envolvimento dos adolescentes com o jogo na internet foi um dos fatores que mobilizaram o início desta pesquisa. A percepção clínica de que as demandas de tratamento psicológico na adolescência, com relação aos meninos, estavam bastante vinculadas à compulsão por jogos *online* foi nesse estudo confirmada. Os adolescentes

da pesquisa adotam o hábito de jogar e, muitas vezes, deixam de lado outras atividades da vida diária, incluindo as tarefas escolares, o esporte e a convivência social.

No que se refere à crescente preocupação com a ciberdependência dos adolescentes, Tisseron (2002) considera que na fase da adolescência não seria adequado usar o termo "dependência", sugerindo a expressão "uso problemático do computador", a fim de evitar as classificações psicopatológicas precoces, quando as categorias nosográficas, muitas vezes, contribuem apenas para o aprisionamento do sujeito a um diagnóstico, um rótulo. Não obstante, pesquisadores como Hautefeuille e Véléa (2010) e Valleur e Matsysiak (2011) consideram que o caráter de dependência das crianças e dos adolescentes aos jogos virtuais não deve ser negligenciado, tendo em vista que muitos deles, embora saibam que jogar tem lhes trazido problemas, não conseguem parar.

Independentemente de se adotar ou não vertente psicopatológica do comportamento dos meninos, interessou-me observar que algumas "patologias", sobressaindo-se em uma determinada época, podem revelar a preponderância de um modo de subjetivação, e nesse aspecto, a problemática é bem mais ampla do que casos clínicos isolados, e não pode ser atribuída exclusivamente às características individuais dos jogadores. Adorno (1967) alertava-nos quanto aos diversos psicologismos que tomam o indivíduo como ponto de partida, sem considerar os modos de socialização imanentes de uma determinada época. Assim, a imbricação entre psicologia individual e social se faz presente, necessitando de um olhar atento do pesquisador. No caso dos jogos eletrônicos *online*, seria importante observar de que maneira eles têm contribuído para uma adaptação social do indivíduo aos imperativos mercadológicos vigentes.

Embora os embaraços dos jogos virtuais apareçam mais comumente no início da adolescência, a formação do jogador inicia-se precocemente. Os bebês da atualidade já dispõem de brinquedos eletrônicos com telas e teclas, que, ao serem apertadas, emitem algum estímulo sonoro ou visual. Uma proliferação de aparelhos com jogos está disponível no mercado, desde os antigos videogames de plataforma conectados às televisões, incluindo os *notebooks*, *tablets*, *minigames*, *smartphones* e, enfim, inúmeros *gadgets* que facilitam o acesso aos *games*, tornando-os praticamente onipresentes na

infância e adolescência contemporânea. Cabe considerar que a prática de jogar não é recente em nossa sociedade, ao contrário, constitui uma antiga e expressiva forma de diversão. Nos tempos atuais, sob o jugo do mercado e da indústria cultural tecnológica, ela tem se tornado um negócio substancialmente rentável e uma importante forma de manipulação ideológica, como veremos adiante.

Os jogos, como forma de lazer e de diversão, sempre assumiram um papel importante nas vivências coletivas. Ariès (1981) observou que na Antiguidade quando o trabalho não tinha o mesmo valor existencial que lhe atribuímos nos dias atuais, os jogos eram os principais meios pelos quais a sociedade dispunha para estreitamento dos laços coletivos. Todas as formas de jogo, incluindo o esporte, os jogos de salão e os jogos de azar, ocupavam um papel significativo nas relações interpessoais e eram estimuladas entre as diversas faixas etárias e diferentes camadas sociais. Com a preponderância da Igreja nos rituais de sociabilidade, muitos jogos tornaram-se alvos de perseguição, especialmente os jogos de azar, em virtude da propensão ao desmedido. No século XVII, uma visão mais humanista reconheceu o valor educativo de alguns jogos, assim, passou-se "dos jogos violentos e suspeitos da tradição antiga à ginástica e ao treinamento militar, das pancadarias populares aos clubes de ginástica" (Ariès, 1981, p. 66). Nesse sentido, os jogos começaram a fazer parte da disciplinarização dos corpos e da educação. Percebe-se na análise de Ariès uma intrínseca relação entre atividade de jogar e os costumes de uma determinada cultura, demonstrando que, de uma maneira ou de outra, os jogos e brincadeiras sempre fizeram parte das interações subjetivas da coletividade. Se jogar era, sobretudo, uma maneira de estabelecer laços com o outro, na sociedade pós-moderna, com os jogos eletrônicos, as máquinas assumem o semblante do outro, o opositor torna-se virtual e o mercado passa a administrar essa atividade. Os jogos são incluídos no rol de produtos *pret-à-porter* de satisfação pulsional individualizada, diminuindo assim seu valor em relação às trocas intersubjetivas, o que não deixa de ser uma espécie de regulação da sociabilidade, como já observaram Adorno e Horkheimer (1947/2006) a propósito do cinema e da televisão ocupando racionalmente o tempo livre das pessoas.

Observei que, a indústria cultural global, bem descrita por Duarte (2007), na atualidade, tem encontrado no jogo eletrônico um grande e poderoso aliado, primeiramente por atingir um público de ampla faixa etária, de crianças a idosos, já que disposição para jogar está presente em todas as fases da vida, basta os criadores de *software* descobrirem qual o tipo de jogo mais atraente para determinado público. Na rede social Facebook, por exemplo, a inclusão dos jogos de cartas "buraco" e "truco" parece ter a intenção em atrair pessoas mais velhas, e sabe-se de idosos que passam horas diante do computador disputando as tradicionais partidas de cartas. Em segundo lugar, está a onipresença dos jogos no cotidiano das pessoas, garantida pela infinidade de aparelhos portáteis e pela associação com outras mídias. O personagem do desenho animado é também o avatar do jogo, o herói do cinema é o bonequinho manipulado na aventura do *game*. O terceiro aspecto que garante a adesão do público aos jogos é a sensação de interação, promovida especialmente nos jogos *online* – de um lado o jogador o jogador sente que controla o avatar, de outro, percebe-se fazendo parte de uma comunidade, com direito às congratulações, honrarias e reconhecimento obtidos conforme seu empenho e seu *status* no jogo, além, é claro, das próprias satisfações de suas fantasias promovidas pela imersão polissensorial, que constituem importante fator no vínculo com o jogo.

A chamada ciberdependência, vínculo patológico com a internet, frequentemente está associada à dependência dos jogos eletrônicos da *web*. Hautefeuille e Véléa (2010) observam que a ciberdependência se inclui no rol das "toxicomanias sem drogas", concepção elaborada pelo psicanalista americano Otto Fenichel nos anos quarenta. As "toxicomanias sem drogas" envolvem os comportamentos que podem gerar dependência, como, por exemplo, o jogo patológico, os distúrbios alimentares, o sexo, as compras compulsivas e a ciberdependência.

Em 1996, Young já apontava para o surgimento desse novo transtorno psíquico caracterizado pelo uso excessivo da internet sem vínculo ao trabalho ou estudo, provocando prejuízos significativos na rotina do indivíduo. O pesquisador elenca como características: a preocupação excessiva com a internet; a necessidade de aumentar o

tempo conectado; a presença de irritabilidade e/ou depressão; o trabalho e as relações sociais prejudicadas; a labilidade emocional diante da falta da internet. Além disto, observaram que havia diferença no uso de aplicativos: as pessoas consideradas dependentes utilizavam preferencialmente os aplicativos de conversas *online* e de realidade virtual, enquanto os não dependentes utilizavam mais os *e-mails* e *sites* de pesquisa (cf. Young, 2006).

Abreu, Karam, Góes e Spritzer (2008), no artigo "Dependência da internet e dos jogos eletrônicos: uma revisão", concluem que, entre os dependentes da internet, há uma vulnerabilidade pessoal prévia – baixa tolerância à frustração, alta esquiva ao dano, ansiedade e baixa estima –, entretanto, à medida que "os internautas se refugiam no mundo virtual e se aliviam das experiências da vida, tais comportamentos começam a exibir características muito mais intensas daquelas inicialmente apresentadas" (p. 165). Quanto às comorbidades psiquiátricas, as pesquisas analisadas destacam a depressão, o transtorno de humor bipolar, os transtornos de ansiedade e o déficit de atenção e hiperatividade (TDAH). No que se referem à epidemiologia, as pesquisas apontam que a dependência de internet pode ocorrer em qualquer faixa etária, independentemente da escolarização e das condições econômicas do usuário.

No Centro Marmottan[35], em Paris, os profissionais observaram que o uso abusivo da internet envolvia comportamentos que buscam incessantemente um prazer sem limites, cujo objeto de satisfação é ficticiamente encontrado na rede e não em uma substância. Para Valleur e Matsysiak (2011), "a adicção vem marcar um limite na sociedade de consumo sem freios" (p. 9, tradução nossa), na qual o hiperconsumo é a regra e não exceção. No caso da ciberdependência, os jogos *online* assumem importante papel, demonstrando que progressivamente um número maior de pessoas se embaraça em suas tramas. Os autores observam que a sociedade de consumo fabrica cada vez

[35] O Centro Marmottan oferece tratamento para dependência de substâncias e também para as toxicomanias sem drogas.

mais objetos que induzem comportamentos compulsivos. A tecnologia com suas infinitas possibilidades educacionais e sociais, tal qual o *pharmakon* de Platão, pode também funcionar como veneno.

Com relação à terminologia "ciberdependência", no Centro Marmottan, a princípio, os profissionais resistiam incluir esta categoria no rol das toxicomanias, entretanto, as evidências clínicas foram confirmando que muitas pessoas tinham dificuldades em controlar o uso da internet. Estavam conscientes de que a fonte de prazer transformara-se em um instrumento repetitivo, contribuindo para seu isolamento social e baixo desempenho nas outras atividades da vida, mas não conseguiam, por si só, reduzir os hábitos virtuais (Valleur & Matsysiak, 2011). No caso dos jogos *online*, os pesquisadores observaram que os jogadores tornavam-se monotemáticos, limitando outros centros de interesses sociais ou afetivos.

Estudo realizado pela TNS NIPO e Gameinsdustri.com revelou que 25,4 milhões de pessoas na França jogavam frequentemente jogos de vídeo, passando, em média, cinco horas e meia, semanais, diante das telas do computador, consoles de jogos e telefones portáteis. Constatou-se que 63% da população francesa que acessava a internet costumava jogar com frequência; no entanto, este número aumentava para 73% entre os britânicos e para 83% entre os americanos. O público mais vulnerável ao jogo era, indubitavelmente, os adolescentes. Entre a idade de 8 e 12 anos, 95% dos meninos jogam e passam mais de seis horas por semana diante das telas. Entre 13 e 19 anos, o tempo de jogo aumenta e passa de nove horas por semana (cf. Hautefeille & Véléa, 2010, p. 142). Como se pode observar, a problemática da dependência da internet, sobretudo, dos jogos *online*, não afeta somente os adolescentes brasileiros, ao contrário, parece ser uma tendência internacional. Na época em que realizei o estágio na França, no Hospital Montsouris para adolescentes e no Centro Marmottan de tratamento para toxicomanias, ficou clara a preocupação dos profissionais da área da saúde com relação ao aumento de casos de jovens embaraçados virtualmente. Levando em consideração estas informações, penso que a adesão cada vez maior aos jogos não deriva simplesmente de uma predisposição psíquica de alguns indivíduos mais frágeis, ela está

relacionada ao sucesso do império, bastante audaz, da indústria cultural global na formação de hábitos dos adolescentes.

Os jogos de vídeo, no ano de 2011, atingiram um crescimento superior a 10% em relação ao ano anterior. Entre os anos de 2011 e 2015, o setor esperava ultrapassar 44,7 bilhões de dólares. Embora uma parte dessa expectativa de crescimento esteja voltada aos jogos de plataforma, a pesquisa do Instituto Flurry Analytics observou aumento dos jogos para *smartphone*, que tiveram um crescimento de 300 milhões de dólares entre 2010 e 2011. Quanto aos jogos *online*, havia uma expectativa de crescimento de 28 bilhões de dólares até o ano de 2015 (cf. McCarten, 2011). Esta expectativa estaria relacionada ao novo modelo econômico do jogo *online*, antes pago mensalmente pelo usuário e agora fundamentado no modelo "*freemium*"; isto é, o acesso é gratuito, mas o lucro centra-se na publicidade e no sistema de microtransações ou comércio de pequenos bens virtuais ligados ao jogos. Inspirando-se no sucesso da Zynga, uma das líderes em jogos "gratuitos" nas redes sociais, outras grandes empresas de jogos *online*, como a Valve e a Electronic Arts anunciaram o modelo *free-to-play*. A Valve, fabricante líder em jogos de tiros como Counter Strike, Team Fortress e o City of Heros, passou a aceitar acesso livre aos jogos, no entanto, vende armas e munições especiais (cf. Checola, 2011).

O jogo preferido dos adolescentes pesquisados era o Counter Strike, que faz parte da primeira geração de *games* criados pela Valve no final dos anos noventa. Este jogo é mundialmente conhecido pela força das imagens do jogador em primeira pessoa atirando com potentes armas. Desde o seu surgimento, algumas novas versões foram criadas e inúmeras polêmicas surgiram em decorrência da violência empreendida nas ações, bem como pelo caráter transgressor estimulado pelas missões impetradas pelo avatar, tanto que em 2008 o jogo chegou a ser proibido no Brasil (cf.Folha Online, 2008), sendo a decisão judicial revogada meses depois. Na época da pesquisa na escola, em 2010, os adolescentes relataram que o Counter Strike era o jogo mais popular nas *lan houses*, e os jogadores podiam optar por jogar como policial ou como um terrorista, como veremos adiante na análise das fantasias virtuais associadas a esse jogo.

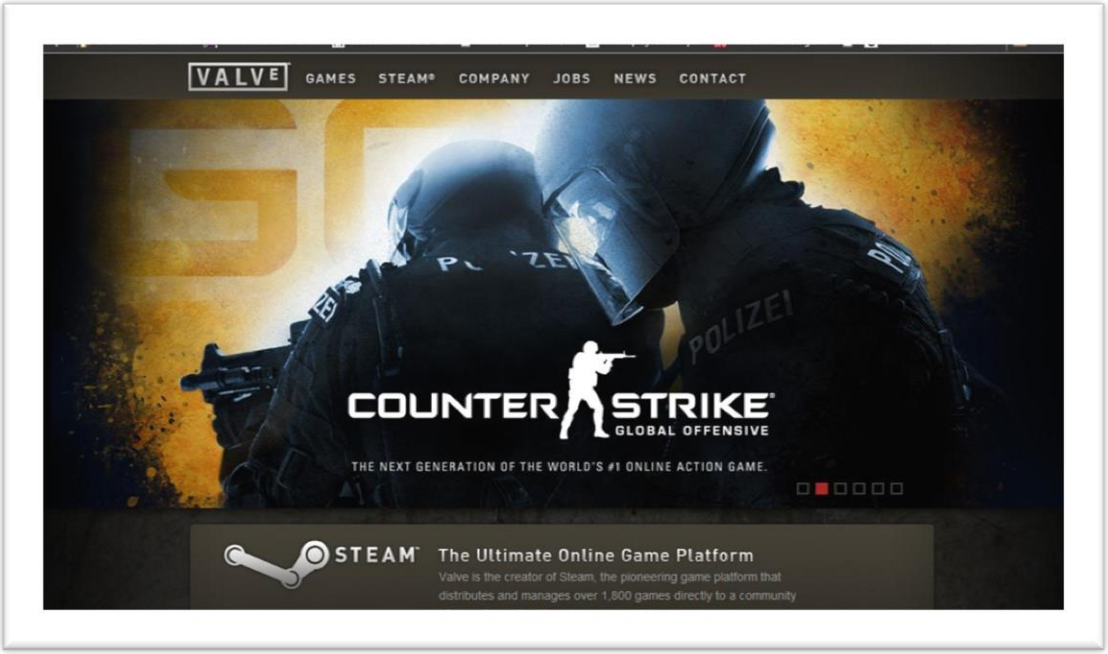

***Figura 10. Home page* de apresentação do jogo Counter Strike da empresa Valve**

O segundo jogo mais citado entre os adolescentes foi o GTA (Grand Theft Auto 4), da empresa Rockstar. A versão 4, disponível para ser jogada *online*, foi considerada um recorde de venda e o jogo entrou para o *Guinness Book* como o produto de entretenimento mais vendido na história no dia do seu lançamento. A venda do GTA no primeiro dia atingiu o faturamento de 310 milhões de dólares, superando o livro *Harry Potter e as relíquias da morte* (Rowling, 2007), que vendeu 220 milhões de dólares no primeiro dia de lançamento, bem como outros filmes de aventura (Folha Online, 2008). O GTA, "Grande Ladrão de Carros", é um dos mais populares jogos do mundo, foi criado em 1997 por David Jones, com versão para plataforma e para PC (*personal computer*), constituindo um dos produtos que sustentam a empresa Rockstar Noth. O jogo possui imagens assaz realísticas, que simulam cenas de assaltos a bancos, roubos de carros, tiroteios, assassinatos, atropelamentos, contrabandos, corrupções diversas e cenas de prostituição. O avatar recebe uma série de missões que estão relacionadas à necessidade de vingança a alguém que o traiu no passado. No GTA 4, foi acrescentada a possibilidade de dirigir embriagado e envolver-se em cenas de prostituição, as cenas

mais “quentes” estariam escondidas no jogo, embora jogadores de qualquer idade possam obter facilmente a senha de acesso para visualizá-las. Esse jogo também foi alvo de várias polêmicas em razão das cenas de violência e o próprio conteúdo perverso das missões. Além do GTA, a empresa Rockstar Noth lançou o Bully Scholarship, um jogo que incentiva comportamentos transgressores na escola e condutas de cunho preconceituoso.

Tanto nos jogos de guerra quanto nos Massively Muliplayers Online Role Playing Game (MMORPG)[36], os produtores lucram não somente com a venda dos jogos, como também com assessórios que são adquiridos pelos jogadores. No World of Warcraft, bastante citado entre os meninos pesquisados, o jogador abre uma conta pessoal e paga uma pequena mensalidade. Além disso, pode comprar armas, animais, poções mágicas que vão conferir maior tempo de vida para o avatar, bem como outros poderes que ajudarão a avançar mais rapidamente nos níveis. Essas transações podem ser feitas de diversas maneiras, por cartões de crédito ou destinando valores creditados nas contas de telefone.

O comércio de avatares do World of Warcraft, embora proibido pelos produtores, tem sido uma prática corrente, cujo jogador, ao conquistar níveis elevados no jogo, vende seu avatar para outro jogador. Hautefeuille e Véléa (2010) relatam que a empresa Advanced Economic Research System, que supervisiona as vendas do *site eBay* na internet, constatou que, entre os meses de janeiro e abril de 2005, houve um montante de dois milhões de dólares no comércio de personagens e objetos ligados ao World of Warcraft. Relatam ainda outros tipos de comércio de objetos virtuais, sendo que o mais caro comercializado na rede foi uma ilha virtual na comunidade de jogadores

[36] MMORPG é um jogo que simula um teatro virtual baseado no RPG (Role Playing Game), criado por Gary Gygax nos anos 1960. Gygax transformou os jogos de guerra, introduzindo um cenário e personagem que interagiam em um determinado espaço. Em 1971, foram publicadas pela primeira vez as regras do jogo intitulado Chain-mail, cujos jogadores se dividem em equipes com figurinos específicos e poderes predeterminados. No RPG o mestre do jogo atua como um diretor de teatro, que cria o cenário, os figurantes, as decorações e reúne os jogadores. Cada personagem tem missões e poderes específicos, podendo tornar-se o herói de seu próprio jogo. Como suporte para os jogadores, vendem-se inúmeros produtos, que vão desde coleção de livros, folhas de descrição dos personagens, cenários, acessórios, dados, calendários, revista em quadrinhos e figurinos (cf. Hautefeuille & Véléa, 2010).

do Entropia, que custou ao jogador 25.600 dólares. Outra maneira de ganhar dinheiro com os jogos são as associações de empresas. Hautefeuille e Véléa (2010) citam uma parceria do jogo Everquest e Pizza Hut, em que o jogador pode, no próprio jogo, pedir uma pizza e, ao comprar a pizza, ganhar mais horas para jogar.

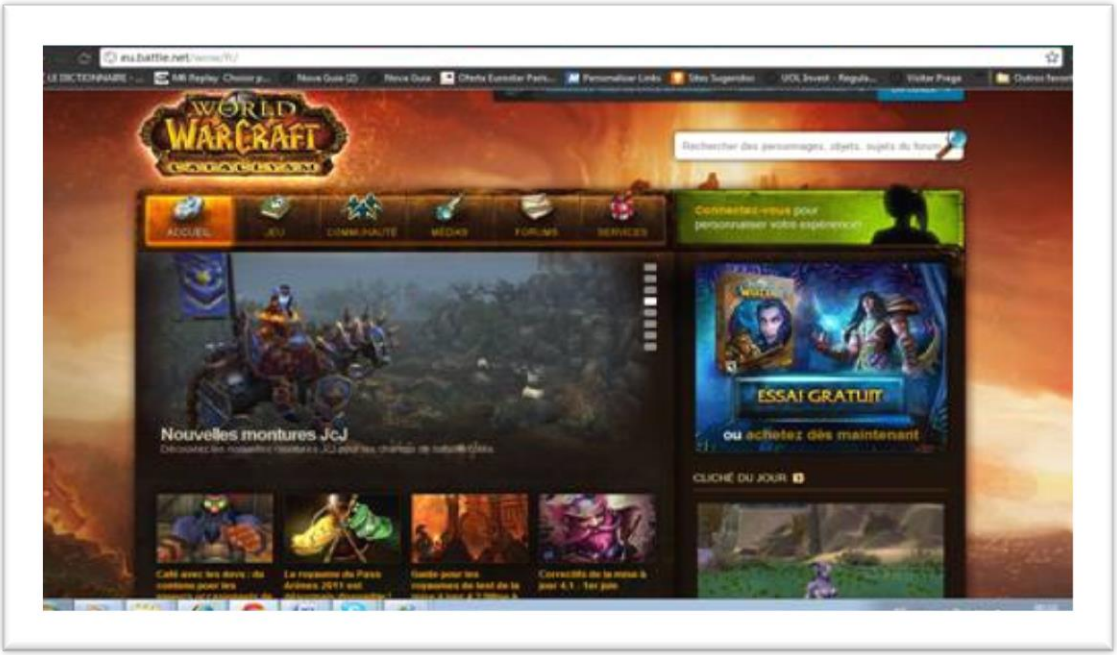

***Figura 11*. Apresentação do jogo World of Warcraft**

A formação de oligopólios entre indústria de *games*, empresas de telecomunicação e tecnologia é uma característica da indústria cultural global. Vejamos o caso da Vivendi, criadora do World of Warcraft, que em 2008 associou-se à Actvision, empresa americana conhecia pelos jogos Call of Duty e Guitar Hero. Dessa associação surgiu a Activision Blizzard, considerada uma das mais importantes nos jogos de vídeo. O grupo Vivendi inclui a Universal Music, uma das lideranças no campo musical, a SFR, uma das maiores empresas de telecomunicação da França, a Maroc Telecom, operadora de telefonia fixa e móvel marroquina, a GVT, que atua na área de telefonia no Brasil, e ainda o Canal + , empresa de televisão francesa e produtora de cinema (Vivendi, n.d.). Essa tendência ao oligopólio, associando internet, TV, jogos, música, cinema e telefonia móvel, torna ainda mais incisivo o psicopoder.

No Brasil a exploração financeira de crianças e de adolescentes por parte das empresas de telefonia móvel, utilizando jogos *online* e personagens do cinema, é realizada de maneira inescrupulosa. Vejamos o *site* do Akinator, um jogo *online* de acesso muito frequente entre os jovens. A brincadeira consiste em desafiar um gênio a descobrir no que o personagem estaria pensando, para isso é preciso responder às perguntas que o gênio propõe. O curioso jogo atraía inúmeras crianças e jovens, porém no topo da figura há um *link* para outro jogo, comercialmente explorado por companhias telefônicas. Observem no topo da figura o chamativo *link* "Descubra o seu nome de vampiro" e, em cor rosa forte "Descubra imediatamente".

Figura 12. **Site Akinator e a indução ao jogo do vampiro**

A figura do vampiro está associada ao livro *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer (2008), que ascendeu às telas do cinema, gerando um culto "vampiresco" entre os adolescentes. Ao clicar neste *link* aparecem sucessivas telas, a primeira pede o nome da pessoa e as demais são perguntas pessoais, como mostra a figura seguinte.

***Figura 13. Link* do site Akinator, jogo do vampiro associado às companhias telefônicas**

Ao final do jogo é solicitado o número do celular para que o jogador receba o "seu nome de vampiro" via torpedo. No entanto, esse jogo aparentemente ingênuo induz à aceitação implícita de um serviço de mensagens diárias tarifadas em R$ 0,31. No caso acima, são mensagens místicas relacionadas aos filmes de vampiros. Em geral, a empresa envia três mensagens diárias, por um custo de R$ 0,93 ao dia, debitado diretamente dos créditos de aparelhos celulares. O problema maior ocorre quando se quer deixar de receber as mensagens e isso não é tão fácil como o jogo, visto que as empresas dificultam ao máximo a saída do serviço. As empresas aparentemente beneficiárias do serviço aparecem no final da página, são elas: Vivo, Tim, Claro, Oi e Brasil Telecom, e as regras dos serviços são informadas em letras minúsculas no *site*.

Outro dispositivo revelador da tendência de hibridização das tecnologias de diversão consiste na conexão entre os personagens de *games*, filmes, revistas em quadrinhos e desenhos animados. Tradicionais personagens como o Spyderman têm se transformado em *game*; o Harry Potter, personagem do livro, tornou-se avatar em um jogo. De outro lado, personagens dos *games* também têm seu estrelato garantido no cinema. Um dos primeiros foi o Mario Bros, popular jogo da Nintendo dos anos oitenta, que em 1993 estreou nos cinemas como *Super Mário Bros* (Ebberts & Rolands, 1993). Em 1994, foi a vez do Street Fighter: *a última batalha*, filme dirigido por S.E.Souza (1994), baseado no game de guerra do mesmo nome, tendo como ator principal *Jean-Claude Van Damme*. Em 1995, o furor cinematográfico veio do jogo Mortal Kombat (Apelian, Kasanoff & Anderson, 1995). Cabe citar também *Tomb Rider*, (Gordon, Levin,& Bont, 2003) filme de grande sucesso de bilheteria, cuja famosa heroína do jogo, *Lara Croft*, foi interpretada por Angelina Jolie, dirigida por Jan de Bont; e o filme *Príncipe da Pérsia: as areias do tempo*, produzido por Bruckheime, Oman, Mcleod e Stenson (2010), baseado em um clássico jogo digital dos anos noventa. Os jogos ganham assim um importante impulsor de vendas ao terem seus avatares interpretados por ídolos do cinema, como Van Damme e Angelina Jolie.

Na internet, são inúmeras as possibilidades de jogos, espelhadas nos diversos ambientes virtuais. No Facebook, o jogo mais tradicional é o Farmville, que entrou na rede em 2009, ganhando rapidamente milhares de adeptos. Com apenas nove meses de existência, o Farmville atingiu 75 milhões de usuários, um número sete vezes maior que o Word of Warcraf. O faturamento do jogo atingiu 100 milhões de dólares em apenas seis meses. Como é possível ganhar dinheiro com um jogo que, à primeira vista, parece gratuito? O diretor de desenvolvimento do *game*, Bill Mooney, explicou: “As pessoas são movidas pelo sucesso e aceitam pagar pelos bens virtuais para se destacar no jogo” (Fonseca, 2003). O Farmville simula um fazenda, cujos participantes precisam comprar sementes, plantar e cultivar a terra visando à produção agrícola. A lógica do jogo faz com que as pessoas precisem interagir constantemente, estimulando o intercâmbio de ajudas mútuas, mas também a competitividade e os gastos com objetos virtuais. O diretor da empresa afirmou que apenas uma pequena parcela dos jogadores, cerca de 2%

a 3%, aceita comprar os acessórios da fazenda, no entanto, isso seria suficiente para gerar o faturamento de 100 milhões de dólares. Inserir o jogo na rede social fez com que o Facebook aumentasse o número de usuários e também o tempo de permanência deles no *site*, já que, para conseguir evoluir rápido no jogo, é preciso estar constantemente vigiando sua plantação, colhendo os produtos que estiverem maduros, transformando-os em pontuações para comprar novas sementes e assim iniciar nova safra.

***Figura 14*. Imagem capturada do jogo Farmville do site de relacionamentos Facebook**

A mesma lógica é aplicada ao jogo Colheita Feliz, do Orkut, que tinha 22 milhões de participantes em 2010, segundo informações disponíveis no próprio *site* naquele ano. Esse jogo, bem parecido ao Farmville, simula o negócio de um fazendeiro, no entanto, para começar sua plantação, é necessário roubar as plantações dos vizinhos. Além de obter lucros com o comércio de bens virtuais da fazenda, o Orkut ganhava com a publicidade dentro do próprio jogo. Por exemplo, poderia surgir sementes do chocolate Bis, da Nestlé, e o fazendeiro, em vez de plantar laranjas, plantava uma árvore de chocolates.

Figura 15. **Imagem capturada do jogo Colheita Feliz, do *site* de relacionamentos Orkut**

Antes que o Farmville se tornasse decadente e desinteressante aos usuários, o Facebook disponibilizou o Cityville no final de 2010, conseguindo bater o recorde do Farmville. No início de 2011, o Cityville atingiu 84 milhões de usuários. O jogo consiste na criação de uma cidade virtual onde os usuários constroem lojas e negócios que visam a melhorar a vida dos moradores (G1games, 2011).

Figura 16. **Imagem capturada do jogo Cityville, do *site* Facebook**

A concepção e administração de grande parte dos jogos do Facebook são realizadas pela empresa Zynga, já mencionada anteriormente. No *site* oficial da empresa constava a missão de "conectar o mundo através dos jogos". O modelo de negócio da Zynga, do tipo *free-to-play* consiste em disponibilizar os jogos gratuitamente, obtendo rendimentos com a publicidade e as microtransações realizadas pelos jogadores. O lucro da empresa advém da venda de bens virtuais a 232 milhões de jogadores espalhados em 166 países. Entre 2009 e 2010, seu lucro aumentou em 400% (Koller, 2011). A Zynga cria jogos não somente para o Facebook, mas também para o Myspace, Yahoo e para os aparelhos *smarthphones*. Seu repertório de jogos é grande, inclui o Farmville, Cafeword, Petville, Cityville, Rewardville, Frontierville, Vampireswars, Mafiawars, Zyngapoker, entre outros. A visão de empreendimento da Zynga é de que todas as pessoas do mundo se tornem jogadores assíduos:

> Estamos animados pelos jogos terem crescido a ponto de se tornarem a segunda atividade mais popular em tempo gasto na internet superando até mesmo o email. Mas, temos um árduo trabalho à nossa frente, de inovação e desenvolvimento para criarmos um futuro onde o jogo social será um hábito diário para todas as pessoas (Zinga, n.d., tradução nossa).

A cultura de jogo virtual, como se pode ver, está relacionada à corrida empresarial por ocupar o "tempo de cérebro disponível", já que a colonização imperialista dos cérebros no ciberespaço tem se tornado um negócio altamente rentável como pudemos ver. O árduo trabalho que os empresários da Zynga afirmam ter, o de criar hábitos diários de jogos em todas as pessoas, tem sido eficiente, especialmente na vida dos adolescentes. Entretanto, os efeitos sociais e psicológicos desse empreendimento necessitam ser considerados.

Qual seria o problema de promover diversão eletrônica na vida das pessoas? Muitas mães modernas certamente mostram-se gratas aos fabricantes dos jogos por manterem seus filhos no "lar doce lar", como afirmou a senhora Clara, mãe de um estudante de 13 anos da escola particular: "*Prefiro que meu filho jogue no computador do que estar na rua com más companhias, assim ele, pelo menos, fica dentro de casa*". As empresas de jogos não são consideradas vilãs por instaurarem hábitos de jogos na população, nem por se tornarem milionárias à custa das despesas efetuadas nos efêmeros bens virtuais. Ao contrário, muitas vezes, são veneradas por garantir um tipo de diversão supostamente "segura".

É curioso notar que a violência, o clima de medo e de desconfiança em relação ao outro contribui para que as famílias, em seu processo de enclausuramento, facilitem o acesso às diversões solitárias no computador, como se a máquina fosse mais confiável que os humanos. Inconscientemente, muitos pais podem transmitir aos filhos a ideia de que a satisfação pode ser encontrada mais nos produtos do que nas relações humanas, sempre incertas e conflituosas.

O problema é que, ao focar a energia na máquina, mais previsível que os seres humanos, o jovem abdica da alteridade, como ocorreu com o adolescente da escola particular, que tinha o computador como seu único amigo, assim, cada vez mais colado ao computador, aumentava sua dificuldade em se perceber nas relações com seus pares. Os colegas eram vistos por ele com desprezo, enquanto o computador tornava-se alvo de seus investimentos, curiosidades e desafios.

Se de um lado há o predomínio de interesses explícitos da indústria cultural global em promover a cibercultura do jogo, de outro não se pode desconsiderar mudanças na topologia e na economia psíquica que facilitam essa adesão irrefletida e compulsiva aos *games*. A tensão entre os fatores sociais e seu eco no funcionamento psíquico foi anunciada por Adorno (1967). Tomando o cuidado de não reduzir o psiquismo individual a uma imagem espelhada do social, ele considerava que determinados tipos de doenças mentais estavam apoiados em um modelo de sociedade doente. Neste sentido, esclarece Amaral (1997) acrescenta: "O problema que se coloca, segundo Adorno, não menos psicológico do que a doença mental, é quando tendências regressivas de ordem narcísica aparecem como condição de adaptação social" (p. 48). Com relação ao modelo de socialização ofertado ao jovem, podemos inferir a pregnância de uma compulsão por jogos como forma de adaptação social na fase da adolescência, diante da fragilização psíquica desses sujeitos e da cooptação de suas fantasias pela indústria cultural global.

A relação entre estruturas de personalidade e a permeabilidade às ideologias foi analisada por Adorno em relação aos regimes autoritários. Naquela época, seus estudos identificaram a personalidade do tipo paranoica como sendo mais facilmente manipulada pelos líderes fascistas, por meio de transferência parcial da libido narcísica para o objeto, assemelhando aos processos hipnóticos. As manipulações dos agitadores fascistas apelavam diretamente ao inconsciente, porém não estavam descoladas de uma regressão da civilização por meio da razão instrumental. Nesse aspecto, Amaral (1997) observa: "Adorno considera que a gênese do fascismo não pode ser atribuída apenas a uma sorte de reemergência dos aspectos arcaicos do inconsciente, mas também a partir do que é imanente na própria civilização ocidental" (p. 61). O autoritarismo e a barbárie imprimida nas relações, congruentes à personalidade do tipo paranoica, que via nos *out groups* uma ameaça à sua subsistência, deixaram seu substrato na psicodinâmica contemporânea, na qual, segundo Amaral (1997), viceja o espectro narcísico, de caráter paranoico.

Ao analisarmos os jogos preferidos pelos meninos, identifica-se claramente a preponderância de relações de caráter narcísico, paranoico e onipotente, especialmente nos jogos de tiros. Observa-se que, além da estimulação cinestésica, visual e auditiva promovida pelo jogo, com cores intensas, sons agudos e movimentos repetitivos, o jovem também tem suas fantasias onipotentes e sadomasoquistas hiperestimuladas, dificultando a elaboração das fantasias edípicas e a transição para a vida adulta. Esta hipótese será melhor desenvolvida no capítulo nove.

Para o filósofoso Delfour (2011), uma psicologia simplista sustenta que os jogos de guerra são uma maneira de os jovens contemporâneos liberarem sua agressividade natural, eles não irão matar realmente uma pessoa, mas poderão expressar suas tendências agressivas sem consequências concretas. Delfour considera que os jogos de guerra têm efeitos pletórios no psiquismo das crianças e dos adolescentes, e esse psicologismo simplista vem encobrir interesses de vendas da indústria de jogos, congruentes com uma guerra econômica, que veio substituir a guerra fria dos anos sessenta. Na guerra econômica as pessoas são mortas virtualmente, pelos dispositivos *televisuais* de matar a distância as subjetividades. Para Delfour (2011), não é verdade que todos os adolescentes sejam agressivos, a agressividade dependeria muito mais do contexto do que de uma predisposição inata e tácita. O segundo aspecto de seu argumento diz respeito à ideia de se desembaraçar das repressões e de poder experimentar livremente todos os sentimentos virtualmente, no entanto, considera que, ao matar um inimigo virtual, as emoções são reais e não o contrário. Neste sentido, o jogo contribuiria para a desaparição empática dos sentimentos em relação ao outro e um recrudescimento da alteridade.

Os apontamentos de Delfour (2011) são bastante pertinentes, pois denunciam uma concepção biologicista e reducionista da agressividade, somada a uma ideia simplista de catarse, provavelmente emprestada da psicanálise. Na visão psicanalítica, as pulsões sadomasoquistas estariam presentes desde a mais tenra idade, no entanto, ao longo da vida, sofreriam os efeitos dos diques anímicos, necessários à civilização. Os ímpetos sadomasoquistas, voyeurísticas e exibicionistas, ao longo da educação,

deveriam ser sublimados, ainda que seus resquícios pudessem ser encontrados na sexualidade do adulto “normal”. No caso dos jogos, não há sublimação, ao contrário há uma excitação pulsional, os meninos são levados a experimentar os sentimentos de raiva, de medo e de prazer em infringir sofrimento ao outro. As excitações emocionais não irão contribuir para o seu esvanecimento, ao contrário, vão intensificá-los, as imagens e as sensações experimentas vão retroalimentar os sentimentos, e o efeito será de insuflação. Um dos mais deletérios psicologismos presentes na educação é a ideia de que as crianças precisam liberar sua agressividade, seja nos jogos eletrônicos, seja nas lutas ou em outras atividades do gênero. Esta concepção distorcida está relacionada, de um lado, à banalização da psicanálise na cultura brasileira, e, de outro, à ideologia da excitação constante das mentes e dos corpos, que sustenta a necessidade de estar sempre preparados para o consumo imediato, conforme observou o filósofo Türcke (2010) a propósito da sociedade excitada e da compulsão por sensações.

Com relação aos efeitos das imagens violentas sob o psiquismo, Tisseron (2002) empreendeu pesquisas com pré-adolescentes em idade de 11 e 13 anos, buscando identificar as impressões deixadas pelas imagens, resultando no livro *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents?* Antes de iniciar a pesquisa, ele considerava que as imagens violentas somente representavam perigo às crianças se suscitassem experiências antigas que estavam reprimidas. No entanto, ao término da pesquisa, conclui que as imagens “são perigosas também por seu poder de intensificar os fenômenos regressivos no grupo. Elas podem ter consequências importantes se os grupos são cimentados pelos recursos à ação como meio privilegiado de reduzir as tensões que aparecem” (Tisseron, 2002, p. 166, tradução nossa). Considera que os jovens de classe econômica desfavorecida, ou que não possuem repertório simbólico para elaboração das imagens, correm o risco de passagens ao ato como forma de expressar a angústia que as imagens provocariam. Por outro lado, aqueles que teriam condições de expressar suas angústias simbolicamente não seriam tão vulneráveis à violência imagética. Nesse sentido, Tisseron propõe que a escola promova uma educação para as mídias, na qual as crianças e jovens tenham a oportunidade de elaborar simbolicamente os conteúdos que os meios midiáticos divulgam.

A instauração do hábito de jogar nos jovens faz parte de uma ideologia que advoga o direito à diversão para todos, calcado no regime do gozo igualitário e na concepção de que os vícios privados favorecem a economia, conforme salientou Dufour (2009) com relação à ideologia capitalista. Lembremo-nos das palavras de Adorno e Horkheimer (1947/2006): "divertir significa estar de acordo... divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento, até mesmo onde ele é mostrado" (p. 119). Assim, a indústria cultural é a indústria da diversão e, na atualidade, a indústria do jogo. Jogar é não pensar, é esquecer a impotência, deixar de lado as aguras do dia, gozar da dor do outro, vencer os inimigos fictícios e não pensar nas batalhas diárias quase sempre perdidas. Jogar é elaborar estratégias, enfrentar os exércitos virtuais quando não se tem instrumentos para enfrentar os desafios da realidade.

É na adolescência, período de fragilidade psíquica, de maior exposição ao universo social, que a adesão ao jogo pode tornar-se fuga dos desafios reais e dependência virtual. Até mesmo os jogos "ingênuos" das redes sociais oferecem recompensas narcísicas, estimulando fantasias onipotentes e facilitando o "não pensar" no que concerne à realidade do sujeito. Cuidar da fazenda, construir uma cidade, tornar-se prefeito, receber congratulações e brindes virtuais, constitui uma maneira de ocupar-se virtualmente com um repertório industrialmente produzido e desligar-se da realidade e dos problemas imanentes à vida, em que a falta, constitutiva, irá sempre aparecer. O problema maior não consiste somente na diversão em si, mas no entretenimento orquestrado segundo interesses econômicos, ou como sugerem Adorno e Horkheimer (1947/2006), "a quantidade de diversão organizada converte-se na qualidade da crueldade organizada" (p. 114).

Cotejando a análise de Duarte (2007) acerca da indústria cultural global com a indústria do jogo, pode-se observar os mecanismos subjetivos pelos quais os propósitos econômicos e ideológicos são alcançados. Primeiramente, destaca-se a manipulação retroativa, por meio da qual os empresários identificariam tendências regressivas da sociedade produzindo produtos que evoquem tais aspectos para que sejam facilmente assimilados. Por exemplo, em uma cultura dominada pelo medo, pela desconfiança, pela

intolerância, pela violência gratuita divulgada na mídia, os jogos de ataque e de tiro parecem produzir no jovem a sensação de estar no controle da situação, favorecendo uma identificação agressiva com os donos do poder. Quanto mais o jovem sente-se impotente, mais necessidade teria de assumir o controle de um avatar poderoso, como formação reativa, satisfazendo virtualmente a fantasia de domínio e de vingança contra aqueles que, imaginariamente, seriam os responsáveis pelo sentimento de inutilidade e impotência.

Deste modo, a escolha do jogo Counter Strike, que parece, *a priori*, uma opção do adolescente, seria fruto desta manipulação retroativa dos gostos, que faz com que os jovens acreditem escolher, quando, na verdade, suas opções seriam previamente determinadas por estratégias midiáticas. Promover nos impotentes a ilusão de controle e soberania, nos ressentidos, a sensação de vingança, consiste na estratégia de sucesso de algumas empresas de jogos, que se aproveitam da vulnerabilidade psíquica para obter lucros exorbitantes, contribuindo, assim, para aumentar ainda mais a fragilidade deste público. Portanto, quando os meninos não conseguem apoio do meio social para vivenciar o sentimento de impotência, constitutivo da passagem pela castração, sem sentirem suas existências ameaçadas, podem facilmente se tornar reféns dos jogos, como veremos no último capítulo que trata das fantasias juvenis.

O segundo aspecto destacado por Duarte (2007) com relação aos mecanismos ideológicos subjetivos seria a expropriação do esquematismo. Com as realidades virtuais, a cooptação da percepção e do entendimento se daria simultaneamente. Adorno e Horkheimer (1947/2006) argumentavam que a indústria cultural contribuía para a expropriação do esquematismo, isto é, da capacidade de entendimento de cada um. O esquematismo seria a parte racional organizadora do que é percebido. Para Duarte (2007), na atualidade, haveria tanto uma distorção da percepção, impetrada pela imersão nas imagens, quanto da capacidade de entendimento, em decorrência das estereotipias e dos “pré-juízos” de gostos incutidos pela indústria cultural. No caso dos adolescentes pesquisados, observa-se que a imersão nos aparelhos televisuais ocorre desde cedo por meio das programações de televisão e se intensifica na fase da pré-adolescência com a

adesão aos jogos eletrônicos, inserindo o jovem num universo estereotipado de imagens e de ações repetitivas.

O neurocientista francês Michel Desmurget (2012) realizou uma ampla análise sobre pesquisas relacionadas à televisão, incluindo alguns estudos sobre a internet. Ele concluiu que, para captar e manter a atenção da criança, os dispositivos audiovisuais promovem uma sucessão de estímulos, com cores, sons e movimentos, os quais incitam um funcionamento neurológico em estado de alerta. Essa excitação cerebral contínua e duradoura estabeleceria um padrão de funcionamento perceptivo alerta para cores, sons e movimentos, gerando, com o passar do tempo, dificuldades de concentração em atividades que não dispusessem de tais dispositivos hiperestimulantes. Assim, a criança teria dificuldade em se concentrar ao ouvir uma história contada pela professora, bem como teria diminuída sua capacidade de atenção em leitura. Ele considera ainda que as crianças mimeticamente tenderiam a apreender os movimentos, reproduzindo-os em diversos contextos, sugerindo vínculo entre o excesso de televisão e a hiperatividade.

O "adestramento" precoce da criança ao mundo das imagens televisivas, incluindo as de *videogames*, parece dificultar a atividade imaginativa, pois as imagens já estariam prontas, prescindiriam do esforço individual para serem produzidas. Neste sentido, Desmurget (2012) cita um estudo na Alemanha conduzido com crianças em idade entre 5 e 6 anos, revelando que a riqueza de detalhes dos desenhos da figura humana decrescia progressivamente em função da exposição audiovisual.

Para Bernard Stiegler (2008) os equipamentos audiovisuais seriam os responsáveis por esvair a capacidade de atenção das crianças, que passariam longas horas compenetradas diante das telas, esgotando assim seu tempo de concentração. Do ponto de vista econômico, a energia libidinal da criança, ao voltar-se excessivamente para os objetos tecnológicos, diminuiria os investimentos em outras esferas da vida, especialmente na elaboração intelectual.

Os jogos *online*, em virtude do seu potencial poder de dependência, de lucro para a indústria cultural global e de aceitação pela sociedade, constituem,

indubitavelmente, um grande embaraço para os jovens no ciberespaço. Contudo, os efeitos do hábito de jogar *online* na vida dos adolescentes devem ser analisados com cautela, pois dependem de diversos fatores, entre eles, da intensidade do jogo, da capacidade de simbolizar as imagens, do repertório de atividades que dispõem em contraposição ao jogo, do tipo de jogo, da fragilidade psíquica e especialmente do quanto o meio social oferece de recursos para a travessia das angústias vivenciadas na adolescência, para que o jovem não encontre um refúgio exclusivo nos jogos. Com relação à intensidade com que os meninos se vinculam ao jogo, é importante considerar a dificuldade das famílias em limitar as horas de jogo, de um lado, porque convém manter o jovem em casa; de outro, porque os pais trabalham fora de casa deixando os filhos sozinhos sem a supervisão de um adulto. Além disso, muitas famílias esperam que o próprio adolescente consiga limitar o uso, desconsiderando o poder dos fabricantes de jogos em criar situações que estimulam a compulsão.

7.5 As (tele)visões: humor no YouTube

Entre os *sites* mais citados pelos adolescentes está o YouTube, pelo qual os jovens ouvem músicas e assistem a vídeos curtos diversos. Na escola pública, durante as aulas de informática, observei os meninos assistindo a vídeos de lutas e programas humorísticos da TV, enquanto as meninas preferiam os vídeos de celebridades. Durante as entrevistas também foram citados vídeos de esporte, de instrução para aprender *skate*, tocar violão ou falar inglês.

O portal do YouTube é uma espécie de televisão *à la carte* e supostamente interativa, no qual os internautas escolhem os programas que desejam ver, a qualquer momento, ao mesmo tempo em que podem tornar-se eles próprios emissores de conteúdos, divulgando vídeos pessoais ou de terceiros. A concepção do site baseia-se na

intenção de que cada um possa ter seu canal televisivo, daí o *you tube*, cujo significado da palavra inglesa *tube* remete-se a tubo e canal. Diferentemente da televisão tradicional, cujos administradores determinam a programação, no YouTube, qualquer pessoa pode expor suas produções, o que lhe confere aparente interatividade.

O YouTube foi criado em fevereiro de 2005 em São Francisco, Califórnia, por três jovens, Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, que sentiram a necessidade de compartilhar vídeos de maneira mais ágil do que transmiti-los via *e-mail*. Em 2006, o *website* foi comprado pela Google por 1,65 bilhão de dólares, demonstrando que já era um sucesso. Em 2012, atingiu a marca de quatro bilhões de exibições diárias (cf. Home Tecnologia, 2012). No YouTube encontram-se os mais variados vídeos postados tanto por simples usuários da rede quanto por empresas, órgãos governamentais e não governamentais.

Nos primeiros anos de existência do *site*, na página inicial, eram expostos os *links* para os vídeos mais populares. Atualmente, os programas espiões encarregam-se de registrar o que o internauta assiste e, valendo-se desse registro, divulgam vídeos similares, induzindo-os a assistir sempre o mesmo tipo de programa. Os vídeos são distribuídos em categorias: música, vida, educação, notícias, autos e veículos, comédia, entretenimento, filmes e animação, jogos, organizações sociais e ativismo, pessoas e *blogs*, *pets* e animais, ciência e tecnologia, esportes, viagens e eventos. Além disso, existem os canais que os usuários podem criar e que são patrocinados por empresas, como pode ser visto na figura 17.

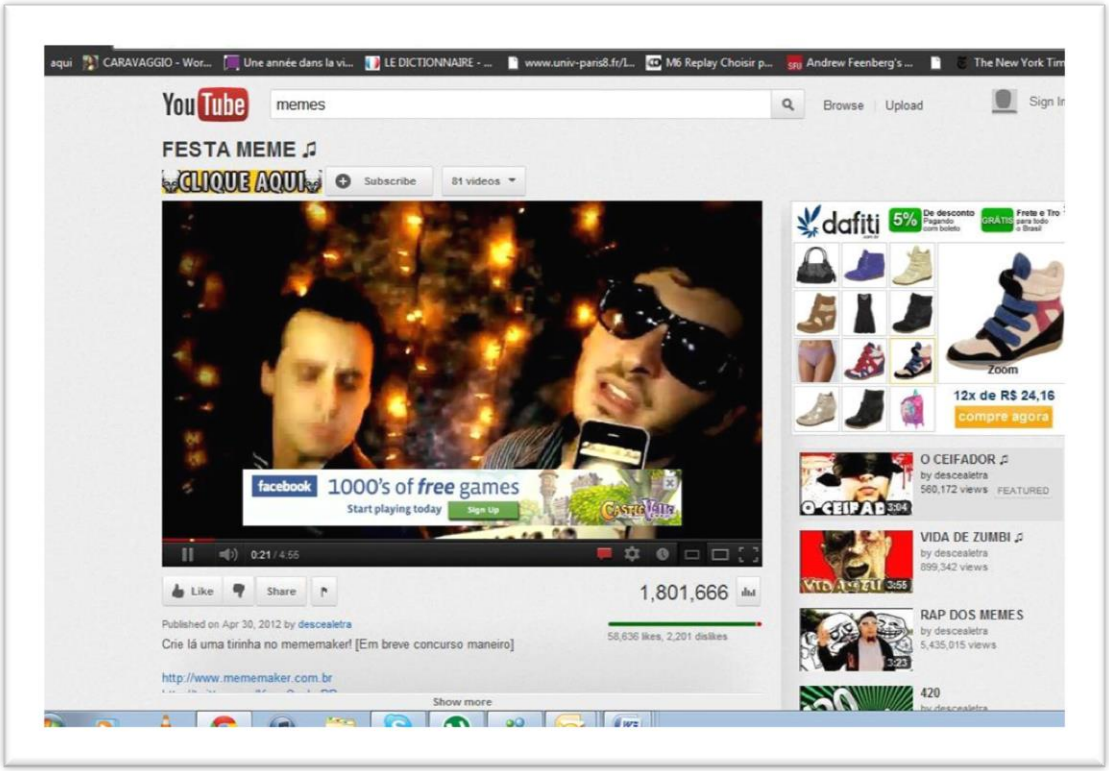

Figura 17. **Página do YouTube**

O lucro do YouTube advém dos anunciantes que patrocinam os vídeos e os canais. As propagandas são alocadas em *banners* na página ou no início dos vídeos. Em comparação com a televisão, a publicidade é mais direcionada e o internauta pode efetivar a compra imediatamente na própria internet, o que constitui importante vantagem publicitária em relação aos anunciantes televisivos. Para manter o público conectado, uma multiplicidade de janelas estimula os internautas a vagarem de um vídeo a outro, de uma publicidade a outra.

