



Tecnototemismo: a subjetividade tecnológica¹

Lauren Ferreira COLVARA²

Resumo

A subjetividade em seu entrelaçamento com a tecnologia é uma instância em constante mudança, não apenas nos modos de ser dos sujeitos, mas também na própria técnica e fenômeno. As novidades tecnológicas nos atropelam e nos atravessam, o social já não é mais o social, já não somos mais os mesmos. Sendo assim, a hipótese levantada é a de que se estabeleceu e se desenvolveu uma outra constituição de subjetividade. Ela sugere uma relação totêmica com a tecnologia, o que levaria a novas regras que organizariam o nosso ambiente social. Isso, contudo, estaria apoiado em algo ilusório e que remete a analogias/metáforas equivocadas de tentativas de encontrar o outro e a si mesmo.

Palavras-chave

Comunicação; Cibercultura; Subjetividade; Tecnototemismo

Introdução

“Arquitetura social” é a construção digital que nos abriga no ciberespaço e interfere na camada social. Se o ciberespaço é um desdobramento do espaço que vivemos, presente em nossos corpos, isso significa que o modo de viver se modificou e as regras do viver são outras, assim como os modos de vinculação e do próprio ser social.

O laço social não é uma concepção óbvia, pois é dependente da noção e da concepção de social e de como ele se entrelaça com a subjetividade tecendo o sujeito. Para pensar o campo social, depois da cibercultura, deve-se estar alerta em como o sujeito tem se constituído e reagido dentro dessa nova coletividade, que tem natureza distinta daquela com que até então estávamos lidando. Sendo assim, é necessário pensar em como se dá o embate entre aquilo que se entendia pela formação do social, enquanto desdobramento entre dois espaços, sujeito e ambiente, e o que se entende hoje, com

¹ Trabalho apresentado no DT05 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013

² Graduada em Psicologia pela UNESP-Assis; Mestre em Comunicação Midiática com a dissertação: “A TV e os vários olhares da criança” pela UNESP-Bauru; Doutora em Psicologia Social com a tese: “Tecnototemismo: a subjetividade em tempos tecnológicos” pelo IP-USP. Pesquisadora do FiloCom (Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação) ECA-USP. laucolvara@yahoo.com.br



sujeito, ambiente e tecnologia. Faz-se notar que esta triangulação entre sujeito, ambiente e tecnologia é ilustrativa e jamais pode ser vista de forma muito definida e restrita. Senão, voltaríamos a ter o sujeito espremido entre categorias, o que em nada nos auxilia no entendimento da dinâmica entre a produção de subjetividade e o social.

A Subjetividade

Félix Guattari (1986) faz uma feliz distinção entre identidade e singularização, conceitos completamente distintos: “A singularização é um conceito existencial, já a identidade é um conceito de referencializações, de circunscrições da realidade a quadros de referência, quadros esses que podem ser imaginários. Esta referencialização vai desembocar tanto no que os freudianos chamam de processo de identificação, quanto nos procedimentos policiais, no sentido da identificação do indivíduo – sua carteira de identidade, sua impressão digital, etc. Em outras palavras, *a identidade é aquilo que faz passar a singularização de diferentes maneiras de existir por um só e mesmo quadro de referência identificável.*” (p.68-69 – grifo do autor)

Qualquer processo de criação verdadeiro com a vida seria o processo de singularização, isto é, um ato de ir além do processo criativo, mesmo depois de ter sido identificada a coordenada sócio-histórica. A singularização é “[...] a maneira como os elementos que constituem o ego funcionam e se articulam; ou seja, - a maneira como a gente sente, como a gente respira, como a gente tem vontade de falar ou não” (GUATTARI, 1986, p. 69).

A base do processo da identidade seria o da identificação, [...] “a ação de assemelhar-se um ego a outro ego, em consequência do que o primeiro ego se comporte como segundo em determinados aspectos, imita-o e, em certo sentido assimila-o dentro de si. A identificação tem sido comparada, não inadequadamente, com a incorporação oral, canibalística, da outra pessoa.” (FREUD, 1932, p.3). Ao descrever o processo de identificação, Freud já demonstrava o ponto de devoramento do outro, mas como será apresentado a seguir, este processo deslocou-se do ego para o ideal de ego, ou seja, de vivência para imagem idealizada. Problemática esta que veremos ao final, ou seja, como que a fixação na identidade e na identificação estão ligados a uma fixação da imagem.



Uma vez refutada a questão da identidade, seguiremos na tentativa de entender algumas mudanças e como elas se manifestaram no registro social em que o sujeito está envolvido com a tecnologia, a tal ponto de modificar os modos do social.

O Tecnototemismo

A cultura é portadora de uma história e de formas de pertencimento que se particularizam no processo de formação de subjetividade, do pertencimento social, valores e normas que serão os parâmetros balizadores da organização da vida em grupo. Os fatos e acontecimentos são entendidos em relação, e se aparentarem estar distintas por contar do contraste encontrado entre ambas na formação de um terceiro espaço, potencial e intersubjetivo, quando referido ao sujeito, e ciberespaço, quando referido a nova camada de existência que a cibercultura traz.

O texto “*Totem e Tabu*”, de Sigmund Freud (1914), é um estudo de tribos antigas da Austrália que são investigadas para que possamos pensar as organizações sociais em sua origem mais ancestral, em que as definições grupais se dariam e forma social e não física. O totemismo se refere às regulações mais primitivas do grupo social.

Totem se define como o lugar de refúgio em que o sujeito se sente em segurança contra as ambivalências causadas pelas interdições do social. Neste trabalho, acrescenta-se o prefixo “*tecno-*” para fazer a distinção entre o totem de origem religiosa estudado por Freud e o teorizado totem praticado atualmente em que a tecnologia seria um lugar seguro para o sujeito, não mais pela relação com o outro e a alteridade, mas num exercício livre em um ambiente livre (inclusive do outro).

A relação totêmica com a tecnologia é uma das configurações deste social produzido pela cibercultura. Ela é totêmica porque o totem animal teria sido substituído nos tempos atuais pelo totem eletrônico, mantendo, contudo, a mesma configuração mística, a saber, como aquilo que é criado para afastar e proteger o sujeito, para removê-lo da realidade ameaçadora.

O tecnototemismo sintetiza a ambiguidade do refinamento da técnica, ocorrendo em simultaneidade à eclosão de manifestações arcaicas do sujeito em relação ao social. É uma expressividade que ressalta características por vezes regredidas e primitivas, aliada a uma alta sofisticação em termos técnicos. Barbárie e progresso. Pratica-se certo tipo de neoplatonismo, em que o sujeito se coisifica pela imagem e pelo desejo de



identidade, refugiando-se em uma serialização de imagens que o massifica ao invés de singularizar. Ao tentar ser diferente, termina por tornar-se igual. Por outro lado, o controle da vida alheia e do que ele deseja aparentar de sua própria vida acaba sendo um grande à relação com a alteridade.

A solidão povoada

O paradoxo que se coloca é o de haver uma distância em termos físicos, o que promove uma separação entre o eu e o outro físico, mas que ao mesmo tempo cria a ilusão da integração, da onipotência e empatia radical com este mesmo outro. O poder de expressividade e o falso sentimento de pertencimento esvaziam a experiência, que é deixada de lado em prol da fantasia do idealizado. A facilidade da “comunicação” pela tecnologia torna-se assim uma ilusão totêmica, isso porque está não só apoiado em algo externo, como também atribui vida a algo inanimado.

A diferença entre o fetiche e o totemismo reside no fato de que o primeiro dar-se-ia no deslocamento de energia do sujeito para um objeto inanimado, fabricado artesanalmente. Já, o totemismo não se fixa em um objeto único, mas em representantes do mundo vegetal e/ou animal, e seu eixo situa-se no caráter mágico do totem. No entanto, se admitirmos que a tecnologia é vista como um ente que traz soluções mágicas, mesmo que seus robôs e seres eletrônicos sejam artificialmente construídos, mesmo assim, injeta-se uma certa “vida” neles.

Sherry Turkle (2011) demonstra que esta relação mágica deriva de uma carência que é compensada por “seres artificialmente animados”. A pesquisadora dedica-se há anos ao estudo da relação de crianças e adolescentes com a tecnologia, e em seus livros o apego à máquina é um tema recorrente. Suas investigações ocuparam-se, neste último livro, com brinquedos de inteligência artificial, tais como Tamagotchis e Fubies para demonstrar a solidão em que vivemos.