Com a ajuda das redes sociais e das divulgações por *e-mail*, alguns vídeos *nonsense* do YouTube espalham-se globalmente, são os chamados vídeos virais. Em geral, são gravações realizadas por amadores que capturaram cenas inusitadas, quase sempre baseadas em gafes cometidas ou situações de sofrimento que suscitam humor, como, por exemplo, o vídeo “Me dá meu *chip*, Pedro”, que mostra uma mulher gritando desesperadamente, durante a madrugada, na frente da casa do ex-namorado pedindo para ele devolver o *chip*, assim como o vídeo “Tapa na pantera”, trecho de um curta-

metragem que exibe uma senhora relatando sua experiência com maconha (cf. Huck & Barbosa, 2010). Vídeos com crianças e animais em situações engraçadas são também bastante assistidos no *site*, e o mais popular deles é "*Charlie bit my finger again*", visto mais de 480 milhões de vezes. O vídeo mostra dois meninos sentados num sofá, quando um deles, ao colocar o dedo na boca do irmão mais novo, ainda bebê, é mordido, como mostra na figura 18.

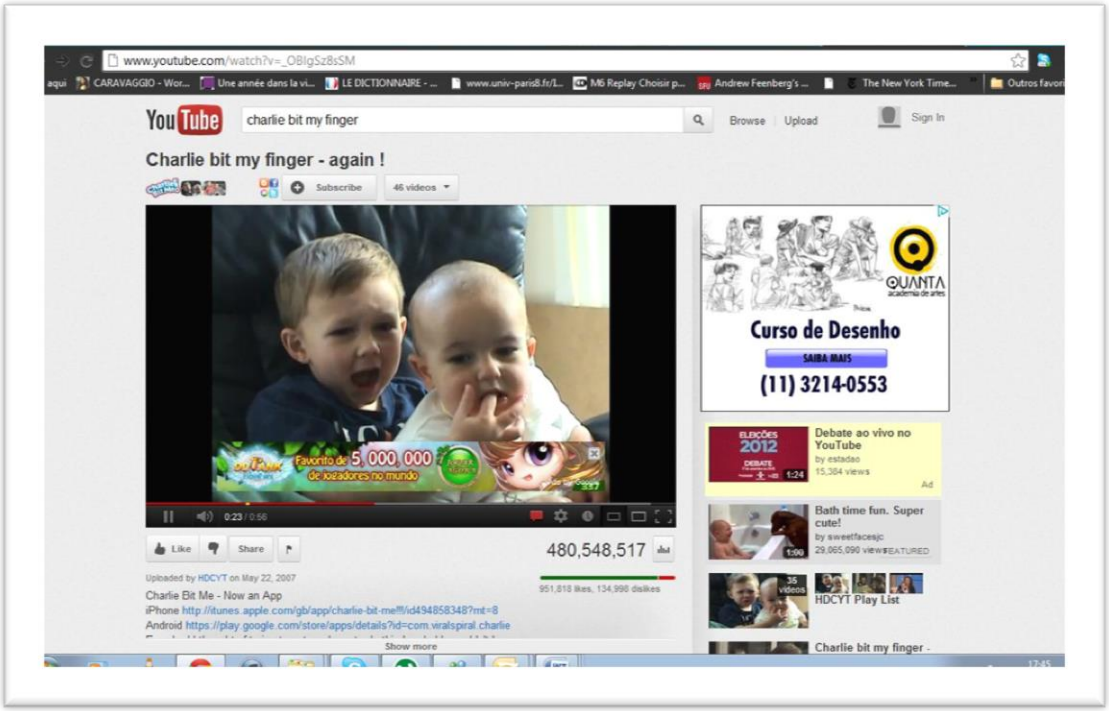

***Figura 18*. Vídeo divulgado no YouTube "Charlie bit my finger"**

O humor, a diversão e a sátira imperam no YouTube, embora também haja espaço para a transmissão de conhecimentos e de notícias sérias. Um dos jovens do CEU Gabriel revelou assistir a vídeos de aulas de inglês (ver figura 19), de violão e de *skate* pelo portal, mas não foi possível identificar se ele realmente conseguia desenvolver habilidades musicais ou linguísticas por meio destes vídeos. Miguel contou que passou a conhecer as possibilidades de aprendizagem disponíveis na internet depois de ter feito um curso de informática, mas antes disso, se interessava apenas pelos vídeos de *games*.

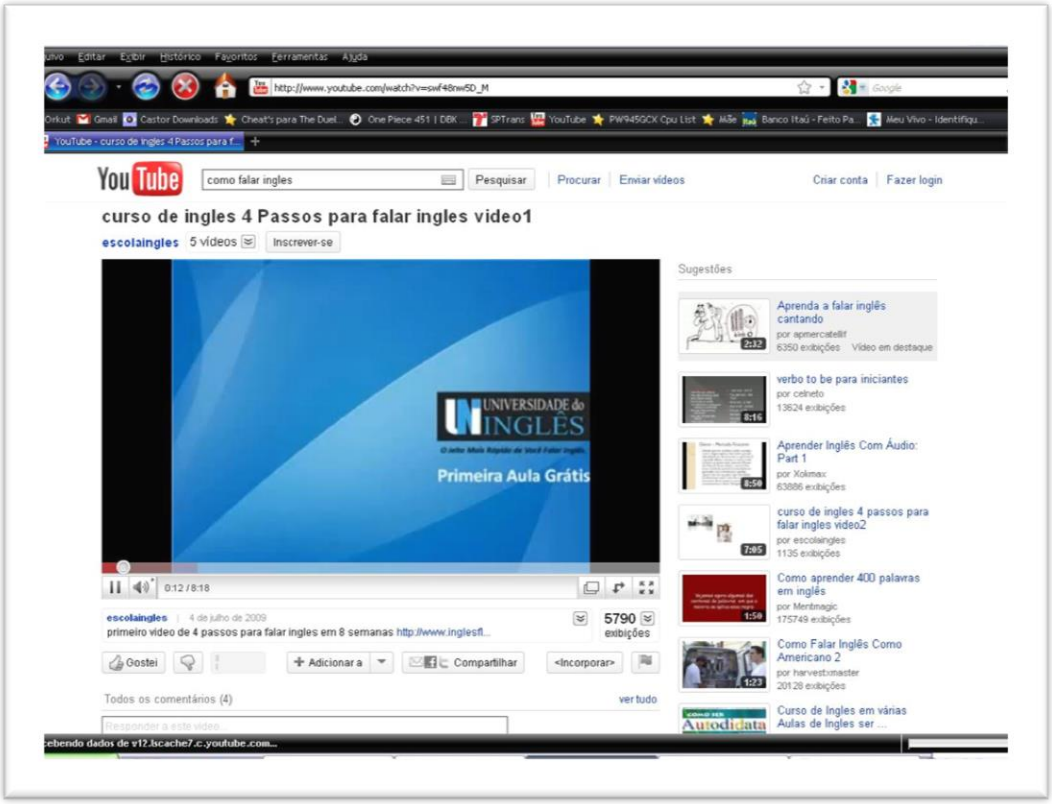

Figura 19. **Vídeo sobre curso de inglês divulgado no YouTube**

A procura por cursos online e vídeos informativos no YouTube, como revelado pelo jovem Miguel não faz parte do interesse da maior parte dos adolescentes pesquisados.

Ao pesquisar a presença de vídeos asociados ao nome do bairro e da comunidade, identifiquei que os jovens da favela produziam seus próprios videos, como já relatado anteriormente. Um deles me chamou a atenção por se tratar de instruções para sequestro relámpago. O vídeo era montagem de imagens envolvendo metralhadoras, bombas, carro de luxo, mísseis, fotos de criança e de policiais, embalados por uma música que descreve as ações. As figuras 20 e 21 mostram cenas deste vídeo, na primeira a expressão de pânico da suposta sequestrada, na segunda, no centro da figura, observa-se o logotipo de uma grife de roupa americana Ecko Unltd, ao lado, as cédulas de dólar, um relógio, cartas de baralho e fichas de jogo com o perfil de mulheres, revelando os objetos de desejo que povoam o imaginário da periferia.

Figura 20 – Vídeo divulgado no YouTube sobre sequestro relâmpago

***Figura 21*. Imagens de objetos de desejo capturadas no vídeo sobre sequestro relâmpago.**

Os administradores do portal YouTube controlam a exibição de determinados conteúdos, como imagens de pornografia, contudo, alguns conteúdos que deveriam ser acessados somente por adultos, escapam. Um exemplo é o canal: *Marcelinho lendo contos eróticos*. Os vídeos iniciam com dois jovens saindo de casa e deixando o computador ligado. O boneco Marcelinho entra no quarto e inicia a leitura de contos eróticos na tela, como se fosse uma criança espreitando o computador do irmão mais velho. Os comentários do personagem em relação aos contos, assim como as descobertas sexuais de Marcelinho conferem humor aos vídeos, atraindo milhares de internautas. O vídeo "Comi a copeira na minha sala", foi visto por mais de dois milhões de pessoas, conforme consta no marcador do YouTube. A necessidade de atrair audiência e patrocinadores parece estimular os criadores dos vídeos a investir em temas chocantes, como por exemplo, o vídeo: "Ensinando aos filhos a arte do incesto", no qual Marcelinho lê uma história supostamente escrita por uma internauta que relata seu relacionamento sexual com os filhos gêmeos.

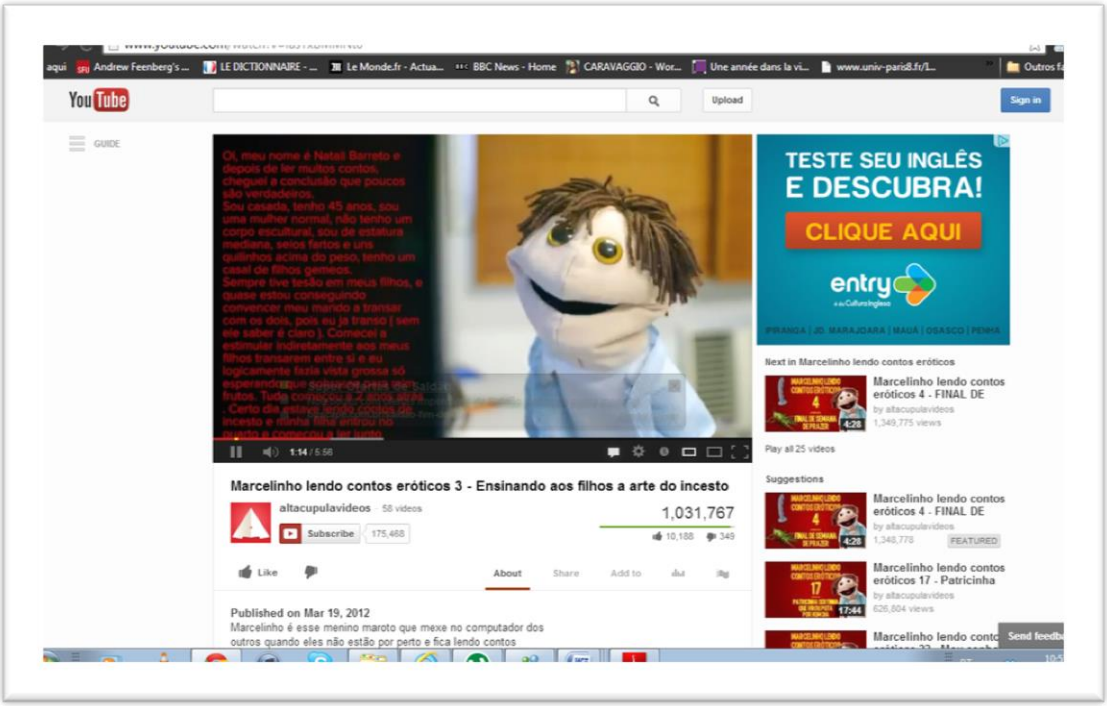

Figura 22. **Vídeo do YouTube: Marcelinho lendo contos eróticos**

Ainda que sejam engraçadas para o público adulto, as histórias relatadas pelo personagem Marcelinho podem ser escutadas por qualquer criança, sentindo-se atraída pelo boneco por acreditar ser uma história infantil. Portanto, no YouTube podemos encontrar pornografia, instruções para realizar um assalto ou um sequestro e outras exibições que infringem o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, no qual há um artigo que regulamenta a exibição de programas: "Artigo 76 – As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto-juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas e culturais" (ECA, 1990/2011, p. 35). As concepções de proteção à infância, previstas no ECA, são completamente desconsideradas neste *site*. Os programas que são exibidos na televisão, em horários destinados ao público adulto, no YouTube, podem ser vistos por qualquer criança em qualquer horário.

Não obstante o Yotube mantenha interessantes canais relacionados à educação, voltados ao ensino formal e informal, incluindo documentários diversos, debates entre especialistas, cursos de línguas, estes conteúdos permanecem, normalmente, perdidos no emaranhado de vídeos em decorrência da modalidade de exibição do portal que favorece os vídeos mais populares. Tal como ocorre no Google, os critérios de busca promovem a difusão do lixo digital, como bem observou Cassin (2007).

A criação de um dispositivo na internet induz à formação de novos hábitos e maneiras de se expressar. Com a popularização do YouTube, uma nova modalidade de exibição passou a fazer parte da cibercultura juvenil: os *vloguers*, *videoblogs* ou *videologs*. Ainda que eles não tenham sido mencionados pelos adolescentes da pesquisa, pois no ano de 2010 não assumiam tamanha proporção como na atualidade, considero importante abordar brevemente esse fenômeno.

Os *videologs* são herdeiros dos *blogs*, porém em formato de vídeo, confirmando a tendência audiovisual da rede. A possibilidade de pessoas anônimas virem a ser celebridades, criando seus próprios programas, emitindo opiniões diversas, relatando sua intimidade ou mostrando suas habilidades artísticas, tem se tornado mais efetiva na internet. Os jovens se lançam na guerra das audiências. Alguns *videoblogs* são criativos,

como os do Mystery Guitar Man, no qual um jovem brasileiro brinca com música e efeitos visuais, ou o Faireset, um *videoblog* francês que combina teatro, efeitos visuais e música, de maneira bastante original. Entretanto, a maioria dos *videologs* que visitei eram realizados por adolescentes que emitiam suas opiniões acerca de diversas temáticas, além de relatar eventos cotidianos pessoais sem uma análise crítica. Um dos *videologs* mais conhecidos era o "Mas poxa a vida", de PC Siqueira, um jovem que se apresenta como *nerd* e reclama de inúmeras situações de sua vida. Seus vídeos atingiram tamanha popularidade no YouTube que, em novembro de 2011, ele foi convidado para apresentar um programa de televisão sobre *games* na rede MTV.

Figura 23. **Imagem capturada do Canal "Mas poxa a vida", produzido por PC Siqueira**

Com relação aos embaraços do YouTube, observei que este *site* capta a atenção dos adolescentes em virtude, especialmente, dos vídeos de humor; no entanto, o jovem pode permanecer horas vagando de um vídeo a outro, à medida que o *site* é programado para promover o contínuo ímpeto de ver outros vídeos. O formato do *site*, embora englobe uma infinidade de vídeos, induz o adolescente a se manter sempre no mesmo centro de interesses, normalmente voltado às banalidades difundidas pela indústria

cultural. Portanto, ainda que o Youtube se apresente como uma mídia interativa, os jovens tendem a utilizarem-na de forma passiva, isto é, permanecem pacatamente assistindo aos vídeos, sem que possam refletir sobre eles. Para concluir, recorro novamente às palavras de Adorno e Horkheimer (1947/2006) acerca da liberdade de escolha: "A liberdade de escolha da ideologia, que reflete sempre a coerção econômica, revela-se em todos os setores como a liberdade de escolher sempre a mesma coisa" (p. 138).

7.6 Sexo virtual, pornografia e pedofilia na rede

Não foi novidade identificar, durante a pesquisa, que os adolescentes acessavam pornografia na internet. Antes de iniciar o estudo empírico, eu havia entrado em contato com as questões relacionadas à pornografia na rede por meio dos relatos de pacientes adolescentes que vivenciaram experiências em *sites* pornográficos, descrevendo inclusive imagens bizarras de zoofilia. Entretanto, foi preocupante, primeiramente, descobrir a facilidade de contato dos adolescentes com pedófilos, com imagens que incentivam a pedofilia[37], ou com experiências sexuais violentas. Em segundo lugar, foi uma surpresa constatar que os lugares de encontros virtuais de risco para os adolescentes não são, necessariamente, os portais exclusivos de pornografia, como eu imaginava, mas sim locais aparentemente ingênuos e de boa reputação, como, por exemplo, o Universo Online (UOL), em suas salas de bate-papo. Sendo o UOL uma empresa vinculada a um dos principais jornais da cidade de São Paulo, logo imaginaríamos que o ambiente virtual gerido por estes empresários seria seguro. De

[37] Pedofilia, segundo o Manual de Doenças Mentais (DSM IV-TR, 2003) é um transtorno da sexualidade humana que "envolve atividade sexual com criança pré-púbere (geralmente com 13 anos ou menos). O indivíduo com pedofilia deve ter 16 anos ou mais e ser pelo menos 5 anos mais velho que a criança" (p. 543). O diagnóstico inclui fantasias sexuais recorrentes ou impulsos envolvendo atividades sexuais com crianças. No Brasil, a palavra pedofilia tem sido popularmente empregada como sinônimo de crime sexual contra crianças, tendo em vista que a prática de ato sexual entre um adulto e uma criança ou pré-púbere é considerada crime, bem como a produção e divulgação de imagens e vídeos usando crianças e adolescentes em cena pornográfica, de sexo explícito ou vexatória deve ser penalizada, conforme consta no ECA (1990), artigos 240 e 241.

fato, era inimaginável que as piores cenas vistas na internet seriam exibidas neste portal, que foi revelado por um adolescente de 14 anos, estudante da escola pública. Descrevo a seguir como aos poucos tomei contato com a problemática da pornografia na internet, temática tão atraente para os jovens brasileiros e que merece uma atenção especial dos educadores, dos pais e das autoridades jurídicas deste país[38].

Antes de adentrarmos na descrição e na análise dos dados, é importante salientar que o debate sobre a relação entre pornografia, arte e erotismo são extensos e complexos. Há diversos questionamentos sobre o que seria ou não classificado de pornografia, por exemplo, as inscrições de práticas sexuais encontradas por historiadores nas ruínas da antiga cidade de Pompeia ou o popular livro indiano *Kamasutra*, com suas imagens de sexo explícito, poderiam ser incluídos na categoria de pornografia? De acordo com Hunt (1999), a expressão pornografia deriva da junção de "pornô", que diz respeito à prostituição, e "grafia", referente à escrita, o que imprimiria uma conotação de comércio sexual à expressão. É neste sentido que a palavra pornografia tem sido empregada no contexto desta análise, como conjunto de produtos e serviços de caráter sexual, que toma o sexo como mercadoria.

Embora a maior parte dos meninos não tenha confidenciado, por escrito, que acessava *websites* de pornografia, durante todas as sessões de aplicação do questionário foram frequentes falas como: "Ele acessa *sites* proibidos", "Ele é viciado em um *site* que eu não posso contar", ou "Eu não posso escrever o *site* que mais gosto". Um garoto do CEU Gabriel mencionou, desinibidamente, no questionário que acessava o *site* Fuck-black, destinado à pornografia da comunidade afrodescendente, no qual a *home page* principal apresentava fotos de crianças em meio aos quadros de pornografia, como se pode ver na figura 24. Entre os meninos da escola particular, houve algumas menções

---

[38] Os *sites* em que encontrei imagens de pornografia infantil foram denunciados à Safernet, organização não governamental que atua no sentido de promover segurança na rede. No caso da UOL, também realizei denúncia no próprio *site*. No entanto, nenhuma atitude foi tomada, as imagens de pedofilia e incitação ao estupro continuaram sendo divulgadas.

escritas com referência aos "*sites* impróprios", numa alusão aos conteúdos pornográficos. No entanto, foi durante as entrevistas e nas observações em sala de aula que se constatou o acesso à pornografia por parte dos meninos.

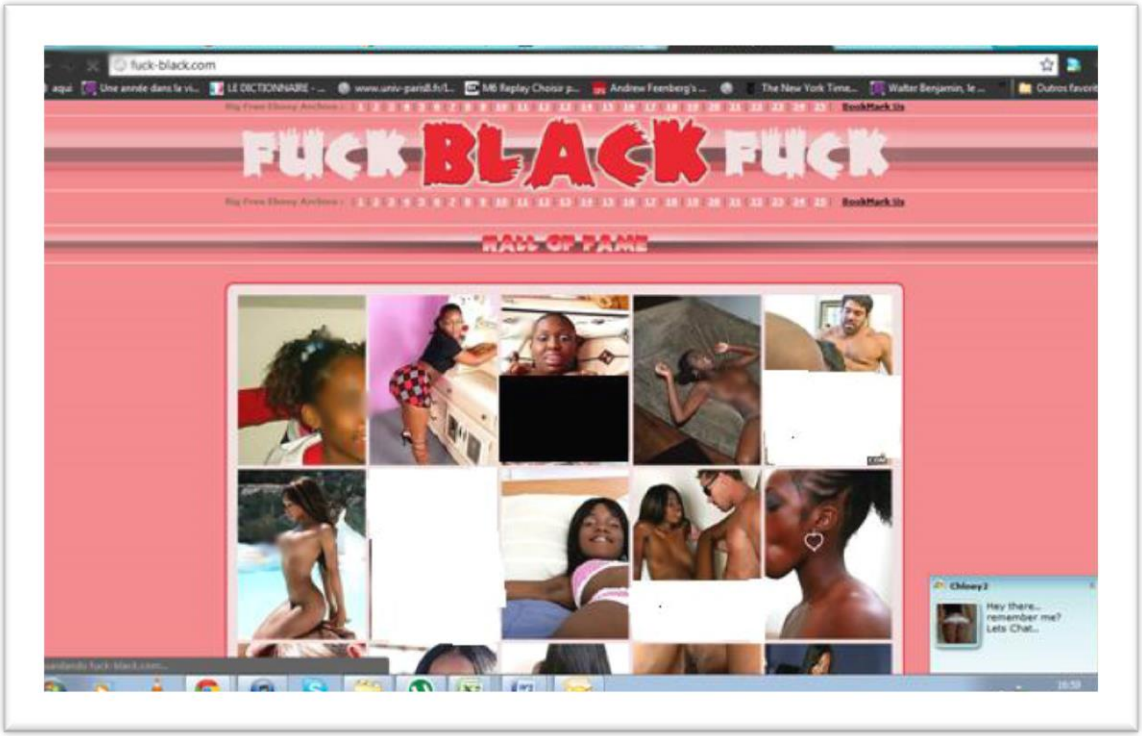

Figura 24. **Imagem capturada do *site* FuckBlack.**

Nas aulas de informática, os alunos conseguiam burlar os filtros do computador e abriam *sites* de *strip-tease*, ou mesmo pornográficos, sem se intimidarem com a minha presença. Quando repreendidos pelo professor, ainda resistiam em sair dos *sites*, demonstrando orgulho em exibir suas proezas.

Considero a frequência com que os jovens manifestavam questões sexuais nas aulas de informática como uma dificuldade com relação à instauração protetora do pudor, bem como um apelo para que este tema fosse abordado de forma séria naquele ambiente, convocando o adulto a pronunciar-se sobre uma questão que aflige o público adolescente e que é banalizada pela indústria cultural. Contudo, a escola ainda prefere negligenciar as manifestações sexuais juvenis, sem se preocupar em conferir ao tema uma abordagem educativa.

No item do questionário que aboradava os riscos da internet, a pedofilia apareceu em primeiro lugar entre os alunos da escola pública, juntamente com o risco de ser “aliciado” por pessoas maldosas. Chamou-me a atenção a frequência do uso da palavra “pedofilia”, que a princípio pensei estar relacionada à divulgação da mídia, aos alertas familiares sobre pedófilos. Contudo, após a entrevista com um adolescente que me mostrou onde os garotos da escola costumavam acessar pornografia, nas salas de bate-papo do Uol, constatei que o contato com pedófilos era facilitado neste ambiente.

Para mostrar a facilidade de acesso à pornografia, o jovem entrou na sala temática da UOL: imagens eróticas heterossexuais (conforme podemos ver nas figuras 25 e 26). Naquela ocasião, observei os curiosos apelidos: policial gostoso, menina moça, professor + dotado e as imagens fortes que eram postadas durante as conversas.

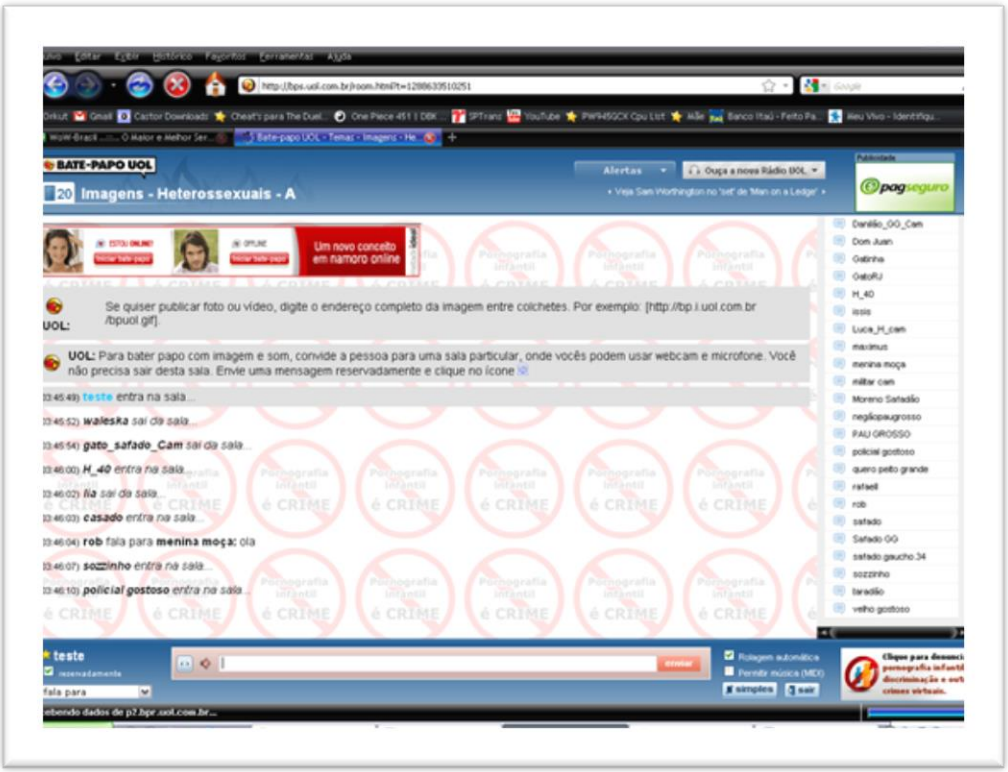

Figura 25. **Imagem capturada do *chat* com imagens eróticas do Uol**

O adolescente revelou que meninos de qualquer idade entravam no *site*, pois era de fácil acesso; como pode ser observado na página inicial do *chat* UOL abaixo,

bastava clicar no botão “quero entrar”, depois criar um pseudônimo e copiar algumas letras que aparecem em uma imagem.

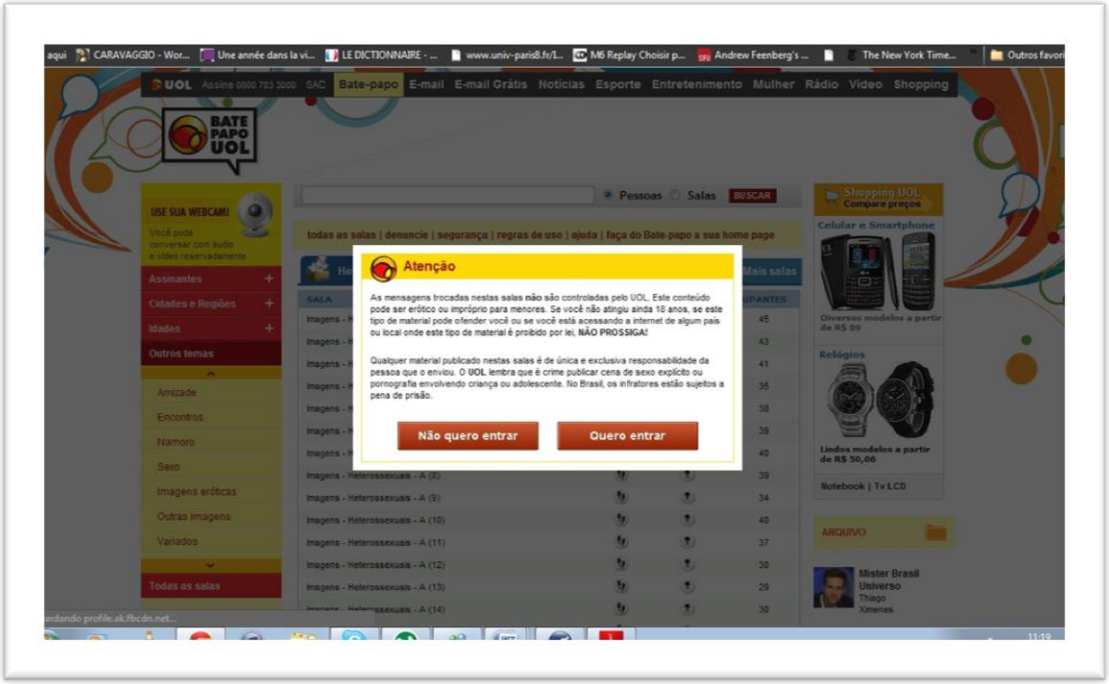

Figura 26. **Imagem capturada do bate-papo UOL**

Observem o quadro com o seguinte texto:

> As mensagens trocadas nestas salas não são controladas pelo UOL. Este conteúdo pode ser erótico ou impróprio para menores. Se você não atingiu ainda 18 anos, se este tipo de material pode ofender você ou se você está acessando a internet de algum país ou local onde este tipo de material é proibido por lei, NÃO PROSSIGA.
>
> Qualquer material publicado nestas salas é de única e exclusiva responsabilidade da pessoa que o enviou. O UOL lembra que é crime publicar cena de sexo explícito ou pornografia envolvendo criança ou adolescente. No Brasil, os infratores estão sujeitos a pena de prisão.
>
> Quero entrar Não quero entrar

Uma criança ou um adolescente aqui é convocado a se responsabilizar pelas imagens que irá ver, assumindo-se que o internauta tenha condições de responder por

isso, enquanto os administradores do *site* se desresponsabilizam pela incitação à pedofilia e ao estupro, bem como pela facilitação de contato com adultos perversos. A companhia afirma explicitamente não controlar as imagens, direcionando a responsabilidade dos conteúdos aos participantes, "qualquer material publicado nestas salas é de única e exclusiva responsabilidade da pessoa que o enviou", porém as pessoas são anônimas, logo ninguém é responsável. A concepção desse *site* não é de maioridade, que pressupõe indivíduos a quem possam ser imputadas as ações realizadas, e sim de minoridade e de irresponsabilidade generalizada.

O filósofo Stiegler (2008) considera que os aparelhos psicotecnológicos, sob o império da indústria cultural, tem promovido uma regressão sem precedentes históricos no que concerne à capacidade dos indivíduos de ascenderem à maioridade. Baseando-se em Kant, que associa maioridade à capacidade de o sujeito utilizar sua razão para responsabilizar-se, em termos individuais e coletivos, Stiegler (2008) realiza uma crítica à sociedade tecnologicamente administrada que induz à minoridade e a não responsabilidade. O caso da UOL ilustra bem este mecanismos na internet, onde parece imperar a dissimulação e não responsabilização.

Nas salas de conteúdos eróticos com imagens, os participantes podem conversar e exibir-se via *webcam*, postar fotos e vídeos com imagens sexuais pornográficas (e não eróticas, como anunciam o *site*). Durante a pesquisa virtual, observei a predominância de conteúdos publicitários com cenas de sadomasoquismo, zoofilia, pedofilia, bem como outras práticas sexuais que são postadas pelos internautas. As imagens mais impactantes que foram capturadas no *site* do UOL não serão aqui divulgadas, para não proliferar o mal-estar. As fotos de zoofilia nos anúncios dos *sites*, geralmente, envolviam mulheres e animais como cachorros e cavalos. Havia também anúncios de "ninfetas" em cenas de zoofilia, possivelmente encenadas por adolescentes. Tais vídeos bizarros eram comercializados na rede. A título de exemplo, selecionei um anúncio publicitário de contos de zoofilia, cuja imagem pareceu-me menos agressiva que as demais.

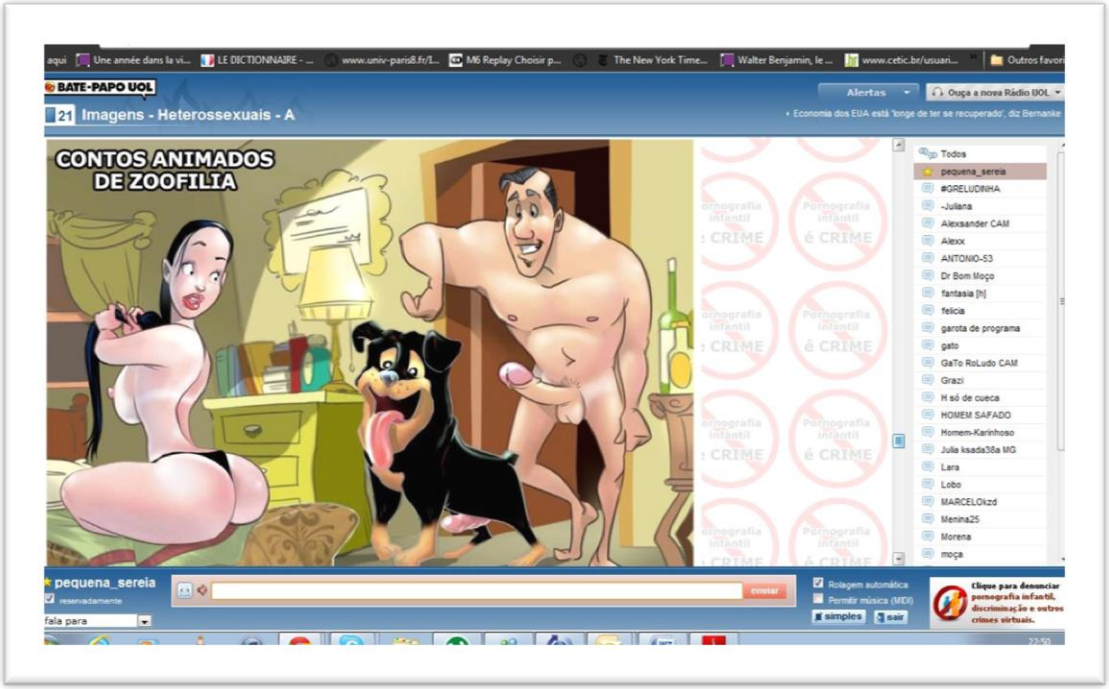

Figura 27. **Imagem capturada no bate-papo UOL, com divulgação de contos de zoofilia**

O que se passa no plano das fantasias sexuais humanas não pode ser puramente analisado sob a perspectiva de normalidade ou patologia, como salientou Freud (1905/1996), observando que traços perversos faziam parte da sexualidade "normal". Contudo, quando algumas fantasias se transformam em produtos virtuais comercializáveis e começam a ser amplamente estimuladas, há de se pensar nos interesses maiores subjacentes e nas consequências para os indivíduos que nelas se envolvem. A zoofilia tem sido considerada um transtorno da sexualidade e está incluída entre as parafilias no Manual de Doenças Mentais IV (DSM). De acordo com este manual, as parafiliam compreendem os desvios da sexualidade nos quais o indivíduo sustenta fantasias e comportamentos recorrentes envolvendo objetos não humanos, situações de sofrimento e humilhação, ou com crianças e animais.

A animalização da sexualidade humana e a pedofilização parece condizente com o projeto pós-moderno capitalista de regressão do indivíduo ao seu estado mais bruto. Se na modernidade a repressão da sexualidade pressuponha canalização da libido para

atividades produtivas, na atualidade, conforme aponta Dufour (2009), a sexualidade passa a ser explorada comercialmente e estimulada em suas vertentes arcaicas e grotescas, avançando o proselitismo dos tratados de educação libertina promovidos por Sade há dois séculos.

Além da zoofilia, nas ocasiões em que visitei o *site* da UOL, indicado pelo adolescente, deparei-me com cenas de pedofilia ou de incentivo ao estupro, como pode ser verificado nas figuras 28 e 29. Importante mencionar que os divugadores de tais fotos tentavam estabelecer conversas em *chats* privados. Daí minha convicção de que os adolescentes, ao frequentarem tais locais são, de fato, assediados por pedófilos.

Figura 28. **Incitação ao estupro na pagina de bate-papo UOL**

Os anúncios publicados nas salas de bate-papo da UOL, normalmente, são *links* para outros sites, como o que podemos identificar na figura 29, anunciando cenas chocantes de estupros reais e abusos sexuais em zonas de guerra. Optei por inserir tarjas escuras nas imagens, embora no *site* original não houvesse.

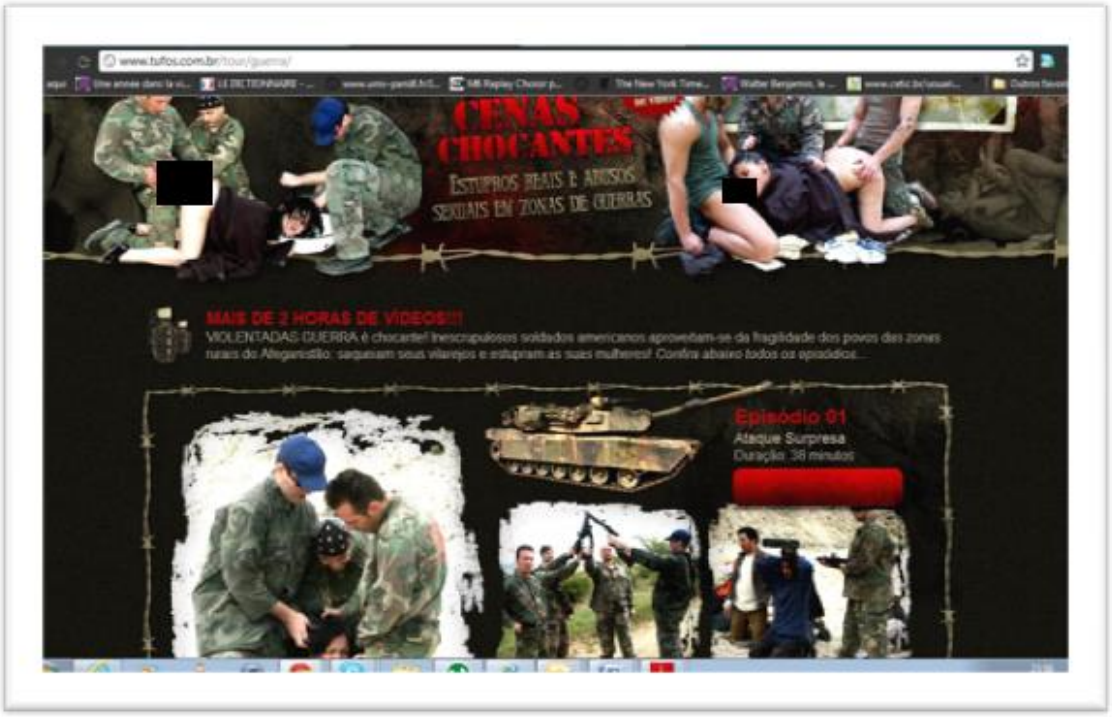

Figura 29. Site **anunciando cenas reais de estupro divulgado nas salas de bate-papo do UOL**

Mediante esta breve demonstração pode-se ter uma ideia do que os adolescentes estão vivenciando ao acessar tais locais com maior frequência. Qual seria o impacto dessas imagens na constituição subjetiva desses adolescentes, ou de uma criança? Surpreendeu-me a falta de controle dos administradores, que, embora disponibilizem *links* de denúncia para pedofilia, não se preocupam com as torrenciais publicidades criminosas veiculadas nas salas, nem exercem vigilância efetiva no *site*. Com relação à pedofilia na internet Felipe e Prestes (2012) chamam a atenção para a falta de proteção das crianças nos ambientes virtuais e do fenômeno de pedofilização na cultura brasileira, cujas práticas sociais e midiáticas legitimam a erotização do corpo infantil, tratando-o como objeto de desejo. Além disso, ressaltam o quanto o ambiente virtual facilita a ação e a proliferação de pedófilos.

Os ambientes de encontro entre adolescentes e pedófilos não são poucos na internet. Na ocasião da pesquisa empírica na escola, um adolescente comentou sobre o *site* Chatroulette. A *home page* foi criada por um adolescente russo, Andrey Temovskiy, de 17 anos, em 2009, visando a promover encontros virtuais fortuitos. O nome

Chatroulette faz alusão à roleta-russa, pois, ao entrarem no *site*, as pessoas se conectam via *webcam* com outras pessoas de qualquer parte do mundo. O *site* entrou na rede em novembro e em um mês saltou de 500 para 50.000 usuários, tornando-se um verdadeiro fenômeno entre os jovens (cf. Pereira, 2011). Ao acessar a *home page*, deparava-me com adolescentes, crianças e um grande número de adultos, quase sempre homens, exibindo seus órgãos genitais, masturbando-se sem mostrar o rosto. Nesta roleta-russa, inevitavelmente, muitas crianças e pedófilos se encontraram com frequência.

Até o mês de julho de 2010, o *site* poderia ser visualizado por qualquer pessoa e passava facilmente pelos aplicativos de filtros. Depois de atingir um ápice de 1,5 milhão de adeptos em março de 2010, o *site* foi desativado no mês de agosto de 2010, em decorrência dos problemas com o excessivo número de exibidionistas em cenas de masturbação.

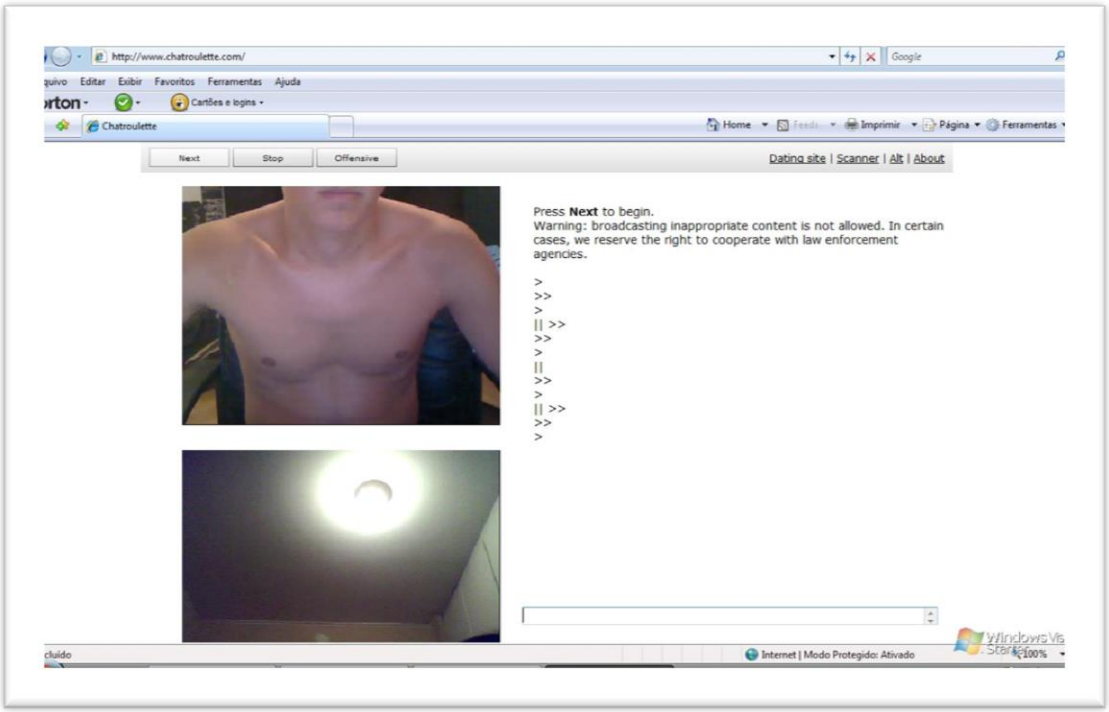

Figura 30. **Imagem de um jovem exibindo-se no *site* Chatroulette por web-câmera**

A exposição contínua dos adolescentes a esse tipo de imagem pode contribuir para a naturalização de relações sexuais entre adultos e crianças. As expressões de sorriso e de prazer no rosto infantil exibidas nas imagens ocultam a relação de domínio e de violência. Além disto, os meninos ao serem excitados por este tipo de imagem podem se tornar mais predispostos às experiências do gênero. Neste caso, duas consequências podem ser depreendidas: o risco concreto de o adolescente passar por aliciamento e a possibilidade de distúrbios da sexualidade. Os estudos realizados por Rouyer (1997) sobre as consequências de situações de abuso sexual em crianças ponderam que uma das manifestações das vítimas de abuso consiste em distúrbios da sexualidade, com tendência à repetição do que foi vivenciado, tanto em atitudes sexuais violentas, infringindo sofrimento ao outro, quanto masoquistas, se submetendo à violência sexual como forma de obter prazer. Embora eu não tenha tido acesso a estudos específicos acerca de situações abusivas vivenciadas por crianças e adolescentes exclusivamente no mundo virtual, os casos clínicos sinalizam que as imagens podem provocar sensações reais no corpo e produzir traumatismos psíquicos importantes que costumam ser negligenciados. Por este motivo, penso na importância de maiores pesquisas sobre o tema dos efeitos da pornografia virtual nos adolescentes.

No Brasil, são raríssimos os estudos referentes à pornografia infantil e praticamente não há bibliografia sobre essa modalidade de exploração sexual de crianças, conforme revela Faleiros (2007). De modo geral, há um desconhecimento generalizado sobre os produtores, distribuidores, consumidores e as consequências às vítimas.

Segundo Hautefeuille e Véléa (2010, p. 81), estima-se um crescimento de 20%, a cada ano, das práticas pedófilas na internet francesa. Nos Estados Unidos, uma pesquisa indicou que havia em torno de 325.000 crianças e adolescentes americanos se prostituindo ou participando de fotos e gravações de vídeos pornográficos. A organização não governamental brasileira Safernet, que tem como objetivo denunciar situações de risco e intolerância na internet, revelou que as denúncias de pornografia

infantil na rede são as que mais se destacam. Em apenas um mês (entre 1º de agosto e 1º de setembro de 2012) o *site* recebeu 1.717 denúncias (Safernet, n.d.).

A Safernet foi fundada em 2005 por um grupo de cientistas da computação, professores e profissionais de Direito, com o intuito de desenvolver projetos sociais de combate à pornografia infantil na internet brasileira e outras violações contra os Direitos Humanos cometidas na internet. A ONG atua em parceria com a sociedade civil, Ministério Público Federal, Congresso Nacional e autoridades policiais. Em seu *site* pode-se encontrar pesquisas com adolescentes, pais e educadores; vídeos sobre segurança direcionados ao público infanto-juvenil; e também uma interessante cartilha que trata de temas como: ética, crime digital, *ciberbullying*, vírus, assédio sexual, *sexting* (publicação de fotos eróticas), roubo de dados eletrônicos (por exemplo, senhas pessoais ou bancárias).

Cabe observar que no Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente tem sido negligenciado por empresas como a UOL que não controlam efetivamente o acesso de menores às suas salas de bate-papo, nem a divulgação de conteúdos de pedofilia. Retomo aqui um dos artigos que deveriam ser considerados: no artigo 78 recomenda-se que "as revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com advertência de seu conteúdo" (ECA, 1990/2011, p. 35). Além disto, na época em que os conteúdos pornográficos (em revistas ou vídeos) eram somente vendidos nas bancas de jornais ou lojas especializadas, havia um adulto que supostamente seria o responsável por identificar quem poderia ou não comprar tais produtos; caso este adulto vendesse conteúdos impróprios às crianças e adolescentes, ele poderia ser penalizado. No caso da pornografia da internet, não há uma pessoa que possa realizar essa identificação, então qualquer um pode ter acesso, inclusive crianças.

No ano de 2008 foi realizada uma alteração em alguns artigos do ECA visando inibir as práticas pedófilas nos novos meios de comunicação, assim a Lei 11.829/2008 considera crime não somente a produção de fotos ou filmes que contenham cenas de sexo explícito ou pornografia envolvendo criança, como também responsabiliza aqueles

que comercializam, guardam ou divulgam tais matérias. A lei também trata como crime a facilitação ou indução de acesso à criança de material contendo cenas de sexo explícito.

Preocupações governamentais referentes aos riscos para as crianças e os adolescentes na internet têm sido manifestadas nas reuniões do Internet Governance Forum (IGF) das Nações Unidas. Em 2007, no encontro organizado pela IGF no Rio de Janeiro, destacaram-se alguns trabalhos voltados à proteção das crianças *online*. A End Child Prostituition Child Pornography and Trafficking of Children for Sexual Purpose *(*ECPAT), organização internacional que se preocupa em defender as crianças contra o abuso sexual, apresentou um painel reforçando a importância de ações legislativas de proteção na Internet (ECPAT, n.d.).

Ainda que importantes iniciativas como estas comecem a se desenvolver, o acesso à pornografia e o contato virtual dos adolescentes com pessoas que podem lhes oferecer riscos continua frequente, pois a ciberpornografia é um extenso e lucrativo negócio e busca angariar consumidores de qualquer idade, sem qualquer escrúpulos. O mercado do sexo encontrou na internet um vasto campo de adeptos em virtude da facilidade de circulação do material, anonimato dos consumidores e produtores, facilidade de aliciamento de "mão de obra" e impunidade dos abusos impetrados virtualmente.

O mercado do sexo vende um produto subjetivo: o prazer. É um mercado altamente lucrativo e sustentado, "fundamentalmente, pelo trabalho sexual de mão de obra adulta e infanto-juvenil, que gera lucro e nele é explorada" , conforme denuncia Faleiros (2007, p. 82). Neste contexto, a internet, tem se apresentado como um *shopping* global onde as transações sexuais são efetuadas, garantindo o anonimato dos consumidores e a impunidade dos que exploram sexualmente populações em situação de vulnerabilidade, como crianças, adolescentes, pessoas econômico e socialmente desfavorecidas. Grande parte dos *sites* de pornografia pode ser visitada gratuitamente por pessoas de qualquer idade. A indicação de que o *site* somente deve ser visitado por pessoas com mais de 18 anos não é impeditiva de que crianças possam acessá-lo.

Quanto mais cedo angariar consumidores, melhor, pois a lógica da pornografia virtual é semelhante à dos jogos *online*, um grande número de pessoas acessa livremente as *home pages* sem pagar nada por isso, mas uma proporção acaba aceitando pagar por privilégios virtuais.

Se os adultos se veem no direito de acessar pornografia virtual livremente, as crianças e os adolescentes também possuem o direito de serem protegidas dos ambientes promíscuos e da exploração de suas pulsões sexuais, inclusive no ambiente virtual, constituindo um dever de todos esta proteção. Não se trata aqui de apelar a um discurso moralista de oposição à pornografia, mas de garantir que se preserve a condição de pessoas em desenvolvimento.