O brinquedo Tamagotchi, comumente conhecido por “Bichinho Virtual”, foi uma “febre” entre crianças e adolescentes no final dos anos 1990. Turkle acompanhou o modo como as crianças se relacionavam com ele e percebeu que se estabelecia havia uma espécie de vinculação. Com ele, a criança criava uma rotina: o bichinho tinha que ser alimentado, banhado, acariciado, entre outras atividades. Enquanto brinquedo físico,



ele pode ter saído de moda, no entanto, o aplicativo para celular ainda é popular, com cerca de 250 versões disponíveis pela *Google Play*.

O Furby, por sua vez, tem como atrativo a “inteligência artificial”. Ele demonstra certa capacidade de falar e de aprender. E não cativou apenas as crianças, mas também os adultos, fato esse demonstrado pelos inúmeros vídeos do YouTube que testemunham essas relações.

Possuir um Tamagotchi ou um Furby evita os inconvenientes de se ter um bicho de estimação em casa (cuidados com a higiene, necessidade de alimentação, de gastos com veterinário, cuidados afetivos), ou mesmo, de ter que conviver com uma companhia humana, como foi relatado nos casos de adultos possuidores de um Furby.

Technology is seductive when what it offers meets our human vulnerabilities. And as it turns out, we are very vulnerable indeed. We are lonely but fearful of intimacy. Digital connections and the sociable robot may offer the illusion of companionship without the demands of friendship. Our networked life allows us to hide from each other, even as we are tethered to each other. We'd rather text than talk. [...] People are lonely. The network is seductive. But if we are always on, we may deny ourselves the rewards of solitude (TURKLE, 2011, p. 1)

Alone Together sugere que esta relação estabelecida, entre as pessoas e estes aparatos técnicos, seria um retorno a um animismo. Esta fase estaria relacionada a resquícios do narcisismo primário, em que as diferenciações do eu e do não-eu são ficam confundidas por estarem em processo. O animismo, estado primitivo da mente humana, tem a ver com uma onipotência de pensamento, com as primeiras tentativas de representação em que se transpõem as condições estruturais da mente para o mundo externo. As coisas se tornavam semelhantes no mundo porque o sujeito as via em si próprio.

Na mesma linha de pensamento, Dominique Wolton (2000) alerta sobre o paradoxo da progressão tecnológica em que se ligar a outro se tornou tão fácil que a comunicação foi deixada de lado. Ouvir o outro não interessa, entender o que o outro conta e é diferente de mim, aquilo que devo respeitar em sua alteridade é difícil, estamos mais interessados no que temos a dizer. Não há como existir comunicação sem uma cultura em comum.

Wolton pensa em uma solidão interativa que dificulta o estabelecimento de contato com o outro. O sujeito impõe-se a estar sempre conectado, mas isso não implica a resposta do outro, na disponibilidade do outro para este “eu”. Sendo assim, para este autor é necessário distinguir o progresso tecnológico do progresso da comunicação



humana. Não é por transmitir informações de maneira mais veloz que iremos comunicar melhor. A pressão social da troca não indica comunicação. Mas também não depende da performance técnica, mas das relações com o outro.

É semelhante ao processo em que o sujeito constitui um mundo através de imagens feitas por ele de si mesmo e daquilo que o cerca. Quando consideramos a formação subjetiva atual, o *tecnototemismo*, lidamos com a abstração do social pela imagem e pelo tecnológico, o que gera certa o totemismo, ou seja, uma inversão de realidade em que o valor de inversão dos objetos é o que o faz funcionar.

Aceitar como tema de discussão uma categoria que julgamos falsa implica sempre no risco de alimentarmos pela atenção que lhe damos, certa ilusão sobre a realidade. (LEVY-STRAUSS, 1975, p.25)

A transcendência proposta pela tecnologia, como foi possível acompanhar na primeira parte deste trabalho, demonstra a expansão e a possibilidade da informação. Retornamos, ou talvez, não superamos.

O Tabu tecnológico: a exposição

O retrocesso social que tentamos apontar, tem sua parcela cultural, vem de um retrocesso afetivo provocado por mecanismos de defesa do “eu” em relação ao outro. Não apenas na condição de um sujeito narcísico e melancólico, mas em um comportamento social paranoico. Uma das teses que se pretende desenvolver é como o “eu” tem organizado suas defesas para uma não-entrada do outro, acionando os mencionados mecanismos de defesa, como também uma consciência moral paranoica e ambivalente.

Fica claro neste caso, como nos outros expostos, que é o tabu que dirige a atenção e o fascínio do usuário em assistir a miséria do outro.

O tabu era colocado por Freud como uma ilusão, uma espécie de válvula para os apetites humanos e escudo diante dos sofrimentos e crueldades do destino. No entanto, pode-se perceber que, com a cibercultura, temos a tentativa da fuga de um sofrimento que adquire novos contornos e outras formas de expressão. Inicia-se pelo deslocamento do sagrado, que, se antes estava calcado nos impedimentos religiosos, hoje revela um sentimento de fé semelhante, mas que acredita que na máquina reside a possibilidade de solução.



No entanto, há de se notar que o poder mágico do tabu ainda é presente. Ele reside na capacidade de provocar o fascínio e o contágio entre as pessoas. Trata-se de um reflexo da tendência que incentiva a imitação e seu “caráter contagioso é revelado principalmente por sua transmissibilidade a objetos materiais que então se tornam, eles próprios, portadores de tabu.” (IDEM, 1913).

No tabu estabelecido pelo tecnototemismo, com proibição parcial da alteridade uma barreira é colocada em relação ao toque do outro, podendo ser ela atravessada ou não. Tocando ou não o outro, as manifestações de alteridade ficam comprometidas, fato este demonstrado pelo toque de pele vir sendo gradualmente trocado pelo toque nas telas *touch screen*.

Há uma sensação de desamparo social, e conjectura-se que o início disso possa ser exatamente essa ausência do toque, pois o tocar “ é o primeiro passo no sentido de obter qualquer espécie de controle sobre uma pessoa ou objeto ou de se tentar fazer uso dos mesmos” (IDEM, 1913)

A fobia do contato mostra como o sujeito abre a ambivalência de querer tocar, de ter um intenso desejo do toque, mas depara-se com uma forte proibição de fazê-lo. Seja por medo de uma grande decepção amorosa, cautela de pôr em xeque suas certezas ou a preocupação com a própria violência física relacionada ao estranho, ao cenário das cidades.

A proibição, o medo, contudo, não conseguem abolir por completo o instinto social ambivalente, de o querer entrar em contato, mas não querer atravessar suas barreiras, defrontar seu ideal de eu. Então, senta-se confortável, na segurança dos *clicks* de seu computador, que, ao menor sinal de desagrado, fecha-se a janela.

O ciberespaço possibilita ao sujeito uma habilidade em alimentar a ilusão do idealizado somada ao desejo da superação do “eu”, do corpo. Tal fato só seria possível pela negação do corpo, ampliando-o pelo virtual, este entendido muitas vezes como algo atribuído pela tecnologia. Não se nega que são possíveis alguns tipos de experiências físicas do sujeito com o ciberespaço e que a negação total do corpo está bem longe de acontecer, mas pode-se afirmar que ainda é claudicante a contingência da alteridade.

A alteridade implica sentir o limite do “eu” em relação ao corpo do outro e a dinâmica da intersubjetividade. Sentir o outro pelo corpo é a primeira instância afastada. Ao negar o corpo, negam-se os limites, o que se faz refletir na forma como se estabelece



o engendramento entre a subjetividade e as regras, na maneira como se assentam as referências do sujeito.

Cria-se ilusoriamente um “viver-em-conjunto-emotivo” em que tudo é vivido pela rede. A emoção só é emoção se for exposta para que os “amigos” da rede vejam e comentem, a vida só é vida se ela for acompanhada como se fosse um folhetim. Segundo Mourão (2002), isto seria uma compulsão pelo “virtual”, que traduziria uma pressão por existir e por sinalizar (utilizando nossa própria terminologia). Os acessos aos perfis dirigem-se à questão da percepção sensorial (ver e ser visto) e não à produção de sentido (comunicação). O acesso deve ocorrer para satisfazer a compulsão por olhar, e a “postagem”, a compulsão por existir.

Tal compulsão seja pelo ‘virtual’ ou por compartilhar, seja pelo existir, tendeu em um primeiro momento a dissolver a identidade única e fechada. A criação de novas identidades deixou de ser algo especial, usado por artistas (heterônimos, pseudônimos) e por criminosos (falsidade ideológica), para se tornar algo corriqueiro. A qualquer um, ao preencher os formulários das redes, foi permitido ter seu devir Fernando Pessoa sem ser criminoso.