A iniciação sexual dos meninos no campo virtual, por meio da pornografia interativa dos *chats* e das *webcams*, juntamente com as multiplicidades de objetos e imagens disponíveis no ciberespaço é algo recente, mas a pornografia é antiga na cultura ocidental. No século XVI, o mercado obsceno se expandiu na Europa com as tecnologias de impressão que, juntamente com uma tendência à contestação dos padrões morais vigentes, fizeram proliferar uma literatura barata e popular de cunho pornográfico (Hunt, 1999). Se a pornografia não é novidade e vem se adaptando bem às novas tecnologias, então, qual seria o problema de os adolescentes descobrirem sua sexualidade na internet, assistindo aos vídeos pornôs ou interagindo virtualmente nos *chats*? Alguns pais, certamente, estão contentes pelos filhos possuírem a opção do sexo virtual. Imaginam que a ciberessexualidade é preferível aos riscos de se contrair doenças sexualmente transmissíveis nas casas de prostituição ou com as “garotas fáceis”, ou, então, engravidarem a namoradinha da escola. A mesma lógica de pseudossegurança adotada na vertente do jogo virtual é aqui utilizada, os pais preferem que seus filhos se divirtam sexualmente na internet do que se lancem em experiências sexuais. Além disso, muitos homens adultos, casados, recorrem ao sexo virtual como diversão “segura” fora do casamento, portanto não é de se estranhar que o pai facilite a vida pornográfica virtual do filho adolescente por se identificar com este estilo de sexualidade e por considerá-la mais segura. Ocorre que o logro da indústria do sexo

consiste exatamente em oferecer algo e, ao mesmo tempo, privá-lo, como salientaram Adorno e Horkheimer (1947/2006) a respeito da indústria cultural.

O direito à diversão e à vida sexual na adolescência, pelo menos por parte dos meninos, é cada vez mais difundido ideologicamente, tornando-se quase um dever da família promovê-la. O pressuposto de que a adolescência seria um período de moratória, em que o jovem deveria adquirir conhecimentos, habilidades e maturidade necessária para a vida adulta, e somente depois poderia ter acesso aos "direitos" reservados aos indivíduos classificados como adultos, não é mais válido na sociedade atual, conforme revelou Calligaris (2000). Com a internet, o exercício da sexualidade ganhou novos contornos. Vejamos o caso de Miguel, estudante da escola pública, argumentando como o sexo é seguro e divertido na internet:

> *"Você pode muito bem entrar na internet, pegar um cara, o cara não vai querer mostrar o rosto dele, porque senão você pode conhecer ele, então ele só mostra a parte de baixo, só mostra o pênis, as partes sexuais, aí a menina fica se divertindo, brincando e pronto! Não aconteceu nada com você, não aconteceu nada com ele."*

O sexo virtual apresenta-se como uma maneira de imunizar-se dos riscos intrínsecos que se corre na relação com o outro, "não aconteceu nada com você, não aconteceu nada com ele", da mesma maneira que nos jogos, nos quais você pode ser um terrorista e "não acontece nada com você". Os jovens não percebem o efeito sorrateiro dos rastros imagéticos impressos em seu psiquismo e não têm ideia de que há um imenso mercado incitando relações sexuais virtuais em detrimento dos laços amorosos. Jeammet (2005) esclarece que os jovens costumam se apegar à pornografia como uma forma de defesa e de distanciamento em relação ao outro, uma defesa contra a possibilidade de um estado fusional de uma relação amorosa que é sentida como extremamente ameaçadora para uma frágil estrutura egoica. Neste aspecto, a pornografia se apresenta como uma forma de perversão, em que o ato sexual torna-se organizado, coeso, como expressão da necessidade de domínio sobre o outro. Acompanhemos a distinção que Jeammet (2005) faz sobre o erotismo e a pornografia:

> O erotismo, em oposição à pornografia, traz sempre a questão da ternura e, digamos, de uma área transicional remetendo ao único. Temos a ocasião única de uma proximidade quase fusional e de uma troca plena em que entra a bissexualidade de um e de outro. A questão do que concerne a um e do que pertence ao outro não se faz mais presente no espaço daquele momento. Então é algo que pode ser profundamente restaurador, podemos fazer uma abolição das fronteiras com a condição de não termos medo desse abandono temporário do qual, por exemplo, o perverso tem tanto medo. Para o perverso, é necessário que o ato sexual seja organizado de uma maneira coesa, como em um cartório. O contrato. Você vai fazer isso, você vai fazer aquilo. ... A pornografia tem a dimensão do domínio, e o que importa é o cenário imaginado mais do que o prazer compartilhado. (p.142).

Nos *websites* observados, as imagens eram quase sempre de dominação e de controle sob o corpo alheio, ou evocam *performances* bizarras. As cenas estereotipadas e repetidas *ad nauseaum* transmitem, ao jovem, uma ideia restrita sobre a sexualidade humana, excluindo o caráter único de cada corpo, a singularidade do desejo de cada pessoa, enfatizando-se a *performance* repetitiva, promovendo assim um desserviço no que concerne à iniciação sexual juvenil. A padronização do desejo é condizente com a domesticalização animalizada dos corpos, dos que se contentam com a repetição, pois, quanto mais o desejo é previsível, mais fácil para a indústria produzir produtos que prometem satisfazê-lo.

Em síntese, o que atrai os adolescentes ao universo virtual pornográfico é, primeiramente, a curiosidade sexual, presente nos seres humanos desde a mais tenra idade, conforme revelou Freud (1905/1996), demonstrando que a pulsão de ver os órgãos genitais era uma manifestação espontânea das crianças. Em segundo lugar, o que mantém esses adolescentes tão conectados aos *sites* são as possibilidades de exercitar suas pulsões voyeurísticas, exibicionistas, bem com sádicas e masoquistas, sem sofrerem sanções, nem sentimentos de culpa. Por fim, é preciso considerar o contexto social, de um lado, paranoico, projetando no outro um estado de ameaça para o Eu, promovendo assim o ideal narcísico condizente com as vivências virtuais; de outro lado, um contexto social que estimula a busca do prazer sob todas as formas, tornando-se um imperativo o gozo performático no aqui e agora.

No que se refere às consequências para os jovens, novamente nos vemos diante de uma complexidade de fatores, entre eles: a formação promovida pelos afetos e fantasias que circulam na família, podendo ou não contribuir para que o jovem saiba se proteger na rede; o contexto sociocomunitário, que pode validar ou não os valores que são transmitidos pelas impregnantes imagens divulgadas; a capacidade de elaboração simbólica do adolescente que depende da transição edípica; a possibilidade de ter ou não um adulto para conversar sobre as angústias referentes à sexualidade; a frequência com que o jovem recorre à internet e o tipo de vivência à que se submete na rede. Todos estes fatores devem ser considerados ao analisar as consequências da pornografia na subjetividade do adolescente.

Contudo, de modo geral, pela análise dos *sites* e pela situação de vulnerabilidade que foi observada nos adolescentes pesquisados, especialmente entre os adolescentes da escola pública, alguns riscos são proeminentes. Primeiramente há de se considerar a possibilidade de os jovens estarem expostos ao contato com adultos perversos e com situações de pedofilia, podendo de fato tornarem-se vítimas de situações abusivas do ponto de vista psíquico e mesmo físico. Um segundo aspecto relevante trata-se das distorções referentes à concepção de sexualidade, já que as imagens dos *sites* fazem apologia ao sexo com animais, com crianças, práticas bizarras e violentas, portanto, uma sexualidade destituída de laço, de ternura e de afeto. Adorno e Horkheimer (1947/2006) apontavam para a dessacralização do amor romântico e do amor filial na sociedade ocidental como uma das formas de dominação ideológica, transformando a mulher em mercadoria, em algo desprezível. Ressaltavam que: “O sentimento que se ajusta à prática da opressão é o desprezo, não a veneração” (p. 105). Em seguida, os autores acrescentam a tendência de expressão de uma sexualidade sádica calcada no controle sobre os mais vulneráveis, uma sexualidade que, “em vez de se aliar à ternura, o prazer se alia à crueldade” (p. 107). Neste sentido, os *sites* contribuem para alimentar a misoginia, dificultando as relações entre meninos e meninas.

No CEU Gabriel, observei que os meninos pareciam separar drasticamente os estereótipos femininos da “santa” e da “puta”. O primeiro diz respeito à mãe, mulher

casta e familiar – lembremos que um dos principais fatores tomados como causa de briga entre os meninos da escola pública era alguém chamar a mãe deles de “puta” –, preservar a imagem da mãe, como se fosse uma extensão feminina de si próprios, era garantir sua natureza imaculada e fantasiosamente assexuada. Enquanto isso, as demais meninas, dotadas de sexualidade, mereciam ser chamadas “arrombadas” – era este o termo frequente usado pelos meninos em relação às colegas de classe –, como se as meninas devessem ser punidas, maltratadas, execradas, por serem dotadas de sexualidade.

Um interessante texto de Freud (1910/1996) *Um tipo especial de escolha de objeto feita pelos homens: contribuição à psicologia do amor*, sobre a escolha objetal masculina mostra as nuances psíquicas do que ocorre com os meninos em relação à escolha do objeto sexual. Nos anos pré-puberes, quando os meninos descobrem as relações sexuais entre os adultos e são levados a concluir que seus pais também praticam atos sexuais, os garotos são tomados por um sentimento de repúdio e traição. A satisfação sexual materna com o pai (ou outro homem) é percebida em suas fantasias como um ato de infidelidade, uma atitude de “prostituta”, daí a necessidade que o jovem tem de, no plano exterior, preservar a mácula da mãe, numa formação reativa à raiva que sente da sexualidade materna. Uma forma de negar a sexualidade da mãe, que é vista como a causa da traição e de seu abandono, é redirecionar o ódio que sente às demais meninas sexuadas. Embora essa questão da cisão entre santa e prostituta não seja recente, a maneira pela qual os *sites* escancaram e repetem relações de violência (como as *home pages* que divulgam o estupro) pode contribuir para a repressão do afeto e da ternura, prevalecendo a pulsão destrutiva de Tânatos. Como consequência, a relação amorosa restauradora fica inacessível aos meninos, restando apenas as satisfações parciais, calcadas em um narcisismo primário. Nessas condições, o jovem se vê mais uma vez privado de amor e afeto, dificultando assim a passagem para uma sexualidade adulta, de encontro amoroso com o outro.

Manter os jovens constantemente excitados, incitando-os às novas descobertas sexuais virtuais consiste na atual estratégia de manipulação ideológica. Türcke (2010)

observa que a aparelhagem midiática atua preparando o caminho para o prazer, ao mesmo tempo em que o frustra, mantendo o sujeito em uma constante abstinência: assim, "os substitutos se transformam na própria coisa: em fetiches, em substâncias que viciam. Contudo eles são ingeridos para evitar o desprazer que se engendra quando eles não são mais consumidos" (pp. 292-293). A pornografia virtual mantém-se à custa da repressão da sexualidade, no sentido mais amplo de laço com o outro, e do apelo à minoridade generalizada.

A propósito das diferentes formas de repressão da sexualidade que são criadas ao longo do tempo, Chauí (1984) observa as multiplicidades de pornografias especializadas como novas e sofisticadas maneiras de controlar a fantasia, processando-se uma liberação sexual administrada. Na visão de Dufour (2011b), o que desaparece no sujeito pós-moderno é o amor, "o amor que inflamava o casal heterossexual ou homossexual moderno" (p. 270). Como exemplo da repressão da sexualidade e do amor, cita o caso do Japão, que "*est passé de l'empire des sens à l'empire des sans*", isto é, passou do império dos sentidos ao império do sem, pois metade das pessoas japonesas declara ser abstinente sexual ou não ter qualquer interesse em manter relações sexuais com outra pessoa. Dufour observa que o Japão é um dos países onde a indústria do sexo mais se desenvolveu nos últimos tempos e os abstinentes sexuais são, paradoxalmente, aqueles que passam horas diante dos filmes pornográficos ou divertindo-se com os *sextoys* e bonecos infláveis, criando-se assim uma nova classe: os *sexless*, porém pornôs. Seria este o futuro prometido aos adolescentes nativos da pornografia virtual?

8. A INTELIGENCIA COLETIVA NO CIBERESPAÇO E A ESCOLA

Quando iniciei a pesquisa bibliográfica acerca da cibercultura, deparei-me com as obras do antropólogo Pierre Lévy, otimista pesquisador do ciberespaço, que argumentava em favor de uma inteligência coletiva na internet. Como já mencionado, minha experiência pessoal na *web*, iniciada nos primórdios da rede nos anos noventa, também me imbuiu de otimismo e deslumbramento em face das possibilidades de aquisição e de troca de conhecimentos. Porém, a prática clínica com adolescentes passou a revelar o ciberespaço em seu aspecto sombrio que não poderia ser negligenciado, apontando para a disseminação de banalidades e incitação às dependências perverso-polimórficas. Por este motivo, além de identificar as atividades preferidas dos jovens no mundo virtual e das fantasias a elas relacionadas, procurei investigar também se eles adquiriam conhecimentos e habilidades com o uso da internet. Com esta intenção, inclui no questionário a seguinte pergunta: "Usando a internet você adquire habilidades ou conhecimentos? Quais?". A questão teve o intuito de verificar a opinião dos adolescentes em relação ao que estavam aprendendo na rede, bem como a de provocar reflexão sobre seus hábitos virtuais e o potencial educacional da internet que, a meu ver, estava sendo, por eles, desperdiçado. É importante ressaltar que não tive o intuito de avaliar de fato os conhecimentos e habilidades adquiridos na internet, orientando-me apenas pelas respostas dos adolescentes ao questionário e pelas observações em sala de aula.

No capítulo anterior sobre as atividades preferidas dos adolescentes no ciberespaço e a análise das *home pages* que eles frequentavam, foi possível ter uma ideia do tipo de conhecimento aos quais os jovens têm tido acesso na internet. Contudo, considero interessante incluir a análise da opinião dos jovens acerca da apreensão de conhecimentos que circulam na rede, visando compreender também a posição da escola neste processo. O capítulo inicia-se com a análise da questão respondida pelos adolescentes, em seguida tratarei especificamente dos limites da inteligência coletiva na

rede e do mito dos nativos digitais, por fim, concluirei o capítulo discutindo o caso de um estudante da escola pública que matinha uma relação diferente com a internet em relação à maioria dos jovens pesquisados.

Na análise das respostas dos adolescentes em relação à pergunta: “Usando a internet você adquire habilidades ou conhecimentos? Quais?”, verificaram-se diferenças entre os alunos da escola pública e os da particular, embora em ambos os ambientes os adolescentes tenham afirmado usar a internet quase exclusivamente para diversão e não para ampliação de conhecimentos. Na escola pública muitos jovens escreveram como resposta apenas a palavra: “conhecimentos” ou “habilidade”, repetindo parte do enunciado da questão, sem especificar a que estavam se referindo. Este tipo de resposta foi sugestivo de que havia dificuldade de eles identificarem se adquiriam conhecimentos na rede, ou ainda da falta de compreensão da questão em decorrência das defasagens na leitura e na escrita que os alunos apresentavam. A segunda resposta mais frequente foi “teclar”, ou “teclar mais rápido”, referindo-se à habilidade de digitação que é desenvolvida por meio das conversas nos *chats.*

Grande parte dos jovens da escola pública respondeu que não se adquirem conhecimentos na internet: “*Não aprende nada, porque nóis só que entrar em sites de bate-papo*”; outro ironicamente escreveu: “*Ganha habilidade para ficar com a bunda achatada e ficar gordo*”, demonstrando o quanto a internet os captura e os torna sedentários. No entanto, alguns jovens fizeram referência às pesquisas escolares que são realizadas na internet ou outros conhecimentos específicos. Um garoto escreveu: “*Eu não sabia que as pessoas podiam adquirir doenças no beijo, eu fiquei sabendo na net*”, sugerindo que no ciberespaço ele poderia esclarecer dúvidas que talvez não tivesse coragem de manifestar para um adulto.

Em uma das aulas de Informática Educativa observei um adolescente pesquisando aeroportos no Google Earth. Ele disse que se interessava por aviões e que gostava de ver no Google como eram os aeroportos de diversas partes do mundo. Uma adolescente da escola pública revelou ler livros pela internet e pesquisar no Google os lugares citados nos romances. Miguel, um adolescente da escola pública, disse pesquisar

assuntos de informática, línguas estrangeiras, e também aprendia estratégias de paquera na *web*. Embora tenham ocorrido menções isoladas acerca da aquisição de conhecimentos pela internet, os alunos da escola pública reconheciam que a internet era para eles, prioritariamente, um local de diversão e interação social.

Na escola particular, a maior parte dos alunos mencionou que a internet proporcionava ampliação dos conhecimentos relacionados à informática, tais como: navegação e pesquisa nos *websites*, programação, edição de textos, de imagens e de vídeos. Em segundo lugar, os jovens destacaram a digitação, além dos conhecimentos relacionados à escola. Um grupo de meninas mencionou que usavam a internet para ler jornais, informar-se sobre o que estava acontecendo no país e no mundo, além de obterem informações sobre eventos culturais. Elas criticaram o uso comum que a maioria dos adolescentes fazia da internet. Outra jovem, durante a entrevista, disse ter percebido que a frequência nas redes sociais estava prejudicando-a, por isso, espontaneamente decidiu reduzir esse tipo de acesso, priorizando o seu uso para pesquisa.

O que me chamou a atenção nos debates com os jovens da escola particular foi a importância que eles conferiram à escola e aos professores no que se refere ao uso da internet visando à aquisição de conhecimentos. Os jovens mencionaram que os professores costumavam orientá-los quanto aos *sites* confiáveis e a maneira de realizar pesquisas na rede. Consideravam que os trabalhos solicitados durante as aulas estimulavam o uso da *web* como fonte de informação. Não obstante, na entrevista com um dos professores, ele observou que o uso das tecnologias da informação e comunicação na escola particular, em sua visão, ainda era bastante incipiente. Para ele, os professores, em sua maioria, apesar de serem usuários da internet, desconheciam as possibilidades pedagógicas da rede, deixando de contribuir para que os adolescentes desenvolvessem uma visão da internet como local de acesso e troca de conhecimentos. Além disto, considerava que havia um clima antitecnologia desfavorável ao desenvolvimento dos jovens neste campo. É preciso salientar que os adolescentes da escola particular apresentavam habilidades de leitura e de escrita mais consolidadas que

os jovens da escola pública, e este aspecto, obviamente, faz diferença com relação à capacidade de realização de pesquisas e seleção dos conteúdos.

Observando as respostas dos adolescentes aos questionários da escola pública e particular, de maneira geral, notei significativa diferença na expressão escrita: os adolescentes da escola particular respondiam às questões com maior diversidade de vocabulário, demonstrando maior capacidade de organizar as ideias, o que, sem dúvida, poderia contribuir para um aproveitamento mais profícuo dos recursos disponíveis na internet.

Durante as observações realizadas na escola pública, notei que mesmo nas aulas de informática, sob a supervisão do professor, não era comum o uso da internet como instrumento para ampliação de conhecimentos. Os adolescentes, ao adentrarem no laboratório, não hesitavam em abrir as páginas de jogos, vídeos de lutas, pornografia ou celebridades, tornando-se muito difícil para o professor realizar suas intervenções educacionais. Os programas de filtro de conteúdos impróprios não eram efetivos e os jovens conseguiam acessar livremente a maioria das páginas que queriam, exceto Orkut e os jogos de tiros. Portanto, na escola pública o acesso à internet era mais um obstáculo do que um auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Cabe considerar que, muitas vezes, algumas atividades propostas aos alunos da escola pública partiam do pressuposto de um conhecimento prévio do aluno, deixando-os, muitas vezes, à deriva, como foi o caso da implantação de uma rádio comunitária na internet. Na atividade de pré-produção do programa de rádio, foi solicitado aos alunos que elaborassem um roteiro, porém os adolescentes não tinham modelos ou referências para tal roteiro. Seguem abaixo dois exemplos do que os alunos produziram conforme essa proposta.

Atividade de pré-produção do 1 programa da rádio

Tema:os integrantes da escola

1:qual é seu nome:

F.

2:O que você gosta de fazer:

eu gosto de toca no virtual dj

3:qual estilo musical gosta de escutar:

so que eu faso funk ,black ,

4 :De um recado para alunos de outras sala: venha escuta nossa rádio que tem muitas musica

Figura 31. Atividade realizada no Laboratório de Informática educativa referente à rádio comunitária.

Nessa atividade, os adolescentes receberam algumas perguntas que deveriam ser respondidas no computador, no entanto, observei que desconheciam o que era uma rádio comunitária e o que significava elaborar um pré-programa de rádio. Os alunos pediam ajuda para responder às questões, pois não tinham ideia do que escrever, mesmo diante de perguntas que poderiam ser consideradas simples. As frases curtas, empobrecidas e com erros ortográficos, que podem ser observados tanto nos extratos acima quanto no recorte abaixo, revelam o quanto estes jovense eram privados de referências básicas.

Ao observar que os adolescentes não tinham conhecimento da estrutura de um programa de rádio, realizei uma pesquisa na internet e propus que eles acessassem o *site*, contudo, para minha surpresa, a *webpage* estava bloqueada pelos *softwares* filtros. Ironicamente, os programas destinados à proteção dos jovens quanto aos conteúdos impróprios bloqueavam *home pages* informativas, enquanto deixavam “vazar” *sites* de conteúdo sexual. De fato, esta contradição sinaliza a precariedade dos recursos tecnológicos na escola pública.

Atividade de pré-produção do 1 programa da rádio.

Tema: Os integrantes da escola.

A. e R.

Os dois de gosta de jogar futebol.

O estilo de musica que do R. é pop rep sertanejo samba pagode e do A. e sertanejo black samba pagode.

Não fasa coisa ruim só coisas boas e escute as pessoas mais e entenda.

1) Apresentar muitas coisas culturativas para os alunos-se influinciar nas coisas cultural não nas coisas ruim como fack que só influcia coisas eradas como o adolecente fica agresivo.

2) Tipo esplicar o que vai acontece se ele fixe o isso o programa cultural para que eles parem de escutar essa baboseras.

Figura 32. **Atividade realizada pelos alunos da escola pública no Laboratório de Informática**

No extrato acima observei que os alunos tentavam expressar sua opinião sobre a rádio. Eles diziam que a rádio comunitária na escola deveria ter uma programação cultural diferenciada das "baboseiras" que estavam acostumados a escutar, reconhecendo que, ao escutarem "coisas ruins", os adolescentes eram influenciados negativamente. Considero que este tipo de observação crítica realizada pelos dois jovens poderia ser alvo de reflexão acerca da influência da mídia em suas vidas. Todavia, o repertório das aulas de informática e o curto tempo de que o professor dispunha não permitiam aprofundamento do que os alunos expressavam. As expressões dos jovens dificilmente eram escutadas.

Na escola pública era prevalente a concepção de que as atividades deveriam priorizar a "criatividade" do adolescente, como uma forma de valorizar seus interesses e conhecimentos prévios. Porém ocorria exatamente o contrário, sem referência de conhecimentos nos quais pudessem se apoiar, os jovens não sabiam o que fazer, então se dispersavam. Ao invés de favorecer a valorização da "autoestima" do aluno,

contribuía-se para que os jovens se sentissem na obrigação de saber o que não lhes fora ensinado, promovendo a sensação de que eram incapazes, ou, nas palavras dos próprios adolescentes, “burros”. Se o papel da escola for reduzido aos “interesses dos jovens”, na tentativa de corresponder às “expectativas de seus clientes” como propõem a pedagogia econômica do consumidor, as aulas de informática se restringiriam aos jogos, bate-papos *online*, redes sociais e pornografia. É preciso considerar que o desejo do jovem está vinculado ao desejo do Outro, se a família, o professor e a escola se abstiverem de desejar algo para os jovens alunos, certamente, a mídia assumirá o comando incutindo neles somente desejos consumistas.

Considerar os interesses dos adolescentes, envoltos na cultura juvenil polissensorial, implica a análise de como esses interesses são forjados nas relações intersubjetivas e comunitárias, ajudando os jovens a compreendê-los também. O maior problema é que os professores tendem a considerar os interesses e gostos dos alunos como prontos, uma verdade tácita do indivíduo. É comum, por exemplo, os professores ou as famílias queixarem-se de que tal aluno “não gosta de estudar”, ou “ele não gosta de ler”, como se gostar ou não gostar de estudar fosse inato e, ao mesmo tempo, um destino fixo do sujeito. Mas, será que esse estudante teve a oportunidade de aprender a gostar de ler?

A título de ilustração, gostaria de citar um trecho do livro *La tête en friche*, no qual uma senhora lê livros para um adulto “não cultivado” em uma praça pública, e ele descobre, tardiamente, que poderia ter aprendido a gostar de ler.

> Ela me explicou que ler começa por escutar. Eu pensei que começava direto pela leitura. Mas ela disse: não, não, não acredite nisso, Germain! Para fazer as crianças amarem a leitura, é preciso ler em voz alta. Se fizermos isso bem... Eles terão necessidade dos livros, depois, quando crescerem. Isso me surpreendeu e me fez refletir que eu não era um idiota. “Se as pessoas tivessem lido histórias para mim, quando eu era pequeno, pode ser que eu tivesse colocado o nariz mais frequentemente nos livros ao invés de fazer besteiras. (Roger, 2010, p. 96, tradução nossa).

Este trecho nos remete à hipótese de Belintane (2011) acerca da importância da oralidade associada à leitura e à escrita. Mas o que eu gostaria de ressaltar aqui é a indução do gosto infantil realizada pela indústria cultural e que as pessoas sequer se dão

conta. Como um adolescente pode gostar de ler, uma vez que, desde pequeno, cotidianamente foi exposto aos barulhos e às imagens velozes e intensas nas telas das televisões, dos videogames e computadores. A voz cuidadosa de um leitor, que se dirige especificamente a um sujeito que escuta, tem sido substituída pelo burburinho de sons e imagens dirigidos a um sujeito genérico, que não precisa interpretar o que ouviu, pois o outro humano não estará ali para escutá-lo. Habituados aos estímulos promovidos pela indústria cultural, que levam à passividade imaginativa do telespectador, ao chegar à fase da adolescência, o individuo tende a engajar-se apenas nas atividades repetitivas manipuladas pelos oligopólios audiovisuais.

Neste sentido, constatei que a escola exerce um importante papel quanto à possibilidade dos jovens terem acesso aos conhecimentos educativos que circulam na internet. No caso dos adolescentes do CEU, a privação no que se refere ao desenvolvimento de habilidades básicas de leitura e compreensão de texto, criou dificuldade para a absorção e seleção das informações significativas na rede, contribuindo para que eles se mantivessem em atividades virtuais estereotipadas. Obviamente a internet é composta de um universo gigantesco de conhecimentos de todos os gêneros e a seleção de seus conteúdos constitui um grande desafio para a educação na atualidade. Se os adolescentes forem deixados à mercê do mercado, indubitavelmente, os resultados serão desastrosos, por isso, é necessário um exame atento do logro da inteligência coletiva autônoma, produzido na e pela rede.

8.1 Os limites da inteligência coletiva na internet

Ao observar o uso que a maioria dos adolescentes da pesquisa faziam da internet, constatei que estava distante dos pressupostos da inteligência coletiva apontados por Pierre Lévy, tendo em vista que as trocas de conhecimentos realizadas entre os jovens eram voltadas aos conteúdos midiáticos induzidos pela indústria cultural ou prevalente naquele grupo etário; assim pode-se dizer que faziam um uso que estava mais próximo da imbecilidade coletiva do que da chamada inteligência colaborativa.

Para Lévy (1995), a nossa sociedade vive um importante momento de democratização do conhecimento graças às tecnologias de informação e comunicação que facilitam o acesso a um universo de informações que circulam no mundo. Essas novas tecnologias são ferramentas para a criação ou para o aumento de uma inteligência coletiva, cujas múltiplas conexões globalizadas podem criar um novo espaço de saber. A internet, segundo Lévy, poderia favorecer mudanças de conhecimentos e processos criativos sem uma hierarquia de saber, o que permitiria uma maneira mais autônoma de pensar e de interagir socialmente.

Diferentemente do que Lévy observou, minha pesquisa com os adolescentes revelou que sem a orientação dos adultos, e desprovidos de referências culturais quanto aos conhecimentos significativos disponíveis na internet, os adolescentes tornam-se mais vulneráveis aos "conhecimentos" impostos pela indústria cultural interessada apenas em angariar consumidores. A hierarquia de conhecimentos na internet é equivocada, como demonstrou Cassin (2007) ao analisar o Google, pois predomina no ambiente virtual um jogo de interesses comerciais que realiza sim uma hierarquia de conhecimentos, porém não baseados em critérios de veracidade, valor científico ou relevância social. Predomina a "mão invisível" do mercado, organizando os conhecimentos da rede e o resultado disto, acredito que não possa ser chamado de inteligência.

Os critérios hierárquicos de conhecimentos difundidos na internet são pragmáticos e fundamentados no lucro. A oposição aos valores supostamente autoritários da educação, a recusa da transmissão do mestre e dos valores da cultura, a exaltação da autonomia sem que se mencione a heteronomia produzida, todo este conjunto de fatores cria um ambiente ideologicamente favorável à atuação do psicopoder invisível, deixando os adolescentes à mercê de suas próprias pulsões perverso-polimórficas exploradas comercialmente na rede. Dufour (2007) argumenta que a filosofia pós-moderna contribuiu para sustentar o lema da falsa emancipação do sujeito, ao identificar na educação uma autoridade alienante a ser combatida e, no ambiente escolar, uma prisão a ser atacada. Vejamos a crítica de Dufour (2007):

> Libere-me de tudo que me aliena (as instituições, a cultura, a civilização, a língua, os significantes, o nome do pai, os saberes, os poderes etc.) e vocês irão ver o que se passa! E vimos: os filósofos pós-modernos não se deram conta de que a liberação do sujeito antes preso nas prisões institucionais (cf. supra, Foucault) poderia apenas contribuir para o aprisionamento mais terrível ainda, a saber, a prisão do pequeno ego submetido às suas próprias pulsões (p. 187, tradução nossa).

O que se anunciava como uma promessa de liberdade em face das instituições tradicionais de saber se transformou no abandono das crianças e dos jovens ao poder do mercado que agora regula a relação com o saber da forma que lhe convém. Em contraposição ao saber de si próprio, da realidade do indivíduo, de suas condições sociais, das suas raízes e história, a mediação do saber promovida pela internet volta-se às celebridades, às fofocas da vida privada nas redes sociais, às estratégias dos *games* e a à exploração de sensações extremas, alienando o sujeito em relação ao saber de sua própria condição, de sua existência social e política.

Na perspectiva de Pierre Lévy (2000), o ciberespaço favorece a emergência de um coletivo inteligente, não mais submetido a uma inteligência molar[39] prevalente na concepção de mídia de massas emergente com a criação da impressora, cujos paradigmas eram de imposição de conhecimentos. Na era digital, ou molecular, as informações são transmitidas de molécula a molécula, de *bit* a *bit*, podendo ser modificadas por todos, segundo Lévy (1998): "O digital autoriza a fabricação de mensagens, sua modificação e mesmo a interação com elas, átomo de informação por átomo de informação, *bit* por *bit*" (p. 53).

A concepção de inteligência coletiva de Lévy (1998) baseia-se em pressupostos darwinistas, isto é, leva em consideração as mutações genéticas, seleção natural, transmissão de elementos selecionados, além do uso de novas conexões neuronais

---

[39] Lévy (1998) propõe que as técnicas de transmissão de mensagem sejam classificadas em três categorias: somáticas, midiáticas e digitais. A primeira refere-se às transmissões realizadas de corpo a corpo, exigindo a presença concreta dos indivíduos. A segunda, midiática e também chamada de molar, está relacionada às mensagens difundidas para um grande número de pessoas e que tem como marco a criação da prensa. A era digital, concebida como molecular, se inspira na biotecnologia e nos pressupostos de transmissão molecular horizontal, de molécula a molécula.

dentro de uma ecologia dos seres humanos. Lévy (1998) define inteligência como: “o conjunto canônico de atitudes cognitivas, a saber, as capacidades de perceber, de recordar, de aprender, de imaginar e de racionalizar... O exercício dessas capacidades cognitivas implica uma parte coletiva ou social, geralmente subestimada” (p. 40).

Os processos cognitivos são concebidos num contexto de trocas e de adaptação, pressupondo uma “inteligência” que não pertence a ninguém, mas que se revela nas trocas sociais mediante um ambiente que favoreça essas permutas. Lévy inspira-se na máquina darwiana, concebendo o psiquismo como um composto de signos e mensagens que circulam de um espaço a outro e, ao atualizarem sua conectividade, forjam um novo arranjo mental, alterando a interioridade do espírito. Esse sistema composto de inúmeros arranjos de figura e fundo estaria em constante atualização a depender do ambiente e das infinitas possibilidades de conexões. O foco aqui recai no ambiente que poderia ou não favorecer essas trocas, portanto, em um ambiente propício, a inteligência coletiva estaria pronta para brotar.

A ideia de uma inteligência coletiva, segundo Amorim (2007), começou a ser desenvolvida em 1987 no livro a *Máquina universal*, concebido por Pierre Levy, mas ganhou contornos melhor definidos em 1990, quando ele foi convidado a fazer parte de uma missão do governo francês, a “Missão Serres”, coordenada pelo filósofo Michel Serres. Esta missão teve como propósito trabalhar com educação a distância, visando atingir pessoas em situação de exclusão, especialmente no que se refere aos problemas relativos à diversidade de estudantes imigrantes nas escolas públicas. Nesse contexto, os trabalhos de Lévy, em colaboração com Michel Authier, culminaram na criação de um sistema informacional nomeado de “árvores de conhecimentos”. O sistema se propunha a ser uma ferramenta de comunicação aberta entre os professores, alunos, formadores e empregadores, em que cada um teria a possibilidade de reconhecer e ser reconhecido por suas próprias competências pessoais, favorecendo assim uma dinâmica de aprendizagem que se operaria num “espaço de saber”.

De acordo com Authier e Levy (1992), a concepção da árvore do conhecimento parte de três princípios: 1. Cada pessoa sabe algo, pois já aprendeu alguma coisa em sua

vida. O saber é indissociável da experiência sensível. 2. Nós não sabemos tudo, pois é impossível alguém deter um saber absoluto e total. 3. Nós não sabemos, mas o outro, meu semelhante, sabe. Somente a humanidade é portadora do saber, então, o que eu não sei, alguém sabe. Segundo estes três postulados, o saber é algo que circula e está no espaço de conexão com o outro, e um dos fatores primordiais do processo de aquisição e partilha de conhecimentos é o de ser reconhecido pelos outros em virtude de sua competência. As árvores de conhecimentos podem ser consideradas como uma cartografia que expressaria as experiências dos indivíduos em certa comunidade.

Observa-se nesses postulados um importante deslocamento do lugar de saber que sai da figura do Outro para o outro. Isto é, se antes o saber estava suposto em alguma autoridade, representada pelos pais, pelos professores ou experts em determinados assuntos, agora ele está em qualquer um, não importa quem. Também não importa a veracidade e a validade desse conhecimento. O movimento de negação da diferença geracional, de descrédito do mestre, bem como de uma hierarquia de saber, tem sido forjado em um determinado contexto ideológico. Acompanhemos a análise crítica de Amorim (2007) a propósito das concepções de inteligência coletiva desenvolvida por Authier e Levy.

Ao analisar a concepção da árvore do conhecimento, Amorim (2007) pondera que esse trabalho foi escrito em um contexto político específico, herdeiro de um ideal de educação libertária e sem mestre, no qual o dever de educar é transferido do Estado à sociedade civil como estratégia política para o governo liberar-se de suas obrigações. Segundo a autora, o livro transmite a mensagem de que cada pessoa, ao ser reconhecida por suas competências, por seu *savoir-faire*, poderá sentir-se valorizada reafirmando sua singularidade no grupo. Como exemplo de descoberta do "*savoir-faire*" pelas pessoas economicamente desfavorecidas, o livro cita as competências de "cuidar de galinhas", "responder a um telefonema", entre outras. Esses exemplos são considerados pela autora dispositivos para que cada um mantenha-se em seu próprio repertório de conhecimentos na medida em que reforça o narcisismo, banalizando a hierarquia de conhecimentos. A competência de consertar uma bicicleta, segundo a lógica da árvore de conhecimento, teria o mesmo valor do conhecimento de um engenheiro. Valorizando

determinadas competências, mantém-se cada um dentro de um espaço politicamente previsto, o consertador de bicicleta deve ser sempre um consertador de bicicleta e, quanto mais satisfeito com sua atividade, quanto mais reconhecido por esta habilidade, menos terá necessidade de mudar seu posto ou de desenvolver outras ambições, reforçando-se assim a manutenção do *status quo*.

Outro exemplo interessante citado por Amorim (2007) refere-se a uma experiência na favela do Rio de Janeiro, cujos pesquisadores procuraram identificar as demandas dos jovens para adequação de um projeto educativo que levasse em conta o desejo dos jovens. Ao perguntarem o que os jovens desejavam, escutaram de um deles: "*Eu quero trabalhar na droga. Assim, ninguém poderá me perturbar e eu não mais apanharei da polícia*". Transpondo este exemplo para a concepção de árvore de conhecimento de Authier e Levy (1992), as competências que deveriam ser valorizadas no contexto do projeto pedagógico seriam aquelas ligadas ao tráfico de drogas, pois assim o jovem teria o tal reconhecimento por parte da comunidade onde ele vive. A conclusão da autora é que a árvore do conhecimento tenderia a favorecer trocas de competências de forma especular, pois, sem uma hierarquia de saberes e sem critérios de veracidade do que é conhecido, a tendência é que cada um sinta-se valorizado por qualquer coisa que saiba, mantendo cada um na estratificação econômico-social que lhe fora designada.

No caso da pesquisa *o adolescente e a internet*, constatou-se que os conhecimentos valorizados pelo grupo estavam relacionadas a: como digitar mais rápido (incluindo as abreviações e os novos códigos de escrita virtual), como matar mais policiais nos jogos de tiros, como conseguir mais vidas para o avatar ou aumentar seu "*level*" nos jogos, como conquistar mais popularidade nas redes sociais, como acessar pornografia na rede, enfim, como se divertir na *web*. O *savoir-faire* no ciberespaço é direcionado essencialmente ao consumo e às banalidades induzidas pela indústria cultural, em que cada habilidade desenvolvida está intrinsecamente relacionada ao potencial de lucro gerado para as empresas, como constatado nos capítulos 2 e 6 desta tese. O problema é que o dispêndio de energia nessas atividades mediadas por interesses essencialmente econômicos inevitavelmente abala o investimento do sujeito em outras

áreas da vida, como revelou Stiegler (2008), ao denunciar o quanto a indústria audiovisual rouba a atenção das pessoas, destruindo sua capacidade de concentração e de sublimação.

Outro aspecto importante a ser enfatizado é o escamoteamento do não saber que ocorre nas relações de trocas narcísicas virtuais. O jovem, quanto mais se sente valorizado por seus pares no ciberespaço, quanto mais goza das gratificações narcísicas por suas habilidades virtuais, menor a tendência a entrar em contato com o "não saber" e provavelmente menos motivado pode se sentir para enfrentar os desafios rumo ao universo adulto.

Freud (1905/1996) estabeleceu uma relação entre desejo de saber e as curiosidades infantis acerca da sexualidade, considerando que, um dos destinos das pulsões perverso-polimórficas seria a metaforização, ou seja, a sublimação (*Sublimierung*) por meio das produções culturais. Este processo teria início na fase da latência, quando a criança supostamente teria passado pela castração simbólica e, diante da interdição do objeto de desejo primário, passaria a buscar satisfações substitutas e socialmente aceitas. Portanto, é na introjeção da lei de interdição do incesto e na pesquisa do desejo do Outro que se inscreve o desejo de saber, conectado à "falta" constitutiva e ao enigma do desejo. Quando esta falta constitutiva é camuflada por fantasias onipotentes, o desejo de saber não pode se manifestar, pois predomina a ilusão de completude. Obviamente, os jovens não querem saber de suas limitações, da impossibilidade de satisfação plena de seus desejos, da perda da exclusividade do amor maternal e das possíveis angústias diante de suas fraquezas. Para evitar a angústia que o não saber provoca, eles aderem às fantasias virtuais onipotentes construídas *prêt-à-porter* para suas satisfações autoeróticas e narcísicas. Se nada me falta, se sou completo, não há nada a buscar no Outro, as satisfações são encontradas narcisicamente em mim, ou nas relações especulares que se retroalimentam no ciberespaço.

Não é somente na internet que ocorre o encobrimento do não saber, os alunos da escola pública denunciaram que naquele ambiente, independentemente da apreensão da matéria ensinada, de se estar ou não presente nas aulas, todos eram promovidos de ano,

e somente ao final de oito anos de estudos alguns alunos perceberam que ainda não sabiam ler corretamente, tampouco tinham adquirido os conhecimentos necessários para prosseguir nos estudos do Ensino Médio, sentindo-se assim enganados pelos professores. Os jovens, mergulhados em seu narcisismo, necessitam do olhar do Outro para sinalizar as dificuldades a serem superadas, e o papel do professor é essencial. Lembro-me de uma aula na escola pública em que o professor se propôs a corrigir junto com os alunos uma atividade de elaboração de notícias sobre o bairro. O professor projetava no *data-show* os textos criados pelos jovens e pedia-lhes que avaliassem as notícias seguindo determinados critérios previamente estabelecidos. Esta foi uma das poucas ocasiões em que a classe esteve atenta e participativa, embora no início dirigissem ofensas aos trabalhos dos colegas. Observei que os adolescentes eram capazes de perceber alguns dos erros cometidos nas notícias elaboradas, mas não percebiam outros, então a opinião do professor era bem-vinda tanto para se certificarem se suas avaliações estavam corretas, quanto para demonstrar os erros cometidos que não foram percebidos. O lugar do professor era, naquele momento, de transmissão de saber.

A época da adolescência, conforme observou Jeammet (2003), é um momento no qual o sujeito tende a erigir defesas narcísicas em face da necessidade de se proteger dos intensos conflitos internos decorrentes das transformações abruptas do corpo. Essa dificuldade pode afetar o processo de interiorização e de identificação, pois o mundo exterior pode ser sentido como ameaçador, como se pudesse dissolver o Eu ainda frágil. Além disto, o contexto social pode contribuir para que essas defesas se intensifiquem fazendo com que os adolescentes se tornem arrogantes, muitas vezes, unindo-se a outros jovens para se opor aos adultos em forma de complô, sustentando um narcisismo grupal. Na escola pública, manifestações de arrogância e ironia dirigidas ao professor eram frequentes, muitas vezes os jovens agiam como se soubessem tudo, com desprezo pelo conhecimento. Durante a entrevista, um grupo de meninas explicou a falta de interesse dos adolescentes nas aulas, sendo comum dizerem já saber tudo, sem se darem conta do que não sabiam.

Ora, faz-se mister a análise do papel da própria escola na formação desse sujeito narcísico, que tenta negar a castração a todo custo. Dufour (2007) observa que os

paradigmas pedagógicos atuais pressupõem um sujeito já formado, completo, restringindo o papel da escola a ajudá-lo a ser "ele-próprio", em sua autenticidade. Portanto, o programa educativo que propõe a transcendência do sujeito, para que este deixe de ser "ele-próprio" e o supere, em um movimento que se dirige à cultura, estaria praticamente proibido na escola. O ideal pedagógico tem sido o *laissez-faire*, a liberação das paixões aprisionadas pelas instituições.

É importante considerar que no Brasil, com nossas raízes opressivas advindas de uma cultura escravocrata e das políticas ditatoriais, o ideal liberalista decorrente das lutas sociais contra as injustiças foi transposto, por vezes de maneira superficial, ao contexto pedagógico. A este propósito Maria Cecília Souza (2012) observou que a psicanálise serviu de estofo às teorias pedagógicas que denunciavam a repressão no ambiente escolar, assim, "ao apregoar a felicidade como objetivo, por meio da crítica à escola, no que ela tinha de repressiva, essa literatura pedagógica de inspiração psicanalítica da década de 60, de certa forma, contrariava frontalmente o que Freud pensava a respeito" (M.C.C.C. Souza, 2012, p. 56). A liberação de todas as paixões, na perspectiva freudiana, não é condizente com o pacto civilizatório, ao contrário, a educação teria a função de promover os diques anímicos necessários à sublimação das pulsões.

De acordo com os paradigmas educacionais implícitos nas escolas públicas brasileiras, o professor não deveria apontar ao aluno as falhas encontradas, para assim não ferir a "autoestima" dos estudantes – que na verdade é construída sobre falsas bases de bajulação e simultaneamente destruída pelo descaso para com as dificuldades de cada um. A tarefa docente não seria mais a de transmitir os conhecimentos acumulados pela cultura, mas sim fazer "brotar" no estudante um conhecimento que estaria escondido em cada ser, um "saber natural" que todo mundo teria. A suposição do saber é transferida da figura do mestre ao pupilo, que muitas vezes faz *semblant* desse saber, ou esquiva-se o máximo possível para não entrar em contato com suas dificuldades, uma vez que o "não saber", na escola das competências naturais, é visto como uma deficiência e não como uma etapa de construção do conhecimento.

Segundo Amorim (2007), as políticas que deslocam o conhecimento para o reconhecimento têm sido respostas dadas pela sociedade ultraliberal diante dos problemas de desigualdade e de exclusão social. Nesse sentido, as políticas educacionais têm vinculado um discurso que simula o fim das desigualdades sociais por uma equivalência de saberes. Observamos que, do ponto de vista ideológico, essa suposta equivalência de saberes contribui para a manutenção de poderes assimétricos. Mantém-se o poder centralizado em instâncias específicas, pois é interessante que os consumidores pensem que sabem tudo e assim continuem somente consumidores de modo que não avancem em direção a qualquer tipo de produção mais crítica e de saber sobre sua própria condição de vida.

É interessante para o sistema capitalista que um jovem da periferia se satisfaça com seus movimentos repetitivos nos jogos *online* e passe horas de sua vida nesses joguinhos adquirindo reconhecimento dos seus pares. Enquanto isso, os jovens de classe média alta são estimulados a entrar nas melhores universidades para no futuro tornarem-se os criadores e os organizadores do mundo virtual. Vejamos o exemplo dos criadores da Google, descrito por Cassin (2007). A empresa Google, uma das maiores referências na internet, foi criada por dois jovens estudantes americanos: Lawrence Page e Sergey Brin, que cursavam doutorado em Computer Science and Technology em Stanford. Os dois jovens nasceram em 1973 e na época da criação da Google tinham apenas 24 anos. Sergey Brin nasceu em Moscou, em uma família judia, que se mudou para os Estados Unidos no final dos anos 1970; seu pai era professor de matemática na Universidade de Marylan e sua mãe, também formada em matemática, foi recrutada pela NASA. Larry Page nasceu em Michigan, também filho de judeus, e seu pai foi um dos primeiros a receber diploma de informática, tornando-se professor na Universidade de Michigan, onde estudaram seus dois filhos. Nas palavras de Cassin (2007):

> Dois *clever young fellows* no *boom* e no *crash* do Vale do Silício, que se sentem capazes (*empowered*) de mudar o mundo. É por serem bons estudantes, respeitados pelo mundo acadêmico e pelo modelo universitário, que eles vão se tornar grandes inventores de riquíssimas empresas. (p. 52, tradução nossa).

É evidente que esses jovens, de uma segunda geração de profissionais da informática, tenham sido, desde a infância, estimulados a fazer parte do mundo dos produtores e não somente dos consumidores dos produtos tecnológicos.

História semelhante envolve os criadores do Facebook: o brasileiro Eduardo Saverin, um dos fundadores da rede social, é neto de empresários e mudou-se jovem para os Estados Unidos, enquanto Mark Zuckerberg, que assumiu o comando efetivo da rede social, era filho de um dentista e de uma psiquiatra, estudou ciência da computação em Harvard e depois, psicologia (cf. Kirkpatrick, 2011). Obviamente os saberes valorizados pelos grupos dos quais estes jovens empreendedores do ciberespaço faziam parte não são do mesmo gênero que Lévy descreveu em suas árvores de conhecimentos, como, por exemplo, competências para responder a um telefonema. Supõe-se que seus pais e professores não ficaram esperando que o "saber natural" desses jovens brotasse por milagre da natureza. Certamente, seus filhos foram submetidos a uma hierarquia de conhecimentos postulados nos cursos que seguiram durante a educação básica e superior. Ao adentrarem no universo virtual, provavelmente, já acumulavam grande bagagem de conhecimentos que poderia sim ser trocada e potencializada nas árvores de conhecimentos.

Ao citar esse exemplo, não estou advogando em prol de uma educação pragmática, voltada à formação de neoimperialistas colonizadores de cérebro. Penso que o objetivo da escola não deve ser o de formar *geeks* e *nerds*, mas, sim, oferecer condições para que os alunos possam usufruir das tecnologias da informação e comunicação para construírem seus projetos de vida, seja o de ser profissional da informática, poeta, músico, professor, médico, ou qualquer outra profissão, independentemente do grupo ou classe social a que pertencem.

8.2 O mito dos nativos digitais e o papel da escola no ensino das TICs

A facilidade de aprendizagem dos jovens com relação às tecnologias virtuais é praticamente consenso. Não raro escutamos pais revelando que aprendem recursos da internet com seus filhos, professores confessando que seus alunos conhecem mais de tecnologia do que eles próprios. Contudo, o que encontramos na pesquisa de campo não corrobora essa difundida crença de que a geração nativa tecnológica aprenderia intuitivamente e conseguiria usufruir dos benefícios da tecnologia com facilidade. Entre os jovens da escola pública pesquisada, foram observadas significativas dificuldades com relação ao manejo básico do computador, apresentando maiores problemas ainda concernentes ao uso da internet. Na escola particular, os jovens apresentavam maior domínio de habilidades básicas em informática, contudo, como eles próprios disseram, havia o estímulo dos professores, suporte na escola para esclarecimento de dúvida em tecnologia, além do que, eles podiam contar com apoio de algum familiar, dos pais, tios ou irmãos mais velhos.

Na escola pública, grande parte dos adolescentes não conseguia sequer gravar um arquivo corretamente em uma pasta específica, realizar um *donwload* de conteúdos, tampouco criar um *blog* seguindo instruções do *site*, embora a maioria (76%) tenha revelado possuir computadores em suas residências, além de ter participado, durante pelo menos três anos, das aulas de Informática Educativa, com possibilidade de acesso gratuito à internet na biblioteca e no telecentro. Constatou-se que o analfabetismo digital era predominante entre os jovens da escola pública, mesmo com políticas educacionais que propõem a inclusão digital no município de São Paulo, vigentes há mais de uma década.

Nas conversas com os adolescentes, tanto da escola pública quanto da particular, observei que o uso da internet para finalidade educativa era restrito, predominando as atividades de entretenimento, o que corrobora o estudo conduzido pela British Library e Joint Information Systems Committee (JISC), organizado por Williams e Rowlands (2007) sobre a geração *google* e a aprendizagem. Ao analisarem uma série de pesquisas

sobre os jovens e a cultura digital, os pesquisadores concluíram que a maioria dos estudantes não era inclinada às explorações e aprendizagens no mundo virtual. Em geral, eles se habituam a usar os mesmos recursos digitais de maneira superficial, com o mínimo esforço. Até nas atividades de entretenimento, os adolescentes costumavam escolher os mesmos tipos de programas. O uso da internet nas tarefas escolares era circunscrito às fontes de pesquisa repetitivas e aos resultados que apareciam em primeiro lugar, sem esforço de elaboração. No caso dos jogos virtuais, os pesquisadores desmistificam a ideia de que os estudantes aprenderiam com os *games*, constatando que, se de um lado os jovens desenvolviam estratégias nos jogos, de outro, tinham a apreensão de conteúdos limitada. Isto é, os jogos não melhoravam a capacidade dos adolescentes em explorar conhecimentos gerais no mundo virtual, ao contrário, limitavam.