Segundo Mourão (2002), a Internet estaria rompendo os esquemas fechados de identidade, porque não se exige apenas o nome, mas uma história. O detalhe é que ambos podem ser inventados e articulados como a pessoa quiser; a identidade acaba por ser substituída pela personificação, que comprime e sufoca o processo de singularização. Com o crescimento desses formulários, o sujeito inventa-se e reinventa-se até o momento em que inventou a si próprio e seu nome verdadeiro se tornou a sua *persona facebookiana*. A exposição da ordem interna (privada e íntima) é muito mais agressiva em sua transparência. Ao se expor, o sujeito torna-se vulnerável à angústia de ataques físicos e psíquicos dos outros. Ao se sujeitar à exposição, ele materializa e deixa em um banco de dados suas fraquezas, seus desejos, suas frustrações, tornando-se, assim, mais vulnerável a sofrer intrusões. O mesmo ocorre com a instância do privado. Ao anunciar o que acontece em seu dia a dia, esse mesmo sujeito se esvazia, vive para o que será “postado”, para o que será fotografado e colocado nas redes. Isso pode ser facilmente observado em *shows* musicais, nos quais as pessoas mais tiram fotos e filmam do que exatamente assistem ao *show*. Vê-se, desta maneira, como a exposição do privado resulta na angústia diante do impossível que seria preencher o espaço virtual do formulário, e também, da angústia de sua própria anulação, da efemeridade. Daí a



tentativa da eternização, de colocar tudo em seu banco de dados e fazer com que suas memórias sejam compartilhadas e não mais privadas. Condiciona-se a memória ao que pode ser compartilhado e visto pelo outro.

Casos

Necessitamos dos totens, dizia Freud (1913), para a manutenção de nossa própria psique. Na horda primitiva, o animal-totem era considerado sagrado. Em algumas cerimônias, era sacrificado e devorado para que o grupo se alimentasse dele e adquirisse suas características. Pode-se com ele entender o parricídio e o devoramento do pai tirânico, acontecidos e permitidos apenas em grupo, para que não ocorresse o peso da culpa, fator decisivo para se manter a organização da horda primitiva. Se qualquer uma das duas coisas fosse praticada por um indivíduo, recairia sobre ele o peso do crime.

Qual seria, então, a organização desta horda tecnológica-primitiva? Como seria possível identificar que realmente estaríamos vivendo o primitivismo social tecnológico? Recorrendo a identificação do sistema totêmico de Lévy-Strauss teremos três quesitos:

1. A forma como os totens são distribuídos entre os indivíduos e os grupos;
2. A significação, ou seja, ao papel desempenhado pelo totem frente ao indivíduo;
3. A função, a saber, ao papel desempenhado pelo sistema totêmico no grupo.

A impulsividade pelo comentário e pelo julgamento na web é semelhante a “cerimônia social”, em que no “réu virtual” recaía a culpa social pela quebra do tabu e ao mesmo tempo isenta o “julgador” de qualquer responsabilidade pelo que diz. O que o “julgador” não se dá conta é da difusão do seu comentário. E o que se pode observar é como os tabus, que regulam/ordenam parte das regras sociais, foram reordenados a partir deste novo totem, que, apesar disso, ainda mantém conservado o caráter regressivo em sua constituição.

As opiniões jorram e explodem como *geysers*. Em cada notícia “postada” ou vídeos como esse citado, são expressos comentários de alta hostilidade e agressividade. É baixa a racionalização, pois nem a normatividade da língua é obedecida. A hostilidade brota e deve ser expelida, não importando o assunto em pauta.

“Você é aquilo que você compartilha. Compartilhar é preciso.” É esta a regra. A rede, assim, seria um híbrido entre a possibilidade de exercer certa liberdade e de estar



dentro de um mecanismo de controle. O “eu” que aparece no *Orkut*, no *Facebook*, no *Linkedin* não passa de formulários preenchidos, plataformas em que somos moldados em formato, cor e linguagem.

O tipo de miséria vista na internet é de como a tecnologia pode ser usada para escancarar a condição humana, da mesma forma que para funcionar como aquela a quem se confessam os pecados. Uma mídia confessional, mas que em vez de guardar o segredo o expõe à coletividade. O que não se leva em consideração são as informações que são compartilhadas além da vontade do sujeito, que constituem fatos que nunca mais saem da memória dos buscadores, das páginas do *Facebook*, comunidades do *Orkut* e assim por diante.

Em 10 de Outubro de 2012, Amanda Todd³, de 15 anos, pôs fim à própria vida e à perseguição que sofria há três anos. A canadense cometeu o erro de mostrar os seios para um estranho em um *chat* da Internet, que, por sua vez, registrou o ato da garota e o disseminou pela rede.