Os "nativos tecnológicos" seguem a lei do menor esforço, daí muitos serem analfabetos digitais. De fato, a alfabetização digital, segundo Bradbrok e Fisher (2004), não se reduz ao acesso às tecnologias, ela envolve habilidades de pesquisa, capacidade de seleção e de avaliação dos conteúdos e das fontes; capacidade de usar os equipamentos tecnológicos e a *web* para resolução de problemas no mundo real; além da capacidade de aprendizagem (*e-learning*) de conhecimentos socialmente relevantes para os cidadãos. Segundo essa definição, os adolescentes pesquisados, em sua maioria, seriam analfabetos digitais, mesmo tendo acesso às TICs.

O pressuposto de que os jovens aprendem "sozinhos" e intuitivamente a utilizarem os recursos tecnológicos faz com que as escolas se desobriguem de ensiná-los. Desmurget (2012) considera perigosa a crença de que os nativos digitais dominariam mais facilmente as TICs. É evidente que adolescentes com melhores condições educacionais conseguem usar o ambiente virtual para apreender conteúdos relevantes para suas vidas. Contudo, no caso dos alunos pesquisados no ensino privado, esse uso era motivado pelas atividades escolares, a relevância era sinalizada pelos professores, e um suporte era oferecido na própria escola, como eles próprios relataram.

Na análise das entrevistas realizadas com um adolescente da escola pública e um da escola particular observou-se que ambos os meninos indicados por seus colegas como sendo os "mais conectados à internet" relataram habilidades relacionadas ao manejo do computador, como: criação de *websites*, instalação de programas e ferramentas de programação. O jovem da escola pública aprendeu tais habilidades em um curso profissionalizante de informática pago por sua mãe, enquanto o adolescente da escola particular, desde criança, observara o pai usando o computador. Posteriormente, passou a realizar pesquisas na internet para aprender a realizar mudanças em seu próprio *notebook*.

A motivação para aprender informática por parte do garoto da escola pública foi a possibilidade de ganhar dinheiro prestando serviços de manutenção de computadores, criação de *home pages* ou cartões de visitas. Isto tinha como pano de fundo o intuito de auxiliar a mãe, que trabalhava como empregada doméstica. Para o adolescente da escola particular, a motivação parecia relacionada às dificuldades de interagir com os colegas da escola e o desejo de mostrar-se superior a eles no quesito tecnologia. Além disto, ele identificava-se com a figura do *hacker* e queria desafiar as autoridades.

Considero que aprender as ferramentas básicas das TICs é essencial para que os adolescentes contemporâneos participem de forma ativa do ambiente virtual, e é papel da escola a transmissão destes conhecimentos. Gautier e Vergne (2012) acreditam que a escola não deve ser omissa em relação às tecnologias digitais e o mundo das telas, embora, o uso das TICs deva ser realizado com prudência e crítica. As tecnologias não devem ocupar o lugar de quem ensina, mas sim o lugar de objeto da aprendizagem e de suporte ao ensino.

Nesse sentido, não basta que a escola possua laboratório de informática com acesso à internet banda larga, tampouco permitir aos alunos que levem seus próprios *tablets* nas aulas, sem que tais máquinas estejam devidamente equipadas para fins educativos e sem que haja propostas pedagógicas que de fato auxiliem os alunos a usar os ambientes virtuais para resolução de problemas concretos da sociedade. Se os adolescentes permanecerem com seus *smartphones* e *tablets* em configurações pessoais

nas salas de aula, a tendência é que eles mantenham-se conectados às redes sociais, aos jogos e aos inúmeros aplicativos, dispersando-se das atividades educacionais. Esperar que os jovens consigam, por eles próprios, abster-se dos tentadores estímulos virtuais aos quais estão habituados desde criança é ingenuidade, considerando que mesmo os adultos se distraem quando estão com seus *gadgets* em mãos. Então, qual seria a solução, ou as soluções viáveis à inclusão digital?

A questão da presença dos computadores em sala de aula ou do uso de laboratório de informática, desde o início da pesquisa, chamou-me a atenção, sobretudo ao ver as dificuldades enfrentadas pelos professores. Na escola particular, os alunos entravam nas salas com seus aparelhos de celular ou *tablets*, escondendo-os debaixo da blusa e utilizando-os insistentemente durante as aulas. Na escola pública os jovens sequer escondiam os *gadgets*, usavam livremente os aparelhos durante as aulas, e o computador conectado à internet na sala de informática era mais um objeto de diversão do que de aprendizagem. Portanto, é preciso ter cuidado com o logro ideológico de que se divertindo se aprende, nem sempre esta combinação funciona.

A dispersão dos alunos na escola pública não decorria simplesmente da falta de interesse nos conteúdos ensinados nas aulas de Informática Educativa. Suponho que, se na escola particular os alunos tivessem cinquenta minutos de aula semanal com um computador, muitas vezes quebrado, cujo acesso de fato se restringiria a aproximadamente vinte e cinco minutos semanais, a tendência dos jovens também seria a de se dispersarem. Embora o objetivo de minha pesquisa não fosse tratar especificamente da inclusão digital, questionei-me se a escola deveria ou não ensinar o uso do computador, se era válido o dispositivo de laboratório de informática ou se os alunos deveriam entrar nas salas com seus próprios computadores ou *tablets* pessoais.

Os laboratórios de informática nas escolas públicas e particulares foram criados com o intuito de favorecer a inclusão digital dos alunos, contudo a tendência atual, no plano internacional, parece ser a de extingui-los, fornecendo um computador para cada aluno. Na escola pública pesquisada, fui informada de que a sala de computadores, inicialmente, fora utilizada como apoio às atividades docentes de diversas disciplinas

mediante projetos pedagógicos específicos, cujo professor de informática atuava em parceria com os demais. Entretanto, mudanças nas políticas públicas educacionais, provavelmente fundamentadas na redução de custos, criaram a disciplina Informática Educativa com uma aula semanal ministrada por um professor capacitado para tal função. As atividades com os computadores que eram conduzidas por dois profissionais em um contexto pedagógico específico passaram a ser realizadas por apenas um, dificultando a articulação dos conteúdos.

A proposito do uso das TICs como apoio ao processo de ensino-aprendizagem, Raiça (2008) argumenta sobre a importância de a tecnologia estar integrada ao projeto pedagógico da escola, contribuindo para a otimização e integração das atividades, mas para isto há de se pensar na capacitação dos professores e na criação de ambientes estimulantes que favoreçam a inclusão dos alunos. Nesta perspectiva, um laboratório de informática com 23 computadores é visivelmente insignificante para uma escola que possui em média 700 alunos, tornando-se inviável o desenvolvimento de projetos pedagógicos que de fato tenham impacto no processo de inclusão digital dos jovens. Outro fator bastante complicado na escola pública eram as múltiplas demandas sobre a figura do professor de informática e a ausência de um técnico especializado na escola para auxiliá-lo, chegando-se ao cúmulo de o professor ter que deixar de ministrar sua aula, para sozinho instalar todos os computadores novos que haviam chegado ao laboratório.

Em minha análise, o programa de Informática Educativa do município de São Paulo, da maneira como observei ter sido implantado na escola pesquisada, não contempla as necessidades elementares dos alunos no que tange à alfabetização digital. Primeiramente, em decorrência do baixo número de equipamentos disponíveis para uso dos estudantes. Em segundo lugar, o escasso tempo de acesso semanal, considerando-se o tempo dispendido pelos estudantes no deslocamento entre salas e na acomodação nas carteiras. Em um período tão reduzido não é possível que os alunos desenvolvam trabalhos que exigem maior elaboração, restando ao professor a alternativa de propor tarefas extremamente simples, que ainda assim permaneciam incompletas, isto sem contar o tempo dispendido com os problemas relacionados à violência e indisciplina.

Em terceiro lugar, está a dificuldade de conexão com os projetos pedagógicos desenvolvidos pelas demais disciplinas, nos quais o uso da tecnologia seria assaz produtivo. Por último, gostaria de destacar a necessidade de um profissional de informática na escola que pudesse garantir minimamente a manutenção dos computadores, a instalação de *softwares* e da rede, bem como a supervisão dos filtros de segurança, garantindo sua eficácia, para evitar que os alunos tivessem acesso, dentro do próprio ambiente escolar, aos *sites* de conteúdos inapropriados.

Na escola particular, havia uma proporção maior de computadores em relação ao número de alunos, se comparada à escola pública, o que garantia maior acessibilidade aos equipamentos pelos jovens. A ausência de uma disciplina específica de informática permitia que o laboratório fosse utilizado pelos professores em seus projetos específicos, o que me pareceu bem mais interessante do ponto de vista pedagógico. Como o laboratório não era ocupado todo o tempo com uma disciplina, havia horários vagos, nos quais os alunos podiam utilizá-lo para seus trabalhos escolares, sob a supervisão de um profissional. Considero esse suporte técnico essencial aos alunos, pois eles podiam contar com um apoio individualizado para superar suas dificuldades em relação às tecnologias. Além disto, um profissional especializado tem melhores condições de garantir a proteção das crianças e jovens em relação ao ambiente virtual. Durante a entrevista com a pessoa responsável pelo laboratório, perguntei-lhe se os adolescentes conseguiam acessar *sites* de jogos inapropriados ou de pornografia na escola, e ela garantiu que o bloqueio era efetivo e que, embora alguns alunos tentassem, havia constante monitoração das atividades dos adolescentes nos computadores, impedindo acessos inadequados.

Ainda que o laboratório de informática nesta escola particular tenha sua relevância no que se refere ao acesso às tecnologias da informação e comunicação com suporte do professor ou do técnico, há de se considerar a pertinência deste espaço nos tempos atuais. Na opinião do professor entrevistado, seria melhor que houvesse um carrinho de *notebooks* circulando pela escola para que assim os equipamentos pudessem ser utilizados nas salas de aulas de acordo com as necessidades dos professores e dos

estudantes. Vejamos a opinião de Vergne e Gautier (2012) em relação ao uso das TICs em sala de aula:

> Trocar todos os cadernos por computadores portáteis ou o quadro negro pela lousa branca digital, por si só, não representa grande interesse. Por outro lado, dispor de um acesso direto e permanente às enciclopédias virtuais dentro de cada sala de aula no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio seria muito mais inovador e pedagogicamente útil. Da mesma maneira que os futuros manuais digitais não deveriam ser impressos, nem substituir os manuais em papel. Os manuais digitais e impressos deveriam, acima de tudo, se complementar, oferecendo o que a forma de livro não é capaz de fornecer (recursos audiovisuais, base de dados, *site* de pesquisa, etc.). (pp. 129-130, tradução nossa)

Os autores acrescentam que a introdução das TICs na escola não deveria representar para os professores um perigo mortal de destruição do ensino, mas também não é uma panaceia que ilusoriamente substituiria a função de ensinar. Eu, particularmente considero que o livro, o caderno e o computador, cada um deve ter seu espaço dentro da escola. Essas diferentes próteses cognitivas podem coexistir harmoniosamente dentro da sala de aula, mas nenhuma delas substitui o professor, a quem se atribui não somente a função de transmissão da cultura, mas também do desejo de aprender e de transcender a si mesmo. Há de se ter cuidado com o ufanismo tecnológico. Stiegler (2012) considera que a escola deve ser prudente quanto ao "Eldorado digital", deve estar atenta à ambivalência das tecnologias que podem ser tanto tóxicas quanto terapêuticas, segundo a noção de *pharmakon* de Platão. Neste sentido, é necessário considerar que o mundo digital pode promover importantes trocas de conhecimentos e experiências interessantes para a humanidade, assim como envolvendo banalidades e destruição.

Outro aspecto importante a ser considerado a propósito do uso de *notebooks* ou *tablets* por parte dos alunos durante as aulas deve ser o tipo de relação que os jovens aprenderam a estabelecer com esses equipamentos e seus efeitos na constituição subjetiva ao longo dos anos. Políticas de inclusão digital como o PROUCA – *Projeto um computador por aluno*, do governo brasileiro serão pouco efetivas se o *design* do equipamento não for compatível com o uso educacional e se não houver uma educação para as mídias nas escolas. A resistência de muitos professores quanto ao uso de computadores nas aulas não decorre somente da falta de capacitação para uso

pedagógico das TICs, mas do receio de que os alunos, munidos com seus *gadgets* de fetiche, embarquem no mundo das fantasias virtuais, desconectando-se do contexto escolar. Os benefícios de se ter acesso ao universo de informações pela internet podem facilmente ser sucumbidos se não houver sabedoria no seu uso. Retomo aqui as palavras de Platão (2000): "Quanto à transmissão do ensino, transmites aos teus alunos não a sabedoria em si mesma, mas uma aparência de sabedoria, pois passarão a receber uma grande soma de informação sem a respectiva educação" (p. 121).

8.3 Laços na internet: fragmentos de um caso

Para ilustrar a problemática dos conhecimentos que os jovens têm adquirido na rede, gostaria de relatar o caso de Miguel, um adolescente de 14 anos, estudante da escola pública, que foi indicado para entrevista por ser considerado por seus colegas de classe o aluno mais "conectado" à internet. A análise que se segue tem o intuito de evidenciar alguns elementos da vida do jovem que contribuíram para que ele pudesse vivenciar experiências diversificadas na rede, estabelecendo laços com o conhecimento por meio da internet. No capítulo seguinte, que tratará das fantasias virtuais, retomarei partes da entrevista de Miguel para refletir sobre o papel das fantasias na constituição da subjetividade do adolescente.

À época da entrevista, Miguel morava com a mãe e um irmão de 19 anos em um pequeno apartamento próximo à escola. A mãe trabalhava como diarista e o irmão com assistência técnica em informática. O pai de Miguel havia falecido quando ele tinha apenas quatro anos e desde então a mãe assumira as responsabilidades da casa. Embora o nível socioeconômico da família fosse baixo, havia dois computadores na residência, tendo em vista que representavam fonte de rendimentos e possibilidades de ascensão social. Miguel não soube dizer precisamente a idade em que começou a usar a internet, porém contou-me que, ao ver o irmão jogando, passou a se interessar pelos jogos, por volta da idade de onze anos. Durante alguns anos a internet representou para ele diversão, quer dizer, jogo. Ele passava muitas horas por dia entretido no mundo dos

games virtuais. Miguel jogava Counter Strike, GTA e World of Warcraft, porém na ocasião da entrevista estava há mais de um ano sem jogar, já que a mãe havia proibido. Além disto, ele iniciara um curso de informática profissionalizante, que foi decisivo para transformar sua relação com a internet.

Durante a entrevista solicitei que ele demonstrasse o funcionamento dos jogos que apreciava, no entanto, ele teve dificuldade em acessá-los por não possuir alguns códigos e programas instalados em seu computador que lhe permitissem jogar como outrora. Chamou-me a atenção a ansiedade de Miguel diante da imagem do Counter Strike na tela de seu computador, ele disse: "*Estou voltando ao vício, estou voltando ao vício*". Tranquilizei-o dizendo que ele não precisaria jogar, apenas me mostrar as imagens. Durante uma breve demonstração, Miguel revelou o seguinte:

> *Eu jogava direto, era viciado, era o dia inteiro jogando, isso antes de começar o curso. É como se você fosse terrorista, você tinha que matar os policiais, implantar bombas e estourar cidades... Teve muitas vezes que eu não quis sair de casa, não quis nem jogar bola para ficar no jogo. Você entra no jogo e é um vício, é um vício. Mas, é gostoso, é muito bom!*

Em seguida mencionou: "*Você fica viajando, você fica brincando, você se sente como policial, como terrorista*...". Miguel explicou que o "vicio" no jogo era decorrente da tentativa de "*ser o melhor*", ser o "*cara bom*" nesse "*segundo mundo*", enquanto na vida real "*você é um nerdinho*". Nesta fala fica evidente o papel das fantasias onipotentes contribuindo para a adesão tácita aos *sites* de jogos, daí o intuito de analisá-las mais detalhadamente no capítulo seguinte.

Para Miguel, o mundo virtual possibilitava que ele fosse o "bonzão", se destacasse perante os colegas, sem precisar envolver-se em brigas:

> *Muitas pessoas ganham isso [reconhecimento] se mostrando machão, xingando alguém, batendo em alguém, quem xinga mais é o melhor, quem bate mais é o melhor, ou senão quem joga melhor futebol ganha um status, é o que você for melhor... e assim vai indo. Muitas vezes, valorizam mais a violência, igual na minha escola, lá eles valorizam quem picha mais, quem consegue bater mais, quem brigou... No mundo virtual a gente ganha status.*

Observa-se que o mundo virtual oferecia a Miguel uma alternativa de destaque perante os colegas. Além da sensação de ser "o bom", ele considerava que o mundo

virtual era atraente por possibilitar fazer coisas proibidas sem se sentir culpado. Uma destas coisas se referia à sexualidade. Neste aspecto, ele exaltou as seguintes vantagens:

> *O acesso é fácil porque você não precisa ir numa banquinha comprar uma revista, ninguém vai te ver, ninguém vai te conhecer. Se o seu pai não tem conhecimento de computador, você pode abrir na frente dele e ele nem vai saber.*

Miguel confidenciou que a maioria dos meninos visitava com bastante frequência os *sites* de pornografia, pois o acesso era muito fácil. Mostrou-me as páginas da Playboy e o *chat* do UOL com imagens eróticas. Observei que Miguel não demonstrava preocupação com as questões de segurança, ao contrário, parecia que o anonimato deixava-o seguro de que naquele ambiente "*podia-se fazer coisas sem se sentir culpado*" e nada aconteceria.

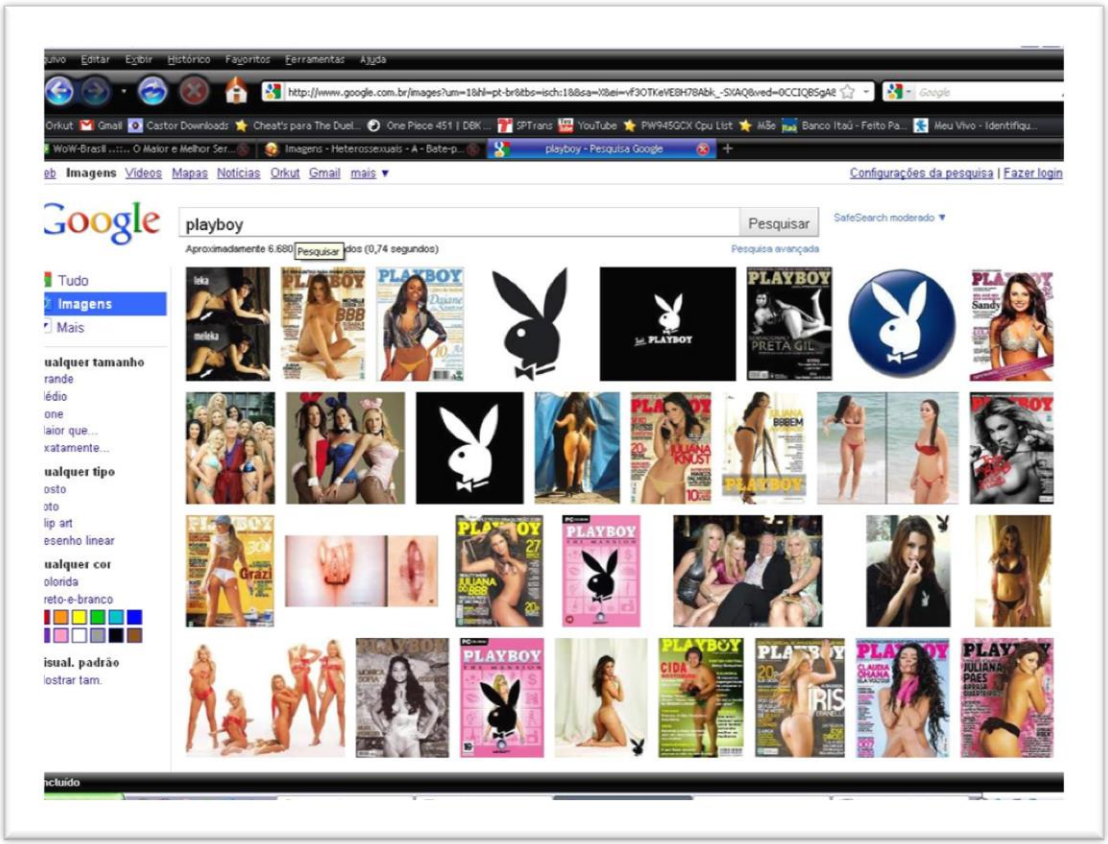

Figura 33. **Imagem de pesquisa realizada no Google por um estudante entrevistado**

A paquera também era uma atividade empreendida pelo adolescente na internet. Miguel contou-me que, por meio das redes sociais, conheceu uma garota com quem ele namorou. Ela era amiga da namorada de seu primo. Durante um mês os dois conversavam pelos *chats* e se encontravam aos finais de semana, porém a distância de residências dificultou a continuidade do namoro. Para Miguel a internet possibilita:

> *Você ter mais coragem para fazer aquelas coisas... tipo conversar com a pessoa, tipo chegar nela e falar: você é muito bonita, eu te olhei e me apaixonei por você. Coisa que não teria coragem de falar cara a cara... É bom você poder pensar no que vai falar... e aí não fica vermelhinho de vergonha.*

O adolescente também mostrou o *site* no qual se aprende a paquerar, disse-me:

> *Veja, as melhores cantadas para paquera aqui, ensina tudo... Ajuda, olha... como beijar de língua. Como beijar de língua pela primeira vez. Aí a pessoa que nunca beijo, aprende... Os meninos ficam inseguros quando vão iniciar sua vida de beijoqueiro... olha aqui: como deixar uma menina arrepiada!*

Miguel se empolgou ao mostrar diversos *blogs* e vídeos informativos na internet.

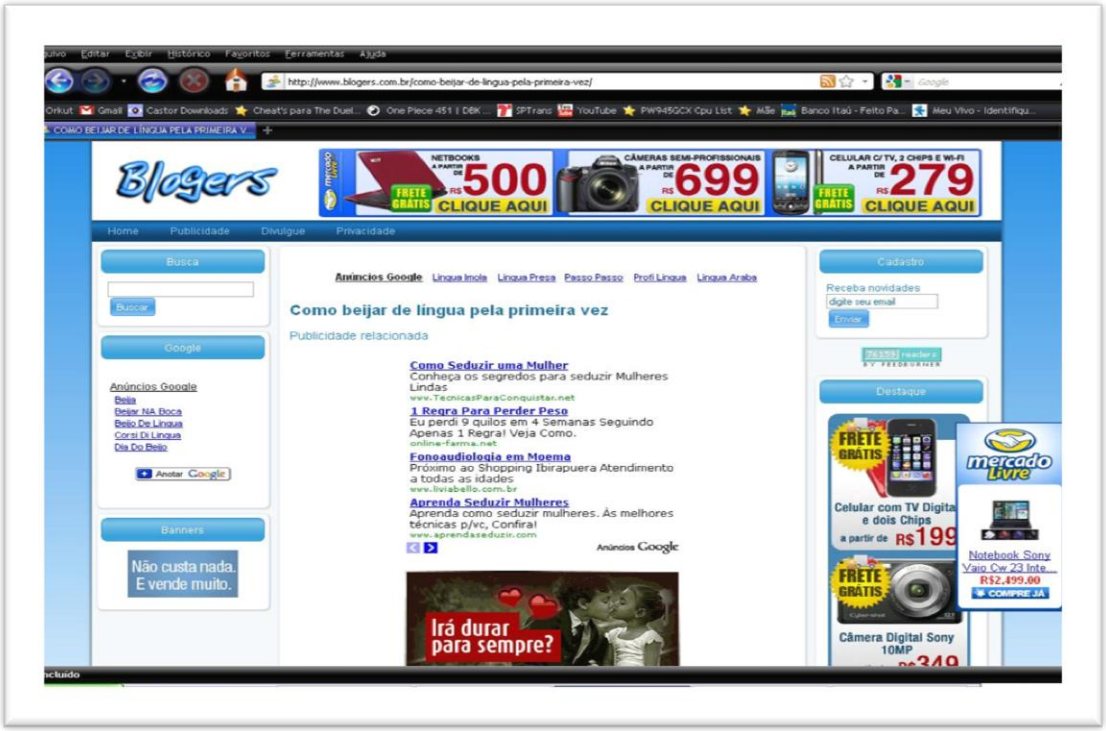

Figura 34. **Imagem de pesquisa realizada no Google por aluno de escola pública**

Observei que Miguel estabelecera uma relação com a internet diferente da maioria dos meninos que eu havia conversado nas escolas, uma vez que conseguia usar a rede para obter conhecimentos diversos, importantes para sua vida, e isto despertou meu interesse. Seus colegas o consideravam um especialista em computadores, e mesmo o professor de informática solicitava sua ajuda em algumas atividades. Miguel orgulhava-se da posição que havia conquistado. Questionei-o a propósito de como ele conquistara os conhecimentos em informática, principalmente o que havia sido determinante para que ele passasse a usar a rede de maneira diferente, já que havia me dito que durante muito tempo ele apenas jogava. Miguel contou-me que a mãe percebera que os jogos estavam atrapalhando seus estudos, pois, após voltar da escola, por volta das 18h30, ele jogava sem parar até as 22h30, chegando a passar algumas noites inteiras nos jogos. Aos finais de semana, jogava o dia inteiro. Para ele, a atitude da mãe de proibir o jogo e de inscrevê-lo em um curso de informática foi decisiva para a mudança de sua relação com a internet. Embora seu irmão também gostasse de jogar, o trabalho e os estudos o impediam de passar muitas horas diante do computador, isso não acontecia com Miguel, que se envolveu de tal maneira com os jogos virtuais, abandonando todas as outras atividades da vida, incluindo os estudos.

Miguel teve acesso ao curso de informática na escola, na ocasião de um sorteio de bolsa de estudos, na qual o sorteado teria que pagar apenas o material. Mesmo obtendo desconto na mensalidade, o custo do material era elevado para a família. Diante disto, havia fortes expectativas de que os conhecimentos adquiridos ajudassem Miguel a entrar no mundo do trabalho, passando a contribuir na renda familiar.

Conversando com Miguel, compreendi que o ambiente da escola pública não favorecia a aprendizagem das TICs, nem mesmo para aqueles que tinham vontade de aprendê-las. Ao tentar ser inclusiva, a escola pública, sob a égide do discurso neoliberalista, tornou-se apenas permissiva, contribuindo para a exclusão daqueles que

buscavam nos estudos a possibilidade de um futuro melhor. Quanto aos cursos do telecentro, que funcionava na mesmo local da escola, eles nãom ofereciam de fato a possibilidade de inclusão no mercado de trabalho, por isso não eram procurados por aqueles jovens que vislumbravam um emprego. Os adolescentes optavam por realizar um curso pago, nutridos da esperança de adquirir conhecimentos que pudessem lhe garantir um trabalho futuro. Essa perspectiva era fortalecida na própria escola de informática, que contratava os estudantes mais dedicados como monitores e professores.

No curso de informática, as aulas ocorriam duas vezes por semana e eram divididas em: teóricas e práticas. Miguel disse que havia mais de vinte alunos por classe, de modo semelhante ao que ocorria na sala de informática da escola pública, porém não havia bagunça, em decorrência das regras mais rígidas e do interesse dos alunos em obter uma profissão. Os computadores eram dispostos de forma que os alunos permaneciam voltados de frente para o professor e durante as explicações não era permitido que fossem utilizados. Nos exercícios práticos, um monitor ajudava o professor a esclarecer as dúvidas dos estudantes de maneira individualizada. O curso era divido em módulos e os alunos poderiam ser reprovados em cada um deles. Os jovens aprendiam a usar os programas básicos do computador, tais como: Windows, Word, Excel, PowerPoint e banco de dados. Miguel mostrou-me orgulhoso a *home page* que ele havia criado (figura 35), além disso, ressaltou que já havia ganhado algum dinheiro com uns cartões de visita que confeccionara para um vizinho.

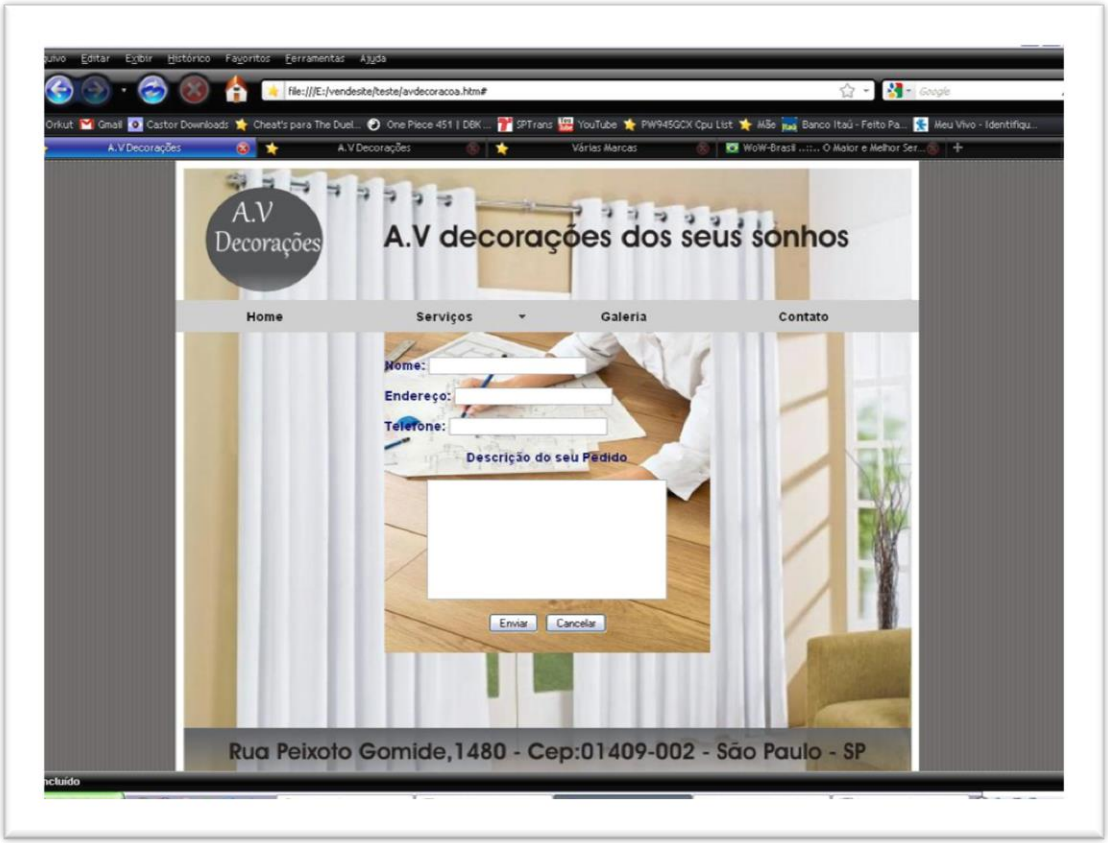

Figura 35. **Imagem da *home page* criada por um aluno da escola pública**

A possibilidade de acesso ao mundo do trabalho mdiante a aprendizagem de informática parecia fazer diferença na adesão dos adolescentes ao curso particular, diferentemente do que ocorria nas aulas de Informática Educativa da escola pública. Os adolescentes, em sua maioria, pareciam não ver nos estudos uma vantagem imediata, ou em um futuro próximo.

Se de um lado ainda há um discurso social que coloca a escolarização como condição de acesso ao trabalho, de outro há a desqualificação do ensino público básico, que, ao invés de favorecer a inclusão, contribui para a exclusão. O pressuposto de que nas escolas públicas da periferia os alunos avançam de nível sem dominar os conteúdos básicos faz com que haja um demérito na obtenção do diploma básico público. Ao concluir os estudos em uma escola pública, o jovem levará consigo o rótulo de ser "fraco". O adolescente que mora na favela facilmente deduz que a conclusão do ensino básico não garantirá um trabalho digno, tampouco contribuirá para que ele adquira o

tênis e demais produtos “de marca” que a indústria cultural anuncia como acessórios imprescindíveis para a obtenção do sentimento de pertença social. O adolescente percebe que inúmeras barreiras cimentadas por forte preconceito interpõem-se entre ele e o trabalho, como por exemplo, o fato de morar na favela. E o diploma em uma escola pública pode significar apenas mais uma barreira. Esses são fatores que interferem significativamente no investimento do jovem nos estudos.

Andrade (2008) em uma pesquisa sobre juventude e processos de escolarização, percebeu que um número importante de jovens abandonavam precocemente os estudos regulares, migrando em seguida para o programa de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no período noturno. A pesquisadora observou que os jovens brasileiros das camadas mais pobres apresentam um vínculo frágil com a escola, abandonam e voltam várias vezes, na sua opinião:“Não há ninguém totalmente fora e ninguém totalmente dentro” (Andrade, 2008, p. 198). Entre o público da EJA, composto, em sua maior parte, de jovens com idade entre 15 e 20 anos, que enfrentaram dificuldades na escolarização regular, a principal motivação para retomar os estudos era a possibilidade de trabalhar “para ser alguma coisa na vida”. A pesquisadora considera que as políticas públicas de profissionalização dos jovens estão focadas nas escolas técnicas de Ensino Médio, porém, muitos jovens não conseguem concluir a educação fundamental para ter acesso à profissionalização.

No caso de Miguel, o curso de informática profissionalizante abriria esta perspectiva, mas ele também nutria o sonho de cursar o Ensino Médio em uma escola técnica federal. O jovem havia descoberto que o acesso à escola técnica se dava a partir de uma prova que iria avaliar os conhecimentos adquiridos ao longo do Ensino Fundamental. Quando começou a estudar para o exame, Miguel se deu conta do quanto seus estudos estavam aquém do que seria necessário. Ao realizar uma comparação dos conteúdos que ele havia estudado na escola pública com os conteúdos que um primo seu havia estudado na escola particular, Miguel ficou profundamente triste e desanimado. Ele achava que, por mais que tentasse estudar sozinho, seria extremamente difícil superar tamanha defasagem. Na escola pública, ele era considerado um ótimo aluno, tinha boas notas, por isso não tinha noção do quanto deixara de aprender, e agora esses

conhecimentos lhe seriam exigidos. A situação seria mais grave caso Miguel quisesse entrar em um curso de informática em uma universidade pública no futuro.

Ainda que Miguel tivesse conhecimento da existência de escola técnica gratuita, desconhecia a possibilidade de curso universitário público gratuito. Ficou surpreso quando eu lhe disse que, não muito longe de sua residência, estava uma das melhores universidades do país, com cursos superiores gratuitos, inclusive na área de informática. Miguel mostrou-se muito interessado em saber como ele poderia entrar na universidade pública. Fiquei constrangida ao dizer que o vestibular era muito concorrido e a maioria das vagas naquela universidade era conquistada por aqueles que estudaram em escola particular. Para incentivá-lo expliquei que, ao concluir o Ensino Médio, ele poderia se inscrever nos cursinhos pré-vestibulares, dentro da própria universidade, nos quais eram oferecidas bolsas de estudos aos alunos que não tinham condições de pagar.

Durante toda a entrevista perguntei-me como havia surgido o desejo de aprender de Miguel, por que ele era tão empolgado com a informática, demonstrando significativa vontade de superar o tempo perdido na escola. Ao ser questionado sobre sua vontade de aprender as coisas no mundo virtual, ele reforçou o papel da mãe:

> *Porque para a minha mãe o estudo é em primeiro lugar e depois vem a diversão e não é bem isso que acontece lá na escola, o menino vai mal e a mãe fica mimando ainda, ele vai mal e ganha tênis de marca, boné de marca. Aí ele pensa: " eu vou mal mas minha mãe me dá de tudo". Não é bem assim, você tem que fazer por merecer. É um outro pensamento que eu tenho. Igual, para eu conseguir minhas coisas, eu tenho que fazer para merecer, ir bem na escola, arrumar a casa.*

Perguntei a Miguel de onde vinha esse "outro pensamento", e ele reforçou as transmissões familiares: "*Isso vem da educação que minha mãe me deu, dos meus tios, das minhas tias, eles sempre me falaram isso"*.

A fala de Miguel, embora carregada do discurso meritocrático e do ideal de estudo que possibilitaria ascensão social – o que nem sempre acontece –, revela também um posicionamento familiar que, em certa medida, se opõe ao discurso hegemônico da diversão e do gozo a crédito por meio do consumo de produtos "de marca". Os valores familiares não aderidos totalmente aos imperativos mercadológicos podem criar um

hiato para a emergência do desejo de saber, ainda que este desejo esteja, em parte, vinculado aos ideais capitalistas que associam estudar mais para ter um trabalho melhor e comprar os objetos de fetiche, que funcionam como bilhetes de acesso a uma suposta inclusão social.

A mãe de Miguel, ao proibir o jogo, intuitivamente sinalizou que ele não poderia continuar "gozando" de ser "o bom" no mundo virtual, enquanto as necessidades da realidade urgiam. Era preciso pensar no pão de cada dia, nas contas, e no futuro. A mãe deixou de encarnar o Outro onipotente e provedor, mostrando suas próprias limitações e a necessidade de o filho tornar-se homem e vir a prover seu próprio sustento, que nas palavras de Miguel, seria "fazer por merecer". Enquanto as outras mães, criticadas pelo adolescente, pareciam bastante capturadas pelo universo do consumo, equipando seus filhos com os produtos "de marca", e ostentando o lugar onipotente de provedora.

Ao sair do lugar de Outro todo-poderoso, a mãe de Miguel deixara entrever a castração não somente dela como do filho: ela barra as fantasias incestuosas, ao mesmo tempo em que abre possibilidades para que outros desejos possam surgir. Nota-se que o desejo do Outro materno, que incide sobre Miguel, é de que o filho torne-se "alguém na vida". Esta fala materna tem implícita a ideia de que o filho ainda não é alguém e que precisará cumprir determinadas prerrogativas culturais para adquirir tal *status*. Não permitir que o filho ostente a fantasia de ser "o bom" o situa na ordem humana de seres faltantes.

Miguel fora capturado pelo mundo das fantasias virtuais da mesma maneira que a maioria dos meninos da sua idade. Ele se "viciou" nos jogos, assistia frequentemente aos vídeos de humor do YouTube, participava das redes sociais, conhecia as páginas de pornografia, chegando a namorar pela internet. Cotejando esse caso com a minha hipótese inicial que apontava para uma tendência à perversão generalizada dos que se deleitam no universo virtual, ou como denomina Lebrun (2007), os neo-sujeitos das perversões ordinárias, encontrei em Miguel uma estrutura familiar e psíquica diferente do que eu imaginava, do que eu havia visto nos casos clínicos.

A internet foi para Miguel um refúgio, um local onde ele podia isolar-se da família e dos conflitos edípicos emergentes no início da puberdade, entregando-se às fantasias produzidas pela indústria de *games*. No mundo virtual ele encontrara uma fonte de satisfação narcísica inigualável. Destruindo os inimigos imaginários, ele poderia provar que era "o cara bom, o melhor", e assim obter reconhecimento de seus pares. Poderia ser um terrorista, matar o rival e não se sentir culpado. Diferentemente dos meninos de sua escola que tentavam se sobressair, vivenciando a representação de masculinidade por meio de ofensas e brigas, Miguel empenhava-se nas lutas do ciberespaço. Suas primeiras vivências sexuais também parecem ter sido mediadas pela cibercultura, onde ele se via imune de consequências imediatas. Entretanto, esse universo de gozo sem limites descoberto por Miguel foi interceptado pela mãe, ao perceber seu filho se embaraçando nas redes virtuais, abandonando as atividades escolares e os laços comunitários. De alguma maneira, esta mãe conseguiu, em nome de seus valores familiares e da percepção das reais necessidades de sua vida, impor limites ao mundo onipotente onde estava vivendo Miguel, impelindo-o a retornar ao real e às debilidades da vida.

Em geral, nos casos clínicos de ciberdependência que mobilizaram este estudo, os adolescentes despendiam grande parte de seu tempo no mundo virtual, especialmente nos jogos, e a famílias não conseguiam, efetivamente, intervir neste universo, mantendo-se alheias e impotentes. No caso clínico descrito em Prioste (2008) o adolescente de 14 anos, além de tentar ser o campeão nos jogos virtuais, deixando de realizar as atividades escolares, apresentava significativa dificuldade nas relações intersubjetivas, mostrando-se constantemente agressivos para com os colegas. O investimento libidinal no mundo virtual, bem como as fantasias onipotentes sustentadas no ciberespaço contribuía para sua inibição intelectual e dificuldades nos relacionamentos. O jovem se fechara no mundo narcísico, não queria saber do outro, nem do que lhe faltava. E a família não realizara o corte simbólico. Essa impotência familiar, a meu ver, decorria tanto da aderência aos valores mercadológicos – se todo mundo joga, por que impedir meu filho de jogar? – quanto de uma espécie de conforto por manter o filho próximo, no lar, sem interagir com possíveis "más influências". A

hipótese familiar do outro maléfico constitui um dos fatores importantes para a permissividade familiar em relação à imersão dos jovens no mundo imaginário dos jogos. No capítulo seguinte abordarei melhor a questão das fantasias virtuais e o universo paranoico das famílias contemporâneas. Por ora, gostaria de destacar que a satisfação narcísica que os jovens encontram no mundo virtual também é partilhada, de certa maneira, pela família.

Diferentemente do que eu havia percebido nos casos clínicos, a família de Miguel não se imbuía da tarefa de fazer o "filho feliz", de "não deixar-lhe nada faltar", o discurso materno era de que ele se tornasse "um homem". Além disto, os laços comunitários pareciam ser fonte de satisfação da família. Não observei o imperativo do outro sob suspeita, o outro maléfico. Enquanto o adolescente me mostrava as páginas da internet, entravam os vizinhos visitando a mãe de Miguel e interrompendo a entrevista para conversar com ele. O jovem mostrava-se sempre solícito e comunicativo com os visitantes. Assim, os laços concretos parecem ter sido essenciais no desembaraçar de Miguel da internet à medida que ofereciam gratificações nas trocas intersubjetivas. Neste caso, a narrativa singular da família, ainda que de maneira simples, pareceu oferecer resistência à ideologia que impera no mundo sem limites. Por outro lado, a escola mais aderente ao discurso neoliberalista deixara de contribuir na transmissão dos conhecimentos que seriam fundamentais para que o jovem fizesse sua transição à vida adulta e ao mundo do trabalho. Pior que isso, a escola, da maneira que estava (des)organizada não permitia que jovens, como Miguel, pudessem sonhar com um futuro melhor.

8.4 Síntese do capítulo

A inteligência coletiva ubíqua, que está em todos os lugares e em lugar nenhum, que é de todos e de ninguém, é uma inteligência sem sujeito, virtual e fictícia. Como observado no capítulo três, na internet, a inteligência não é de todos ou para todos, tampouco é impessoal, ela tem nome, aliás, vários nomes, pois emana das pessoas que decidem os rumos da rede. Ela tem um território principal – o americano –, ainda que

esteja aparentemente pulverizada em vários países. As mãos invisíveis que coordenam esta inteligência vêm dos braços de militares, de políticos e de dirigentes dos oligopólios que se dedicam a "ocupar o tempo de cérebro disponível" e que se enriquecem enormemente neste processo. De fato, é uma inteligência ideológica, a fim de usar diversos recursos tecnológicos e publicitários para manipular as massas visando à manutenção do *status quo*. O tempo de cérebro das inteligências que comandam a internet é ocupado com as estratégias voltadas ao adestramento dos gostos do público e à captura das pulsões perverso-polimórficas, transformadas em bens de consumo virtuais.

O resultado dessa indução de hábitos é que os conhecimentos e habilidades dos adolescentes adquiridos na internet, especialmente dos economicamente desfavorecidos, restringem-se às estereotipias sensório-motrices promovidas pelos *games online*, aos conhecimentos sobre a vida das celebridades, às programações humorísticas, bem como às práticas sexuais nos *chats* pornográficos. Obviamente há exceções, e alguns jovens da escola pública conseguem utilizar os recursos da internet para ampliação de conhecimentos gerais como vimos no caso de Miguel, contudo as dificuldades na alfabetização básica limitam a capacidade de pesquisa, seleção e compreensão dos conteúdos disponíveis na rede. Além disso, o precário acesso às TICs na escola pública não contribui para que os jovens desenvolvam competências de informática necessárias para melhor proveito dos recursos virtuais, revelando-se no analfabetismo digital da maioria dos estudantes.

Dessa forma, o incomensurável potencial educativo da rede é sacrificado em decorrência da indução de hábitos de consumo virtual promovidos pela indústria cultural global, somados à negligência das instituições educativas na promoção de uma visão crítica a propósito do uso das tecnologias. Penso que a escola necessita peremptoriamente inserir a educação para as mídias tanto das crianças quanto das famílias, capacitando-os a identificar as manipulações fantasmáticas pela indústria cultural.

Considero que a escola tem o papel de contribuir para a formação de um sujeito capaz de pensar e avaliar sua realidade, fornecendo ferramentas para transformá-la, e as tecnologias fazem parte destes instrumentos na vida pós-moderna. Uma postura tecnofóbica por parte da escola não contribui para o aproveitamento dos recursos que podem auxiliar os jovens a refletir e atuar no mundo em que vivem. Retomo aqui as palavras de Adorno (2000): “A educação seria impotente e ideológica se ignorasse o objetivo da adaptação e não preparasse os homens para se orientarem no mundo. Porém ela seria igualmente questionável se ficasse nisto” (p. 143). A adaptação e orientação em relação ao mundo envolvem a mestria dos recursos de que a civilização dispõe em cada época, no entanto, é necessário que os jovens possam adquirir formação crítica acerca da realidade em que estão inseridos para que o manejo de tais instrumentos não sirva apenas para perpetuar a barbárie.

9. CONSTITUIÇÃO SUBJETIVA DO ADOLESCENTE E AS FANTASIAS VIRTUAIS

Este capítulo aborda o aspecto central do argumento desta tese, a cooptação do fantasiar do adolescente pela indústria cultural global. Durante o percurso empírico, observou-se que o adolescente sente-se fascinado pela internet, não somente pelas relações intersubjetivas que se processam no ciberespaço, pelos laços sociais, mas, sobretudo, pela possibilidade de exercitar fantasias. Entre os meninos predominam fantasias onipotentes e de dominação, cujos traços sadomasoquistas são pregnantes. Entre as meninas destacam-se as fantasias de amor, de maternidade e as relacionadas ao mundo das celebridades. Em ambos, são preponderantes as pulsões escopofílicas: voyeurismo e exibicionismo exercitados, especialmente, nas redes sociais e nos jogos *online*.

Para analisar os aspectos fantasmáticos dos jovens na internet, foram observados seus *websites* preferidos, buscando apreender o que eles viam e o que exibiam, bem como as associações verbais que foram realizadas durante as entrevistas. A apresentação da análise será iniciada com o conceito de constituição de subjetividade e de fantasia na psicanálise; em seguida, passaremos especificamente às fantasias dos meninos e das meninas no ciberespaço.

Durante a pesquisa identificaram-se diferenças significativas em relação ao gênero. Obviamente existem atividades virtuais atraentes para ambos, meninos e meninas, como, por exemplo, os vídeos de humor e os jogos das redes sociais. Entretanto, as observações revelaram que, no início da adolescência, um modo de subjetivação peculiar a cada gênero se desenvolve no ambiente virtual, caracterizando preferências específicas; por este motivo, optei por especificar as fantasias preponderantes nos meninos e nas meninas.

Considerar-se-á a constituição subjetiva como o processo pelo qual o ser humano, em sua incompletude constitutiva, se apoia nos cuidados e no desejo do Outro,

para inscrever-se, com sua singularidade, como membro da comunidade humana. Dufour (2007) considera relevante a concepção da neotonia[40] para compreensão da relação entre sujeito e cultura. O ser humano, diferentemente dos animais, é um ser inacabado e necessita das insígnias culturais, como uma segunda natureza, para suprimir seus déficits originários. A deficiência instintual do homem coloca-o numa situação de fragilidade e de dependência em relação ao Outro, condição que o faz deparar-se com complexos enigmas de desejos a serem desvendados no curso de sua existência. De acordo com Chemama (2009), o processo de subjetivação inicia-se a partir da diferenciação do bebê em relação ao outro. Essa primeira identificação imaginária do bebê com o outro é carregada de amor e de agressividade, pois o outro (semelhante) é a fonte de satisfação e, ao mesmo tempo, de frustração. A essa primeira dimensão de alteridade deve-se opor uma segunda, uma alteridade não absorvida, o Outro que não é semelhante, o Outro da cultura que se interpõe particularmente na passagem pelo Complexo de Édipo.

Seria desnecessário repetirmos a conhecida metáfora edípica, no entanto, vale reforçar o essencial: a constituição subjetiva passa por desejos de fusão com a figura materna, pela ambivalência de sentimentos em relação às figuras parentais, a interdição do incesto e o reconhecimento da castração. De acordo com Andrés (1996), inspirando-se em Lacan, essa relação com o Outro se passaria em três tempos, no primeiro tempo "o Outro é desejável; no segundo é o da descoberta que o Outro também deseja, portanto carece .... O terceiro tempo põe o sujeito e o Outro em equação, na medida em que um e Outro desejam" (p. 386). No primeiro momento, o Outro desejável é considerado todo-poderoso, quem supostamente poderia suprir todas as carências do indivíduo; no segundo momento, o Outro passa a ser percebido como desejante, como um ser a quem falta algo, e que a criança não poderá suprir. Por fim, conclui-se, ao final

---

[40] Dufour (2007) esclarece que a noção de neotonia se constitui no decorrer do século XX, inicialmente nas concepções do anatomista holandês Louis Bolk e nos trabalhos do biólogo americano Stephen Jay Gould. Freud e Lacan também se reportaram a esta noção de natureza humana inacabada e que necessita da cultura para se constituir.

do Édipo, que há uma castração do Outro e de si próprio, momento pelo qual a criança renunciaria ao gozo fusional, buscando preencher essa angústia e essa perda original com elementos da cultura, necessitando, constantemente, ao longo da vida, haver-se com a falta que irá se interpor nesta relação.

Na adolescência, haveria uma atualização do Complexo de Édipo, acentuando-se a ambivalência de sentimentos em relação aos pais. Assim é comum o adolescente colocar os pais ora na posição de todo-poderosos, que podem suprir completamente suas carências, ora no lugar de impotentes e desnecessários. Alterna-se a necessidade fusional e a independência. Freud (1905) observou que na puberdade as fantasias que foram abandonadas na infância retornam, entre elas, a fantasia de contemplação da sexualidade parental, da sedução precoce, da ameaça de castração, bem como as fantasias relativas ao ventre materno. Atualizando as concepções freudianas, Jeammet (2003) considera que a emergência das transformações corporais da puberdade é uma espécie de passagem ao ato da natureza oferecendo um corpo apto a realizar as fantasias que estavam recalcadas. À medida que a maturação física torna possível o incesto e o parricídio, intensificam-se os sentimentos ambivalentes em relação aos pais. Nestas circunstâncias, o processo de subjetivação do adolescente será permeado por conflitos intensos suscitados pela oscilação entre os sentimentos de dependência e o desejo de autonomia, cujas fantasias assumem importante papel.

No âmbito da psicanálise, a fantasia constitui uma marca essencialmente humana e está presente na origem do pensamento. O bebê, diante das suas necessidades fisiológicas, alucina seu objeto de desejo e é capaz de satisfazer-se temporariamente com essa alucinação enquanto aguarda que seu cuidador venha satisfazê-las. Este tipo de alucinação, que evoluirá para fantasias, é o primeiro passo para que, no futuro, a criança desenvolva capacidade simbólica, essencial no desenvolvimento da fala e das trocas sociais.

Laplanche e Pontalis (1985) observam que a fantasia é o objeto específico da psicanálise. Todo processo de análise transcorre em torno do mundo fantasmático como realidade psíquica. A fantasia pode ser definida como “um cenário imaginário onde o

sujeito está presente e figura de maneira mais ou menos deformada pelos processos defensivos, visando à realização de um desejo, em última instância de um desejo inconsciente" (Laplanche & Pontalis, 1988, p. 153). Portanto, de modo geral, a fantasia é a expressão imaginária de um desejo, sendo ao mesmo tempo sua força motriz.

No mundo contemporâneo, as fantasias psíquicas ganharam "próteses digitais" suplementares para se constituir e se exprimir: as telas das televisões, dos computadores, dos *tablets* e telefones portáteis. No ciberespaço as fantasias virtuais assumem múltiplas formas e se entrelaçam às realidades híbridas dos seres cibernéticos e humanos. Por fantasias virtuais entende-se, no contexto deste trabalho, o conjunto de imagens psíquicas, sonoras e visuais, expressas em linguagem pictográfica ou textual, mediatizada por dispositivos digitais. Elas são caracterizadas pelas telepresenças, corporificações e interações digitais coloridas de emoções, oferecendo ao internauta a possibilidade de realização virtual de desejos inconscientes.

Toda fantasia é, em certa medida, virtual ao carregar em si uma potencialidade de realização, ainda que ela se situe apenas no plano dos sonhos e devaneios mentais. No contexto da cibercultura, o adjetivo virtual aparece em oposição ao real, qualificando as relações e acontecimentos que ocorrem no ciberespaço. A imbricação entre realidade e virtualidade comporta um longo debate, posto que estas fronteiras não podem ser bem demarcadas, o que também pode-se dizer das realidades nas quais os sujeitos se ancoram e que não passam, muitas vezes, de ficções engendradas em meio às dimensões sociais concretas, ideologias e aspectos fantasiosos de cada um. A representação da banda de *moébius* ilustra bem essa dificuldade de delimitação entre realidade e virtualidade, entre interior e exterior, entre fantasia e real. No entanto, no contexto desta tese, a utilização da expressão fantasia virtual focará as fantasias que se desenrolam no ciberespaço, sem desconsiderar o trânsito entre virtualidade e realidade, dois campos interconectados.

9.1 Concepção de fantasia segundo a psicanálise

De acordo com a leitura psicanalítica, a fantasia é concebida como expressão imaginária, organizada em cenas visuais ou sonoras, nas quais o sujeito aparece como participante ou observador. Tais cenas são permeadas por desejos inconscientes. Segundo Laplanche e Pontalis (1985), ao longo da obra de Freud, observa-se uma ambiguidade em relação ao conceito de fantasia. No princípio, ela aparece na dualidade entre o subjetivo e o objetivo, bem como marcada pela oposição entre a satisfação interior e as exigências da realidade; porém, progressivamente a fantasia começa a ser percebida como uma "reserva natural" que antecede o sujeito, situando-se numa cadeia filogenética. Freud, aos poucos, percebe que a realidade psíquica criada pelo indivíduo sobredeterminará a realidade exterior, daí a importância de debruçar-se no entendimento de como essa realidade interna seria criada.

A elaboração das fantasias é, desde o princípio da psicanálise, uma das principais atividades realizadas no processo analítico, considerando-se que Freud identificou, desde cedo, uma relação estreita entre o ato de fantasiar e os sintomas neuróticos. No primeiro estudo sobre histeria conduzido por Freud e Breuer, a partir do caso Anna O., eles identificaram que as fantasias constituíam um refúgio da vida monótona e pouco estimulante para uma jovem intelectualmente vivaz, contudo tal habito contribuía para o adoecimento de Anna. Neste sentido, Freud e Breuer (1893-1895/1996) observaram:

> Essa moça, cheia de vitalidade intelectual, levava uma vida extremamente monótona no meio de uma família puritana. Ela embelezava sua vida de um modo que provavelmente a influenciou de maneira decisiva na orientação de sua moléstia, entregando-se a devaneios sistemáticos que descrevia como seu 'teatro privado'. Enquanto todos pensavam que ela era uma expectadora, ela vivia contos de fadas em sua imaginação; mas estava sempre alerta quando lhe dirigiam a palavra, de modo que ninguém se dava conta do seu estado. Exercia essa atividade de maneira quase contínua enquanto se ocupava das atividades domésticas. (p.54).

O hábito de fantasiar de Anna O. foi considerado por Freud como uma das causas da dissociação da personalidade da jovem que se entregava a estados de *absence* ou auto-hipnóticos gerando afetos dissociativos. Foi a paciente Anna O. que denominou

o método psicanalítico de *talking cure*, cura pela fala, quando Freud identificou que as fantasias da paciente, suas alucinações, ao serem expressas verbalmente, provocavam alívio dos sintomas físicos e melhora do humor.

Não cabe aqui nos estendermos no caso paradigmático de Anna O., no entanto, o teatro particular criado pela paciente de Freud, sua entrega aos devaneios, guarda semelhanças com os estados quase hipnóticos que observamos nas adolescentes contemporâneas diante das telas de computador ou dos seus aparelhos celulares, como se estivessem em *absence*, vivendo em um outro mundo, num conto de fadas, cujos príncipes e princesas, na atualidade, seriam encenados pelas glamourosas celebridades da televisão. Uma adolescente de 14 anos da escola pública, ao ser questionada sobre as fantasias que tinha em suas incursões virtuais, disse que constantemente se imaginava ao lado do seu ídolo, como se ele tivesse fazendo parte de seu cotidiano. Ao vê-lo na internet, imaginava-se contando a ele situações que vivenciara, como se ele fosse um amigo próximo e estivesse ao seu lado. Outra fantasia frequente era imaginar-se sendo fotografada ao lado dele, depois sendo vista pelas colegas da internet que imaginariam que ela fora a escolhida por ele. Se Anna O. criara seu teatro particular imaginando as cenas nas quais ela participara, na atualidade os cenários já estão criados na internet, as imagens estão prontas, e as fantasias pré-moldadas podem ser compartilhadas nas redes sociais.

Retornemos aos primeiros casos de histeria relatados por Freud, cujas fantasias aparecem vinculadas aos desejos sexuais reprimidos. No caso de Elisabeth, as fantasias amorosas com o cunhado seriam reprimidas e convertidas em dores musculares, a solução encontrada por Freud baseou-se na associação entre a fantasia desencadeada em determinado momento (neste caso seriam os devaneios ocorridos em um passeio com o cunhado, durante o banho e no leito de morte da irmã) e o sentimento de culpa por estes devaneios (Freud, 1893-1895/1996). No relato do caso Dora, Freud (1901-1905/1996) observou que um dos significados do sintoma da paciente estaria relacionado à expressão de uma fantasia sexual, cujo conteúdo não se distinguiria do que existe nas perversões. Na histeria, as fantasias perversas sofreriam repressão, diferentemente dos casos de perversão, nos quais haveria uma falha no recalque e as fantasias seriam

atuadas de forma livre na realidade, isto é, sem máscaras como ocorre nos sintomas neuróticos. Neste contexto, a formação de sintomas neuróticos estaria ligada às pulsões que encontram um obstáculo e refluem para as fantasias infantis. Diante do incômodo destas fantasias, os sintomas seriam estruturados visando garantir que parte da pulsão obtivesse gratificação, ainda que bastante distorcida. O ato de fantasiar, isto é, de se imaginar em uma cena, em determinados casos, suscitaria angústia. O afeto desta, ao ser dissociado da cena conflitante, transformava-se em um sintoma "assimilável" e menos angustiante, portanto suportável.

Se nesses casos as fantasias sexuais aparecem vinculadas aos sintomas, em *Escritores criativos e devaneios*, Freud (1908/1996) as relaciona à produção literária, na qual elas constituiriam matéria-prima de escritores, assim como dos mitos da humanidade. Freud, neste texto, examina a passagem da brincadeira ao fantasiar do adulto, bem como às obras criativas no mundo literário. Para ele, os devaneios dos adultos viriam substituir as brincadeiras infantis, pois a criança, ao crescer, tenderia a abandonar os objetos com os quais exercitaria sua imaginação, substituindo-os pelo ato de fantasiar, como se houvesse uma reintrojeção do objeto de desejo por meio da imaginação. Nas palavras de Freud (1908/1996): "A criança em crescimento, quando para de brincar, só abdica do elo com objetos reais; em vez de brincar, ela agora fantasia." (p. 151). Freud quer demonstrar que os desejos infantis que se manifestam nas brincadeiras irão perdurar nas cenas imaginárias que o adulto cria em sua mente.

Considerava que as fantasias se formariam, basicamente, a partir de desejos insatisfeitos que iriam se transformando e se atualizando com as impressões que se somam ao longo da vida. Os escritores criativos teriam a capacidade de transformar, por meio da linguagem, os desejos brutos, em princípio, sem o brilho estético, em obras de arte que levam emoção ao leitor. Freud (1908/1996) observou que o processo de criação envolvia um evento presente na vida do escritor, evocando uma fantasia adormecida na infância que remetia a um desejo a ser realizado futuramente. Concluiu: "Desta forma, o passado, o presente e o futuro são entrelaçados pelo fio do desejo que

os une”[41]. Portanto, pode-se considerar que, ao sublimar as pulsões primitivas pela escrita literária, o escritor criativo conseguiria transmitir emoção e encantar seus leitores, convidando-os a uma satisfação substitutiva pelas janelas fictícias. E não foram poucas as incursões de Freud ao mundo literário, visando buscar elementos para compreender as intrincadas e enigmáticas manifestações dos desejos na arte.

Outra preocupação constante de Freud era explicar a origem das fantasias, assim admitiu a hipótese de fantasias originárias ou *Urphantasie*. Situando-se entre a dimensão filogenética e a ontogenética, as fantasias originárias teriam relação, de um lado, com traços mnêmicos herdados da história da humanidade que poderiam ultrapassar os eventos da vida, e de outro, com os primeiros registros sensoriais da criança pertinentes a uma cena originária, isto é, relacionada ao enigma da origem do sujeito.

A primeira aparição do termo *Urphantasie* na obra de Freud (1915/2010) foi em *Um caso de paranoia que contraria a teoria psicanalítica da doença*, no qual ele destacou três fantasias primevas prevalentes em todos os neuróticos: a fantasia de observar as relações sexuais dos pais, a fantasia de sedução e a da castração. No caso analisado pelo autor, uma jovem sentia-se perseguida por seu namorado acreditando que ele havia tirado uma foto do casal em momentos de intimidade. O *click* que a jovem afirmava ter escutado no momento em que estava com o namorado desempenhou o papel ativador de uma fantasia primeva, que foi interpretada *a posteriori* quando a jovem desenvolveu um delírio de perseguição relacionado à fantasia de ter visto o coito parental.

No artigo *Batem numa criança: contribuição ao conhecimento da gênese das perversões sexuais* (Freud 1919/2010), novamente a fantasia aparece como referência a algo anterior, talvez pré-moldado por percepções muito precoces. Freud, baseando-se em seis casos, procura identificar a gênese das perversões sexuais, estudando as fantasias de surra dos pacientes. No que se refere às origens de tais fantasias, ele

---

[41] Ibidem, p. 153.

acreditava que elas apareceriam por volta dos quatro ou cinco anos, quando os fatores congênitos seriam despertados por algumas vivências conectando-se a determinados complexos. Para Freud, as fantasias de crianças espancadas relatadas por seus pacientes e outras fixações perversas, se precipitariam no Complexo de Édipo. O masoquismo identificado nessas fantasias seria decorrente do refluxo da pulsão sádica dirigida ao objeto, que retornaria ao Eu em virtude do sentimento de culpa. Conclui que as fantasias poderiam ter uma pré-história, estando presentes antes desta idade, e no curso de seu desenvolvimento corresponderiam a um resultado final e não a uma exteriorização inicial.

A revisão da obra freudiana realizada por Laplanche e Pontalis (1985) retoma a concepção de sedução do adulto, situando o trauma como um evento derivado do encontro entre as pulsões interiores e a erotização promovida pelo adulto no corpo infantil, que deixaria reminiscências. As fantasias estariam inseridas nesta mesma dimensão, de imagens externas interiorizadas que retornam e se atualizam. No caso das protofantasias, predominam elucubrações acerca das origens, “na cena originária é a origem do indivíduo que se vê figurada; nos fantasmas de sedução é a origem do aparecimento da sexualidade; nos fantasmas de castração é a origem da diferença dos sexos” (Laplanche & Pontalis, 1985, p. 52, tradução nossa). Portanto, prevalece o papel do adulto na produção das fantasias infantis ligadas à sedução que ocorre nos cuidados primários providos ao corpo do bebê.

Corroborando a análise de Laplanche acerca das fantasias relacionadas à teoria da sedução generalizada, Amaral (1995) esclarece que as fantasias são marcadas pelas impressões advindas da intrusão do mundo adulto na vida infantil, impregnado de erotização, as quais o sujeito, ao longo de seu desenvolvimento, tentaria elaborar, uma vez que na infância ele não teria um aparato para tal elaboração. Dessa maneira, as fantasias recorrentes na infância e na adolescência podem ser consideradas como uma forma de elaborar a erotização iniciada nas primeiras relações estabelecidas entre a criança e os pais.

Nesse sentido, segundo Amaral (1995), as fantasias estariam apoiadas numa relação de alteridade, cujo sujeito psíquico emergiria a partir da relação fantasmática com o outro. Em um primeiro tempo, essa relação se estabeleceria no ato da amamentação, que exerce a função de autoconservação; em um segundo momento, dando início a uma fase autoerótica, desencadeia-se uma relação metonímica e metafórica entre o objeto parcial perdido (o seio e o leite) e o objeto reencontrado (o seio fantasmático). O bebê se desprende do seio concreto para ligar-se ao seio imaginário e seus sucedâneos. Durante a vida, as impressões enigmáticas originárias dessa relação aparecem em forma de fantasias que devem ser elaboradas.

Laplanche e Pontalis (1985) questionam em que medida as fantasias originárias, de acordo com Freud, atribuídas a um passado pré-histórico da humanidade não seriam a pré-figuração do que mais tarde Lévi-Strauss e Lacan iriam chamar de uma ordem simbólica agenciando o campo etnológico e psicanalítico. As fantasias, neste caso, atuariam como "anterioridade de uma organização significante em relação à eficácia do evento e do conjunto do significado" (Laplanche & Pontalis, 1985, p. 47). Assim, ao nascer, a criança seria acolhida por uma rede fantasmática tecida não somente pela família, mas também pelo contexto imaginário comunitário e social.

9.2 As fantasias no adolescente contemporâneo

Com a emergência da puberdade promovendo incisivas transformações corporais, as fantasias edípicas tendem à atualização, tornando-se extremamente ameaçadoras, pois o corpo ganha condições de realizá-las, como já mencionado. Por isso, no início da adolescência, observa-se intensificação dos sentimentos ambivalentes em relação às figuras parentais, exprimindo-se pela tentativa de isolamento e afastamento, mesclado à excessiva dependência quanto ao núcleo familiar. Notam-se nas relações estabelecidas pelos adolescentes com os pais os resquícios das fantasias incestuosas infantis, cujo objeto é tomado como supremo provedor de todas as necessidades ou, o oposto, responsável pela privação e frustração. A raiva e a disputa

com os genitores também se intensificam, assim como as curiosidades em relação à origem do sujeito, como, por exemplo, se ele foi desejado e amado desde a concepção. Quanto ao medo da castração, também uma fantasia edípica, este se apresenta, normalmente, como sentimento de culpa pelos desejos incestuosos, receio de punição ou temor de impotência e insuficiência diante das possíveis demandas do objeto.

Embora Freud tenha construído uma base na qual possamos nos apoiar quando se trata de fantasias edípicas, considero importante examiná-las em relação ao contexto histórico-cultural atual, que oferece diferentes contornos e cenários para a realização do teatro fantasmático. No caso desta pesquisa, interessou-me observar como os adolescentes contemporâneos utilizam o ciberespaço para exercitar as próprias fantasias, bem como as forjadas no contexto da indústria cultural. Quais seriam as características deste universo fantasmático virtual e as possíveis consequências para a constituição subjetiva?

Belintane (2008) considera a importância das janelas fictícias na transição do adolescente para a vida adulta, oferecendo um quadro de referências simbólicas no qual o desejo poderia se ancorar. As janelas da fantasia que propõem um gozo pela representação virtual ao adolescente, e uma viagem aos mundos encantados, não constituiriam uma novidade. Ele analisou o papel das epopeias orais, das narrativas míticas, dos romances de cavalaria, da literatura burguesa, enfim, de uma série de suportes orais ou escritos que abriam as janelas da imaginação, convidando os adolescentes a um mundo de mistério, de heróis, de guerreiros, de monstros, assombrações e princesas. Se tais janelas não são recentes, os suportes tecnológicos nos quais elas repousam, assim como a incisiva exploração financeira à qual elas são submetidas, seriam pertinentes ao contexto contemporâneo. De acordo com Belintane (2008), os exploradores do ciberespaço estariam sempre abrindo novas janelas capazes de transformar sonhos e desejos em lucros.

O ato de fantasiar, sob o aspecto da produção imaginária primordial do ser humano, parece estar sendo expropriado pelos oligopólios audiovisuais. Alucinar o objeto de desejo e satisfazer-se temporariamente com tais imagens seria o primeiro

passo para a simbolização do objeto perdido; contudo, com as novas tecnologias assumindo o lugar do Outro e do outro, cabe questionar o que se passaria no plano da construção das fantasias. Quais os efeitos das (tele)visões ocupando o lugar da mãe ou do cuidador humano? Quando na relação de presença/ausência materna entram também os aparatos tecnológicos como uma forma imagética de satisfação substitutiva. E mais do que isso, quando as vozes, que interligam as imagens internas aos eventos externos, provêm de um aparelho e não apenas das pessoas. Na ausência da mãe, a obturação do real se faz pelas telas, pelas imagens produzidas pela indústria cultural em detrimento das imagens internas.

Vale refletir acerca da economia libidinal atravessada pelos objetos tecnológicos, de que maneira o sujeito passa a articular o enigma do desejo do Outro quando os objetos digitais se tornam alvos de investimento libidinal no seio da família? Por exemplo, quando a mãe cuida de seu bebê direcionando o olhar dela à televisão, quando o pai da criança é trocado pela novela ou quando a esposa é trocada pelo computador ou pelas imagens de pornografia? Essa nova configuração de investimento libidinal na tecnologia por parte dos membros da família não é sem consequências para a formação da fantasia, especialmente no que se refere ao Complexo de Édipo. Se, ao investigar o desejo do Outro, encarnado na mãe ou no pai, o adolescente encontra uma tela de satisfação imaginária, como se constituirá seu desejo?

Vejamos o caso do menino entrevistado que sustentava a fantasia de ser *hacker*. Para este adolescente, o computador adquiriu o *status* de “melhor amigo”, companheiro, ao mesmo tempo, que se tornara alvo de suas investigações e destruições. A fixação do garoto pelo computador, no caso um *tablet*, era tanta que chamou a atenção dos colegas e professores da escola particular onde estudava. O adolescente direcionava toda sua atenção à máquina, revelando significativa dificuldade no estabelecimento de laços sociais com o grupo. Difícil dizer se a sua fixação no computador surgiu em virtude de dificuldades anteriores nos relacionamentos intersubjetivos ou o contrário, pois, segundo sua mãe, desde muito cedo ele apresentava significativo interesse pelos equipamentos tecnológicos.

Contudo, o que se pôde apreender do contexto familiar deste jovem, nascido em uma típica família de classe média, é que as (tele)visões capturavam intensamente a atenção familiar. No final do dia, quando todos estavam reunidos em casa, a cena comum era: a mãe assistindo à televisão, o pai no computador, a filha diante do desenho animado e o filho nos jogos eletrônicos. Cena recorrente do cotidiano de diversas famílias brasileiras pertencentes à classe média. Retomaremos esse caso adiante, no entanto, ele parece emblemático no que concerne aos investimentos libidinais em aparelhos tecnológicos, especialmente os que oferecem acesso ao infinito mundo de fantasias. Chamou-me a atenção o fato de o jovem estabelecer como perspectiva futura viver sozinho e ganhar bastante dinheiro para comprar computadores. Sua justificativa para tal projeto de vida era de que as mulheres seriam "apenas um estorvo na vida dos homens". As satisfações intersubjetivas, isto é, advindas dos relacionamentos com as pessoas, não eram significativas para este garoto. Sua relação com a máquina parecia mais satisfatória, implicava investigação e controle, como se assim ele pudesse manter-se alheio ao incontrolável de seu próprio corpo e das pessoas que o cercavam.

Obviamente, o computador não entrou nesse lugar por acaso. Para isso há uma confluência de fatores que envolvem um plano ideológico paranoico, que consiste na difusão do medo do outro, em que os seres humanos estão sob suspeita, especialmente os relacionamentos amorosos. Nas famílias que vivem nas metrópoles, essa paranoia pode ser depreendida da preferência das mães pelas brincadeiras solitárias dos filhos no computador do que em companhia de "estranhos". Cabe considerar também os aspectos comunitários singulares que facilitam a adesão a tais ideias; nessa família, por exemplo, havia uma situação de migração em decorrência do emprego paterno, daí os laços comunitários serem frágeis. A concepção ideológica do outro como suspeito, como ameaça e não como fonte de satisfação subjetiva, contribui para uma economia libidinal narcisicamente orientada aos *gadgets*.

O adolescente contemporâneo está envolto de uma parafernália de próteses fantasmáticas digitais, cuja principal característica seria a apreensão das pulsões perverso-polimórficas escopofílicas e sádicas, que passam por processo de

mercantilização, transformando-se em fantasias virtuais exploradas pelo cibermercado. Atenhamo-nos agora ao caráter escopofílico das fantasias virtuais.

9.3 Fantasias virtuais perverso-polimórficas e as pulsões escopofílicas

Como vimos, devaneios, sonhos e brincadeiras, na concepção de Freud, estão relacionados aos desejos insatisfeitos. Ora, a definição da palavra virtual também está associada ao que ainda não se realizou, portanto, a um desejo, a uma potencialidade. Originária do latim *virtualis*, a palavra virtual (1999), segundo o Grande Dicionário Larousse, é o que não se realizou, embora suscetível de realizar-se; virtual é um adjetivo que designa um potencial de realização. Lévy (1998) considera que o virtual não se opõe ao real e sim ao atual. O virtual nessa concepção implica o reino das possibilidades, das potencialidades, dos sonhos, em que os adolescentes podem "brincar" e transitar entre fantasia e realidade, ou ficar atados às fantasias.

As fantasias virtuais são essencialmente visuais, ainda que possam se associar às sonoridades e às expressões escritas. É importante destacar que tais fantasias consistem em "representantes digitais" de pulsões que são mediatizadas pela indústria cultural. Esta imbuída da intenção de capitalizar desejos individuais, transformando-os em mercadorias coletivas. As fantasias virtuais são preponderantemente escopofílicas, isto é, alimentam-se de tendências perverso-polimórficas voyeurístico-exibicionistas. Para a psicanálise, os desejos de olhar e de ser olhado, assim como o prazer a estes associados – voyeurismo e exibicionismo –, fazem parte das pulsões parciais presentes na vida do ser humano desde a infância. Esse prazer tem sido intensamente explorado pela indústria do entretenimento, especialmente nos *sites* que capturam o olhar adolescente.

Tais pulsões, juntamente com as tendências sádicas e masoquistas, foram descritas por Freud em *Três Ensaios sobre a teoria da sexualidade* (1905/1996). Nesse texto, Freud faz referência às tendências perversas presentes na sexualidade infantil e destaca os pares voyeurismo-exibicionismo e sadismo-masoquismo, caracterizando a sexualidade infantil como perverso-polimórficas. Perversas, no sentido de não terem como finalidade o ato sexual, seriam, portanto, pulsões desviantes de sua finalidade, e

polimorfas por assumirem diversas formas. Com a idade, tais expressões sofreriam interferência dos diques anímicos contra os excessos sexuais. Os diques referidos por Freud eram a vergonha, o asco e a moral, que atuariam inibindo as manifestações perversas. Na puberdade, a sexualidade parcial e perversa tenderia a uma organização genital com finalidade sexual e reprodutiva, que caracterizaria a sexualidade adulta. Portanto, a passagem da sexualidade infantil perverso-polimórfica para a sexualidade adulta, organizada sob o primado genital e direcionada a um objeto, implicaria repressão das pulsões perversas, guardando apenas vestígios destas. Nos neuróticos, tais pulsões restariam no plano imaginário ao invés de se traduzirem em ato, como nos quadros perversos. Freud (1905/1996) sustenta que as pulsões sexuais poderiam ser designadas de perversas "se pudessem expressar-se diretamente, sem desvio pela consciência, em propósitos da fantasia e em ações. Portanto, os sintomas se formam em parte, às expensas da sexualidade anormal; a neurose é por assim dizer, o negativo da perversão" (p. 157).

Considerando a pulsão como um representante psíquico de uma fonte endossomática, Freud (1905/1996) destaca seu caráter reversível, em que o prazer de olhar guardaria intrínseca relação com o de exibir-se, assim como no par sádico-masoquista, cuja crueldade tenderia a expressar-se tanto de forma ativa quanto passiva. Ele sustenta ainda que, em certa medida, o voyeurismo e o exibicionismo acompanharão a sexualidade do adulto, sem constituir necessariamente um quadro de perversão, exceto se persistir o desvio em relação ao objeto da pulsão, isto é, se o indivíduo não ascender à sexualidade genital e o prazer de ver e de ser visto se tornam um fim em si mesmo, ao invés de se converter em um elemento preliminar do ato sexual.

Uma das principais características observadas nas fantasias virtuais tanto dos meninos quanto das meninas foi o prazer voyeurístico e exibicionista. Nas meninas, o exibicionismo é assaz evidente nas redes sociais, nas quais elas exibem fotos sensuais e realizam verdadeiros duelos de fotos para que os meninos votem na "garota preferida". As cenas imaginárias envolvem serem escolhidas, cortejadas e amadas. Em geral, o exibicionismo das meninas não ultrapassa as fotos com decotes insinuadores, minissaias e *shorts* curtos. Entretanto, houve na escola pública pesquisada o relato de um caso em que uma garota realizara um *streap-tease,* via *webcam,* para um colega e ele divulgara o vídeo nas redes sociais, causando imenso constrangimento à menina.

Entre os garotos, o exibicionismo se manifesta de maneira diferente, eles gostam de exibir os resultados de suas batalhas para os colegas, e nos *chats* pornográficos exibem o tronco nu, demonstrando a força, ou seus genitais, insinuando sua potência. As cenas imaginárias estão relacionadas ao domínio e demonstração de superioridade. Quanto ao aspecto voyeurístico, as meninas gostam de olhar, investigar e vasculhar a vida alheia, especialmente das celebridades. Gostam de ver fotos dos meninos mostrando o tronco nu, porém disseram ter asco em relação aos *sites* de pornografia, considerando-os de mau gosto. Entre os meninos, é diferente, eles gostam de exercitar o voyeurismo nos *chats* com imagens "eróticas", que na verdade consistem em cenas de sexo explícito. Frequentam também *sites* específicos de pornografia, nos quais figuram imagens bizarras e extremas como já foi dito anteriormente.

A análise de Cinq-Mars (2002) a propósito da noção de pudor para a psicanálise pode nos ajudar a compreender as consequências psíquicas de uma sociedade que pretende tudo exibir e que incita o voyeurismo e exibicionismo na infância e adolescência. O psicanalista retoma os conceitos freudianos de diques anímicos para analisar seu papel na inibição das pulsões perverso-polimórficas, sua utilidade na dinâmica sexual e na proteção psíquica. A noção de diques remete à necessidade de borda, de barreira de um fluxo, cuja ausência resultaria em um transbordamento pulsional psiquicamente danoso. O pudor emerge da alteridade, na qual a mãe teria importante papel. Se de um lado os cuidados maternos implicam sedução e erotização do corpo infantil, de outro, é a mãe quem costuma exercer o papel de interdição. Freud considerava que a ameaça de castração dirigida ao menino costumava vir da mãe. Para Cinq-Mars (2002), "este interdito que incide no prazer sem freios dos adultos, a mãe o respeitará e o fará ser respeitado pelo entorno da criança" (p. 87, *tradução nossa*). É possível concluir a partir desta leitura proposta pelo autor, que não somente na família, mas também na educação, é importante que os adultos assumam a tarefa de criar a noção de pudor e de cuidado com corpo, como uma forma de proteção psíquica importante. Com relação aos adolescentes, Amaral (2005) observa a importância de recuperar a noção de pudor e da intimidade do sujeito psíquico, especialmente na fase da adolescência, em que a sexualidade torna-se mais pungente. Considera que a noção de pudor contribui para delinear o campo do desejo e a proteção da jovem, até para que ele possa percorrer o movimento oscilatório da constituição do campo do desejo, que passa pela abertura do desejo ao outro e o retorno a sua própria intimidade.

Na pesquisa com os adolescentes, durante as entrevistas e sobretudo em minhas incursões virtuais, constatei que os jovens realmente podem se envolver em situações arriscadas na rede em função dos ímpetos voyeurísticos e exibicionistas que os tornam vulneráveis ao imenso número de perversos atuando livremente no ciberespaço, inclusive nos *chats* de reputados jornais, como foi revelado anteriormente. Embora o contato com pedófilos seja facilitado pela rede, não foi possível identificar o quanto os adolescentes conseguem ou não se proteger efetivamente de situações abusivas. Seriam necessárias maiores investigações quanto a este aspecto.

Considerando a fase de vida dos jovens da pesquisa, é de se esperar que a pulsão voyeurístico-exibicionista se manifestasse como expressão de uma sexualidade infantil perverso-polimórfica, além de se constituir em um ensaio de exercício da sexualidade adulta. De um lado, os conflitos decorrentes da intrusão do novo corpo podem levar o adolescente a tentar se esconder dos olhares familiares; de outro, pode incitar o exibicionismo virtual em face da necessidade de ser reconhecido nesse novo corpo perante seu grupo. Ao mostrar-se nas câmeras, nem sempre o adolescente tem a dimensão da extensão da internet, agindo como se estivesse sempre entre amigos; além disso, há uma fixação na dimensão da aparência. Neste processo, há o risco de a atividade voyeurístico-exibicionista do adolescente se intensificar, ao ser reforçada pela sociedade do espetáculo, que evoca a aparência como um fim em si mesmo, conforme demonstrou Debord (1997). O exibicionismo-voyeurismo, ao ser valorizado socialmente, pode favorecer uma fixação perverso-polimórfica narcísica, inibindo a travessia em direção às satisfações sexuais objetais.

Outro aspecto importante a ser considerado refere-se aos paradigmas da sensação na sociedade contemporânea, discutidos pelo filósofo Christoph Türcke (2010) e sintetizados por ele na frase do teólogo George Berkeley, *Esse est percipi* ("Ser é ser percebido") –, cuja ideia básica seria: "o que não for sensação não existe para nós" (Türcke, 2010, p. 39). Destaca-se, na atualidade, o apelo ao sensacional, às experiências sensoriais cada vez mais fortes. Com as tecnologias digitas, a *sensation seeking* revela-se como um modo de existir, um modo de pertencimento por meio das emissões e exibições na internet sob determinadas perspectivas estéticas. A subsunção do tempo livre que começara com o filme, conforme demonstrou Adorno e Horkheimer (2006), opera-se, na atualidade, de maneira mais totalitária na internet por meio da exploração

das sensações e do gozo voyeurístico-exibicionista dos indivíduos, tornando-se mais incisiva na fase da adolescência.

O que haveria além das aparências? Pouco importa. Na internet impera a ilusão de que tudo pode ser visto, mostrado, exibido, vasculhado. A nudez da duquesa de Cambridge, os corpos estraçalhados dos ídolos após o acidente aéreo[42], as vísceras abertas nos *reality shows* de cirurgias plásticas, as cenas de incesto entre mãe e filho ou entre irmãos nos *sites* pornográficos, o suicídio *online*, os cadáveres em decomposição, tudo se torna espetáculo nas (tele)visões. Espetáculos que excitam e, paradoxalmente, atuam com a finalidade de adormecer os sentimentos e a capacidade de empatia, como demonstrou Delfour (2011).

Para enfraquecer a subjetividade independente que transcenderia uma corporeidade específica, Dufour (2009) considera que há um projeto pós-moderno perverso que prima por assujeitar os corpos, decompondo-os, desorganizando-os, debilitando-os, tornando-os partes, apenas órgãos a serem comercialmente explorados, alvo voyeurístico do gozo. O *site* pornográfico Fuckblack, citado por um garoto da escola pública, assim como o *blog* Diabólico e Sinistro, citado pelos garotos da escola particular, são exemplos deste projeto que explora a curiosidade mórbida e o voyeurismo. No primeiro, os genitais femininos, os pedaços de sexo misturados ao perfil de crianças sorridentes. No segundo, a exibição de restos mortais, vídeos de acidentes, doenças e demais situações lúgubres, que, além de atrair os adolescentes, atraem também, obviamente, os anunciantes. Nas ocasiões em que visitei esse *site*, havia anúncios das marcas: *Westwing*, produtos para casa; Nívea, produtos de beleza, e Zurich, companhia de seguros, revelando como o mercado sabe, cinicamente, lucrar com essas tendências. Parece-nos cínico, ou mais do que isso, quando a marca Nívea[43],

---

[42] As fotos dos corpos mutilados do grupo Mamomas Assassinas, após o acidente aéreo ocorrido em 1996, circularam abundantemente pela internet e ainda continuam a ser divulgadas em *sites*.

[43] É importante esclarecer que a associação de produtos aos *sites* é realizada por empresas de marketing de mídias digitais. Um exemplo deste tipo de empresa é a Lomadee, pertencente ao comparador de preços Buscapé. A empresa possibilita que os criadores de blogs e *sites* em geral, obtenham comissões a partir dos *clicks* e das compras efetuadas pelos internautas por meio dos *links* divulgados na *home page*. O desenvolvedor do *blog* pode escolher as marcas ou simplesmente deixar que os *cookies* escolham de modo inteligente os produtos a serem anunciados segundo o perfil do consumidor.

de produtos de beleza, é associada à imagem da moça com o rosto em decomposição, explodindo o cérebro com um tiro, conforme podemos ver na figura 36, na qual verifica-se verdadeira banalização do valor conferido à vida.

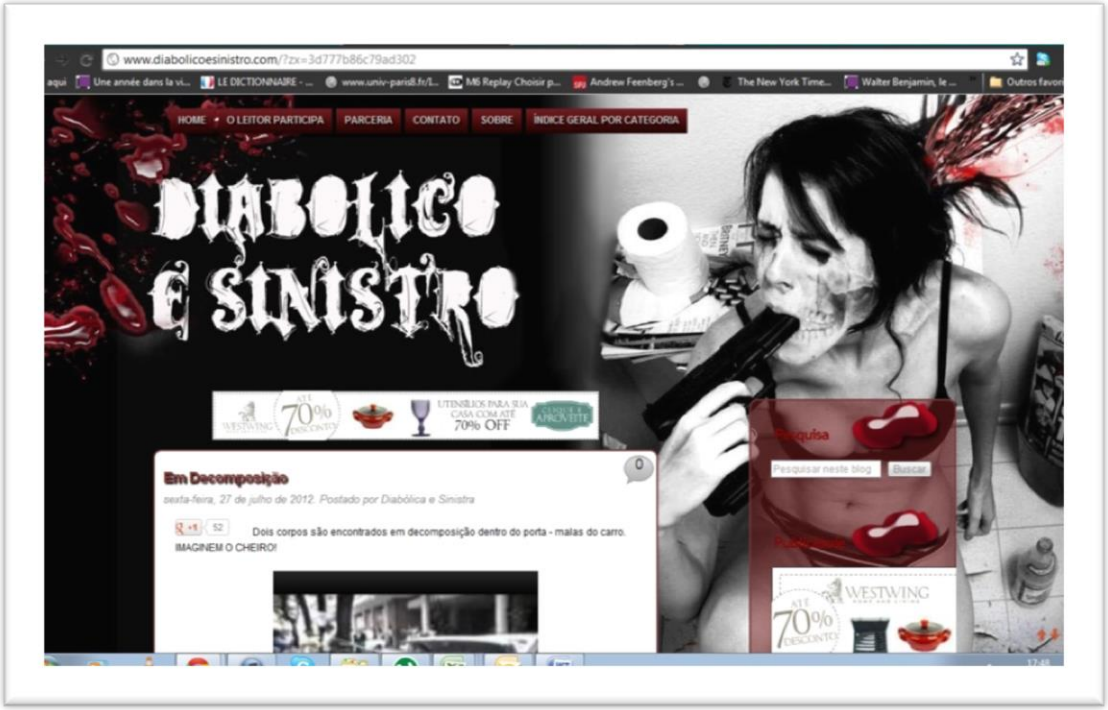

***Figura 36*. Figura capturada do *blog* Diabólico e Sinistro exibindo um suicídio**

Em uma análise sobre a exploração das sensações intensas pela indústria cultural, Zuin (2008) chama a atenção para um programa televisivo que divulgou imagens de uma câmera instalada dentro de um caixão, pela qual o internauta poderia controlar um termostato e a velocidade de decomposição do corpo. Neste artigo, é discutido o prazer estético sadomasoquista estimulado nos meios de comunicação. Nas palavras de Zuin (2008):

> Os produtos mais recentes da indústria cultural parecem reforçar o argumento freudiano de que o princípio do prazer presta um grande serviço à pulsão de morte. Isso porque a necessidade de sentir excitação, sempre prometida a cada “novo” produto, encontra correspondência na descarga não menos potente de energia psíquica em situações que praticamente reduzem a zero o estado anterior de tensão (p. 57).

O autor recorre ao texto *Além do princípio do prazer,* de Freud (1929/2010), para explicar a atração que as cenas intensas exercem nos internautas e telespectadores. Freud argumentara, neste texto, que o funcionamento psíquico não se restringiria ao princípio do prazer e de realidade. Ele considerava que havia uma tendência do aparelho psíquico à repetição de determinadas vivências dolorosas. Em situações traumáticas, por exemplo, a experiência de terror poderia retornar em forma de sonhos, mas, além disso, Freud utilizou uma série de situações cotidianas para exemplificar a compulsão inconsciente à repetição de determinadas escolhas e situações desagradáveis na vida de uma pessoa. Resumidamente, a explicação para a repetição de vivências traumáticas consistia na hipótese de que certas situações liberam um *quantum* de excitação e justamente essa descarga psíquica tenderia a ser almejada inconscientemente. A descarga da tensão produzira um retorno ao estado zero, ao não movimento, correlacionado à pulsão de morte.

Quando a morte é evocada da maneira como ocorre no *blog* Diabólico e Sinistro, nas comunidades suicidas, nos jogos que simulam assassinatos, há de se refletir sobre como age a pulsão de morte no mundo virtual. Tardiamente no desenvolvimento de sua teoria, Freud (1930/2010) conclui sobre a existência de duas pulsões fundamentais e opostas atuando no psiquismo, a pulsão de vida, Eros, que tenderia à união e ao movimento, e a pulsão de morte, Tânatos, se opondo à vida, desagregando e objetivando o estado zero de tensão. De acordo com Green (1988), a pulsão de morte revela-se como desinvestimento no objeto, ou seja, ela exerce uma função desobjetalizante por meio dos desligamentos. Assim, o Eu não somente deixa de investir nos objetos externos quanto nos internos. Apoiado nessa ideia, ele desenvolve a hipótese de um narcisismo negativo, no qual o sujeito almejaria o nível de tensão zero, sem investimento libidinal no objeto.

No mercado das sensações, em que o gozo voyeurístico reina, as fantasias do tipo *fast food* vêm prontas, ao gosto do consumidor ávido por excitação rápida e descarga psíquica certeira. Türcke (2010) refere-se ao prazer virtual como um "pré-prazer", considerando as proposições de Freud com relação aos prazeres substitutos relacionados aos prelúdios do prazer, às excitações preliminares, nas quais o voyeurismo e o exibicionismo exercem importante função. Em *O mal-estar da*

civilização, Freud (1930/2010) já observava que as satisfações diretas e imediatas das pulsões eram mais intensas do que o prazer adiado, sublimado, ou os estados contínuos e previsíveis de satisfação. No entanto, talvez Freud não imaginasse que um arsenal de produtos tecnológicos estariam a serviço da excitação das pulsões voyeurísticas e sádicas, criando-se um ciclo vicioso de aumento da tensão psíquica e descarga psicomotora, como se o sujeito estivesse em uma montanha russa existencial.

As características voyeurísticas e exibicionistas das fantasias virtuais foram observadas nas interações subjetivas tanto das meninas quanto dos meninos no ciberespaço. Porém, identifiquei diferenças de gênero importantes para serem mencionadas. Curioso que Freud, já em 1908, no artigo *Escritores criativos e devaneios,* observara tais diferenças, como podemos verificar no trecho que se segue:

> As forças motivadoras das fantasias são os desejos insatisfeitos ... Os desejos motivadores variam de acordo com o sexo, o caráter e as circunstâncias da pessoa que fantasia, dividindo-se naturalmente em dois grupos principais: ou são desejos ambiciosos, que se destinam a elevar a personalidade do sujeito, ou são eróticos. Nas mulheres jovens predominam, quase com exclusividade, os desejos eróticos, sendo em geral sua ambição absorvida pelas tendências eróticas. Nos homens jovens os desejos egoístas e ambiciosos ocupam o primeiro plano, de forma bem clara, ao lado dos desejos eróticos. Mas não acentuaremos a oposição entre as duas tendências preferindo salientar que estão frequentemente unidas (Freud, 1908/1996, p. 152).

Os desejos ambiciosos dos meninos de nossa pesquisa aparecem nas fantasias virtuais dos jogos *online*, nos quais eles se veem como heróis, como aqueles que matam mais inimigos, conquistam territórios, exterminam monstros. O adolescente busca nesses extermínios o reconhecimento, por parte de seus pares virtuais, de que ele é o mais forte, o dominador daquele território. O júbilo masculino consiste na exibição dos mais altos escores nos *rankings* dos *games*. Freud (1908) considerava que o aspecto erótico era subjacente ao desejo de dominação, pois o homem, em seu desejo de domínio visava à valorização das mulheres. Em minhas incursões empíricas, notei que o elemento erótico era reprimido nesse início da adolescência, predominando as relações de reconhecimento homoeróticas no campo virtual, em que o mais importante era a questão de provar seu domínio para outros garotos. Esse aspecto fica claro na fala de

Miguel: "*Você vai passando de level, vai ganhando status naquele lugar.... Você é o bom lá*" .

No início da adolescência, quando as inseguranças a respeito de si próprio são inúmeras, torna-se importante para o menino obter reconhecimento de seus pares, ao mesmo tempo que necessita distanciar-se de seus pais, e o ciberespaço proporciona esta vivência. Entretanto, o desejo de dominação e de "ser melhor que o outro" não está desconectado dos ideais vigentes na sociedade de consumo, que encontrou uma ótima solução para contentar a imensa massa de subordinados: criar um mundo imaginário onde eles podem experimentar a sensação de ser "o cara bom", satisfação esta que contribui para que tudo permaneça do mesmo jeito, para que os indivíduos, em seus júbilos virtuais, não desejem sair do lugar em que foram colocados. Desta forma, o estímulo das fantasias de domínio realizadas no mundo virtual serve apenas para acentuar a subordinação aos imperativos da indústria cultural. Essas fantasias de controle também são estimuladas nos *sites* de pornografia, cujas imagens são preponderantes de dominação do homem sobre a mulher, como visto nas imagens de estupro, ou nas cenas de pedofilia, de um homem exercendo o poder sobre uma criança. Na relação do menino com a internet, parece ser preponderante a pulsão sádica e de morte desconectada de Eros, do desejo de ligação com o objeto.

Entre as meninas, prevalecem as fantasias de amor e de sedução, revelando maior investimento nas interações subjetivas e a necessidade de vínculo com outro. Elas gostam de ver fotos e vídeos de seus ídolos e de exibirem suas próprias fotos; além disso, acompanham a vida das celebridades como se fossem suas próprias vidas. Lembremo-nos que Freud (1908/1996) destacara que o caráter ambicioso nas meninas atuaria secundariamente por meio do erotismo, isto é, pela sedução. No caso, a fantasia de se tornar importante para alguém, de ser amada ou "a" escolhida.

Passemos agora ao exame mais detalhado das fantasias virtuais identificadas nos meninos, e depois nas meninas.

9.4 Fantasias virtuais e constituição subjetiva nos meninos

A apreensão dos conteúdos fantasiosos dos meninos foi realizada a partir do que eles viam e do que eles exibiam na internet, bem como das associações estabelecidas. Os meninos da pesquisa, de modo geral, eram capturados pelas imagens dos jogos virtuais. Nos jogos de tiro predominavam a imagem de uma arma, quase sempre uma metralhadora mirando um inimigo, ou corpos masculinos fortes dirigindo um carro em alta velocidade para empreender missões de matar, roubar carros, assaltar bancos, explodir cidades, atropelar pessoas, esfaquear e torturar. Também havia imagens de mulheres em cenas sensuais. Nos jogos de MMORPG predominavam imagens de heróis musculosos, por vezes, um misto de homem e ser sobrenatural, portando armas medievais e atacando monstros. Nos *sites* e *chats* de pornografia, as imagens predominantes eram de sexo explícito com características sadomasoquistas, incluindo imagens de zoofilia e pedofilia.

De modo geral, a onipotência e o sadismo foram as principais características das fantasias virtuais dos meninos. Quanto aos temas, gostaria de destacar três: "o terrorista/ policial", "o herói/sobrenatural" e "o *hacker*/*expert*". Os dois primeiros foram identificados pelos *games*, enquanto a temática do *hacker expert* emergiu no contexto da escola particular. Além destes temas, é preciso considerar as fantasias sexuais exercitadas nos *chats* de pornografia. Em relação a essas fantasias, penso que seria necessário um exame mais aprofundado visando à identificação detalhada de como os adolescentes interagem com esse meio, quais seriam suas impressões, a importância que eles conferem aos *sites* e as possíveis consequências.

Pelo que foi possível apreender durante a pesquisa, observei que a pornografia virtual parece ser uma opção de o jovem iniciar sua vida sexual, excitando-se com as imagens e interagindo com outras pessoas em tempo real. No sexo virtual o jovem sente que pode ter maior controle, conforme salientou Miguel, dizendo que os meninos mostram somente o pênis, e ninguém vê que ele fica vermelho de vergonha, assim, se ele falhar, simplesmente desliga a câmera e se desconecta do outro. No entanto, como já

dito, há o grande risco de encontro com pedófilos, e os jovens minimizam este risco, acreditando que não irá acontecer nada com ele em virtude da proteção pelo anonimato. Outra questão problemática com relação à iniciação sexual virtual refere-se à precocidade com que os meninos se envolvem nestes *sites* de apologia à sexualidade mercadológica. Conforme salientou Jeammet (2005), a pornografia está inserida na dimensão do domínio, o perverso organiza a sexualidade como um contrato em que o outro deve fazer isso ou aquilo. O sexo estereotipado perde a dimensão do prazer compartilhado. Sem dúvida a pornografia oferece uma "proteção" ao jovem dos riscos de proximidade com outro concreto, em face do medo de se perder nas dimensões subjetivas e imprevisíveis do próprio corpo e do corpo do outro; assim, na visão dele, melhor é se proteger por uma tela.

A procura do adolescente por páginas de pornografia não significa necessariamente que nele está se formando uma personalidade perversa. Na adolescência, esse tipo de curiosidade é uma forma de experimentar o prazer autoerótico, descobrir sensações e possibilidades, exercitar as pulsões perverso-polimórficas. No entanto, o que o cibermercado lhe oferece como opção, isto sim, é fruto de um projeto perverso, na medida em que expõe situações de exploração sexual, principalmente de crianças e adolescentes, incitando um tipo de satisfação sexual que exclui a subjetividade do outro. Dufour (2009) ressalta que o projeto perverso na pós-modernidade incita as satisfações sexuais parciais por meio de produtos, eliminando o elo amoroso com o outro. Na pornografia não há nada a dizer, pois tudo pode ser visto; o outro é tratado de maneira fragmentada, sem a necessidade de representação, somente de ação. Ele conclui que o "o erotismo é adulto, enquanto a pornografia permanece adolescente, de fato ela é pré-edipiana" (Dufour, 2009, p. 213). Neste caso, vemos que as pulsões sexuais dos adolescentes são exercitadas na rede, sem que eles as elaborem em forma de fantasias individuais. Ao se fixar nas fantasias produzidas pela indústria cultural, o adolescente tem limitado seu poder de imaginar as relações sexuais, de se perder nos enigmas do amor. Sem a constituição da noção de pudor, evocada por Cinq-Mars (2002) e Amaral (2005), o jovem pode perder a dimensão de seu próprio desejo, ficando à mercê das explorações do cibersexo que pretende angariar mais consumidores.

Com a ampla validação de tal prática pelos adultos, é possível que o adolescente perceba as interações pornográficas como modelo de sexualidade, diminuindo a coragem de enveredar pelos mistérios do encontro erótico humano, ou ainda poderá buscar experiências sexuais concretas que reproduzam a cibersexualidade estereotipada.

A identificação de fantasias sádicas e masoquistas em relação à cultura computacional fora realizada por Sofia (1998), que em seus estudos sobre gênero e computador observou a predominância de fantasias masculinas sádicas de controle da máquina se revertendo em um masoquismo de submissão ao equipamento. Nas entrevistas com os adolescentes notei que a satisfação em matar os inimigos virtuais estava também atrelada à submissão às missões a serem executadas. Quando perguntei a um garoto qual era a diferença entre uma brincadeira "real" e o jogo virtual, ele respondeu: "*Na brincadeira você inventa e faz o que quiser e no game você tem que cumprir as missões*". Perguntei-lhe sobre os tipos de missões e ele assim as descreveu: "*A gente tem que explodir coisas, objetos, matar o cara do avião... eu lembro muito bem disto, tem que matar o cara que te traiu. Você fica escondido para matar os policiais*". Cumprir missões estabelecidas pelo Outro implica envolvimento passivo com a máquina, ao mesmo tempo em que se obtém a satisfação da pulsão sádica de extermínio do rival traidor. Ao exercitar compulsivamente o sadismo, o jovem torna-se ele próprio refém de suas fantasias.

Jogando, o adolescente almeja tornar-se campeão, o mais forte, o líder das batalhas, transformando-se em um ciberatleta, conforme observou Belintane (2008). O jovem empenha-se no jogo para ver seu nome, ou o do seu avatar, figurar como o primeiro colocado no *ranking*, demonstrando assim sua superioridade perante os demais. De acordo com Hautefeuille e Véléa (2011), o que atrai os meninos aos jogos é a possibilidade de reconhecimento pelos outros, juntamente com o sentimento de existência, e até mesmo de plenitude, que eles não encontram frequentemente na vida real. Além disso, há de se considerar as estimulações sensório-motrices do jogo que, segundo Tisseron (2002), constituem fontes importantes de satisfação.

Retomando aqui a fala de Miguel sobre o que deixaria os meninos viciados nos jogos virtuais, temos que:

> *Você começa querer jogar mais, matar mais, querer crescer mais no jogo, e aí você vai passando de* level *e ganhando* status *naquele lugar, e aí você vai criando um mundo, um mundo imaginário para você, você é o bom lá, lá você é o cara bom e aqui você é um nerdinho.*

Nesse recorte, fica evidente o papel da fantasia de onipotência, em que ele se imagina como protagonista de uma cena de ação, colorida, cujo objetivo seria matar, destruir o inimigo e tornar-se o mais forte "passar de *level*". As sensações experimentadas no jogo são reais, as emoções são vivenciadas no corpo, portanto, a distinção entre realidade e virtualidade se dissolve de forma que as fantasias ganhem vida nesses momentos.

O desejo de superioridade está fundamentado na ação de extermínio do outro. Diferentemente das competições esportivas, cujos atletas demonstram sua superioridade em função das habilidades conquistadas ou da compleição física, nos jogos *online* preferidos pelos adolescentes estudados, a principal habilidade adquirida teria como finalidade matar. Nos vídeos do YouTube que apresentam registros das jogadas, pode-se observar as expressões verbais dos adolescentes carregadas de satisfação em seus atos de extermínio.