A página criada no *Facebook* pelo perseguidor de Amanda tinha no perfil a foto tirada sem o seu consentimento. A página rapidamente tornou-se viral entre seus colegas de escola, o que a fez sofrer com os chistes e as ameaças físicas por parte de colegas. Os pais de Amanda a trocaram de colégio, mas o assédio continuou, seu perseguidor repetiu o mesmo padrão de compartilhamento pela Internet, enviando a foto por *email* a todos os colegas da nova escola. As crises de ansiedade da menina aumentaram, assim como seu isolamento social. A rejeição era em demasia.

A história foi relatada pela própria Amanda em um vídeo postado no *YouTube*⁴ poucos dias antes de seu suicídio. A menina não aparece e nem fala no vídeo de quase nove minutos, são apenas papéis que são passados e que revelam uma história de dor e sofrimento.

Amanda Todd se enforcou três dias após a postagem do vídeo no *YouTube*. O caso causou repercussão mundial e motivou discussões sobre a criminalização do *cyberbullying* no Canadá, com a intromissão de uma facção do grupo cyberativista

³ http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2012/10/121015_amanda_todd_ru.shtml - acessada em 19 de outubro de 2012

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=ej7afkypUsc> – acessado em 19 de Outubro de 2012



Anonymous, que teria identificado o perseguidor de Amanda, um homem de 32 anos. As investigações o isentaram de qualquer suspeita⁵.

Ainda na página do *Facebook*, em meio às homenagens, houve manifestações de alunos do colégio de Amanda, que continuaram a postar mensagens depreciativas em relação à garota. O nome de Amanda, segundo o Google⁶ foi o oitavo termo mais buscado em 2012.

Na mesma época acontecia no Brasil um caso não tão trágico, mas, igualmente sintomático. Trata-se de Nissim Ourfali e seu vídeo comemorativo de Bar Mitzvah. Este vídeo tornou-se um viral no ano de 2012⁷. A cena de maior destaque é aquela em que o menino aparece numa montagem em cima de uma baleia, referência a viagens familiares a uma praia no litoral norte de São Paulo.

O vídeo teve grande repercussão na rede e a família, inconformada, entrou na justiça pedindo 30 mil reais de indenização ao Google, assim como a retirada do vídeo⁸. A família ganhou a causa no final de outubro de 2012. É difícil tentar o acesso às informações sobre o caso, aparecendo apenas em retrospectivas e ainda no arquivo de imagens do Google, assim como os memes feitos a partir da imagem que se tornou famosa.⁹

A questão de como a memória opera na Internet é um tema delicado que merece ser aprofundado em trabalhos futuros, pois um fato pode ser difícil de ser retomado mas não impossível. Em ambos os casos citados há essa marca. Amanda Todd declara durante o vídeo: “Perdi todos meus amigos e o respeito das pessoas. Nunca poderei recuperar essa foto. Está aí para sempre”. E mesmo que a família Ourfali tenha vencido o processo contra o *Google*, as imagens sempre estarão lá, para qualquer um que digitar seus nomes ou palavra-chaves.

Para ficar mais evidente o que está aqui apresentado, ao se transpor este raciocínio ao ciberespaço, o exemplo ilustrativo o de agrupamento seria o *4chan*. Criado em outubro de 2003 por Christopher Poole, o fórum foi usado inicialmente com a

⁵<http://oglobo.globo.com/mundo/assedida-na-internet-jovem-canadense-se-mata-apos-ter-fotos-nua-divulgadas-6441246#ixzz2GMsINcOx> – acessado 19 de outubro de 2012

⁶<http://tecnologia.terra.com.br/google-revela-terminos-mais-buscados-no-mundo-em-2012,218a5b9b9709b310VgnVCM3000009acceb0aRCRD.html> - acessado 19 de outubro de 2012

⁷ O vídeo mostra o garoto dublando uma paródia da música *What makes you beautiful*, do grupo *One Direction*, em que relata seu cotidiano com a família e seus hábitos.