A palavra sadismo, embora possa ser empregada no sentido generalizado de satisfação ao infligir sofrimento ao outro, para Freud ela está especialmente relacionada ao aspecto sexual. O sadismo, juntamente com o masoquismo, foi considerado por Freud uma das tendências perversas da sexualidade infantil no texto *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade* (1905/1996) Assim como o par voyeurismo-exibicionismo, o sadismo-masoquismo – ou seja, o prazer associado à tendência a infligir dor ao objeto sexual ou a sofrer com a dor infligida –, seriam perversões identificadas precocemente nos seres humanos, cujos resíduos permaneceriam na sexualidade adulta mediante impulsos agressivos durante o ato sexual ou no vínculo entre dor e prazer.

No caso dos jogos virtuais empreendidos pelos adolescentes, o sadismo parece associado à revivência do complexo edípico, cuja agressividade que seria dirigida à figura paterna é transferida aos inimigos virtuais como uma forma de evitar a batalha já perdida uma vez na infância. Na fantasia do menino, seu primeiro objeto de amor é perdido para outro homem, que doravante será seu "inimigo". Como mencionado anteriormente, para Jeammet (2003), as fantasias de incesto e parricídio emergem no início da adolescência, quando os atributos do corpo adulto, especialmente os genitais, passam a ser percebidos como verdadeiras armas com poder de efetivamente realizá-las. O desejo de possuir a mãe somente para si, exterminando seu rival, o pai, é atuado de forma indireta nos jogos *online* de polícia-terrorista, nos quais se pode fazer tudo sem se sentir culpado, conforme argumentou Miguel:

> *Porque as coisas que são proibidas falam que é melhor. Aí você não quer ser um terrorista ou um policial, porque é perigoso. Aí você fica no jogo, porque um jogo é só ficção, não vai acontecer nada com você e você vai poder sentir na pele como era ser um (policial ou terrorista), o que você tem que fazer, como que é. É por isso que eles gostam muito de poder fazer as coisas e não ser culpado.*

Constatei que o jogo, para o adolescente, tem sido uma forma de realização da fantasia edípica atuada no campo virtual, evitando-se o sentimento de culpabilidade. Passemos agora a um exame mais atento das temáticas identificadas: o policial terrorista, o herói sobrenatural e o *hacker expert*. Provavelmente outras temáticas poderiam surgir, contudo a seleção aqui realizada baseou-se no que se destacou durante a pesquisa empírica, enfocando as atividades na internet de modo geral.

9.4.1 O terrorista/policial

A temática terrorista/policial foi identificada no jogo Counter Strike, o preferido entre os adolescentes estudados, conforme já mencionado. No Counter-Strike as cenas de perseguição entre policiais e terroristas constituem o mote do jogo. Na tela, a

imagem constante é de uma arma em punho. Arma esta escolhida entre diversas opções como: metralhadoras automáticas, bombas, revólveres e facas que podem ser constantemente mudadas ao longo das missões. Para animar o jogo, há o som de gatilho e das rajadas de tiros. Os cenários são compostos de muros altos, becos, túneis e vielas, produzindo a sensação de enclausuramento. O avatar do jogador, de fato, não aparece na tela, pois é representado exclusivamente pelo armamento. Interessante notar o sujeito inteiro sendo representado por uma arma, assemelhando-se a um pênis ereto, como se o que importasse para um homem fosse apenas estar "armado". No jogo, o avatar é ao mesmo tempo perseguidor e perseguido, ele precisa matar o maior número de inimigos e se defender de ser alvejado. As mortes são constatadas pelos corpos caídos e pelo esguichar de sangue vermelho-vivo em direção à tela, como se o sangue atingisse o atirador. A temática predominante é a perseguição, configurando-se um estado constante de alerta e risco de ser surpreendido pelo inimigo.

Para os meninos pesquisados, a escolha entre ser policial ou terrorista era indiferente, eles disseram que, ao entrar no jogo, assumiam o papel que estava disponível, não importando qual era. Nas ações observadas, não parecia haver diferença entre policial e terrorista, como se tais papéis fossem equivalentes, pois o que está em jogo é matar ou morrer! Durante a pesquisa não foi possível identificar se os meninos da escola pública eram mais afeitos ao jogo Counter-Strike do que os da escola particular. Sabe-se que nas *lan houses*, locais onde predominam adolescentes em situação *socioeconômica* desfavorável, o jogo Counter-Strike é o preferido. Suponho que, além da revivência dos conflitos edípicos, predispondo os jovens a transferirem os sentimentos de raiva aos inimigos virtuais – daí a adesão de adolescentes de todas as classes sociais aos jogos de tiros –, há também o contexto social no qual os adolescentes da escola pública estavam inseridos, cujos cenários do Counter Strike representam bem os becos sem saída da favela. Mesmo as ações empreendidas pareciam reviver o confronto real entre os "donos da biqueira", terroristas, e os policiais, que na visão dos jovens, podem bem ser terroristas. Abaixo a foto dos policiais armados, que consta em um *site* – já citado anteriormente – criado pelos moradores da favela, e ao lado uma cena do jogo Counter Strike retirada de um vídeo do YouTube.

Figura 37. **Comparação entre uma imagem retirada do site do bairro onde os adolescentes da escola pública moravam com a imagem do jogo Counter Strike.**

As cenas vivenciadas no Counter Strike constituem uma espécie de "mimese" do que a maior parte dos adolescentes da escola pública vivencia em seu cotidiano, com as disputas entre os próprios traficantes ou entre polícia e traficantes. No jogo, porém, o jovem está armado, pronto para se defender, o que é diferente do sentimento de terror e de impotência que ele provavelmente experimenta ao ver sua vida ou a de seus próximos ameaçadas. Freud (1920/2010), em *Além do princípio do prazer*, define o sentimento de terror como "o estado em que ficamos ao correr perigo sem estarmos preparados, enfatiza o fator surpresa" (p. 169). No jogo, os jovens se preparam para o ataque, aprendem virtualmente a entrar em ação. O problema é que essa compulsão à repetição que os jovens apresentam em relação aos jogos deste tipo não passa por um processo de elaboração. As fantasias são atuadas virtualmente de maneira maniqueísta, é matar ou morrer, não existem outras possibilidades: ou se é polícia, que também "toca o terror" na favela, como os adolescentes costumam dizer, ou se é "terrorista", traficante. Duarte (2007) observou a pretensão de a indústria cultural oferecer "um substituto para a experiência sensível que se tem da realidade" (p. 111), operando a "mimese" literal da realidade empírica, diminuindo a capacidade de transcendê-la. No caso desses jovens, mergulhados em situação de terror virtual, somada às situações reais

vivenciadas, corre-se o risco de intensificar o sistema defensivo, como se eles estivessem sempre prontos para o ataque. Essa prontidão para o ataque foi percebida nas relações entre os adolescentes da escola pública.

Os meninos que outrora se muniam com um pedaço de pau e punham-se a correr atrás dos amigos/inimigos, nas ruas ou nos quintais da casa, escondendo-se atrás de muros e árvores, agora, sentam-se solitários diante do computador, movimentando os dedos no teclado e transformando-se no terrorista matador. É interessante observar que a brincadeira de rua "polícia e ladrão", incorporada pela indústria cultural, nos *games* transformou-se em polícia e terrorista. As diferenças não são somente nos nomes, conforme pude constatar. Na rua, os garotos se dividiam em duas equipes, cujo objetivo era capturar uns aos outros. As fantasias de domínio e controle sobre o outro eram evidentes. Na rua, os limites corporais e de força física de cada jogador, bem como os limites de tempo de jogo, ofereciam contornos e parâmetros de realidade. A luta de alguns garotos contra os outros estava sujeita a determinadas regras e uma barreira física poderia ser instaurada, exigindo negociação verbal para resolução dos conflitos. No mundo virtual, as negociações verbais estão praticamente excluídas e o real do corpo é negligenciado. No que se refere aos limites, no jogo de polícia e ladrão de rua, as crianças não poderiam exceder um determinado número de horas, primeiro, pelo próprio desgaste físico que por si só imporia um limite; segundo, porque poderiam ficar entediadas, passando a outros jogos; terceiro, em razão dos limites impostos pela família, "já é noite, é preciso voltar para casa". Nos jogos *online*, o limite físico é mascarado, pois não se exige força física.

As empresas de *games*, utilizando-se de recursos do que T. W. Adorno denominou "psicanálise às avessas", isto é, quando o uso do conhecimento psicanalítico se faz para melhor dominar, elaboram jogos estimulantes que não permitem o tédio, fazendo com que os jogadores permaneçam horas e horas, sem se darem conta disso, avançando a madrugada nas missões. Os jogos virtuais não têm fim, capturam o jogador ao tentar passar de um nível ao outro, e, quando se conquista o topo, uma nova versão do jogo é lançada. O controle da família também não se opera de maneira eficaz, pois os pais normalmente consideram que é melhor o filho permanecer dentro de casa no

computador do que estar na rua, um ambiente considerado perigoso e sujeito às “más influências”. Além do que, o jogo é onipresente nos diversos dispositivos: *minigames*, *tablets*, computadores portáteis e, tais *gadgets* podem ser levados a qualquer lugar.

A repetição compulsiva desses jogos, ao invés de se “descarregar a raiva”, como supõe certo psicologismo, pode insuflar tais sentimentos se eles não passarem por mediação simbólica e intelectual. Raiva, ódio, vingança em direção ao outro, não importa quem seja, fortalece a ideia de que a única possibilidade de vencer é exterminando o outro. Tisseron (2002) observou que a exposição dos jovens às cenas de violência criava uma tensão interna, que, se não fosse elaborada verbalmente, predispunha os adolescentes às passagens ao ato. Neste sentido, concluo que o jogo Counter Strike tornou-se o preferido dos meninos, tanto pela possibilidade de atuarem suas fantasias edípicas de extermínio do rival, quanto pela compulsão à repetição de cenas traumáticas que eles não têm possibilidade de elaborar nos diversos contextos institucionais onde estão inseridos, daí a repetição continuada nesses jogos.

E os jovens de camadas sociais mais favorecidas que também aderem tacitamente a esses jogos, como explicar tal compulsão? Embora os jovens que apresentam condições socioeconômicas elevadas não vivenciem, concretamente no seu espaço físico, as situações acima descritas, eles também estão bastante próximos do terror se considerarmos o ambiente paranoico construído pela indústria cultural e que captura, de forma mais ou menos intensa, uma grande maioria de jovens e suas famílias. O outro semelhante, o seu próximo, está sempre sob suspeita. O olho perseguidor das câmeras instaladas pela cidade revela o terror de cada dia nos noticiários. Nos ambientes empresariais altamente competitivos, o colega ao lado pode ser um inimigo. As reportagens da televisão desvelam todos os dias o despudor das autoridades políticas do país, transmitindo a mensagem de que não devemos confiar nas pessoas que elegemos para cuidar do bem-estar e da nossa segurança. Os diversos casos de policiais envolvidos em crimes noticiados todos os dias na televisão colocam as autoridades de segurança também sob suspeita. No plano internacional, a exaustiva temática do terrorismo, que é tomada como justificativa para o estado de alerta e a criação de mais armas potentes.

Neste clima global paranoico, revela-se a criação de um estado de tensão, de alerta na população e a suposta necessidade de cada cidadão se defender com suas próprias armas, já que não se pode confiar em ninguém, como denunciou o documentário *Tiros em Columbine*, de Michael Moore (2002). Dez anos depois de o filme associar o massacre em uma escola americana, realizado por dois jovens armados com metralhadoras, ao culto aos armamentos e ao clima de terror e de desconfiança incitado na população dos Estados Unidos, outros massacres cometidos por jovens se sucederam, o mais recente deles, em Newton, onde 26 pessoas foram vítimas de um atirador de apenas 20 anos. A solução encontrada pelos defensores da National Rifle Association seria munir os professores com armas, instruindo-os em curso de tiro, para assim defenderem seus alunos dos futuros atiradores, conforme observou Sallon (2013).

Mas o que os americanos não estão percebendo, nem mesmo Moore (2002) se deu conta, é que determinadas combinações psicossociais podem ser efetivamente explosivas: o contexto social paranoico, o culto ao armamento, a imersão contínua e duradoura de crianças e jovens em realidades virtuais mortíferas, sem a devida elaboração simbólica das pulsões destrutivas. Tudo isso, somado ao afrouxamento dos laços afetivos familiares, pode culminar em verdadeiras dinamites humanas. Os eventos sucessivos de massacres cometidos pelos jovens americanos de classe média são reveladores de identidades juvenis acuadas, expostas ao imperativo da suspeita do outro, ao mesmo tempo em que são hiperestimuladas a exercer sua onipotência, bem como as pulsões perversas sádico-masoquistas, objeto de incomensuráveis lucros da indústria cultural global, conforme vimos nos capítulos três e sete desta tese.

Para concluir a análise acerca da temática terrorista/policial, cabe refletir em que medida o clima terrorista incitado pela indústria cultural e interiorizado pelos adolescentes, em consonância com suas fantasias de destruição do objeto ou do rival edípico, não seria transferido ao ambiente escolar, quando este espaço não oferece os recursos para a simbolização do “terror” internalizado. No caso da escola pública observei um clima de intensa desconfiança entre os alunos, os adolescentes não se aproximavam uns dos outros para aprenderem juntos sobre um assunto que não dominavam; ao contrário, o tempo todo assumiam posições defensivas e onipotentes, como se soubessem tudo e o colega fosse seu inimigo. Além disso, predominava a falta de confiança nas figuras de autoridade da escola, especialmente no professor, como

adulto capaz de promover proteção. De acordo com Zelcer (2006), os adolescentes "consumidores-consumíveis midiáticos" não mais teriam condições de apreender o encontro humano em sua tridimensionalidade, pois estariam habituados às vivências bidimensionais das telas dos aparelhos digitais. Para a pesquisadora, os conflitos do ambiente escolar eram menos decorrentes da intolerância às pequenas diferenças do que da incapacidade de tolerar a própria presença humana corpórea.

A meu ver, ao se analisar os diversos fatores que incitam o clima de intolerância nas escolas, é importante ponderar sobre a introjeção massiva do terror no psiquismo infanto-juvenil promovida pela indústria cultural. Se os jovens se sentem atraídos pelo terror, pelas excitações sensoriais promotoras do medo ou que atualizam as pulsões sádicas, as empresas audiovisuais sabem muito bem utilizar estas tendências para reduzir o sujeito ao seu estado bruto, especialmente os que se encontram em situação de vulnerabilidade psíquica e sociocultural. Porém, a escola não está preparada para ajudar o adolescente a detectar as manobras da indústria cultural atuando na sua formação psíquica.

9.4.2 O herói/sobrenatural

Passemos agora à temática do *herói sobrenatural* que aparece no jogo World of Warcraft. O cenário do jogo é composto de mapas, onde se localizam os territórios a serem conquistados, reinos medievais, castelos, masmorras e imagens fantásticas bastante coloridas. Os personagens são magos, sacerdotes, druidas, bruxos, gnomos, elfos, guerreiros, cavalos alados e monstros diversos. Observa-se a presença do dualismo entre o bem e o mal na divisão dos avatares em duas grandes raças que combatem entre si. Contudo, são personagens complexos, dotados de poderes mágicos e de determinadas fragilidades conforme as classes e facções a que pertencem, atenuando assim o caráter maniqueísta do jogo. As missões estabelecidas envolvem conquistas de territórios, lutar e matar monstros, bem como salvar princesas. Miguel, o adolescente da escola pública, explicou-me o que o atraía nesse universo:

> *O bom desse jogo é que você joga em grupo.... é um trabalho de grupo, o Taurus fica batendo, eu fico jogando maldição,.... eu fico lutando porque minha vida é menor que a do Tanque (personagem) que é o cara que apanha mais no jogo e também ganha mais vida. Ele é mais forte de físico, então ele vai batendo e eu fico jogando maldição. Aí vem o Priste que fica curando o Tanque, e o Taurus fica batendo e curando os quatro. É um jogo de equipe.*

Os personagens descritos por Miguel, o Taurus, o Tanque e o Priste, são avatares que ele comanda, e, como se pode ver, a fraqueza de um é compensada pelos dons do outro, assim sua equipe se torna poderosa. Miguel ressalta a possibilidade de vivenciar experiências coletivas no jogo, interagindo com pessoas de diversas localidades tanto nas telas quanto nos *chats*, por meio da escrita ou dos dispositivos em áudio. Os avatares podem ter aparência masculina ou feminina. Os avatares femininos, em geral, aparecem vestidos com trajes que ressaltam os atributos sensuais do corpo.

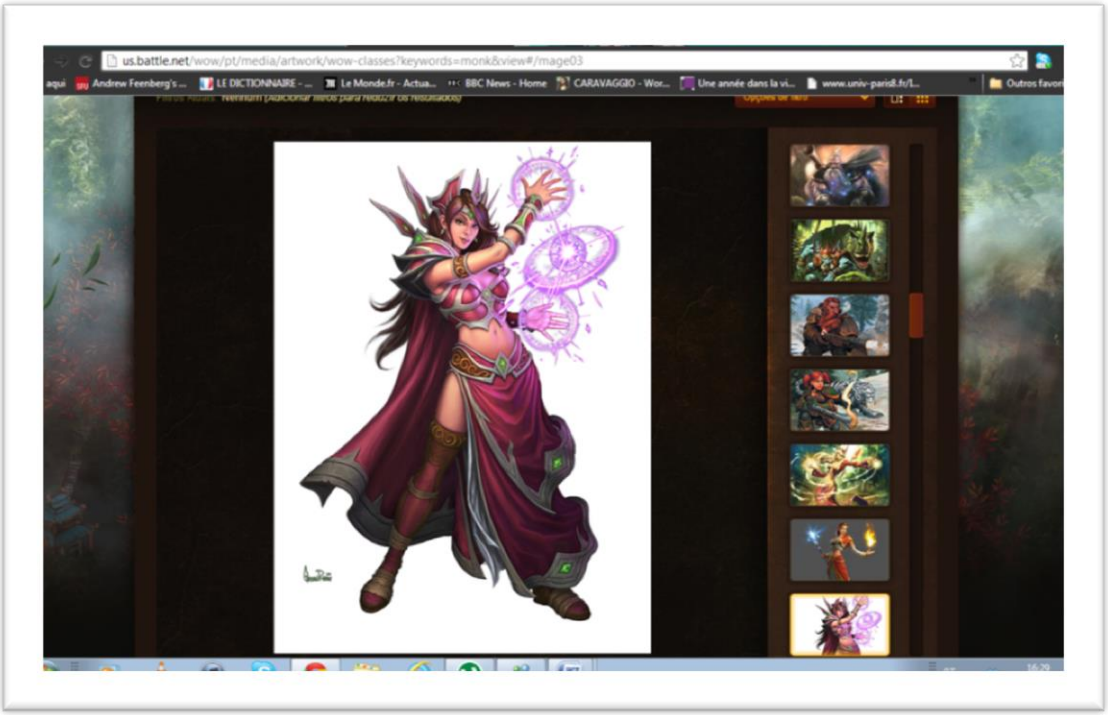

Figura 38. **Avatar feminino do jogo World of Warcraft**

Construir um avatar envolve identificar características desejáveis que serão atribuídas ao personagem. Os adolescentes podem construir vários personagens, porém elegem um principal. No caso de Miguel, foi escolhido um avatar Mago, pois, para ele, representava o grupo "*dos que pensam, os nerds*". O Mago teria poder de magia, de disciplina e inteligência, não obstante, necessitaria dos aliados de força física, proteção e cura.

Figura 39. **Avatar masculino do jogo World of Warcraft**

Em um dos vídeos a que assisti no YouTube, ouvia-se a voz do jovem jogador bastante empolgado com a missão de "matar o *boss* da horda", ou seja, assassinar o chefe, o pai da horda em um dos reinos do World of Warcraft. Como não lembrar a hipótese freudiana sobre o assassinato do pai da horda primeva pelos irmãos, visando à libertação da tirania e destituição da posse exclusiva das fêmeas pelo chefe. A fantasia subjacente ao jogo parece ser a do parricídio aliado ao pensamento mágico onipotente,

no entanto, com maior complexidade se comparado ao Counter Strike, cujas imagens apenas repetem sucessivos assassinatos, evocando a pulsão de morte com maior intensidade. No caso do World of Warcraft, predominam as lutas e batalhas em grupo, incluindo também motivações nobres, como as de salvar princesas e defender os fracos, justificando assim o título de herói.

As características sobrenaturais das habilidades evocadas no jogo também chamam a atenção. Em *Animismo, magia e onipotência*, Freud (1913/1996) realiza uma interessante associação entre as fases de desenvolvimento da cultura e da libido do indivíduo, correlacionando a fase animista dos povos primitivos ao narcisismo e à fase autoerótica, ao investimento libidinal voltado ao próprio Eu. No pensamento mágico há a intenção de exercer o domínio sobre os fenômenos naturais, como se as leis do universo se submetessem aos desejos do indivíduo onipotente. Na fantasia do herói sobrenatural atuada nos jogos do tipo MMORPG, observa-se não somente os cenários primitivos, como também o pensamento mágico onipotente característico do narcisismo primário e da fase animista dos povos primitivos.

No MMORPG, o jogador é convidado a entrar em outro mundo, deparando-se com desafios, batalhas a serem vencidas, premiações e missões a serem conquistadas. O adolescente envolve-se com uma história que vai sendo construída ao longo do jogo, segundo possibilidades previamente programadas. De acordo com Murray (2003), que estuda as narrativas no ciberespaço, os cientistas da computação estariam deixando os desafios técnicos militares para se ocupar de construir ambientes de entretenimentos com histórias interativas. Considera que os ciberdramaturgos atuariam criando contextos virtuais, personagens e enredos, nos quais a plateia (o internauta) se apoiaria para atuar em suas histórias. Sob essa perspectiva, os jogos do tipo MMORPG constituiriam possibilidades de narrativas no ciberespaço.

Em relação ao World of Warcraft, observei que há uma narrativa que acompanha as ações, porém o foco principal dos adolescentes não é a história, e sim as imagens e as ações de luta. As linguagens oral e escrita são praticamente acessórias, pois ainda que os personagens possam emitir algumas frases orais ou escritas na tela, a

maioria dos sons escutados no jogo se refere aos efeitos sonoros relacionados às ações do personagem, somados às músicas que são tocadas, como forma de incitação à ação. Os adolescentes, na maior parte do tempo, permanecem calados ou interagem brevemente com outros jogadores, porém com frases curtas e rápidas para que não interfiram em sua concentração e capacidade de manejo do avatar. Verificamos aqui a tendência observada por Türcke (2010) com relação à excitação dos sentidos em detrimento da elaboração intelectual.

Ao analisar as produções dos escritores criativos, Freud (1908/1996) observou a presença da temática de heróis, com algumas fantasias subjacentes. A mais importante delas seria a proteção de uma providência divina, de um ideal onipotente de segurança maternal. A segunda estaria relacionada à presença de personagens femininas que se apaixonam pelo herói, que podemos interpretar como o desejo de ser admirado. O terceiro aspecto identificado por Freud se relaciona à divisão rígida dos personagens entre bons e maus. Este último pode ser associado às rivalidades edípicas, embora Freud não tenha deixado claro no texto. Com relação à fantasia do herói sobrenatural do World of Warcraft, identifica-se claramente a presença da fantasia onipotente de que uma providência divina o acompanha, tendo em vista que o herói morre e ressuscita sempre. Observa-se também a fantasia edípica de eliminação dos inimigos, mas sem a presença significativa das personagens femininas apaixonadas. Deste modo, o mito do herói fica inexoravelmente reduzido às lutas entre o bem e o mal, como se o elemento erótico feminino tivesse que ser banido e as satisfações narcísicas se reduzissem exclusivamente à dimensão homoerótica.

Nas narrativas orais de heróis, o narrador conta uma história para outrem, permitindo também a réplica, possibilitando assim um diálogo. Ao escutar uma narrativa de herói, ou ler um livro, o jovem pode elaborar suas imagens mentais; além disso, há uma relação que se firma entre imagem pictórica e a liguagem oral ou escrita. Nos jogos *online*, se perde ou se enfraquece essa conexão. Belintane (2008), ao analisar a relação do jovem com os jogos do tipo MMORPG, pondera:

> O traço que se explora é o da alegoria ingênua, da adolescência mantida através de um imaginário bem simplista: o bem e o mal, o monstro e o guerreiro, a luz e as trevas – temas já exaustivamente explorados e aprofundados pela literatura e outras partes. Só que na jogatina rápida da navegação na internet, nenhum adolescente (seja de 16 ou de 50 anos) na hora de criar seu avatar vai retomar, por exemplo, as possibilidades de heteronímia do poeta português Fernando Pessoa (1888-1935) ou mesmo os versos geniais das epopeias (p.71).

Nos jogos *online* a fantasia está praticamente pronta, as imagens já foram previamente fabricadas, não é necessário significativo esforço mental para criá-las, basta gozar com elas, também não é necessário ressignificá-las pela linguagem.

9.4.3 O hacker/expert

A última temática a ser destacada nas fantasias dos meninos é a do "*hacker/expert*" evidenciada entre os garotos da escola particular. Não observei tal fantasia entre os jovens da escola pública, no entanto, não descarto a possibilidade de ela existir. Há meninos na escola pública que realizam cursos particulares de informática e desenvolvem habilidades importantes com os computadores, podendo também se ver nesse papel de *hacker*. Dois casos de meninos considerados aficionados por computadores foram relatados pelos coordenadores da escola particular em duas ocasiões distintas nas quais estive na escola.

O primeiro contato com o tema do *hacker* foi no grupo piloto de debate realizado na escola particular no início da pesquisa empírica. No grupo havia um jovem de 14 anos que se considerava *hacker* e dizia ter criado um programa para invadir o "administrador" da escola, pelo qual ele poderia fazer o que bem entendesse. Sua intenção era a de "controlar todo o sistema". Ainda que tenha fracassado em sua empreitada, julgava-se um "*hacker* do bem" e não gostava de ser confundido com os *crackers*, invasores virtuais imbuídos da intenção de causar danos e prejuízos. O adolescente argumentou que os *hackers* têm um código de ética e que suas invasões servem como diversão, superação de obstáculo e como forma de apontar falhas nos sistemas de segurança. Seus elogios aos *hackers* demonstraram de que maneira pessoas

com condutas duvidosas podem se transformar em ídolos para a cibercultura juvenil. O jovem acreditava inclusive que o avanço tecnológico da atualidade deveria ser atribuído às invasões dos *hackers.* Para ele, sem os *hackers*, os sistemas de informática não teriam se aperfeiçoado.

O jovem me mostrou algumas páginas de *hackers* célebres, bem como as confrarias das quais eles fazem parte. Na verdade, tanto o *hacker* como o *craker* agem de forma ilícita, porém no universo virtual configuraram-se algumas distinções seguindo uma escala dita "ética". Na confraria dos *hackers* há o grupo que pertence ao "Chapéu Branco", isto é, aqueles que usam suas habilidades em favor das empresas, ou para melhorar um esquema de segurança. O grupo "Chapéu Cinza" incluiria os que estão em uma posição fronteiriça. Já o "Chapéu Preto" englobaria os invasores virtuais considerados criminosos, isto é, os *crakers*, aqueles que utilizam a internet para invadir maliciosamente os sistemas. Essa distinção realizada pelas cores de chapéus é bastante duvidosa se considerarmos a história de muitos *hackers* que causaram sérios danos na rede, obtiveram vantagens econômicas e depois passaram para o lado dos empresários, como especialistas em segurança.

O segundo caso, do garoto que se considerava *hacker*, já foi aqui citado quando abordei a temática do investimento libidinal em produtos tecnológicos. O adolescente estudante da escola particular, vinha apresentando dificuldades nas relações de grupo e era considerado por seus colegas de classe um "viciado em computador", tendo sido bastante citado no questionário como exemplo de alguém dependente de tecnologia. Visando preservar a sua identidade, o denominarei aqui de André. Ao entrevistar André em sua residência, juntamente com a mãe, observei que ele não deixara o *tablet*. Durante toda a entrevista ele realizava atividades no equipamento: jogava, fazia pesquisas escolares, organizava suas configurações, enquanto respondia às questões que eu propunha. A mãe do garoto disse que desde pequeno ele sempre demonstrou interesse por computadores e o pai costumava presentear André com jogos de estratégia diversificados. Além disso, o garoto gostava de observar o pai usando o computador. Dessa forma, aos poucos foi conquistando autonomia, aprendendo a usar a internet para exercitar sua curiosidade em relação à tecnologia. Em suas incursões investigativas,

relatou ter destruído um computador. Diferentemente da maioria dos meninos de sua escola, André não se interessava por jogos de tiros nem de MMORPG, seus jogos preferidos estavam relacionados à estratégia e raciocínio, que foram as opções ofertadas no âmbito familiar. A mãe afirmou que sua fixação no computador não afetava seu desempenho escolar, pois ela controlava os horários de André, estabelecendo limites quanto aos jogos e impondo que as lições fossem realizadas antes das atividades de lazer. Contudo, o fato de André isolar-se no computador a preocupava, e considerava que, às vezes, ele parecia gostar mais do *tablet* do que das pessoas. Ao escutar esta afirmação materna, André não pareceu incomodar-se, ao contrário, orgulhava-se. Mostrava-se vaidoso por pelas proezas que conseguia realizar no computador, entre elas, ter invadido o sistema da escola para mostrar o quanto a segurança era falha. Relatou também um episódio em que conseguiu burlar as regras de uma determinada empresa de computadores para instalar um programa de telefonia pago, mas que ele o conseguira gratuitamente, alterando o sistema da companhia.

A fantasia de ser *hacker* envolve dois tipos de motivações: a primeira relacionada às investigações objetais, à exploração do objeto, e a segunda, ao ataque e disputa, visando demonstrar superioridade sobre o Outro, o desejo de assumir o controle, bem como de evidenciar as fragilidades deste Outro. Identifiquei essas características na fala dos adolescentes que diziam querer “assumir o comando do sistema da escola”, ou “provar que a segurança era falha”. As fantasias edípicas que envolvem competição com a figura paterna, neste caso, parecem ser atualizadas com relação à competição por meio da superioridade em conhecimentos tecnológicos. Por outro lado, os adolescentes também pareciam explorar a máquina, como uma investigação do corpo proibido. De qualquer maneira, nota-se um movimento epistemofílico em direção aos objetos tecnológicos. Neste caso, parece que, diante de melhores recursos simbólicos, os jovens conseguem transformar o prazer de ver em curiosidade intelectual, a rivalidade parental em demonstração de superioridade tecnológica em relação aos adultos. No entanto, o hiperinvestimento na máquina é correlato do desinvestimento nas relações intersubjetivas, como se o outro humano não fosse digno de afeto, nem lhe provesse satisfação. Observei, no caso de André,

excessivo apego à mãe e dificuldade nas relações com seus pares, como se a figura materna não pudesse ser substituída por outros vínculos afetivos e o computador fosse uma forma de preservar essa vinculação primária. Por outro lado, a fixação no *tablet* lhe garantia algum distanciamento da mãe e envolvimento com os ideais masculinos transmitidos pelo pai, assim, ele isolava-se no mundo virtual.

9.5 Fantasias virtuais e constituição subjetiva das meninas

A relação das meninas com a internet passa, muitas vezes, pela escrita e pela representação imagética de seus desejos. A internet para as adolescentes pesquisadas representa, acima de tudo, um meio de expressão de seus sentimentos e ideias, bem como uma forma de iniciar e manter vínculos afetivos. Embora as meninas também se envolvam nos jogos *online*, especialmente os que figuram nas redes sociais, o que as atrai ao mundo virtual relaciona-se às trocas intersubjetivas e à necessidade de se sentirem aceitas e reconhecidas por seus pares no ciberespaço. Em redes sociais, como Orkut, Facebook e Tumblr, as meninas revelam seus sonhos, seu cotidiano, suas fantasias.

Entre as meninas da escola pública, observei a preponderância da prática de escrever depoimentos nos perfis dos colegas. Elas disseram consultar páginas com depoimentos prontos, como mostra a figura 40 abaixo. Os depoimentos, em geral, continham declarações de companheirismo, gratidão, e terminavam com “Eu te amo”. Aliás, é surpreendente o quanto as meninas escrevem “eu te amo” para diversas pessoas e em múltiplas ocasiões no mundo virtual, revelando uma formação reativa quanto à necessidade de serem amadas, de se certificarem do amor do Outro. Se entre os meninos o desafio parecia ser o de superar o Outro, mostrar-se mais forte e potente, entre as meninas, era o de ser amada por esse Outro, ser a escolhida.

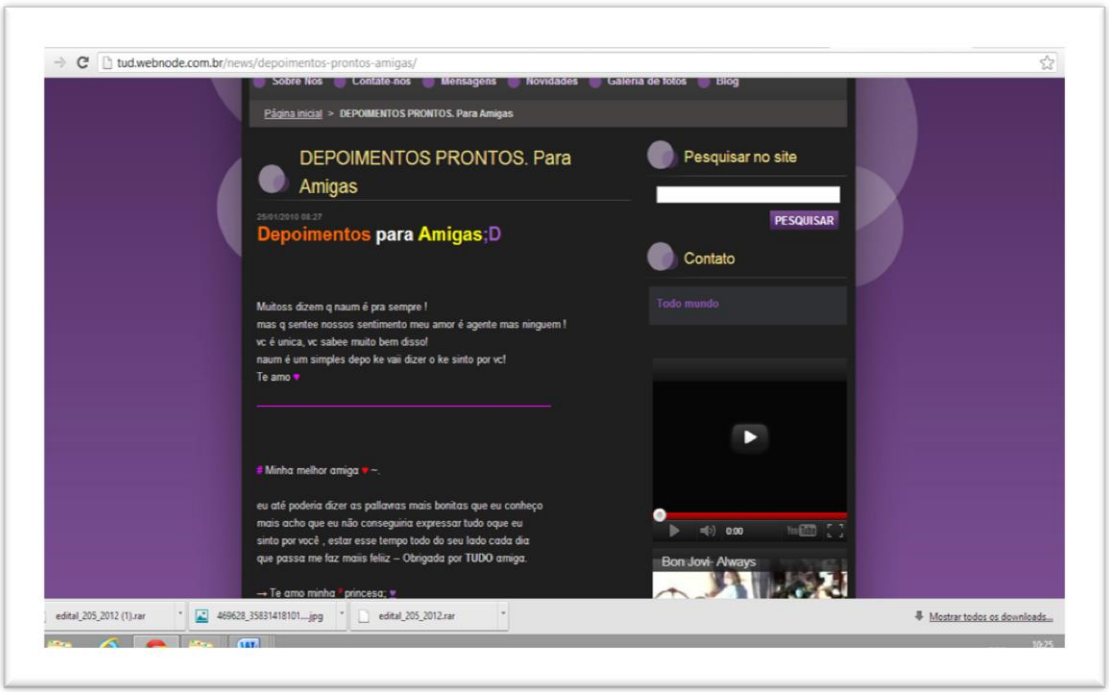

***Figura 40. Blog* divulgando depoimentos prontos**

As meninas da escola particular revelaram interesse em notícias, leitura de contos e livros na internet, bem como a criação de *blogs*, criticando o excesso de exposição da intimidade nas redes sociais mais populares como Orkut e Facebook. Elas disseram que têm preferido usar a rede de *blogs* Tumblr pela possibilidade de "reblogar" frases, vídeos e imagens que admiram, sem a necessidade de se identificarem. Ao entrar no Tumblr, observei a preponderância de conteúdo em língua inglesa e a associação dos internautas de acordo com interesses, o que me pareceu uma maneira de as meninas se diferenciarem dos jovens conectados às demais redes.

Ao analisar o que as meninas da escola pública e da particular viam e exibiam na internet, observei algumas temáticas recorrentes que merecem nossa atenção. Ainda que houvesse distinções no que se refere à adesão às fantasias virtuais em função da classe social, notei que alguns temas predominavam. Nas entrevistas com as jovens destacaram-se as temáticas: a amada/escolhida, a mãe-bebê e a celebridade. Obviamente inúmeras outras fantasias podem povoar a mente das adolescentes, contudo considero que estas podem ser tomadas como uma espécie de núcleo que reunia outras fantasias.

Na escola particular, por exemplo, havia imagens fazendo referência ao uso de drogas, evocando a ideia de liberdade.

9.5.1 A amada/escolhida

Nas interações subjetivas virtuais entre as meninas, nota-se a preponderância da temática do amor e da sedução. A palavra amor estava sempre presente, seja nos depoimentos entre amigas, seja nos *blogs* ou nas fotos. Durante a entrevista com duas adolescentes da escola pública, elas mostraram-me uma comunidade da qual gostavam, denominada "Ela: Amor promete uma coisa?". Resumidamente, a história, contada em forma de diálogo entre dois personagens, referia-se ao drama de um casal, cujo namorado demandava mais carinho e dedicação da amada. Transcorre uma conversa permeada de juras de amor na qual o garoto enfatiza não conseguir viver sem a jovem. Por fim, um determinado dia a garota termina o namoro por telefone, afirmando, logo depois, ter sido uma brincadeira. O jovem, diz que seria tarde demais e atira-se da janela do prédio. Por fim, a menina termina sentindo-se culpada. Curioso é que, com este título, "promete uma coisa", há outras versões desta história, de autoria sempre indeterminada, uma delas termina com o namorado morto devido a um tumor no cérebro e sua namorada cometendo suicídio para "viver" para sempre ao lado dele. No Tumblr Vida de Garotas, que foi citado no capítulo sete, também há uma história de amor em forma de diálogo, cujo conflito amoroso não é resolvido e o garoto comete suicídio com a arma do pai, desencadeando o sentimento de culpa na garota. Fico me perguntando se essas narrativas cibernéticas criadas por internautas anônimos contemporâneos guardariam relação com o amor cortês desencontrado de *Tristão e Isolda* ou com o amor impossível do clássico *Romeu e Julieta*, cujo traço atemporal seria morrer por amor.

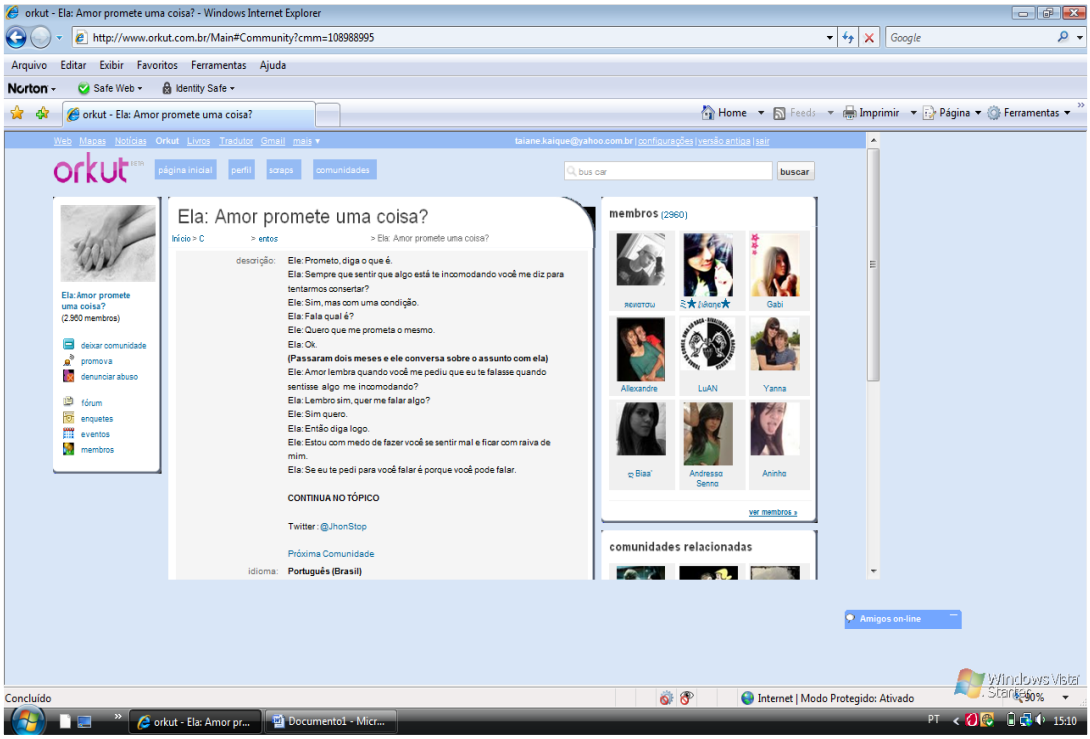

Figura 41. **Imagem de uma comunidade do Orkut intitulada "Ela: Amor promete uma coisa?"**

O que me chamou a atenção na propagação destas histórias entre as meninas é o caráter trágico do final, no qual o suicídio em nome do amor está sempre presente. Interessante é a atribuição à figura masculina de um amor que não pode viver sem o outro, sugerindo-me uma formação reativa por parte da menina envolvendo o desejo de que o amado não vivesse sem ela. Porém, a prática clínica com adolescentes nos mostra o contrário, é a menina quem costuma apegar-se demasiadamente a um amor sem o qual ela supostamente não conseguiria viver. Cabe também considerar a presença de fantasia erotomaníaca projetada nesta história, sugerindo uma possível dificuldade da adolescente em lidar com a perda do amor parental, e no momento da escolha objetal, que seria o de reencontro com o objeto outrora perdido, ela se tornaria narcisicamente hipervalorizada como forma de negar a perda, e sobreviver ao luto devido ao abandono edípico. Jeammet (2003) observou que as carências narcísicas reforçam, na adolescência, o apego excessivo ao objeto em face da dificuldade de ter reconhecido seu valor próprio. Essa exacerbada dependência objetal pode ser sentida como questão de

vida e de morte. Embora as meninas da pesquisa não soubessem explicitar o que nesta história as atraía, dizendo apenas que era uma história bonita e romântica, e que elas a liam diversas vezes, observei, no entanto, que imperava o desejo de ser a escolhida, razão de viver de alguém, de ser eternamente única, provavelmente uma reação diante da disputa edípica com a mãe, reavivada na adolescência.

Amor e sedução são as temáticas mais importantes das fantasias virtuais femininas. Identifica-se nas histórias de amor que circulam nas comunidades e *blogs* de adolescentes o desejo de a menina se tornar objeto idealizado pelo companheiro, de ser amada, como se pudesse reaver o amor-próprio perdido. Freud (1914/2010), em *Introdução ao narcisismo III*, aborda o desejo de ser amado, observando que:

> Ser amado representa o objetivo e a satisfação na escolha narcísica... É fácil observar que o investimento libidinal do objeto não aumenta o amor próprio. A dependência do objeto amado tem efeito rebaixador; o apaixonado é humilde. Alguém que ama perdeu, por assim dizer, uma parte de seu narcisismo, e apenas sendo amado pode reavê-la. Em todos esses vínculos, o amor-próprio parece guardar relação com o elemento narcísico da vida amorosa. (pp. 45-46)

A escolha objetal que se revela nas histórias preferidas das meninas parece ser do tipo narcísica, com a idealização de um amor que morreria por ela. Além disto, depreende-se desta história que o amor pleno e incondicional é impossível, mortífero. O amor perfeito e que não pode continuar na adolescência seriam os primeiros objetos de amor, a mãe e depois o pai, do qual a menina precisa desapegar-se. A morte do personagem da história das meninas indicaria essa impossibilidade, guardando o desejo de que ele simbolicamente morrera por ela, mas continuaria amando-a mesmo morto.

Passemos agora às representações virtuais das meninas da escola particular na rede de *blogs* Tumblr. Após visitar alguns *blogs* construídos pelas meninas que estudavam na escola particular, escolhi um deles para análise em virtude da riqueza de imagens que revelam as fantasias predominantes nas meninas, especialmente no que tange ao amor e à sexualidade. No primeiro recorte que fiz, conforme mostra a figura 41, observa-se no canto esquerdo da página o muro rosa enfeitado de corações com a frase: “Amor no mundo”, ao lado John Lennon com um desenho colorido no seu cérebro à mostra, o que parece indicar a admiração da jovem pela genialidade intelectual do músico. No centro da figura, o cenário de uma cidade explodindo

enquanto um casal beija-se tranquilamente, como se eles estivessem alheios a tudo que havia ao redor: “Que o mundo possa explodir, o que importa é o amor”. Na figura ao lado, a jovem solitária caminhando com uma bebida na mão rumo à praia, o álcool como consolo e companhia. E não poderia faltar um ídolo de cinema: o símbolo sexual escolhido é Johnny Depp, que aparece em duas imagens, uma quando jovem e outra, maduro no papel de um pirata sedutor. As representações femininas evocam sensualidade, beleza, desejo, afeto e solidão.

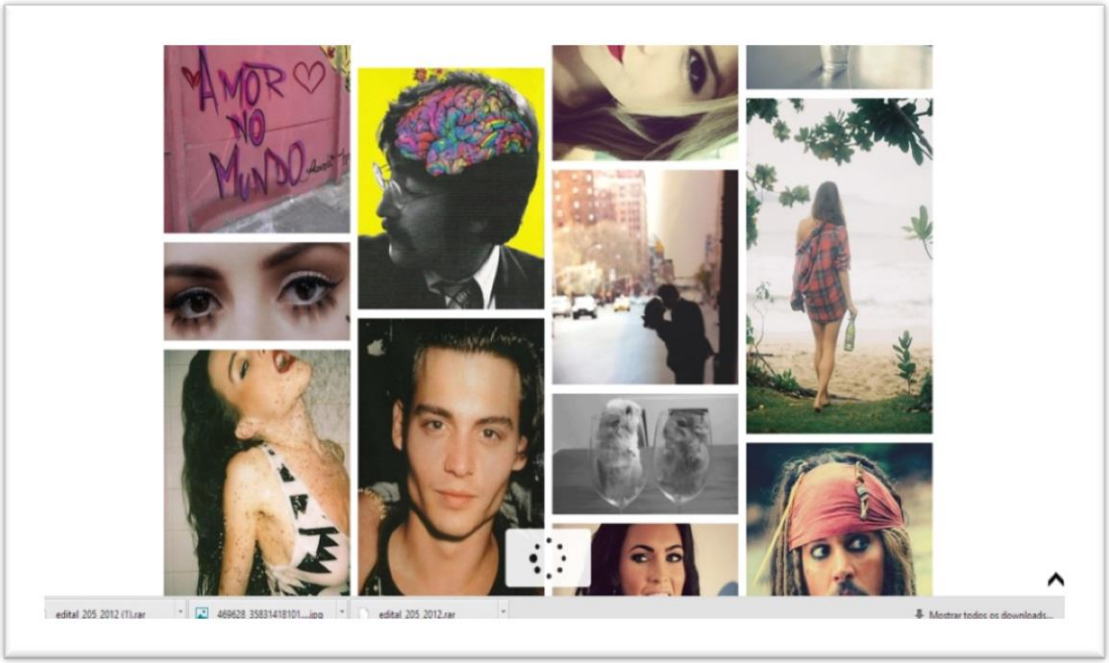

Figura 42. Blog **do Tumblr construído por uma adolescente da escola particular**

Na figura 43 abaixo, do mesmo *blog*, nota-se uma erotização mais acentuada. A primeira imagem da segunda coluna mostra um casal de adolescentes, um garoto deitado ao lado de uma jovem que tateia o volume da calça dele, que parece ser o pênis ereto do garoto. No *blog*, essa imagem tem movimento e a menina apalpa repetidamente o jovem, dando a entender que ela tomava a iniciativa sexual. Na segunda coluna, pode-se observar um casal abraçado insinuando uma cena de sexo, porém com as regiões íntimas cobertas por um lençol. A presença do preservativo na parte inferior da página evoca o senso de responsabilidade da adolescente.

Observando atentamente as duas representações femininas nos cantos opostos da figura, evidenciam-se alguns paradoxos: de um lado, uma mulher de óculos, mais madura, pensativa diante de uma janela; do lado oposto, uma adolescente numa imagem trêmula, desfocada, como se estivesse entorpecida, saindo de uma balada. Com relação ao entorpecimento dos sentidos, a imagem da Lagarta fumando narguilé e alucinando um crocodilo, retirada do filme de *Alice no país das maravilhas*, sugere-nos o desejo de fuga ao país encantado.

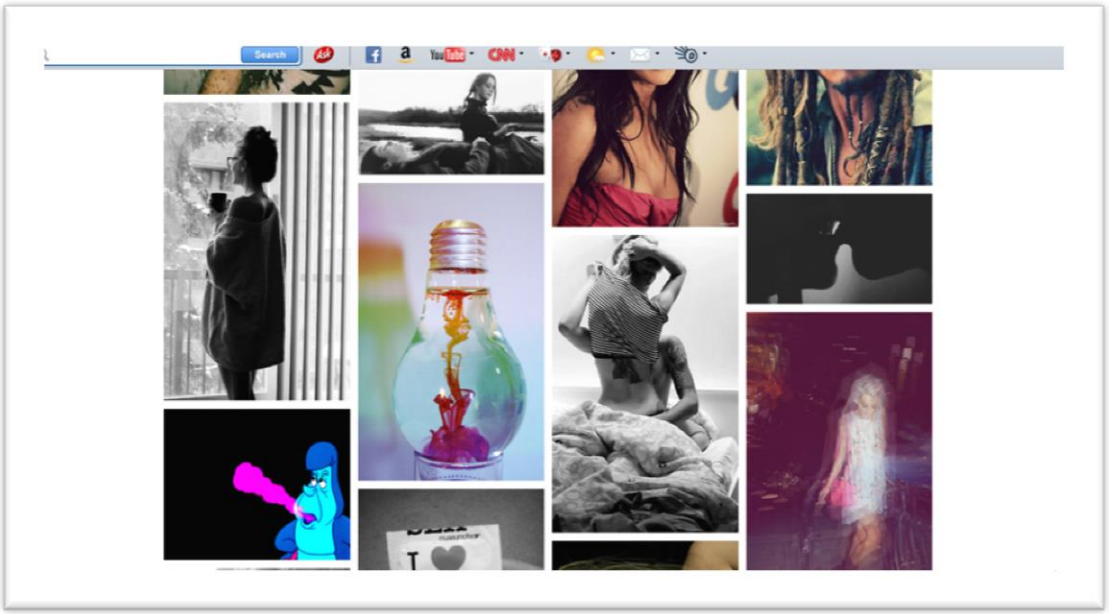

Figura 43 **. Continuação do blog no *site* Tumblr construído por uma adolescente da escola particular**

As figuras do *blog* são *links* para páginas de outros internautas, que também são configuradas por uma sequência de imagens. Assim, quando cliquei na animação da Lagarta fumando narguilé, abriu-se uma página em que havia diversas fotografias, tais como: imagens de pessoas machucadas, mulheres sensuais e com os seios à mostra, fotografias de comprimidos coloridos, de uma seringa e de cocaína colocada em carreira com uma lâmina. O amor e as drogas encontravam-se *linkados*.

Os *hiperlinks* do Tumblr revelam um universo de fotografias que se abrem indefinidamente como histórias contadas por imagens em bricolagem. Assim, os *blogs*,

outrora articulados pela escrita, nesta rede, dão lugar à profusão de mensagens imagéticas dotadas de encantamento onírico com pequenos movimentos. A *home page* da estudante da escola particular constitui rica expressão das fantasias que povoam a mente das adolescentes de classe média envolvendo: beleza, sedução, sexo, drogas, liberdade, solidão, arte e celebridades. Neste caldo imagético, o erotismo e o amor predominam.

Depreende-se desta análise que as fantasias virtuais das adolescentes têm como base os elementos forjados pela indústria cultural, cujos personagens, por exemplo, o pirata sedutor encenado pelo ator Johnny Deep, a Lagarta do filme de Walt Disney, a modelo Megan Fox, entram em cena atuando na constituição do imaginário juvenil. Se a temática do amor não é recente, uma vez que está presente em outros suportes simbólicos, nas tradições orais, nos contos de fadas, mitos ou em romances literários, tal qual revelou Belintane (2008) ao se referir às janelas da imaginação que desde a antiguidade grega fascinam os adolescentes, na atualidade ela é incorporada ao mercado de fantasias. A bricolagem fantasmática criada pelas meninas denota os arranjos possíveis em face da incidência do Outro na subjetividade em formação - neste caso, o Outro parece incitar o gozo no aqui e agora. Porém, diante da impossibilidade do gozo fusional absoluto, o entorpecimento, a solidão e a morte aparecem como alternativas. O "teatro particular" que Anna O. criava para sonhar, na era midiática, tornou-se um teatro público de sonhos pré-moldados e compartilhados na ciberlândia.

9.5.2 A mãe/bebê

As fantasias de ser mãe e ao mesmo tempo de ser bebê/criança foram identificadas mais incisivamente nas meninas da escola pública, não obstante estivessem presentes, em menor intensidade, nas garotas da escola particular. Uma preocupação é que, na escola pública, essas fantasias tendem a se tornar, precocemente, realidade, interrompendo o processo de escolarização das adolescentes. Ao entrevistar duas garotas do CEU, elas disseram-me que gostavam de colecionar fotos de bebês na rede social Flickr. Carina, de 15 anos, revelou ter perfis *fakes*, no qual em um deles ela se apresentava como se fosse mãe dos bebês colecionados e no outro ela era o próprio bebê:

Eu roubo fotos da internet, tipo assim, eu tenho um fake, aí tem mães que postam fotos de seus filhos, aí eu fico com muitos filhos. Meu fake é como se eu fosse mãe daquelas crianças, eu tenho bebês autorizados, que são originais... Eu gosto de uma criança, aí eu falo pra ela [a mãe fake]: eu gostei muito dessa criança, porque ela tem isso, isso... aí ela autoriza. Ela não é a mãe verdadeira, mas ela autoriza e a foto é original, então eu tenho o direito de usar.

Pergunto: Você gosta de fotos de crianças?

Gosto, gosto de gente dos Estados Unidos, Roma, Havaí. Tem fake para criança também, tipo, eu sou fanática por crianças, aí eu gosto de uma modelo, aí eu posso interagir e ser uma modelo. Eu sou uma modelo representando criança e me chamo Isabele.

Vejamos algumas fotos do Flickr:

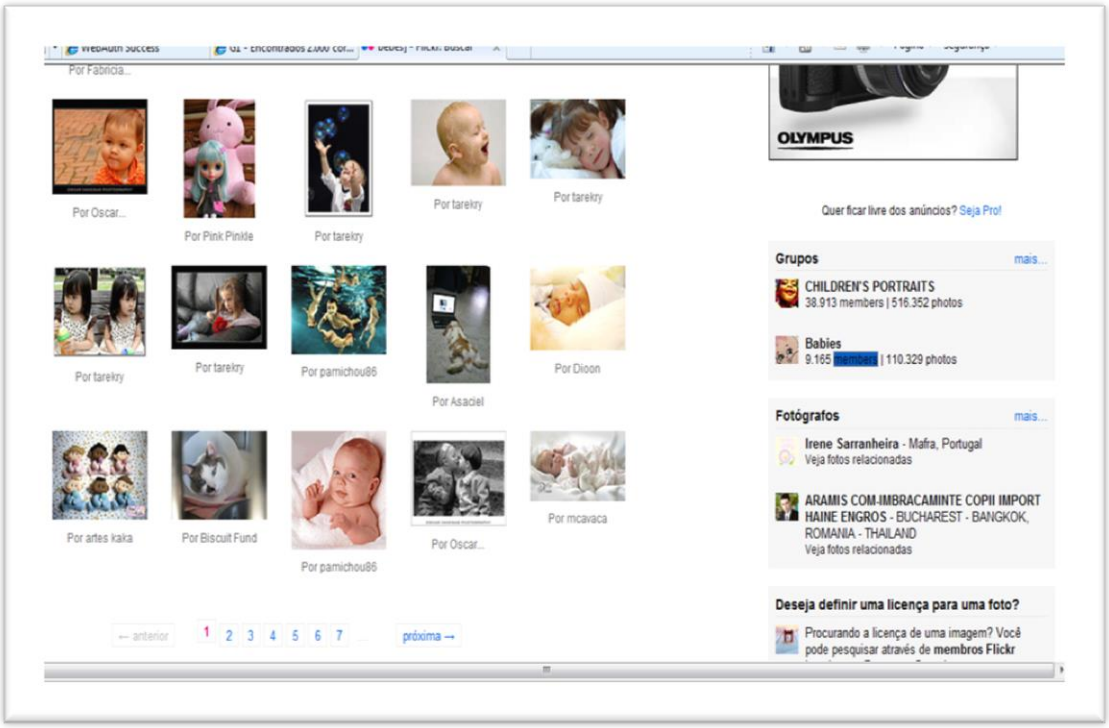

Figura 44. **Coleções de fotos de bebês capturada da rede Flickr**

Interessante observarmos que a fantasia de ser mãe de bebês é misturada à de ser ela própria os bebês-modelos, com o detalhe de preferir bebês internacionais,

considerados por ela mais bonitos, em uma visível adesão a um ideal de beleza importado. Ainda que os devaneios de maternidade possam ser considerados sob a perspectiva de uma construção histórico-social, não se pode negar o papel das configurações edípicas reatualizadas no início da adolescência e que, mediante determinadas vulnerabilidades sociais, podem tornar a menina mais propensa às idealizações maternais como forma de valorização pessoal.

Entre as meninas da escola pública, a fantasia de maternidade costuma se concretizar cedo. Uma das adolescentes entrevistadas, Mariana, de 16 anos, contou ter engravidado aos 14 anos de um menino que conhecera em uma rede social, apresentado por uma prima dela: *"Eu fiquei um ano e dois meses com essa pessoa. Eu conheci ele pela internet, seis meses depois que a gente se conheceu, começamos a namorar, três meses depois que a gente começou a namorar eu engravidei"*.

A garota disse que não teve o filho, pois sofrera um aborto espontâneo. Ao ser questionada sobre o conhecimento de métodos contraceptivos, ela disse que os conhecia, porém havia "*se entregado ao jovem, sem pensar*", sugerindo ceder aos impulsos em uma entrega amorosa sem reflexão. Entre as garotas da escola pública a gravidez precoce é recorrente, e o tema é tabu. Não se fala sobre ele, a não ser nas fofocas entre grupinhos de menina. Também não se ouve falar da paternidade. Quando eu sugeri que a gravidez na adolescência fosse um tema a ser tratado na rádio comunitária que eles estavam construindo durante as aulas de informática, as adolescentes me disseram que não seria uma boa ideia, dando a entender que as meninas se sentiriam ofendidas.

Em uma das aulas de informática, um grupo de meninas se empenhou em me convencer do quanto era preferível a maternidade à escola. Elas contaram o caso de uma colega que engravidou aos 13 anos, o rapaz teria assumido a criança e casado com a jovem. Mostraram-me orgulhosas as fotos da precoce família exibida na internet. Perguntei a elas se isso sempre ocorria, de o pai da criança assumir o filho, e elas disseram que não, pois, na maioria das vezes, a menina saía da escola para trabalhar e

sustentar sozinha o bebê. Contudo, elas reforçaram que a gravidez era uma forma de a menina se tornar responsável, ter sua própria vida.

Do ponto de vista psicanalítico, a fantasia de maternidade estaria relacionada à problemática edípica. Em *A dissolução do Complexo de Édipo*, Freud (1924/2010), observou que, ao se ver desprovida do pênis, a menina desejaria um, porém "a renúncia ao pênis não é tolerada sem uma tentativa de compensação. A garota passa – ao longo de uma longa equação simbólica – do pênis ao bebê" (p. 212). O desejo de ter um pênis é transformado em desejo de ter um filho. Laplanche (1980), retomando Freud, observou que a menina entraria no Complexo de Édipo a partir da percepção da falta do pênis, e não diante da ameaça da castração como ocorre com os meninos. Ao perceber-se como um ser faltante, imagina que a mãe não lhe deu o pênis, passando a ver-se como castrada. Em seguida, a menina perceberia que o pai seria portador do pênis, passando a desejar obtê-lo através dele, por fim, teria o desejo de ter um filho. Contudo, Laplanche pondera que a inveja do pênis envolve múltiplas soluções por parte da menina, considerando a possibilidade da vontade de receber um pênis no coito, de se ligar ao outro, ou ainda de produzir um substituto, o filho.

O tema da inveja do pênis e do desejo de ter um filho derivado desta inveja tem suscitado polêmicas. Em uma sociedade falocêntrica, que até então era predominantemente comandada por homens, o falo, segundo a versão freudiana, seria o correlato do poder. Penso que o desejo de ter um filho, especialmente um filho homem, relaciona-se a uma forma indireta de a mulher conquistar o poder no mundo, em face da desvalorização à qual ela fora submetida. Porém, com as mudanças sociais das últimas décadas e as posições de maior valor assumidas pelas mulheres no mundo do trabalho e da política, esse desejo necessita ser contextualizado.

Para a adolescente pobre, a quem não lhe é oferecida perspectivas de satisfação profissional e de reconhecimento social sem ser pela via da exploração do corpo, a maternidade torna-se uma alternativa de laço social. Somada à fragilidade socioeconômica, encontra-se a fragilidade psíquica da fase adolescente, fazendo com que a menina acredite que se tornar mãe seria uma forma de equivaler-se ao poder

materno e, simultaneamente, demandar cuidados especiais em virtude da condição de grávida; neste caso, ela própria se identificaria com a condição de bebê, como vimos nas colecionadoras de fotos que eram ao mesmo tempo mães e bebês. A gravidez seria também uma forma de as meninas proverem os cuidados para si, que não lhe foram dados de modo suficiente.

Jeammet (2003) considera que um dos conflitos mais importantes da adolescência refere-se à dependência parental. Penso que a gravidez precoce seria uma atuação deste conflito. Diante da emergência das modificações corporais anunciando que as fantasias podem ser concretizadas, ter um filho pode representar para a menina uma espécie de solução de compromisso: adquire-se um suposto reconhecimento social de adulto e, ao mesmo tempo, ganham-se os cuidados e a atenção que foram perdidos ao entrar na puberdade. Mantém-se um falso equilíbrio entre dependência e independência.

Cabe considerar também as fantasias narcísicas onipotentes atuando fortemente na adolescência: a menina pode se orgulhar da capacidade de fazer um filho à sua própria semelhança, gozar do poder de "ter algo somente seu", como afirmaram as adolescentes. Além disto, devemos incluir neste complexo as fantasias amorosas, de tornar-se Um com o outro através do bebê, supostamente eternizando o momento de amor, almejado nas fantasias amorosas.

Outro fator importante a ser considerado na passagem das fantasias adolescentes de maternidade ao real da gravidez é, sem dúvida, o papel do masculino na cultura brasileira. Ao entrar na adolescência, as rivalidades com a mãe se intensificam e as meninas costumam solicitar a proteção paterna. No entanto, com a preponderância de famílias monoparentais, o pai quase sempre está ausente e as meninas vão, precocemente, buscar refúgio e proteção nas relações amorosas, muitas vezes, com homens mais velhos. Deste modo, em uma cultura midiática que estimula a erotização infantil, somada à incitação pedófila na internet, como vimos nos *sites* visitados pelos garotos, ao entrar na adolescência, a menina se vê exposta ao bombardeio lascivo dos homens "colonizadores de útero" prontos para pegar "as novinhas"[44].

---

[44] Novinha é uma gíria pejorativa para referir-se às meninas que iniciam a vida sexual precocemente. Esta expressão, carregada de preconceito, foi difundida a partir do rap *Que isso novinha*, do Mc Saed. A música faz referência a um rapaz que se surpreende com as iniciativas e conhecimentos sexuais de uma

Com relação à colonização do útero feminino, Dufour (2011b), em uma análise sobre o discurso psicanalítico patriarcal naturalizando as desigualdades construídas pela cultura, sugere duas proposições: "1) As mulheres não possuem pênis, por isso, na ocasião, elas querem um. 2) Os homens não possuem útero, por isso, na ocasião, eles querem um" (p. 160, *tradução nossa*). O filósofo observa que o patriarcado guarda uma relação intrínseca com o confisco do útero das mulheres pelos homens, como uma forma de controlar a sexualidade feminina propensa ao desmedido. O poder masculino seria então exercido controlando o sexo feminino, fazendo da mulher uma esposa, ou "comprando" o seu sexo, fazendo dela uma prostituta.

Na pós-modernidade, a colonização de úteros se adapta aos imperativos do consumismo e do descartável. Durante a conversa com as meninas sobre a questão da maternidade e a posição assumida pelos homens, que na maioria das vezes não iria ao encontro dos sonhos que elas nutriam, as jovens se puseram repentinamente a cantar alguns refrões de músicas, como forma de expressar o pensamento masculino dominante:

> *Namorar pra quê, se ficar é mais gostoso. Um pente é um pente. Quando quiser me ver, só marcar de novo. Prá que se prender se tu tem muito ainda que curtir a vida, sentando tu quica, descendo tu quica, rebola tu quica*[45]*... A fila anda, a catraca gira, se sentir saudade, vai pro fim da fila... Casar para quê se solteiro é mais vantagem, tu acorda na putaria e dorme na sacanagem*[46]

Ao presenciar a animação das meninas cantando o *rap*, questionei-as sobre o que pensavam destas músicas. Disseram-me que a maioria das meninas, assim como dos meninos, só pensa em se divertir, em curtir a vida. "*Vir pra escola é muito chato, muitas meninas preferem cabular pra ficar com caras em casa*, se *divertindo* [*risos*]". O casamento que elas haviam relatado anteriormente opunha-se ao ato de ser mais uma da fila, na catraca que gira, no quica aqui, quica acolá. A questão era se entregar ao outro, sem nada pensar. Uma mulher genérica, apenas mais uma "novinha" na fila da sacanagem. Neste contexto, a menina encontra mais uma razão para se tornar mãe

---

menina. A difusão do termo "novinha" pela música constitui um dos inúmeros recursos que procuram justificar a cultura pedófila brasileira, mascarando a exploração sexual de crianças e de adolescentes.

[45] Refrão da música *Namorar prá quê*, do grupo Kuarto de Empregada.

[46] Trecho da música *Solteiro na putaria*, do Mc Frank.

precoce: ter um objeto de amor que a considere como única, formar um vínculo duradouro que ela não encontra nos relacionamentos amorosos.

Passemos agora às fantasias de maternidade e de sexualidade encontradas entre as meninas da escola particular. Abaixo, na figura 45, encontra-se uma composição de imagens retiradas do *blog* de uma das adolescentes entrevistadas. Pode-se observar no centro a imagem de duas crianças brincando, o que pode indicar as fantasias de mãe-criança. Um pouco abaixo, a frase: "Paz, amor e muita sacanagem", porém, no lado esquerdo superior, a embalagem de preservativos com a frase bem humorada: "*I will not be your father*", fazendo analogia ao personagem Darth Vader dos filmes *Guerra nas estrelas*, que tem uma célebre frase: "*I'm your father"*. A "muita sacanagem" referida é regulada pelo uso de preservativos, demonstrando que, por parte das adolescentes, há uma preocupação em vivenciar a sexualidade sem engravidar. As fantasias de maternidade estão simbolicamente presentes nas imagens escolhidas pela adolescente, que incluem crianças, personagens de desenhos animados, mas ao mesmo tempo há a precaução representada pelas figuras de preservativos distribuídas no *blog*.

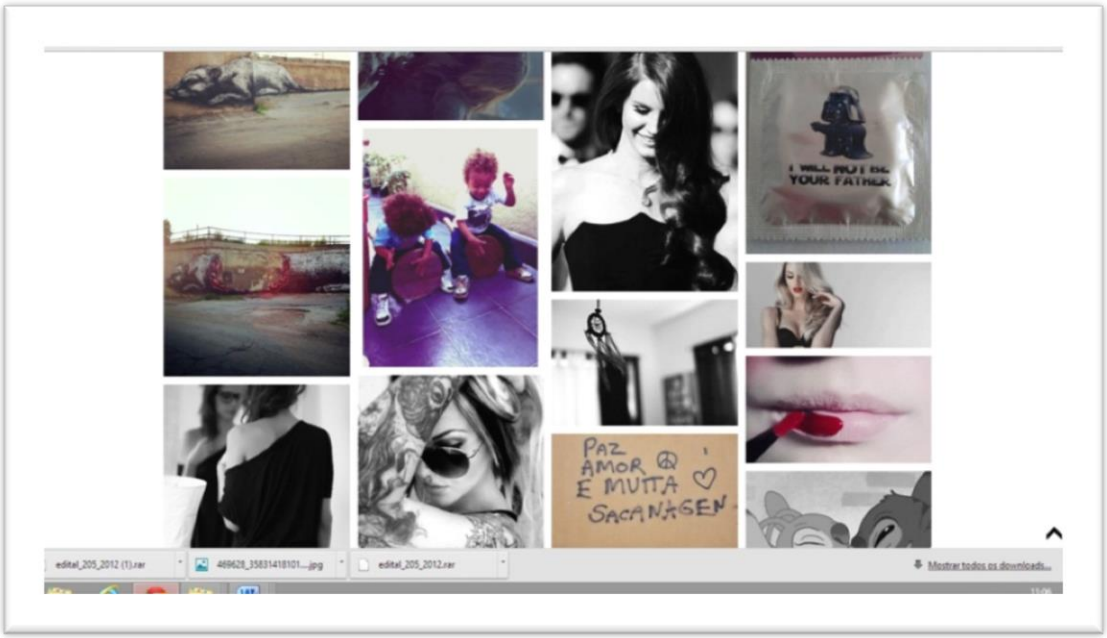

***Figura 45*. Colagem de imagens do blog de uma adolescente da escola particular**

As fantasias mãe-bebê, embora possam estar presentes nas adolescentes de qualquer classe social, parecem ser reveladoras de uma fragilidade narcísica importante na adolescência, ligadas também à falta de opções de reconhecimento social do papel da mulher. Sentindo-se desvalorizada no contexto comunitário, sendo apenas uma na fila dos que "quicam", a adolescente de classe economicamente desfavorecida pode ter mais forte o desejo de ser importante para alguém, no caso, o filho. O desejo de ser amada, de ser efetivamente "razão de viver" de uma pessoa, é transferido ao filho. Assim, a fantasia de ser amada é atuada na gravidez.

9.5.3 A celebridade

Ser célebre, famoso, gozar do luxo, da riqueza, dos gostos extravagantes e de um suposto mundo sem limites, faz parte dos ideais forjados pela sociedade de consumo e captura os adolescentes de diversas maneiras. O sonho de tornar-se celebridade está presente na maioria dos adolescentes, contudo, o exercício virtual de tais fantasias é mais presente nas meninas. Observei que elas despendiam significativo tempo visitando *sites* de estrelas da música, do cinema e da televisão, acompanhando detalhes da vida cotidiana de seus ídolos na internet. Além disso, entre as meninas da escola pública, observei a necessidade de elas próprias se tornarem célebres em suas redes sociais.

Evidentemente que os meninos também nutriam suas fantasias de celebridade, identificavam-se com os jogadores de futebol famosos, imitando, por exemplo, o corte de cabelo de determinado jogador. Era comum os garotos chegarem à escola realizando *performances* dos lutadores ou exibindo roupas e acessórios com as marcas dos ídolos de *rap* americanos, incorporando seus traquejos corporais. Entretanto, a impressão que eu tive era a de que a idealização das celebridades não se produzia na dimensão de uma falta a ser, que instituiria o desejo de ser como o ideal; ao contrário, ao cortar o cabelo como o do Neymar, sou ele. Ser o Outro é diferente de querer ser como o Outro. No primeiro caso, diante da castração e da impotência, elege-se um alvo, na tentativa de incorporar seus atributos; no segundo caso, nega-se a castração, imperando a

onipotência e o pensamento delirante. Assim, ao invés de o menino pensar: admiro o Neymar e jogando futebol, me esforçando, um dia poderei ser como ele, o menino pensa: sou o Neymar, posso dançar na escola da mesma maneira que o jogador faz no campo de futebol, posso driblar, ser sarcástico, pois "sou no mínimo o máximo".

Debord (1997), em sua análise a respeito da sociedade do espetáculo, observou que "o espetáculo não deseja chegar a nada a não ser ele mesmo" (p. 17), apreendendo o indivíduo na aparência das coisas, consumindo seus sonhos de transcendência, bem como a capacidade de percepção de sua própria vida. O homem, ao tornar-se demasiadamente espectador, deixaria de vivenciar os acontecimentos de sua própria vida. Neste sentido, ao consumir a vida dos artistas, os adolescentes consomem a própria vida.

As meninas da escola pública e particular envolviam-se em pesquisa sobre a vida de seus ídolos, seguindo suas páginas nas redes sociais. Amanda, uma adolescente de 15 anos da escola pública, seguia o Justin Bieber no Twitter, o que lhe demandava considerável tempo conectada às atividades cotidianas do jovem cantor. Na fantasia de Amanda, ao acompanhar as atividades do jovem pelo *site*, era como se ela fizesse parte da vida dele. No *blog* do Tumblr construído por uma adolescente da escola particular, podemos observar a presença de seus ídolos na sequência de imagens que a jovem posta em sua página. A figura 46 exibe o ator Jared Leto em suas férias.

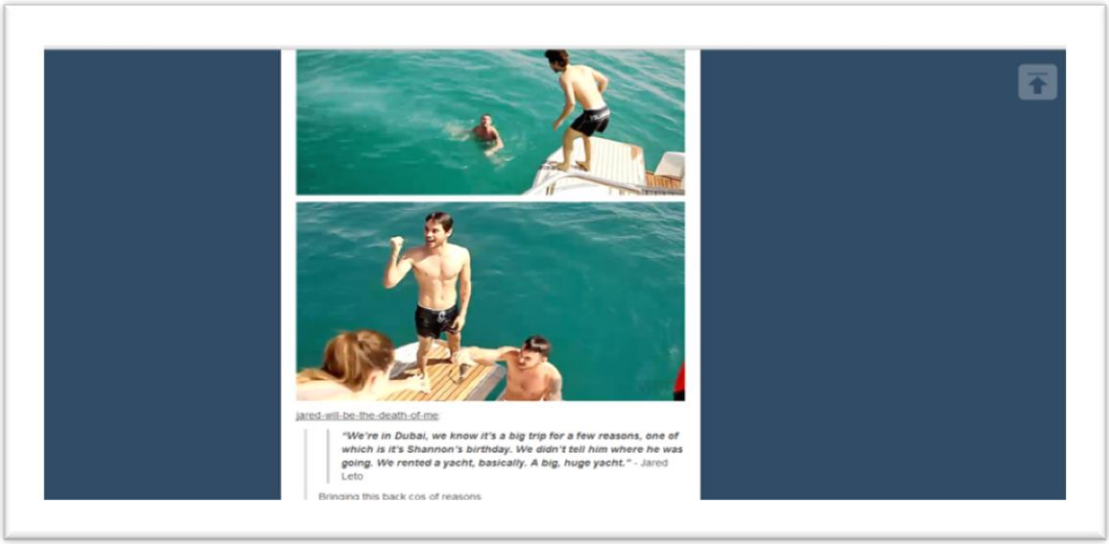

***Figura 46*. Imagem do ator Jared Leto capturada no *blog* de uma adolescente na rede Tumblr**

As imagens projetadas pelas adolescentes expressam, geralmente, momentos de contentamento, prazer e luxo. Os recortes, pedaços das vidas que são exibidas, criam a sensação de que no mundo das celebridades está o paraíso perdido. Pertencer a este mundo seria viver na plenitude, sem a falta. Debord (1967/1997) considera que a sociedade do espetáculo realiza a supressão dos limites entre o verdadeiro e o falso, produzindo o recalcamento da realidade da vida, que é garantido pela presença massiva da aparência organizada.

Ocorre que as adolescentes não somente idealizam a vida das celebridades, como também elas próprias almejam se tornar uma estrela. Uma prática comum entre as adolescentes da escola pública e da privada era a criação de perfis *fakes* no Orkut. Existia toda uma cultura *fake*, isto é, de jovens que se passavam por celebridades e interagiam com outros adolescentes vivenciando esta mesma fantasia. Embora eu não tenha acompanhado de maneira mais próxima essa modalidade de interação, considero-a um importante exemplo de como a fantasia de celebridade era atuada nas redes sociais.

Tornar-se uma ciberestrela constitui a aspiração de muitas garotas. Com a emergência dos *reality shows* encenados por pessoas comuns e a expansão dos vídeos

amadores na internet, adquirir o *status* de estrela não é mais um sonho distante, quanto o era na época em que a veiculação em massa se restringia ao rádio e à TV. Um exemplo é o duelo de fotos no Orkut em que as meninas exibiam para serem votadas pelos garotos.

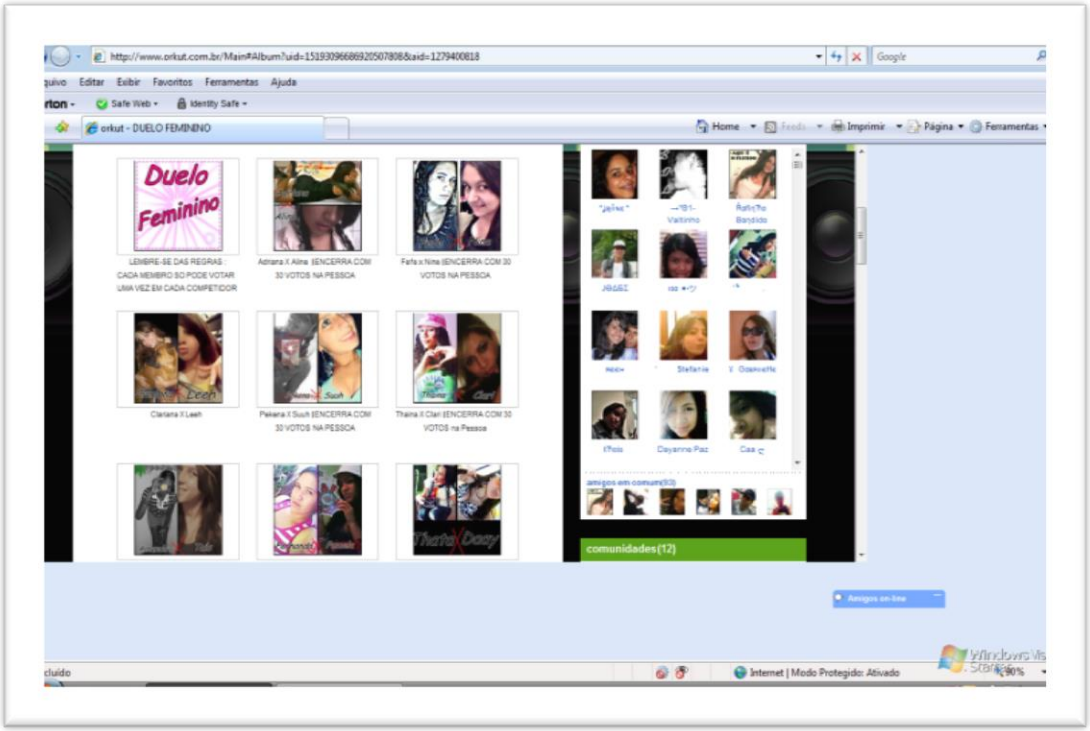

***Figura 47*. Imagem capturada no perfil da rede Orkut de uma adolescente da escola pública**

Além disso, a proliferação dos *videoblogs* também constitui outro fenômeno no qual os adolescentes se envolvem na tentativa de se tornarem famosos. As fantasias de celebridade derivam da necessidade de reconhecimento pelo Outro, aliada ao espectro narcísico de ver sua própria imagem nas telas. Debord (1997) observou que os espectadores se ligavam a um mundo que lhes parecia superior, assim: "o que liga os espectadores é apenas uma ligação irreversível com o próprio centro que os mantém isolados. O espetáculo reúne o separado, mas reúne como separado" (p. 23). Ao participar da vida dos artistas, ao imaginar-se como estrela, ao dedicar seu tempo e sua energia à vida do Outro, as jovens perdem o fio de suas próprias vidas, de seus próprios desejos.

Observando as fantasias virtuais das meninas da escola pública e privada, foi possível identificar maior exposição da intimidade das adolescentes da escola pública, que pareciam mais propensas a se exibirem sensualmente diante das câmeras. Enquanto as adolescentes da escola particular preferiam construir *blogs* com pseudônimos, nos perfis construídos pelas adolescentes da escola pública que visitei no Tumblr, não havia fotos de suas criadoras. Em geral, as meninas se representavam por imagens da natureza ou figuras abstratas. Neste sentido, suponho que as meninas de origem pobre parecem ter maior necessidade de autovalorização pela exposição corporal, provavelmente em virtude da falta de outras perspectivas de valorização pessoal, bem como da falha do adulto na construção da noção de pudor e de proteção. Desta maneira, concordo com Amaral (2005) a propósito da urgente necessidade de reflexão sobre o espaço da intimidade e do segredo na vida dos adolescentes, para que ele possa construir seu campo erótico e, ao mesmo tempo, a preservação de seu espaço psíquico.

9.5.4 Algumas observações finais acerca das fantasias virtuais

Ao longo da análise das fantasias, perguntei-me sobre o porquê das diferentes temáticas entre meninos e meninas, neste início da adolescência. Por que as fantasias mais importantes dos meninos seriam de destruição do objeto, do rival, e as das meninas seria o amor? Considero que, além das representações de gênero historicamente forjadas e que podem predispor algumas escolhas, nota-se que na puberdade, ao emergir um novo corpo, os jovens se deparam com a revivvescência de fantasias edípicas, manifestando-se por meio de suas opções virtuais. Ainda que estejamos vivendo em uma época, cuja negação da diferença sexual tem sido cada vez mais explorada, na qual os meninos podem vestir-se e comportar-se como meninas e vice-versa, com maior abertura para as experiências homossexuais, no plano das fantasias virtuais do início da adolescência, a distinção de gênero parece clara. Tal distinção está relacionada às fantasias sexuais e à erogeneização genital que convocam o sujeito a posicionar-se sobre seu desejo e que serão importantes na escolha objetal, ou na inibição desta escolha.

Analisemos o que ocorre com os meninos. No complexo edípico masculino, o primeiro objeto de desejo é a mãe e o pai seria um intruso, que entraria na relação como um rival. O pai seria aparece como o terceiro supostamente impossibilitando o gozo incestuoso absoluto. Na fantasia do menino, essa figura intrometida mereceria ser destruída. Na época de Freud, essas fantasias destrutivas precisavam ser reprimidas, tanto em decorrência do medo da autoridade paterna, quanto pela necessidade de sentir-se amado, como já mencionado no capítulo quatro, ao citarmos a formação do Super-eu em *O mal-estar da civilização* (Freud, 1930/2010). O pai, para Freud, seria a figura de autoridade, introjetada como Super-eu, responsável pelo sentimento de culpa, atuante na formação da consciência. Na atualidade, com as mudanças na figura do Super-eu, o Outro interditor, que limita os desejos, tornou-se impotente e desnecessário. Desta forma, predomina não a tentativa de superação deste Outro, ou de elos identificatórios, mas de eliminação. Os conflitos kafkanianos em relação ao poder e à lei parecem, na atualidade, sucumbir ao imperativo destrutivo em nome de uma suposta liberdade.

A título de ilustração, gostaria de citar um trecho da *Carta ao Pai* de Kafka (1883-1924), revelador do conflito edípico masculino em relação à figura paterna.

> O mundo se dividia para mim em três partes, uma onde eu, o escravo, vivia sob leis que tinham sido inventadas só para mim e às quais, além disso eu não sabia por que, nunca podia corresponder plenamente; depois um segundo mundo, infinitamente distante do meu, no qual você vivia, ocupado em governar, dar ordens e irritar-se com o seu não cumprimento; e finalmente, um terceiro mundo, onde as outras pessoas viviam felizes e livres de ordens e obediência. (Kafka, 1997, p. 19)

O jovem Kafka, em seu egocentrismo juvenil, mostrava-se contrariado com as leis que, em sua imaginação, teriam sido inventadas pelo pai somente para ele, uma lei que ele era incapaz de corresponder. Via na figura paterna um rival invencível, ocupando-se de tolher sua liberdade e felicidade, o que pressupõe a introjeção de um Super-eu potente e interditor. O ideal de uma vida livre da autoridade paterna expresso neste trecho de Kafka tem sido vivenciado nos tempos atuais, em que os pais se dedicam à promoção da felicidade dos filhos como forma de gratificação de seu próprio narcisismo, ou, então, simplesmente os abandonam, deixando-os à deriva em suas próprias pulsões. Os jovens não têm mais a quem se opor efetivamente, o rival não está

ali para lutar, para interpelar, e o adolescente está esvaziado dos seus recursos simbólicos que lhe permitiriam argumentar. Resta-lhe a luta calada no campo de guerra virtual.

É importante nos atentarmos para a presença de uma hierarquia rígida, semelhante à das instituições militares, nas fantasias virtuais dos meninos. O adolescente está sempre obedecendo a ordens, cumprindo missões de um chefe anônimo. Inclusive na fantasia do *hacker* estão presentes as "classes dos chapéus" e uma organização anônima que detém o poder. Esta adesão tácita dos meninos aos jogos nos quais são comandados por um chefe autoritário e déspota não revelaria os aspectos narcísicos de regressão psíquica apontados por Adorno (1950) em relação aos regimes fascitas e retomados por Amaral (1997) a propósito do espectro narcísico da modernidade? De acordo com Amaral (1997), a adesão à figura de um líder todo-poderoso é facilitada pela regressão libidinal a um estágio arcaico da constituição psíquica. No caso dos adolescentes contemporâneos, podemos interpretar esta tendência não somente no registro do narcisismo, como também uma demanda por autoridade, por vínculo com figuras masculinas a quem eles possam tanto se opor quanto se identificar.

Quando a família se abstém, a ocupação afetiva é realizada pela indústria cultural interessada em explorar os desejos secretos dos meninos, ao mesmo tempo que assume o lugar de um "bacana" provedor de sensações e emoções. Além disto, tanto o pai quanto a mãe são convidados a participarem das diversões virtuais, tornando-se também crianças na ciberlândia, livre das amarras do Outro. Este apagamento da dissimetria geracional, na visão de Dufour (2007), tem sido uma estratégia do mercado, que, ao diminuir o poder familiar, igualando todos, impõe a infantilização generalizada.

A queda do poder familiar em virtude da ascensão do narcisismo foi indiretamente anunciada por Freud (1914/2010) no texto *Narcisismo III*, ao identificar que os pais, insuflados por seu amor-próprio infantil, estariam projetando-o na relação com os filhos:

> Doença, morte, renúncia à fruição, restrição da própria vontade não devem vigorar para a criança, tanto as leis da natureza como as da sociedade serão revogadas

> para ela, que novamente será o centro e o âmago da Criação. *His Majesty the Baby*, como um dia pensamos de nós mesmos. Ela deve concretizar os sonhos não realizados de seus pais, tornar-se um grande homem ou herói no lugar do pai, desposar um príncipe no lugar da mãe. No ponto mais delicado do sistema narcísico, a imortalidade do Eu. (p. 37)

Esse trecho é quase uma profecia do que encontramos nos dias atuais, cujas fantasias narcísicas dos pais são atuadas pelos filhos no mundo virtual: tornar-se um herói, sonhar com o príncipe, a ilusão de imortalidade, a renúncia às conquistas culturais, enfim, todos os tipos de sonhos e negação dos limites podem ser vivenciados no ciberespaço, o paraíso de Narciso.

Passemos agora às fantasias femininas, que evocam o amor narcísico incondicional. No caso da menina, o primeiro objeto de amor é a mãe, e na passagem pelo Édipo, ao perceber que a mãe deseja o Outro e a abandona por esse Outro, a menina mudaria de objeto de desejo, identificando-se com a mãe, para seduzir esse Outro. Contudo, a rival não pode tornar-se alvo da destruição, uma vez que a mãe fora o primeiro objeto de amor, fonte de subsistência. Destruí-la não seria o caso, melhor seria superá-la, tornando-se, por exemplo, mais bela que ela para assim conquistar o amor do Outro. No processo analítico com adolescentes do sexo feminino são recorrentes as queixas em relação a algo que a mãe deixou de dar, como se a menina tivesse dificuldade em passar aos sucedâneos metafóricos do seio. Embora a menina mantenha o desejo de ser amada, de ser a escolhida pelo pai, é difícil deixar de reivindicar o amor materno, o algo a mais que a mãe deu ao Outro e não a ela.

Nas famílias contemporâneas, cujas figuras parentais apresentam dificuldade na sustentação do lugar de autoridade, pois estão imersas em seu próprio narcisismo, necessitando da aprovação e demonstração do amor por parte dos filhos, torna-se difícil gerir os conflitos edípicos. O pai, quase sempre ausente ou narcísico, tem dificuldade de intermediar a rivalidade entre mãe e filha. Sem recursos para simbolizar suas fantasias, a jovem se entrega às idealizações amorosas narcísicas ou à intensa necessidade de serem amadas e desejadas pelos outros virtuais. A competição com a mãe é transferida às demais relações, como observado nas disputas de beleza que ocorriam nas redes sociais. É nesta rivalidade que a indústria cultural entra em cena, impondo, por meio do

culto às celebridades, os ideais de beleza a serem seguidos. Aliás, erige-se toda uma indústria da beleza e da sedução feminina, incluindo as cirurgias plásticas, medicamentos, cosméticos, academias de ginástica, entre outras. Enfim, cria-se um imenso mercado sustentado pelas fantasias femininas de ser "a amada", "a escolhida", "a celebridade". As fantasias edípicas femininas, ao passarem pelo processo de industrialização audiovisual global, retornam ainda mais potentes e avassaladoras numa subjetividade em formação, impondo estereótipos a serem seguidos.

O mercado de fantasias, que industrializa as pulsões escópicas e sadomasoquistas, transformando-as em objetos de consumo virtual que visa a promover prazeres substitutos, atua de maneira vampiresca, consumindo a energia psíquica e gerando insatisfações constantes. Nas palavras de Türcker (2010):

> Os refinados vampiros audiovisuais não sugam sangue mas sim, para usar uma forma de expressão marxista, nervo e cérebro. Eles absorvem uma enorme quantidade de excitação quando injetam, incessantemente, seu "ser notado"... Evidentemente, tal procedimento feito em doses homeopáticas, de forma que cada dose singular é completamente inócua. Mas quando há uma grande quantidade, o caso é outro. (p. 280)

Na visão do filósofo, os vampiros audiovisuais, ao cravarem os dentes na vítima, sugando sua energia, a tornariam viciada. Seus efeitos seriam imperceptíveis em um primeiro momento, porém danosos pelo contínuo fluxo que se instaura. Desse modo, podemos concluir que os efeitos da imersão dos adolescentes nas fantasias virtuais promovidas pela indústria audiovisual são difíceis de ser avaliados. Utilizando a metáfora de Türcker, a expropriação da imaginação do sujeito e a cooptação das fantasias virtuais, se em um primeiro momento são imperceptíveis, ao longo dos anos podem ter efeitos importantes, entre eles, destaco: a inibição da imaginação e da simbolização, o desinvestimento objetal, a fixação narcísica dificultando o contato com a realidade, a falta de desejo de saber de si e da cultura, a repressão do erótico e do amor, tudo isso culminando na dificuldade de transição para a vida adulta, ou, como salientou Stiegler (2008), mantendo o sujeito em um estado de minoridade, sem condições de utilizar a razão para decidir sobre sua própria vida.

A inibição do imaginário ocorre em virtude da incorporação de imagens prontas destituídas do afeto humano, já a fragmentação do simbólico, é decorrente do

empobrecimento linguístico em torno das fantasias internas. Adorno e Horkheimer (1947/2006) sinalizavam a tendência de os dispositivos tecnológicos, em virtude da sua própria constituição objetiva, produzirem a atrofia da imaginação. Na era dos dispositivos virtuais, a imersão é mais pungente e o adestramento mais eficaz à medida que o telespectador é capturado, desde a mais tenra idade, por um universo sensorial intenso e repetitivo, incluindo experiências cinestésicas no caso dos *games*. Conforme bem observou Duarte (2008), na era da realidade virtual, um dispositivo objetivo orienta a percepção do sujeito, alterando inclusive sua capacidade de desejar o melhor para si.

Considero que a adesão à imagem, como uma forma de satisfação metonímica do desejo, dificultaria a metáfora tornando o processo de simbolização deficitário e fragmentado. Sendo as imagens internas uma das primeiras formas de simbolização que antecedem a linguagem, quando ocorre um hipoinvestimento nelas, em virtude do hiperinvestimento nas telas, a satisfação alucinatória deixa de ser significativa, predominando a ilusão de gratificação com um objeto substituto, como ocorre nos objetos transicionais infantis. O adolescente desenvolve assim um apego às imagens exteriores e aos *gadgets*, de um lado, como substituto do objeto e, de outro, como gratificação especular autoerótica.

Em *Escritores criativos e devaneios*, Freud (1908/1996) observou que, ao crescer, a criança abandonaria o brincar, pois seus desejos progressivamente passariam a ser representados mentalmente nas fantasias. À medida que a criança ascende à aquisição da linguagem, suas ações na brincadeira costumam ser acompanhadas pela fala, ela simboliza as cenas imaginárias na atuação sobre os objetos e pela expressão verbal. Disto, pode-se depreender que a imaginação infantil, embora se apoie nos brinquedos – nos objetos transicionais, pouco a pouco se desliga deles e os interioriza. Esse processo ocorre com mediação do Outro, não somente pela fala que significa as imagens, mas também pelo contato físico que pressupõe erogeneização do corpo, como destacado por Laplanche e Pontalis (1985), incluindo o olhar e a proteção implícita nesta relação. Contudo, quando a mãe (ou a pessoa que exerce os cuidados básicos) é substituída por uma tela que capta o olhar da criança devido às imagens multicores, movimentadas e cheias de ruídos, esvanece-se a tríade subjetiva, permanecendo uma

relação dual entre a criança e a tela. Esta promove um fluxo contínuo de excitação com a finalidade de prender a atenção o maior tempo possível, exigindo um investimento libidinal significativo, diminuindo a capacidade da criança na autossatisfação em suas próprias imagens internas. Daí a intolerância à frustração, e a criança torna-se mais dependente dos objetos externos, porque este tipo de incorporação é insuficiente para acalmá-la e lhe transmitir segurança.

Jeammet (2003) faz uma distinção entre a introjeção do objeto e incorporação. No primeiro caso, o sujeito introjeta um "sistema de atitudes" decorrente de um processo criativo que se estabelece a partir do vínculo relacional; no segundo caso, da incorporação, o sujeito incorpora o objeto ou parte dele, como um intruso que ocupa o Eu. Assim, na introjeção haveria enriquecimento do Eu, bem como o estabelecimento de fronteiras entre o sujeito e o objeto, enquanto na incorporação o Eu fica empobrecido, com frágeis fronteiras, contribuindo para a confusão entre o sujeito e o objeto. Retornando ao exemplo da criança que teria a família substituída, em grande parte do tempo, por uma tela, pode-se considerar uma tendência à incorporação parcial do objeto, sem que ocorra a introjeção, estabelecendo-se assim maior dependência do sujeito em relação ao exterior.

Segundo Dufour (2005), "o acesso à simbolização se opera desde sempre pelo simples pôr em operação a mais antiga atividade do homem, o discurso oral frente a frente" (p. 129). Por meio da transmissão de narrativas, a criança adquire um conjunto de referências simbólicas. Tais referências são constituídas de significantes dêiticos (de pessoas eu, tu, ele; indicadores espaciais – esse, aqui, aquele; indicadores temporais: agora, hoje, ontem), que na verdade seriam signos vazios a serem contextualizados no contato com aquele que enuncia. Para o filósofo, o processo de simbolização passa pelo uso dessas referências de pessoas (eu, tu, ele), de tempo (o que está presente ou ausente) e de espaço (o aqui e o acolá). Portanto, a capacidade de simbolizar depende da transmissão de geração em geração por intermédio dos discursos familiares.

No caso de Miguel, discutido anteriormente, as narrativas familiares foram essenciais para a mediação dele com o mundo virtual. A mãe do adolescente interceptou

o gozo imagético no qual ele estava imerso, evocou as tradições, ao mesmo tempo em que remeteu o jovem a um projeto futuro. No processo de constituição subjetiva deste adolescente, a intrusão das imagens promovidas pela indústria cultural não teve livre acesso, uma vez que a família atuou como terceiro mediador, propiciando satisfações intersubjetivas ao jovem, como também o contato com as insuficiências inerentes à condição humana.

Mas não é isso que ocorre com muitas crianças e adolescentes contemporâneos que desde cedo têm seu imaginário ocupado incisivamente pela indústria cultural, sem a interceptação da narrativa familiar, pois os pais também, quase sempre, encontram-se imersos nos deleites imagéticos fetichizados pelo mercado, seduzidos pela promessa de satisfação numa infinidade de produtos divulgados pela mídia. Dessa maneira, muitas vezes, resta à escola o papel de mediação entre a criança e o universo das narrativas orais e escritas a fim de incitar a emergência de uma subjetividade intertextos, como salientou Belintane (2011), inspirando-se na noção lacaniana do sujeito que se manifesta entre as cadeias de significantes. A meu ver, um importante papel da escola é "reencantar" os jovens a partir das fantasias, auxiliando-os a construir seu imaginário, oferecendo-os recursos simbólicos para elaboração dos desejos, sobretudo no início da adolescência quando os jovens apresentam importantes conflitos em relação às figuras parentais e têm na escola uma dupla possibilidade: distanciamento dos pais e encontro social.

Na fase da adolescência há a intensificação da angústia de separação e de castração. Se o jovem não internalizou os objetos de maneira criativa, terá dificuldade em lidar com tais angústias. Uma forma de evitar a angústia seria divertir-se no ciberespaço, onde eles permanecessem como se estivessem em um sonho, cujas representações dos desejos se deslocariam de uma imagem a outra, sem a organização em forma de pensamento. As pulsões parciais se colariam às imagens como se elas fossem o próprio objeto e não uma metáfora do vazio deixado pela ausência deste e pelas reminiscências afetivas. Neste sentido, concluo que as fantasias virtuais funcionam como um meio de evitar a angústia de separação e de castração. No primeiro caso, cria-se um apego ao objeto substituto, no segundo, em virtude do conteúdo de tais fantasias, alimenta-se a onipotência, evitando o encontro com a falta. No caso dos jogos

virtuais, as estereotipias favorecem a criação de esquemas defensivos, alimentando a ilusão de proteção contra os inimigos, como visto no caso do jogo Counter Strike. Além de evitar o desprazer associado à angústia, as fantasias também promovem excitações sensoriais e satisfação decorrente do reconhecimento especular por parte dos pares virtuais.

O jovem, na iminência de se inserir na complexa vida dos adultos, tende a agarrar-se às fantasias virtuais estereotipadas, aos clichês promovidos pela indústria cultural global, como uma maneira de proteger-se do imprevisível humano da singularidade do sujeito. Adorno (1954/1978) ponderou:

> Quanto mais opaca e complicada se torna a vida moderna, tanto maior o número de pessoas tentadas a agarrar-se desesperadamente a clichês que parecem impor alguma ordem ao que, de outro modo, é incompreensível. Assim, as pessoas não somente perdem a verdadeira visão interior da realidade, mas também acabam perdendo a própria capacidade de experimentar a vida, embotada pelo uso constante de óculos azuis e cor-de-rosa. (p. 557)

O logro promovido pelos oligopólios audiovisuais consiste na ilusão de uma satisfação plena nos objetos virtuais, obturando a falta e negligenciando a dimensão singular e temporal, impelindo o indivíduo às satisfações imediatas e pré-moldadas. Para melhor compreender este processo, vejamos os comentários de Tisseron (2010), baseando-se em Winnicott, acerca da fantasia e da imaginação:

> Na fantasia o tempo não existe. Tudo se passa imediatamente na atividade mental de tal maneira que nada chega à realidade. Ao contrário, a imaginação é organizadora de um projeto no mundo. O fator "tempo" é levado em consideração. Na fantasia, a onipotência reina sem parceria. Nas coisas maravilhosas que podem ser realizadas, em um estado de total inatividade e mesmo de impotência corporal.... Ao contrário, na imaginação, o indivíduo renuncia a toda-potência, na medida em que ele aceita confrontar os conteúdos de seus sonhos com a possibilidade de sua realização. (p. 67)

Nessa abordagem a diferença entre o fantasiar e o imaginar centra-se na castração, isto é, na percepção de uma falta constitutiva. Ao deixar-se conduzir pelas fantasias virtuais onipotentes, seja por meio dos jogos ou das celebridades, os adolescentes perdem a capacidade de perceber sua realidade e de imaginar o projeto de vida desejado. Sem renunciar a toda-potência, eles têm dificuldade de vincular-se ao

Outro e aos outros para obter satisfação, ocorrendo desinvestimento nos vínculos afetivos, bem como na relação com o saber. Cabe também mencionar que o desinvestimento objetal é correlato da ação da pulsão de morte, que pretende reduzir todas as tensões ao estado zero, inclusive com relação ao conhecimento.

Considero que o exercício das fantasias virtuais na adolescência contribui para a exacerbação do narcisismo primário, dificultando a passagem pelos conflitos edípicos, o que resultaria em uma fixação em fantasias perverso-polimórficas escopofílicas e sadomasoquistas. A meu ver, isso não significa uma perversão generalizada do sujeito contemporâneo, como pressupõe o desenvolvimento teórico de Melman (2002) e Lebrun (2007), que atribui esse estado à derrocada do Nome do Pai e à queda do regime patriarcal. Diante da análise dos adolescentes pesquisados, considero que as fantasias perversas dos neuróticos, outrora vivenciadas exclusivamente no campo mental, na atualidade ganharam próteses digitais e são compartilhadas coletivamente, com consequências importantes para a constituição subjetiva. Porém, é difícil dizer se tais experiências virtuais conduziram ao quadro psicopatológico perverso, no sentido de negação da castração e transgressão constante da lei. Penso que a imersão do jovem no mundo virtual se apresenta como uma espécie de solução de compromisso, em que ele pode distanciar-se dos pais, protegendo-se contra as fantasias incestuosas e de parricídio, ao mesmo tempo em que pode vivenciá-las de maneira disfarçada, como ocorre no sintoma. O problema maior consiste na exploração econômica destas fantasias no ciberespaço, impedindo o sujeito de elaborá-las intelectualmente e de sublimá-las por meio de atividades criativas. As satisfações pulsionais cada vez mais restritas ao mundo das imagens fazem com que o furor escopofílico consuma paulatinamente o prazer epistemofílico, uma vez que se consome o deleite de se perder nas próprias fantasias, bem como a curiosidade descompromissada de se deixar levar pelos enigmas do desejo.

10.CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo foi motivado por minhas inquietações no campo da clínica de adolescentes embaraçados nas redes virtuais. Na atuação com formação de professores da rede pública e particular, percebi que os problemas relacionados ao uso excessivo do computador por parte dos jovens pareciam afetar todas as classes sociais. Considerei que esta problemática não era um novo modismo de diagnóstico psicopatológico disseminado nas escolas, reduzido à expressão popular "vício na internet", mas, ao contrário, a abrangência dos casos sugeria uma modalidade de constituição subjetiva que se anunciava, indicando uma situação mais ampla do que uma nova categoria nosográfica.

Além disso, as explicações psicológicas associando o uso problemático do computador à determinada predisposição psíquica para os transtornos do impulso mostravam-se, progressivamente, insuficientes para compreender tal fenômeno. Neste contexto, passei a suspeitar de que, com a expansão do progresso tecnológico proporcionando maior acessibilidade aos aparelhos digitais e ao mundo virtual, mudanças importantes estavam se operando não somente no comportamento dos jovens e na sociabilidade, mas, sobretudo, na sua economia libidinal e talvez em camadas profundas de sua constituição psíquica, merecendo um exame atento do que se processava.