⁸<http://colunas.revistaepoca.globo.com/bombounaweb/2012/10/10/nissim-ourfali-pede-r-30-mil-em-processo-contra-google/> - acessado em novembro de 2012

⁹ Vídeo da produtora explicando a concepção do vídeo, como se tornou viral e a recepção deste pelos familiares e amigos: http://www.youtube.com/watch?v=xHYJcVyPP_c



finalidade de compartilhar imagens e discussões diversas. No entanto, uma das coisas que o fez famoso foi a constituição do grupo *Anonymous*, cyberativistas diluídos sob a máscara do anonimato. Esse grupo já havia demonstrado seu poder em questões sociais importantes, como o rastreamento do perseguidor de Amanda Todd, a invasão dos *e-mails* da então candidata à vice-presidência americana, Salin Palin. Nesse caso, foram espalhadas fotomontagens da senadora fazendo pose com armas de fogo nas mãos. Essa foi apenas uma de várias ações. O grupo também conseguiu fazer passarem pautas falsas em programas como de Oprah Winfrey sobre um suposto grupo de pedófilos e também sobre como fraudar concursos e promoções. Entre outras peripécias, ocorreu também o caso do ídolo juvenil Justin Bieber, que havia lançado em seu *site* a pesquisa de opinião entre as fãs sobre qual seria seu próximo destino. Em dois dias, a ironia dos votantes fez a Coreia do Norte pular de 24º para 1º lugar com 659.448 votos¹⁰.

O segundo ponto levantado por Lévi-Strauss (1975) é o da representação da máscara, símbolo do movimento e do anonimato. O anonimato torna-se uma forma alternativa de uso da tecnologia como pressão política e social. O terceiro ponto correlaciona-se com o significado desse grupo como fator de pressão social e forma de agrupamento, em que o anonimato os transforma numa legião unida em torno de alguns propósitos. O grupo foi participante ativo e decisivo em movimentos políticos como a Primavera Árabe, a Operação Egito e a Tunísia, em que deram apoio à população divulgando documentos secretos na Internet, interceptando canais de TV e invadindo sites oficiais do governo. Em 2008, participaram da onda de protestos contra a Igreja Cientologista, e, em 2009, dos protestos contra o resultado das eleições no Irã, que conjuntamente com o *The Pirate Bay* lançaram o ‘Movimento Verde Iraniano’.

Para manutenção da ordem social reabilitando suas formas mais primitivas, a permanência do grupo era mantida através da solidariedade. Sendo assim, a estratégia do grupo foi a de não desfazer esse sentimento que atrela os envolvidos enquanto como indivíduos, reclamando assim a expressividade para além do ciberespaço, visando fixar-se em objetos concretos.

Se o totem tornou-se tecno, isso quer dizer que acreditou-se que ele traga segurança e a contrapartida das realizações, inclusive a proteção ou resposta a uma violência originária, que poderia gerar culpa (até então vista como relativa) e a cobrança

¹⁰ Fonte: <http://super.abril.com.br/tecnologia/rede-antissocial-4chan-624494.shtml> - acessado em 10 de agosto de 2012



de cumprimento do contrato social; neste caso, é a tecnologia que daria a satisfação desejada pelo sujeito, inclusive limitando a violência originária.

O *4chan* tem subdiretórios divididos por áreas de interesse e nomeados com as letras do alfabeto. Os números de acesso são expressivos, mais de 1 bilhão de *posts*, quase 11 milhões de usuários ativos ao mês e 10 milhões de acessos diários¹¹. Poole, seu criador, chegou a ser considerado pela revista *Times*, em 2009, como uma das pessoas mais influentes do mundo, em uma eleição fraudada pelos usuários do *4Chan*; eles deram 16,7 milhões de votos falsos a Poole.

Poole¹² criou o site para que as pessoas fossem livres em seu direito de serem erradas. Por isso, a plataforma incentiva o anonimato, as múltiplas identidades (avatars) e a não pretende manter registrada a memória. O conteúdo é variado, uma mistura de pornografia, humor, frases politicamente incorretas e legalidade limítrofe. O diretório mais famoso e visitado é o */b/* e */b/'s* que são de assuntos aleatórios.

O *site* tem suas regras, as quais merecem certa atenção. As regras 1 e 2 são uma analogia ao filme *Clube da Luta* (David Fincher, 1999), que tem por enredo a história de um homem comum que está insatisfeito com a sua vida medíocre e cria um clube secreto em que os homens lutam entre si e as regras eram as seguintes: 1- Você não fala sobre o Clube da Luta; 2 – Você NÃO fala sobre o Clube da Luta. Dando a entender que assim você participará de um segredo coletivo, como uma sociedade secreta.

A regra 3 é a grande incentivadora do anonimato (“Nós somos anônimos”), as regras de 4 a 7 são as características de ser um *Anonymous*. Trata-se de uma legião, “jamais se esquece, pode ser horrível, insensível, um monstro sem compaixão, esperem por nós”.

Voltando às normas, no *4chan* não há regras para as “postagens”, tampouco para as moderações, assim como ninguém se apresenta como criança, mulher (elas seriam homens gordos disfarçados e as crianças são agentes do FBI prontos para pegar um pedófilo desavisado), e nada é sagrado. Portanto, tudo que for dito pode e será usado contra o usuário, isto é, sofrerá *bullying* e isso é consentido por parte de quem acessa os conteúdos.

O *4chan* orgulha-se desses itens e à sua rede deram o nome “antissocial”, indo na contramão da transparência do *Facebook*. Mark Zuckerberg, o criador do *Facebook*,

¹¹ Dados recolhidos em 10 de agosto de 2012 no site: www.4chan.org

¹² <http://www.technologyreview.com/featured-story/420323/radical-opacity/> - acesso em: 10 de agosto de 2012.



crítica diretamente o *4chan* dizendo que “ter duas identidades para si seria um exemplo de falta de integridade”.

Poole sustenta que a interação anônima possibilita às pessoas obterem um lugar em que possam falar a verdade sem medo de represálias, um lugar em que possam ser fiéis a si mesmas sem o risco de ser estigmatizadas de fato ou de cair no ostracismo, já que o *site* não tem memória. Em suas palavras: “As pessoas merecem um lugar para ser erradas”.

Para Arrematar

A idealização é o mote da transição social que estamos vivendo. O corpo social seria o sistema de repressão do coletivo, e a aceitação da neurose coletiva seria o preço a se pagar para sair do reino da violência cega. Esta lógica é encontrada em Freud (1913), que demonstra que as hordas primitivas viviam segundo outra lógica e que o totemismo seria “uma relação de respeito mútuo entre o primitivo e seu totem e, do ponto de vista social, nas obrigações recíprocas existentes tanto entre os membros de um clã quanto das tribos em si.” (KOLTAI, 2010, p.43). A instância da interdição (lei) seria necessária para que houvesse a ambivalência entre o temor e o arrependimento em relação àqueles que prejudicamos.

No entanto, o encanto com a tecnologia traz idealizações e ambivalências, pois os sujeitos deveriam se subordinar à consciência moral mas também agir conforme seu desejo. Se por um lado o *4chan* se apresenta como algo que liberta a expressão das pessoas no ciberespaço e tenta influenciar mudanças políticas na sociedade, por outro, há o *Facebook* e sua proposta idealista de devermos ser o que somos, não importando onde. Apesar das diferenças, ambos os lados lidam com algum tipo de regulação, sobrevivendo resquícios de ambivalências afetivas relacionadas ao social.

Os homens não agem enquanto membros de um grupo, de acordo com aquilo que cada um sente como indivíduo: cada homem sente em função da maneira pela qual lhe é permitido ou prescrito comportar-se. Os costumes dados como normas insensíveis determinam os sentimentos individuais, assim como as circunstâncias em que poderão, ou deverão se manifestar. (LEVY-STRAUSS, 1975, p.76)

Em relação à teoria de Freud e à sua atualização, deve-se considerar que hoje o sagrado é substituído pela técnica, ou, na melhor das hipóteses, o tabu é hibridizado com a transcendência da religiosidade com a expectativa da transcendência do



ciberespaço. O medo das percepções vindas do mundo corpóreo exige limites. Essa materialidade não interessa. Já a materialidade da técnica oferece recompensas em dobro, além de ocupar o lugar da materialidade exigida para a disseminação do tabu. Há também, embutida, a perspectiva de realização de prazer com o controle do sujeito.

Referências

FREUD, S. (1979). *Obras Completas de Sigmund Freud - VOL XIII - Totem e Tabu e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago

GUATTARI, Feliz (1986) *Cartografias do Desejo* Petrópolis: Ed. Vozes.

KOLTAI, C. (2010). *Totem e Tabu: um mito freudiano*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira

LEVI-STRAUSS, C. (1975). *Totemismo, hoje*. Rio de Janeiro: Vozes

SAROLDI, N. (2011). *O Mal-Estar na Civilização: As obrigações do desejo na era da globalização*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

WOLTON, D. (2000). *Internet: petit manuel de survie*. Paris: Flammarion