Nas primeiras pesquisas bibliográficas acerca da cibercultura deparei-me com uma perspectiva significativamente otimista vislumbrando um ciberespaço idílico, democrático, sem hierarquias, um mundo encantado de *bits* e *bites* solidários, no qual as aprendizagens colaborativas fluíam abundantemente. O antropólogo Pierre Lévy (2000) era um dos principais precursores desta perspectiva. Seus estudos pioneiros tiveram o mérito de descrever as novas modalidades de interação social, bem como as possibilidades de trocas de conhecimentos por meio dos dispositivos digitais. Contudo, o cenário descrito por Lévy era bastante diferente da experiência que eu tinha com os

nativos digitais de classe média, estes, completamente absortos pelos jogos *online*, preocupados exclusivamente em descobrir como matar mais monstros, como adquirir mais vidas ou poções mágicas no ciberespaço. Nas *lan houses* da periferia os meninos disputavam os computadores e embrenhavam-se nos jogos de tiros. A *wikinomics society* não parecia ser colaborativa com a vida intelectual e econômica destes adolescentes, mas extremamente generosa para com os ciberempresários, embora muitos empreendedores virtuais fossem jovens, como vimos no caso dos criadores da Google e do Facebook, analisados no capítulo oito. Diante desta constatação, questionei-me se a internet estaria sendo manipulada por um psicopoder ideológico, tornando-se mais um instrumento de alienação e de empobrecimento intelectual do que de inteligência e expansão do conhecimento.

A resposta para essa questão demandou uma investigação empírica para além dos casos clínicos. Neste sentido, a escola apresentou-se como um importante lócus de pesquisa. Pautando-me nos estudos de Amaral (2010), observei que, para apreender os principais aspectos da cibercultura juvenil, era preciso deixar-me capturar pela dimensão polissensorial do fenômeno a ser estudado em uma perspectiva de "olhar-participante", permitindo-me assim, ser conduzida pelos adolescentes em seus caminhos virtuais, abrindo-me para as experiências heurísticas que poderiam advir das múltiplas janelas e *hiperlinks*, sem perder a dimensão clínica de uma "escuta ativa" dos aspectos inconscientes.

No percurso da pesquisa constatei que tanto os jovens das camadas populares quanto os de classe média dispendiam grande parte de seu tempo livre nas atividades do ciberespaço, especialmente, nas redes sociais, nos jogos *online*, vídeos humorísticos do YouTube, *home pages* de celebridades e de pornografia. A diversão era, indubitavelmente, um dos principais propósitos dos jovens em suas incursões virtuais. Conclui que a maior parte dos adolescentes pesquisados não utilizava o ciberespaço como um local destinado à aquisição de conhecimentos e troca de informações significativas para suas vidas. Neste sentido, a inteligência virtual colaborativa tal qual assinalara Lévy (1998, 2000), era, de fato, praticamente inacessível para este público. A

meu ver, o antropólogo parece ter deixado de atentar-se para a amplificação dos domínios psicológicos no ciberespaço exercidos por uma hierarquia de poderes, direcionando os interesses dos internautas às futilidades virtuais, para assim obterem maiores vantagens econômica.

A análise das atividades às quais os jovens se dedicavam no ciberespaço revelou que o fascínio exercido pela internet estava relacionado à necessidade de reconhecimento por parte de seus pares, mas, sobretudo, à possibilidade de exercitarem fantasias por meio das próteses digitais. Ao mergulharem nestas fantasias, os jovens se embaraçavam. Foi assim que, apoiando-me nos estudos de Adorno (1950), considerei que seria imprescindível conhecer detalhadamente as tendências psíquicas que conduziam os adolescentes a determinados *sites* e, simultaneamente, analisar as estratégias empreendidas pelos oligopólios audiovisuais para capturar a atenção, instaurando neles determinados hábitos de consumo virtual.

Na análise sobre a indústria cultural global e a governança na internet concluí que os argumentos de liberdade, gratuidade e ausência de comando na internet são ideologicamente forjados. As mãos invisíveis que guiam providencialmente as ações no ciberespaço têm donos, a maioria deles se encontra em território americano, conforme havia observado Duarte (2007) considerando os sócios proprietários dos oligopólios de *hardware*, *software*, telecomunicações e cinema. Diante das investigações desta tese, eu acrescentaria o império dos jogos *online* e das redes sociais virtuais como uma forte tendência da indústria cultural atual. O oitavo continente, como tem sido chamado o mundo virtual, tem berço militar americano e vocação guiada pelos interesses essencialmente capitalistas de colonização dos cérebros disponíveis no mundo.

Quanto às estratégias ideológicas, Adorno e Horkheimer (1947/2006) haviam identificado algumas formas de manipulação psicológica colocadas em ação pela indústria cultural, destacando-se a diversão, a manipulação retroativa e a expropriação do esquematismo, culminando no enfraquecimento do Eu e no conformismo ao *status quo*. Com relação ao primeiro aspecto, na pesquisa com os adolescentes observei que se

divertir era um imperativo e, sentir tédio, algo a ser peremptoriamente evitado. O direito a uma suposta felicidade associada ao entretenimento e à posse de objetos de consumo tornou-se uma obrigação para o público juvenil. Neste contexto, a internet assumiu um importante papel, pois propicia descontração barata, contínua, ubíqua e pseudossegura; com a vantagem de o indivíduo poder exibir publicamente seus júbilos. Verifiquei que os produtos virtuais não somente promoviam a excitação dos sentidos e a vivência de fantasias como, simultaneamente, tornavam-se um meio de evitar o confronto aos conflitos edípicos internos angustiantes que emergem com a puberdade. Escapar do tédio é também a tentativa de evitar a angústia de castração e o sentimento de impotência diante das exigências da vida. Cabe lembrar que divertir é não ter que pensar, e a indústria cultural global se ocupou bem desta tarefa, desacostumando o sujeito de entrar em contato com a sua subjetividade, conforme salientaram Adorno e Horkheimer (1947/2006).

A propósito da manipulação retroativa, procedimento que induziria o adolescente a acreditar que estaria escolhendo, quando na verdade teria seus gostos previamente moldados, observei que os adolescentes são constantemente assediados por uma publicidade voraz imbuída de criar infindáveis necessidades de consumo, não somente dos produtos “de marca”, como também de *gadgets* e de bens virtuais disseminados no ciberespaço. Lembremo-nos que uma das principais tarefas da adolescência, e também a mais dolorida, de acordo com Freud (1905) seria o desligamento da autoridade dos pais e a construção de novos laços sociais. Este processo, na pós-modernidade, é mediado pelo mercado e pelas TICs. Ao adentrar na fase da adolescência é exigido do jovem o “passaporte de consumidor” que, se ele não tiver, pode perceber sua existência e segurança ameaçadas. No caso dos estudantes da escola pública, aparentemente mais fragilizados com relação ao lugar social que ocupam e às perspectivas de vida futura, o apego excessivo às “marcas” e a exibição dos últimos modelos de aparelhos celulares revelavam um processo metonímico de substituição do vazio deixado pela ausência do objeto perdido, por um fetiche, guardando a promessa de um *status* social, um verdadeiro engodo produzido pelo mercado.

Passemos agora à expropriação do pensar que, segundo meu entendimento, envolve a usurpação dos devaneios individuais e sua substituição por próteses televisuais que promovem a imersão do sujeito em fantasias virtuais pré-fabricadas. Adorno e Horkheimer (1947/2006) deixaram entrever a relação entre o esquematismo de entendimento puro kantiano, isto é, as intuições que existiriam *a priori* no espírito e que organizariam a percepção, ao "funcionamento inconsciente do mecanismo intelectual" (p.82). Ora o que seria esse funcionamento inconsciente se não as fantasias, que ao longo da vida compõem a realidade interna do sujeito configurando o modo pelo qual ele interpreta suas experiências. Considero que as imagens interiores construídas a partir dos componentes táteis, proprioceptivos, sonoros e visuais que se formam inicialmente a partir do vínculo com o cuidador, e depois nas demais interações subjetivas, progressivamente vão se transformando em quadros de referência para a percepção e interpretação do mundo. Portanto, as fantasias, articuladas aos enigmas do desejo do Outro, se constituiriam em esquemas prévios para compreensão do que é percebido. Ocorre que, na atualidade, essas imagens internas sofrem, precocemente, a intrusão dos inúmeros aparelhos televisuais, que se configuram como verdadeiras próteses de fantasias. Neste contexto, o mundo fantasmático do sujeito torna-se, de um lado, povoado pelas imagens visuais e sonoras ideologicamente confeccionadas, de outro, menos ativo, pois ao habituar-se ao uso das próteses televisuais, o sujeito desacostuma-se do ato de imaginar e sonhar por si próprio.

A análise de diversos textos de Freud abordando o tema da fantasia levou-me a considerar que as pulsões perverso-polimórficas, voyeurístico-exibicionista, bem como sádico-masoquistas, encontram-se na origem das fantasias. Estas pulsões não seriam inatas, elas se desenvolveriam a partir da sedução do adulto. Deste modo, depreende-se que o desejo de ver e de se exibir, bem como de infringir sofrimento a outrem faria parte das primeiras relações objetais e se atualizaria nas demais relações intersubjetivas da criança com o mundo. Há de se considerar que, para Freud (1905/1996), tais pulsões sofreriam a interferência dos diques anímicos e seriam inibidas ou sublimadas: o prazer de ver seria convertido em curiosidade intelectual, e a agressividade, transformada em necessidade de domínio do mundo. Se na época de Freud, os fatores socioeconômicos e

culturais contribuíam para a repressão de tais pulsões, na sociedade contemporânea, cujo projeto perverso capitalista exalta a liberdade e o direito ao gozo (cf. Dufour, 2009), tais pulsões transformaram-se na mola propulsora do mercado, especialmente no mundo virtual, fundamentalmente sustentado pelo voyeurismo e exibicionismo.

Identifiquei que as tendências psíquicas exploradas no ciberespaço pela indústria cultural global são as pulsões perverso-polimórficas voyeurístico-exibicionistas e sádico-masoquistas. Com a finalidade de satisfazê-las, são produzidas as coloridas e movimentadas fantasias virtuais, que alimentam também a onipotência, intensamente estimulada na rede. As fantasias virtuais têm ainda o objetivo de promover satisfações narcísicas primárias no ciberespaço por meio dos produtos nele ofertados. No início da adolescência, as fantasias edípicas de fusão materna, de parricídio e de sedução entram em cena e o mundo virtual torna-se um local aparentemente seguro onde estes devaneios, disfarçados, podem ser exercitados sem culpabilidade. Porém, como visto, o apego excessivo às satisfações promovidas pela internet conduz a um desinvestimento em outras áreas da vida, tal qual constatado nas entrevistas com os adolescentes, resultando em um empobrecimento da percepção de suas experiências, bem como das relações com o outro e com o saber, dificultando a transição para a vida adulta.

Os devaneios virtuais assemelham-se aos alimentos *fast-food*, são fáceis de serem digeridos, mas altamente propensos aos problemas de obesidade. As fantasias do mundo virtual são os alimentos industrializados para o espírito pós-moderno, são gostosas, fáceis de serem assimiladas, porém com alto potencial para insuflar a alma de banalidades e desconectá-la da experiência de sua própria vida.

Diante dessas constatações, considero plausível a hipótese de uma nova economia psíquica instaurando-se na pós-modernidade, cujo funcionamento mental deixaria de ser pautado pela repressão das pulsões e passaria a ser guiado pela exibição do gozo, conforme salientaram Melman (2002) e Lebrun (2004). Entretanto as explicações destes autores, fundamentadas especialmente na queda da autoridade paterna e do poder patriarcal, parecem-me insuficientes. Os estudos empreendidos por

Adorno acerca dos mecanismos ideológicos atuando por meio de manipulações psicológicas no processo de socialização do sujeito sinalizavam, desde os anos quarenta, as mudanças na economia libidinal, que passaria cada vez mais a ser tecnologicamente administrada. Portanto, não se trata simplesmente da queda da autoridade paterna, mas da substituição do poder familiar e das instituições socializadoras responsáveis pela formação do sujeito, por um psicopoder com pretensões totalitárias, instaurado pela indústria cultural e sustentado pela proliferação dos ideais neoliberalistas em diversas dimensões da cultura, incluindo as teorias pedagógicas, como observou Dufour (2007, 2009). O resultado seria não apenas o direcionamento da libido às mercadorias, como também alterações topológicas no funcionamento psíquico, como o enfraquecimento do Eu e modificações no Super-Eu. O Eu enfraquecido teria dificuldade em funcionar segundo o princípio da realidade, adiando o prazer, enquanto o Super-Eu, aparentemente liberal, mas identificado aos ideais do mercado, atuaria impondo modelos rígidos de comportamentos, não mais guiados pela moral, mas sim pelo consumismo, ameaçando, a todo momento, o sujeito de exclusão e abandono. Um destes padrões identificado nos adolescentes pesquisados pode ser expresso pelo imperativo: divirta-se. Este tipo de condução da energia libidinal, bem como as modificações na estrutura topológica, dificultaria os laços com o outro e com as tradições da cultura, comprometendo os processos sublimatórios, por conseguinte, implicando maiores dificuldades nas intervenções educativas tanto no âmbito familiar quanto escolar.

Nesse sentido, urge a necessidade de uma formação crítica para as mídias, identificando-se precocemente os efeitos do *pharmakon* tecnológico na subjetividade infantil. Adorno (2010) havia proposto que a educação emancipatória começasse na primeira infância por considerar que a formação da personalidade teria início precoce. Concordo com ele, acrescentando a necessidade de intervenções educativas nas famílias, uma vez que estas se encontram, muitas vezes, capturadas pelo fascínio promovido pela indústria cultural.

Com relação à educação dos jovens, é importante que a escola considere a dimensão das fantasias oferecendo instrumentos para que os adolescentes possam

expressá-las e refletir sobre elas; neste aspecto as TICs, certamente, constituem ferramentas interessantes. No âmbito escolar, talvez uma possibilidade de enfrentamento para o mal-estar dos desejos desmedidos de um lado, e anoréxicos de outro, consista em uma reatualização da "*talking cure*", que seria a valorização das narrativas em torno das fantasias e mitos, tanto àquelas disponíveis nas próteses televisuais, quanto nas tradições orais e escritas, bem como das narrativas familiares, promovendo-se assim o vínculo entre texto e imagem, entre o presente, passado e futuro, tal qual Freud (1908) observara em *Escritores criativos e devaneios*. Porém, para que isto se torne possível, os adultos, na função de educadores, não podem ser omissos quanto à proteção psíquica dos adolescentes, nem quanto ao seu papel de transmissão da cultura. No decorrer desta pesquisa ficou claro que em um ambiente escolar mais organizado, que proporcione experiências pedagógicas ricas e desafiadoras, os jovens têm mais chances de estabelecer laços construtivos no ambiente virtual.

Por fim, espero que os resultados deste estudo possam trazer contribuições para a implementação de políticas públicas que visem à proteção de crianças e de adolescentes nos ambientes virtuais, bem como a revisão dos programas de inclusão digital vigentes nas escolas públicas. Mas, acima de tudo, gostaria que os achados desta tese pudessem fomentar reflexões entre os profissionais da educação, da saúde e da psicologia acerca de suas práticas, considerando os mecanismos ideológicos que afetam a constituição subjetiva do jovem contemporâneo.

11. REFERÊNCIAS[47]

Abreu, C. N., Karam, R. G., Góes, D. S., & Spritzer, D. T. (2008). Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, *30*(2), 156-67. Recuperado em 15 de setembro de 2010, de http://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf.

Adorno, T. W. (1950). *The authoritarian personality*. New York: Harper & Row, Publishers.

Adorno, T. W. (1967). Sociology and Psychology. *New Left Review*, *I*(46), 67-97.

Adorno, T. W. (1978) A televisão e os padrões da cultura de massa. In B. Rosemberg, & D. M. White (Orgs.), *Cultura de massa* (pp. 546-562). São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1954)

Adorno, T. W. (1999). O fetichismo na música e a regressão da audição. In T. W. *Adorno*, *Textos escolhidos: Coleção os Pensadores.* São Paulo: Nova Cultural. (Trabalho original publicado em 1936)

Adorno, T. W. (2010). *Educação e emancipação* (W. L. Maar, trad.). São Paulo: Editora Paz e Terra. (Trabalho original publicado em 1970)

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1978). *Temas básicos da sociologia* (A. Cabral, trad.). São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1956)

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2006). *Dialética do esclarecimento* (G. A. Almeida, trad.). Rio de Janeiro: Zahar Editor. (Trabalho original publicado em 1947)

Agência Estado (2012, 13 de dezembro). 60% dos jovens checam compulsivamente seus smartphones, diz pesquisa. *O Estado de S. Paulo: Economia e negócios, blog radar tecnológico*. Recuperado em 15 de dezembro de 2012, de http://blogs.estadao.com.br/radar-tecnologico/2012/12/13/60-dos-jovens-checam-compulsivamente-seus-smartphone-diz-pesquisa/?doing_wp_cron=1356457415.7775120735168457031250

Amaral, M. G. T. (1995). Os três ensaios sobre a teoria da sexualidade: um texto perdido em duas sucessivas edições? *Psicologia USP*, *6*(2), 63-84.

Amaral, M. G. T. (1997). *O espectro narciso da Modernidade*. São Paulo: Editora Estação Liberdade.

---

[47] De acordo com o estilo APA – American Psychological Association.

Amaral, M. G. T. (2005, julho). As noções de pudor e de corpo erótico fragmentado na adolescência: os desafios da análise em tempos pós-modernos. *Revista IDE*, *41*, 97-106.

Amaral, M. G. T. (2006). Encontros com professores e alunos de uma escola estadual do ensino médio – uma escuta em que a dimensão objetiva se vê alinhada pela subjetividade dos atores. In: M. G. T. Amaral (Org.). *Educação, psicanálise e direito: combinações possíveis para se pensar a adolescência na atualidade*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Amaral, M. G. T. (2010). *A trama e a urdidura entre as culturas juvenis e a cultura escolar: a "eróptica" como método de pesquisa e de ruptura de campo.* Tese de livre-docência, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Amorim, M. (2007). *Raconter, démontrer, survivre: formes de savoir et de dicours dans la culture contemporaine*. Paris: Éditions Érès.

Anderson, P. (1999). *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Andrade, S. S. (2008). *Juventudes e processos de escolarização: uma abordagem cultural.* Tese de doutorado, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

Andrés, M. (1996). O Outro. In P. Kaufmann (Org.), *Dicionário enciclopédico de Psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Apelian, L., & Kasanoff, L. (Produtores), Anderson P. W. S (Diretor). (1995). *Mortal Kombat* [Filme-vídeo]. EUA: Threshold Entertainment.

Apple Store. (n.d.). Recuperado em 30 de julho de 2010, de http://www.apple.com/br/ipod/

Ariès, P. (1981). *História social da criança e da família* (D. Flaksman, trad.). Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos.

Authier, M., & Lévy, P. (1992). *Les arbres de connaissance*. Paris: La Découverte.

Bagault, C. (2011, agosto/setembro). Twitter, médias des 'indignés'. *Sciences Humaines: Nos vies numériques*, *229S*, 36-37.

Bates, R. J. B. (2002). *Internet*. Blacklick, OH, USA: McGraw-Hill Professional.

Belintane, C. (2008). Mundos virtuais. *Revista Mente e Cérebro: O olhar adolescente*, *3*(1), 62-71.

Belintane, C. (2011). *A oralidade faz escrita na(s) infância(s): Pesquisas e reflexões sobre a relação oralidade-escrita nos anos iniciais de escolarização.* Tese de Livre-Docência, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Bell, D. (1978). *The cultural contradiction of the capitalism*. New York: Basic Books.

Benjamin, W. (1994). Pequena história da fotografia. In *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política* (S. P. Rouanet, trad., Vol. 1, pp. 91-107). São Paulo: Brasiliense. (Trabalho original publicado em 1931)

Benjamin, W. (1994). A obra de arte na era da sua reprodutividade técnica. In *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política* (S. P. Rouanet, trad., Vol. 1, pp. 165-196). São Paulo: Brasiliense. (Trabalho original publicado em 1936)

Bottomore, T. (2001). *Dicionário do pensamento marxista*. Rio de Janeiro: Zahar Editor.

Bouquillion, P. (2008). *Les industries de la culture et de la communication: les estrategias du capitalisme.* Grenoble, FR: PUG – Presses Univesitaires Grenoble.

Bradbrock, G., & Fisher, J. (2004). *Digital equality: Reviewing digital inclusion activity and mapping the way forward.* Recuperado em 24 de junho de 2011, de http://www.citizensonline.org.uk/site/media/documents/939_DigitalEquality1.pdf

Bruckheime J., Oman C., Mcleod E., & Stenson M. (Produtores), Newell M. (Diretor). (2010). *Príncipe da Pérsia: As areias do tempo* [Filme-vídeo]. EUA: Walt Disney Pictures.

Brum, E. (2008, 9 de fevereiro). "Há um centro de valorização da morte na internet" (Entrevista com o psicanalista Mario Corso). *Revista Época*, Ed. 508. Recuperado em 05 de agosto de 2010, de http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG81582-9556,00.html

Bucht, C., & Feilitzen, C. V. (2002). *Perspectivas sobre a criança e a mídia* (P. Q. Carvalho, trad.). Brasília: Unesco, SEDH/Ministério da Justiça.

CERN – Organisation europeenne pour la recherché nucleaire (n.d.). *Un peu d'histoire*. Recuperado em 10 de agosto de 2010, de http://public.web.cern.ch/public/fr/About/WebStory-fr.html

Comitê Gestor da Internet Brasil (n.d.). *Sobre o CGI*. Recuperado em 21 de agosto de 2010, de http://www.cgi.br/sobre-cg/index.htm

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI (2011a). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil – TIC Lanhouse 2010*. São Paulo: Autor. Recuperado em 16 de julho de 2011, de http://www.cgi.br/publicacoes/pesquisas/index.htm

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI. (2011b). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil – TIC Domicílios e TIC*

Empresas 2010. São Paulo: Autor. Recuperado em 18 de julho de 2011, de http://www.cgi.br/publicacoes/pesquisas/index.htm

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI. (2011c). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2010.* São Paulo: Autor. Recuperado em 19 de julho de 2011, de http://www.cgi.br/publicacoes/pesquisas/index.htm

Calligaris, C. (2000). *Adolescência*. São Paulo: Publifolha.

Camous, R. (2011). *Ados et prises de risques: quelles actions de communication pour les sensibiliser aux dangers du tabac, de l'alcool, de la route, etc*. Paris: Éditions EMS.

Canevacci, M. (2005, julho). Eróptica: etnografia palpitante para um olhar díspar. *Revista IDE*, *5*(41), 91-96.

Carone, I. (2002). Fascismo on the air: estudos frankfurtianos sobre agitador fascista. *Revista Cultura e Política*, *55*, 195-217.

Cassin, B. (2007). *Google-moi: la deuxième mission de l'Amérique*. Paris: Éditions Albin Miche.

Castells, M. (2001). *A sociedade em rede.* São Paulo: Paz e Terra.

Chauí, M. (1984). *Repressão sexual: essa nossa (des)conhecida*. São Paulo: Editora Brasiliense.

Chauí, M. (2003). *Convite à filosofia*. São Paulo: Editora Ática.

Checola, L. (2011, 27 de junho). Valve se converti au free-to-play. *Le Monde, blog playtime.* Recuperado em 08 de julho de 2011, de http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/06/27/valve-se-convertit-au-free-to-play/

Chemama, R. (2009). L'Autre. In R. Chemama & B. Vandermerch. *Dictionnaire de la Psychanalyse*. Paris: Larousse in extenso.

Cinq-Mars, J. M. (2002). *Quand la pudeur prend corps*. Paris: PUF.

Debord, G. (1997). *Sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo.* Rio de Janeiro: Contraponto. (Trabalho original publicado em 1967)

Delfour, J. (2011). *Télé, bagnole et autres prothèses du sujet moderne: essai sur la jouissance technologique.* Paris: Éditions Érès.

Derrida, J. (2005). *A farmácia de Platão* (R. Costa, trad.). São Paulo: Iluminuras. (Trabalho original publicado em 1972)

Desmurget, M. (2012). *TV lobotomie: la verité scientifique sur les effets de la télévision.* Paris: Max Milo Éditions.

Dória, O., & Perez, M. A. (2007). *Educação, CEU e cidade: breve história da educação pública brasileira nos 450 anos da cidade de São Paulo.* São Paulo: Secretaria Municipal de Educação da cidade de São Paulo.

DSM IV – TR. (2002). Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais. Porto Alegre: Artmed.

Dufour, D.-R. (2005). *A arte de reduzir cabeças.* Rio de Janeiro: Companhia de Freud.

Dufour, D.-R. (2007). *Le divin Marché: la révolution culturelle libérale*. Paris: Éditions Denoël.

Dufour, D.-R. (2009). *La cité perverse: liberalisme et pornographie*. Paris: Éditions Denoël.

Dufour, D.-R. (2011a). *Télévision, socialisation, subjectivation: le role du troisième parent.* Paris: Gallimard.

Dufour, D.-R. (2011b). *L'indivu qui vient après le libéralisme*. Paris : Éditions Denoël.

Duarte, R. (2007). *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Duarte, R. (2008). A indústria cultural hoje. In F. C. Durão, A. Zuin, & A. C. Vaz, *A indústria cultural hoje* (pp. 39-48). São Paulo: Boitempo.

Ebberts, J., & Roland J. (Produtores), Morton, R., Jankel, A., & Semler, D. (Diretores). (1993). *Super Mario Bros* [Filme-vídeo]. EUA: Hollywood Pictures.

Estatuto da Criança e do Adolescente, lei n. 8069. (1990/2011). Brasília: Câmara dos deputados. Recuperado em 21 de abril de 2012 em: http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/785/estatuto_crianca_adolescente_8ed.pdf?sequence=14

Faleiros, E. T. S. (2007). A exploração sexual comercial de crianças e adolescentes no mercado do sexo. In R. M. C. Libório & S. M. G. Souza (Orgs.), A *exploração sexual de crianças e adolescentes no Brasil: reflexões teóricas, relatos de pesquisa e intervenções psicossociais.* São Paulo: Casa do Psicólogo e Universidade Católica de Goiânia (UCG).

Folha online. (2008, 18 de janeiro). Justiça proíbe Counter Strike em todo o Brasil. *Folha de S.Paulo, informática*. Recuperado em 05 de julho de 2011, de http://www.google.com.br/url?sa=f&rct=j&url=http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml&q=justi%C3%A7a+pro%C3%ADbe+counter+strike&ei=O2bbUKGSK8nJ0AHc24DwAQ&usg=AFQjCNFNAyYyoxZgKHCHqM0KKsOxpTR3nw

Folha online (2008, 13 de maio). GTA tem estreia com a maior arrecadação da história do entretenimento. *Folha de S.Paulo, informática*. Recuperado 20 de julho de 2011, de http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u401426.shtml

Felipe, J., & Prestes, L. M. P. (2012). Erotização dos corpos infantis, pedofilia e pedofilização na contemporaneidade. In *IX Anped Sul, Seminário de pesquisa em Educação.* Recuperado em 20 de dezembro de 2012 em: http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Genero,_Sexualidade_e_Educacao/Trabalho/12_42_52_2538-7464-1-PB.pdf

Fonseca, A. (2003, março). Farmville: a fazendinha polêmica. *Revista Superinteressante*. Recuperado em 28 de julho de 2010, de http://super.abril.com.br/tecnologia/farmville-fazendinha-polemica-537146.shtml

Fraga, N. (2011, 01 de julho). Zynga registra pedido de IPO para capital de 1 bilhão. *O Estado de S. Paulo: Economia e negócios, blog radar tecnológico.* Recuperado em 02 de setembro de 2012, de http://blogs.estadao.com.br/radar-tecnologico/2011/07/01/zynga-registra-pedido-de-ipo/

Fraga, N. (2012, 18 de maio). Zuckerberg toca o sino da bolsa de valores Nasdaq. *O Estado de S. Paulo: Economia e negócios, blog radar tecnológico.* Recuperado em 28 de agosto de 2012, de http://blogs.estadao.com.br/radar-tecnologico/2012/05/18/zuckerberg-toca-o-sino-na-bolsa-de-valores-nasdaq/

Franco, R. (2009). Tecnologia, cultura e política: notas na obra de Walter Benjamin. In B. Pucci, J. Almeida, & L. A. C. N. Lastória (Orgs.), *Experiência formativa e emancipação.* São Paulo: Nankin Editorial.

Freud, S. (1996). A interpretação dos sonhos – parte I. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 4). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1900)

Freud, S. (1996). Fragmentos da análise de um caso de histeria. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 7). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1901-1905)

Freud, S. (1996) Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 7). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1905)

Freud, S. (1996). Escritores criativos e devaneios. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 9). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1908)

Freud, S. (1996). Um tipo especial de escolha de objeto feita pelos homens (contribuição à psicologia do amor I). In *Edição standard brasileira das obras*

completas de Sigmund Freud (J. Salomão, trad., Vol. 11). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1910)

Freud, S. (1996). Animismo, magia e onipotência. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 13). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1913-1914)

Freud, S. (1996). O futuro de uma ilusão. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 21). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1927)

Freud, S. (2010). Introdução ao narcisismo III. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 12, pp. 13-50). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1914)

Freud, S. (2010). O inconsciente. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 12, pp. 99-150). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1915)

Freud, S. (2010). Comunicação de um caso de paranoia que contradiz a teoria psicanalítica da doença. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad. Vol.12, pp. 195-208). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1915)

Freud, S. (2010). "Batem numa criança": contribuição ao conhecimento da gênese das perversões sexuais. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 14, pp. 293-327). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1919)

Freud, S. (2010). Além do princípio do prazer. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 14, pp. 161-239). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1920)

Freud, S. (2010). A dissolução do Complexo de Édipo. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 16, pp. 203-213). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1924)

Freud, S. (2010) O mal estar da civilização. In *Sigmund Freud obras completas* (P. C. L. de Souza, trad., Vol. 18, pp. 13-123). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1930)

Freud, S., & Breuer. (1996). Estudos sobre histeria. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 2). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1893-1895)

G1games. (2011, 05 de janeiro). *CityVille é o game mais usado na história do Facebook*. Globo.com, G1games. Recuperado em 24 de junho de 2011, de

http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2011/01/cityville-e-o-game-mais-usado-na-historia-do-facebook-diz-site.html

Gadotti, M., Padilha, P., & Cabezudo, A. (2004). *Cidade educadora: princípios e experiências.* São Paulo: Cortez /IPF.

Galvão, I. (2004). *Cenas do cotidiano escolar: conflito sim, violência não*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Gauchet, M. (2002). *La démocratie contre elle-même*. Paris: Éditions Gallimard.

Gautier, J., & Vergne, G. (2012). Quelle école pour la «société de la connaissance»? In D. Kambouchner, P. Meirieu & B. Stiegler. *L'école, le numérique et la société qui vient* (pp. 95-132). Paris: Mille et une nuits.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.

Gindre, G. (2008, janeiro). Nós e a rede mundial: Os desafios da governança da internet. *Revista Adusp*, 42. Recuperado em 23 de outubro de 2010 de, http://www.adusp.org.br/index.php/imprensa/revista/123-revista-n-42-janeiro-de-2008

Gordon, L., & Levin, L. (Produtores). Bont, J. (Diretor). (2003). *Tomb Raider: A origem da vida* [Filme-vídeo]. EUA: Paramount Pictures.

Green, A. (1988). A pulsão de morte. In A. Green, P. Ikonen, J. Laplanche, E. Rechard, H. Segal, D. Widlöcher, D. et al. *A pulsão de morte* (pp. 53-64). São Paulo: Editora Escuta.

Hassan, I. (2001). *The Postmodern turn: Essays in postmodern theory and culture.* Christhurch. Nova Zelândia: Cybereditions Corporations. (Trabalho original publicado em 1987)

Hábito. (1999). In *Grande dicionário Larousse cultural da língua portuguesa*. (p. 484). São Paulo: Nova Cultural.

Hautefeuille, M., & Véléa, D. (2010). *Les addictions à internet: de l'ennui à la dépendance*. Paris: Éditions Payot et Rivage.

Heller, A. (1985). *O cotidiano e a história* (2nd ed). São Paulo: Paz e Terra.

Herrmann, F. (2005, maio). Da psicose de ação à adição vazia. In *Simpósio Interacional do Adolescente. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*. Recuperado em 18 de dezembro de 2010, de http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC0000000082005000100013&lng=en&nrm=iso

Home Tecnologia. (2012, 23 de abril). Primeiro vídeo da história do Youtube completa hoje 7 anos. *Revista Exame*. Recuperado em 30 de agosto de 2012, de http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/primeiro-video-da-historia-do-youtube-completa-hoje-7-anos

Huck, K., & Barbosa K. (2010, agosto). Os 20 virais mais amados do YouTube. *Revista Superinteressante*. Recuperado em 20 de abril de 2012, de http://super.abril.com.br/tecnologia/20-virais-mais-amados-youtube-584628.shtml

Hullot-Kentor. (2008). Em que sentido exatamente a indústria cultural não existe mais. In F. C. Durão, A. Zuin & A.C Vaz. A indústria cultural hoje (pp.17-28). São Paulo: Boitempo.

Hunt, L. (Org.). (1999). *A invenção da pornografia: a obscenidade e as origens da modernidade* (C. Szlak, trad.). São Paulo: Hedro.

Internet Engineering Task Force (n.d). *The goal of the IETF is to make the internet work better.* Recuperado em 23 de agosto de 2010, de http://www.ietf.org/

Internet Society (n.d). *Página inicial*. Recuperado em 20 de agosto de 2010, de http://www.internetsociety.org/

International Telecomunications Union. (n.d). *Committed to connecting the world: about ITU*. Recuperado em 23 de agosto de 2010 de: http://www.itu.int/en/about/Pages/default.aspx

Jeammet, P. (2003). Les enjeux des identifications à l'adolescence. In: C. Geissmann, & D. Houzee. Psychothérapie de l'enfant et de l'adolescent. Paris: Bayard.

Jeammet, P. (2005, julho). Adolescência: espelho da sociedade. Entrevista concedida à *Revista IDE*, 41, 138-141.

Jeammet, P. (2006). As patologias do agir na adolescência. In M. G. T. Amaral (Org.), *Educação, psicanálise e direito: combinações possíveis para se pensar a adolescência na atualidade*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Jeammet, P., & Corcos, M. (2005). Novas problemáticas da adolescência: evolução e manejo da dependência. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Jeanneney, J. N. (2006). Quando o Google desafia a Europa: em defesa de uma reação. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria.

Kafka, F. (1997). *Carta ao pai* (M. Carone, trad.). São Paulo: Companhia das Letras.

Kershner, I. (diretor), & Kurtz, G. (produtor). (1980). *Star wars, episódio V: o império contra-ataca*. São Francisco: Lucasfilm.

Kim, J. H. (2004, junho). Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. In *Horizontes Antropológicos*, *10*(21). Recuperado em 10 de novembro de 2011 de: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100009&lng=en&nrm=iso.

Kirkpatrick, D. T. *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*. London: Virgin Publishing.

Koller, R. (2011, 05 de julho). Le spécialiste des jeux 2.0 Zynga s'introduit en bourse. *Le Monde Informatique*. Recuperado em 20 de julho de 2011 de: http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-le-specialiste-des-jeux-20-zynga-s-introduit-en-bourse-34133.html

Komesu, F. C. (2010). Blog e as práticas sobre si na internet. In L. Marcuschi, A. C. Xavier (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido* (3rd ed.). São Paulo: Cortez.

Labarthe, F. (2008). Les TIC de la démocratisation culturelle: príncipes d'action, accès en public et compétences plurielles: le cas de l'Espace Culture Multimédia de La Friche de la Belle de Mai à Marseille. Thèse de doctorat: Sciences de l'information et de la communication. Avignon, FR: Université d'Avigon.

Lacan, J. (1998). *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. (Trabalho original publicado em 1958)

Laplanche J. (1980). Problématiques II, castration et symbolisations. Paris: Presses Universitaires de France.

Laplanche, J. (1988). A pulsão de morte na teoria da pulsão sexual. In A. Green, P. Ikonen, J. Laplanche, E. Rechard, H. Segal, D. Widlöcher et al. *A pulsão de morte* (pp. 11- 28). São Paulo: Editora Escuta.

Laplanche J., & Pontalis, J-B. (1985). *Fantasme originaire, fantasmes des origines, origines du fantasme.* Paris: Hachette.

Laplanche J., & Pontalis, J-B. (1988). *Vocabulário da psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes.

Lastória, L. N. C. (2008). Uma nova economia psíquica ou mutações tópicas? In F. C. Durão, A. Zuin, & A.C. Vaz. *A indústria cultural hoje* (pp. 65-78). São Paulo: Boitempo.

Lebrun, J-P. (2004). *Um mundo sem limite: ensaio para uma clínica psicanalítica*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud.

Lebrun, J-P. (2007). *La perversion ordinaire: vivre ensemble sans autri*. Paris, Denoël.

Lei n. 11.829. (2008, 25 de novembro). Lei que altera a Lei 8.069 do Estatuto da Criança e do Adolescente visando aprimorar o combate à venda e difusão de pornografia infantil. Brasília, DF: Presidência da República. Recuperado em 15 de dezembro de 2012 em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11829.htm.

Leitão, C. F., & Nicolaci-da-Costa, A. N. (2005). Impactos da internet sobre pacientes: a visão de psicoterapeutas. *Psicologia e Estudo*, *10*(3), 441-450.

Lesourd, S. (2004). *A construção adolescente no laço social*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Lévy, P. (1998). *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola.

Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Lipovetsky, G. (2004). Tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna. In G. Lipovetsky, & S. Charles. *Os tempos hipermodernos* (M. Virela, trad.). São Paulo: Barcarolla.

Lyotard, J. F. (1979). *La condition Postmoderne: rapport sur le savoir* (Collection Critique). Paris: Les Éditions de Minuit.

Mandeville, B. (1998). *Textes Philosophes B. Mandeville: La fable des abeilles. Primeira parte* (2e ed). Paris: Librarie Philosophique J. Vrim. (Trabalho original publicado em 1714)

Marcuse, H. (2007). *Le problème du changement social dans la société technologique: suivi de marxisme et féminisme*. (Collection Horion Critique, dirigé par Fabien Ollivier). Paris: Éditions Homisphères.

Marcuse, H. (1937/1997). Sobre o caráter afirmativo da cultura. In H. Marcuse, *Cultura e Sociedade* (W. L. Maar, trad.). São Paulo: Paz e Terra.

Marx, K., & Engels, F. (1979). A ideologia alemã. São Paulo: Civilização Brasileira. (Trabalho original publicado em 1846)

McCarten, P. (2011, 06 de julho). Le jeu vidéo devrait peser 74 milliards de dollars en 2011. *Le Monde*, blog playtime. Recuperado em 06 de agosto de 2011 de: http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/07/06/le-jeu-video-devrait-peser-74-milliards-de-dollars-en-2011/

McLuhan, M. (1978). A imagem, o som e a fúria. In B. Rosenberg, & D. M. White (Orgs.). *Cultura de massa* (pp. 563-570). São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1954)

Melman, C. (2002). *L'homme sans gravité: jouir à tout prix*. Paris : Denoël.

Melo, D. L. B., & Cano, I. (Coords). (2012). *Homicídios na adolescência no Brasil – IHA 2009-2010, relatório do Programa de Redução da violência letal contra adolescentes e jovens*. Realizado por Unicef, Secretaria dos Direitos Humanos da Presidência da República, Laboratório de Análise da Violência da UERJ e Observatório de favelas. Recuperado em 12 de dezembro de 2012 de: http://www.unicef.org/brazil/pt/media_24712.htm.

Meyer, S. (2008). *Crepúsculo* (R. Vinagre, trad.). Rio de Janeiro: Intrínseca.

Moore, M. (Diretor). (2002). *Tiros em Columbine* [Documentário-vídeo]. EUA: Alliance Atlantis Communications et al.

Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.* São Paulo: Editora Unesp e Instituto Itaú Cultural.

Neri, M. (Coord.). (2006). *Motivo da evasão escolar* (Relatório de pesquisa financiada pelo projeto Todos pela Educação). Recuperado em 20 de setembro de 2010 de: http://www.ufgd.edu.br/faed/nefope/publicacoes/pesquisa-motivos-da-evasao-escolar.

Onís, F. (1934). *Antología de la poesía española e hispanoamericana (1882-1932)*. Madri: Editorial Renacimiento.

Organização das Nações Unidas & União Internacional de Telecomunicação. (2002, 31 de janeiro). *Resolution adopted by the General Assembly – world summit on the information society. Documento: A/RES/56/183*. Genebra. Recuperado em 25 de agosto de 2010 em: http://www.itu.int/wsis/docs/background/resolutions/56_183_unga_2002.pdf

Organização das Nações Unidas & União Internacional de Telecomunicação. (2003, 10-12 de dezembro). *Declaration of Principles: Building the Information Society: a global challenge in the new Millennium. Document. Documento: WSIS03/GENEVA/DOC/4-E*. Genebra. Recuperado em 27 de agosto: http://www.itu.int/wsis/docs/geneva/official/dop.html

Organização das Nações Unidas & União Internacional de Telecomunicação. (2005, 18-novembro). *Word Summit on the Information Society – Tunis Commitment. Documento WSIS-05/TUNIS/DOC/7-E*. unisia. Recuperado em 27 de agosto de 2010 em: http://www.itu.int/wsis/docs2/tunis/off/7.html.

Organização das Nações Unidas & Internet Governance Forum. (2008, 3-6 de dezembro). *Internet for all – proceedings of the third Internet Governance Forum*. Hiderabad, Índia. Recuperado em 228 de agosto de 2010 em: http://www.intgovforum.org/cms/2009/sharm_el_Sheikh/intforall/Internet_for_All_final.pdf.

Pétonnet, C. (1982). L'observation flottante, l'exemple d'um cimitière parisien. In *L'Homme*, *22*(4), pp. 34-37.

Platão, F. (2000). *Fedro, ou da beleza* (6a ed., Coleção Filosofia e Ensaio, obras de Platão). Lisboa: Lisboa Guimarães Editores.

Portal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. (n.d.). *Apresentação do Centro Educacional Unificado – CEU*. Recuperado em 15 de junho de 2010, de http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/Anonimo/CEU/apresentacao.aspx?MenuID=159&MenuIDAberto=135

Portaria n. 2.673. (2008). Dispõe sobre a organização dos Laboratórios de Informática Educativa nas Unidades de Ensino da Rede Municipal de São Paulo. Secretaria Municipal da Educação. Recuperado em 14 de julho de 2010 de: http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadlem/secretarias/negocios_juridicos/cadlem/integra.asp?alt=24062008P%20026732008SME

Prioste, C. D. (2008). A internet e os problemas na aprendizagem. In D. Raiça (Org.), *Tecnologias para a educação inclusiva* (pp.153-166). São Paulo: Avercamp.

Raiça, D. (2008). Tecnologia e educação inclusiva. In D. Raiça (Org.), *Tecnologias para a educação inclusiva* (pp. 19-20). São Paulo: Avercamp.

Recuero, R. C. (2006). *Comunidades em redes sociais na internet: proposta de tipologia baseada no Fotolog.com.* Tese de doutorado, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

Roger, M-S. (2012). *La tête en friche*. Paris: Editions J' Ai Lu.

Roudinesco, E., & Plon, M. (1997). *Dictionnaire de la Psychanalyse*. Paris: Fayard.

Rouyer, M. (1997). As crianças vítimas, consequências a curto e médio prazo. In M. Gabel (Org.), *Crianças vítimas de abuso sexual* (S. Goldfeder, trad., pp. 62-71). São Paulo: Summus.

Rowling, J. K. (2007). Harry Potter e as relíquias da morte (L.Wyler trad.). Rio de Janeiro:Rocco.

Sade, Marquis de (1797/2008). *Histoire (partielle) de Juliette: ou les prospérités du vici* (Col. Eros e Thanatos). Paris: Ed. L'Altiplano.

Safatle, V. (2005). Depois da culpabilidade: figuras do supereu na sociedade de consumo (S. Campos, trad.). In I. L. Dunker, & J. L. A. Prado (Orgs.), *Zizek crítico: política e psicanálise na era do multiculturalismo* (pp. 119-140). São Paulo: Hacker Editores.

Safernet, & Ministério Público Federal do Rio de Janeiro. (2009). *Hábitos de navegação na Internet: será que nossos alunos e educadores navegam com*

segurança na Internet no Estado do Rio de Janeiro? (Relatório da pesquisa online no Estado do Rio de Janeiro). Rio de Janeiro: Ministério Público Federal do Rio de Janeiro. Recuperado em 10 de agosto de 2010, de http://www.safernet.org.br/site/prevencao/pesquisas.

Sallon, H. (2013). Comment la NRA a monopolisé le débat sur les armes aux Etats-Unis. *Le Monde*. Recuperado em 10 de janeiro de 2013, em http://www.lemonde.fr/ameriques/article/2013/01/09/comment-la-nra-a-monopolise-le-debat-sur-les-armes-aux-etats-unis_1811091_3222.html?xtmc=armes_a_feu_professeur_etats_unis&xtcr=1

Schiller, D. (1999). *Digital capitalism: networking the global market system*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.

Setti, R. (2011, 19 de novembro). "O crack virou epidemia" adverte o ministro da saúde, Alexandre Padilha. *Blog Política & Saúde. Veja*. Recuperado em 14 de outubro de 2012 em: http://veja.abril.com.br/blog/ricardo-setti/politica-cia/o-crack-virou-epidemia-adverte-o-ministro-da-saude-alexandre-padilha/

Silva, M. T. C. (2008). *Geopolítica da rede e governança global da internet a partir da cúpula mundial sobre a sociedade da informação*. Tese de doutorado, Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Simondon, G. (2005). *L'invention dans les techniques* (Cours et conférences). Paris: Éditions du Seuil.

Smaal, B. (2010, 19 de fevereiro). A história do Twitter. *Tecmundo*. Recuperado em 10 de novembro de 2011, de http://www.tecmundo.com.br/rede-social/3667-a-historia-do-twitter.htm#ixzz25mFdam9t

Smith, A. (2001). *The wealth of nations*. Londres: The Eletric Book Company. (Trabalho original publicado em 1776)

Souza, M. C. C. C. (2012). A escola brasileira, a lei e o laço social. *Revista Educação* (pp. 48-57). São Paulo: Segmento.

Souza, M. C. C. C., & Silva, P. N. (2011). Juventude, consumismo e preconceito. In. M. G. T. do Amaral, & M. C. C. C. de Souza (Orgs.), *Educação pública nas metrópoles brasileiras*. São Paulo: Edusp e Paco Editorial.

Souza, S. E. (Diretor). (1994). *Street Fighter: a última batalha* [Filme-vídeo]. EUA, Japão: Capcom.

Sofia, Z. (1998). The mythic machine: gendered irrationalities and computer culture. In: H. Bromley, & M. W. Apple (Orgs.), *Education, technology and power: education computing as a social practice*. New York: University of New York Press.

Stiegler, B. (2006). *La télécratie contre la démocratie*. Paris, Flammarion.

Stiegler, B. (2008). *Prendre soin de la jeunesse et des générations*. Paris: Flammarion.

Stiegler, B. (2012). La formation de la nouvelle raison. In D. Kambouchner, P. Meirieu, & B. Stiegler. *L'école, le numérique et la société qui vient* (pp. 179-202). Paris: Mille et une nuits.

Taylor, T. L. (1999, novembro/dezembro). Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multimodalities, and Other Online Research Challenges. *American Behavioral Scientist*, *43*(3), 436-449.

Thiollent, M. (1987). *Crítica metodológica, investigação social e enquete operária*. São Paulo: Livraria e Editora Polis.

Tisseron, S. (2002). *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents?* Paris: Armand Colin/VEUF.

Tisseron, S. (2010). *Psychanalyse de l'image: des premiers traits au virtuel*. Paris: Librairie Arthème Fayard, Pluriel.

Truffaut, F. (Diretor), & Allen, L.M. (Produtor). (1967). *Fahrenheit 451* [Filme-vídeo]. França, Reino Unido: Anglo Enterprises & Vineyard Film.

Türcke, C. (2010). *Sociedade excitada*. Campinas, SP: Editora Unicamp.

Twitter Counter. (n.d.). *The top 100 most followed on Twitter*. Recuperado em 16 de setembro de 2012, de http://twittercounter.com/pages/100.

Unicef. (2012). *Situação da adolescência brasileira 2011 : o direito de ser adolescente: oportunidade para reduzir vulnerabilidades e superar desigualdades* (Relatório). Brasília. Recuperado em 18 de setembro de 2012 de: http://www.unicef.org/brazil/pt/resources_22246.htm.

Valleur, M., & Matsysiak, J. C. (2011). Le désir malade: dans un monde libre et sans tabous. Paris: Éditions Jean-Claude Lattès.

Virtual. (1999). In *Grande dicionário Larousse cultural da língua portuguesa* (p. 484). São Paulo: Nova Cultural.

Vivendi (n.d.). *Vivendi en bref*. Recuperado em 27 de julho de 2011, de http://www.vivendi.com/

Wiener, R. (1965). *Cybernetics: Or the control and communication in the animal and the machine.* Massachusetts, EUA: Institute of Technology. (Trabalho original publicado em 1948).

Williams, A., & Tapscott, D. (2007). *Wikinomics: como a colaboração em massa pode mudar seu negócio.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Williams, P., & Rowlands, I. (2007). *Informations behavior of the researche of the future*. Recuperado em 14 de agosto de 2012 de http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/reppres/ggworkpackageii.pdf

W3C. (n.d). *Sobre o consórcio W3C*. Recuperado em 23 de agosto de 2010 de: http://www.w3c.br/sobre/

Young, K. S. (2006, agosto). Internet addiction: the emergence a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, *1*(3). (Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association. Toronto, EUA)

Zelcer, M. (2006). Novas lógicas e representações na construção de atividades: a perplexidade na instituição educativa. In M. G. T. Amaral (Org.), *Educação, psicanálise e direito: combinações possíveis para se pensar a adolescência na atualidade*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Zuin, A. S. (2008) Morte em vídeo: Necrocram e a indústria cultural hoje. In F. C. Durão, A. Zuin, & A. C. Vaz. *A indústria cultural hoje* (pp. 49-62). São Paulo: Boitempo.

Zynga. (n.d.). Recuperado em 08 de novembro de 2011 em: http://zynga.com/

12. APÊNDICE A: MODELO DO QUESTIONÁRIO

PESQUISA: O JOVEM E A INTERNET

Escola _____ Data ___/____/___

Nome _____ Idade _____

Sexo: Feminino ( ) Masculino ( ) Série _____

Email: _____

1. **Com que freqüência você acessa a Internet:**
   a. ( ) Uma ou duas vezes por mês;
   b. ( ) Uma ou duas vezes por semana;
   c. ( ) Todos os dias:
      [ ] Menos de uma hora [ ] Entre uma e duas horas
      [ ] Entre 3 e 4 horas [ ] Mais de 5 horas

2. **Qual o <u>principal</u> local de acesso à Internet?**
   a. ( ) Escola
   b. ( ) Lan house
   c. ( ) Em casa
      O computador é somente seu? ( ) Sim ( ) Não
   d. ( ) Outros locais Onde? _____

3. **O que você gosta de fazer na Internet? Por quê?**

4. **Quais são seus sites preferidos? Por quê?**
5. **Usando a Internet você adquire habilidades ou conhecimentos? Quais?**
6. **Se por algum motivo você ficasse um mês sem qualquer tipo de acesso a Internet, como você se sentiria? Como isto afetaria sua vida?**
7. **Você convive com alguém considerado um nerd? Descreva esta pessoa.**
8. **Quais são os benefícios e os riscos da Internet para os jovens da atualidade?**
9. **Você já criou algo na Internet ou tem algum amigo que usa a rede de forma criativa?**
10. **A Internet já atrapalhou sua vida? Como foi isso?**
11. **Você conhece alguém viciado em Internet? O que faz desta pessoa uma "viciada" e quais as conseqüências para a vida dela?**

Obrigada!