



**João Victor Coelho Branco da Costa
Braga**

**O ambiente digital como prótese do
espaço psíquico**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia (Psicologia Clínica) do Departamento de Psicologia da PUC-Rio.

Orientadora: Monah Winograd

Rio de Janeiro,
Julho de 2025.



**João Victor Coelho Branco da Costa
Braga**

**O ambiente digital como prótese do
espaço psíquico**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do grau de Mestre pelo Programa
de Pós-Graduação em Psicologia (Psicologia
Clínica) da PUC-Rio.

Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo:

Profa. Monah Winograd

Orientadora

Departamento de Psicologia - PUC-Rio

Prof. Gustavo Deister Dias Barbosa

PUC-Rio

Profa. Anna Carolina Franco Bentes

Fundação Getúlio Vargas - FGV

Rio de Janeiro, 09 de julho de 2025.

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial, do trabalho é proibida sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

João Victor Coelho Branco da Costa Braga

Formado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e em Comunicação Social-Cinema também pela PUC-Rio, possuindo um domínio adicional em tecnologias e mídias digitais. Mestrando em Psicologia Clínica PUC-Rio. Membro associado em formação do Círculo Psicanalítico do Rio de Janeiro (CPRJ).

Ficha Catalográfica

Braga, João Victor Coelho Branco da Costa

O ambiente digital como prótese do espaço psíquico / João Victor Coelho Branco da Costa Braga ; orientadora: Monah Winograd. - Rio de Janeiro PUC, Departamento de Psicologia, 2025.

126 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia, 2025.

Inclui bibliografia

1. Psicologia – Teses. 2. Psicanálise. 3. Comunicação. 4. Virtual. 5. Prótese. 6. Ambiente. I. Winograd, Monah. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Psicologia. III. Título.

CDD: 150

Para internet,

Agradecimentos

À Monah Winograd, minha orientadora e mentora na psicanálise, que me ensinou como pensar a psicanálise de forma livre, criativa e viva, mas sem nunca perder o rigor teórico. Sempre levarei suas influências em meus pensamentos e por esse privilégio sou profundamente grato.

Aos membros da banca, Anna Bentes e Gustavo Deister, pela curiosidade e disponibilidade em ler e contribuir para este trabalho.

Aos meus pais, Carla e Mauro, que me inspiram todos os dias, muito mais do que imaginam. Agradeço não só por todo o apoio durante todo esse processo, mas por, desde pequeno, estimularem minha curiosidade pelo mundo e me ensinarem a valorizar o conhecimento.

Aos meus irmãos, Carolina e Pedro, por sempre estarem do meu lado, me mostrando o mundo e me ensinando como encontrar as respostas para os meus problemas.

À Jordana, a melhor companheira que poderia ter durante todo esse processo, quem me segurou quando mais precisava e me ajudou seguir em frente.

Aos meus amigos, que sempre me ajudam a lidar com os altos e baixos da vida. Se eu me viro é porque tenho *uma ajudinha dos meus amigos*, como diriam os Beatles.

Ao meu analista, Gilberto, por me acompanhar e me ajudar a lidar com as minhas próprias armadilhas.

Aos meus amigos do Laboratório de Pesquisas Avançadas em Psicanálise e Subjetividade (LAPSU) da PUC-Rio, por todas as trocas que me ajudaram a amadurecer minhas ideias e me inspiraram em novas direções.

À PUC-Rio por ter me acolhido e me ensinado muito ao longo da última década, desde a Comunicação Social à Psicologia.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo

Costa Braga, João Victor Coelho Branco; Winograd, Monah. **O ambiente digital como prótese do espaço psíquico**. Rio de Janeiro, 2025. 126p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O presente trabalho busca explorar, sob viés psicanalista, a ideia presente em *O mal-estar na civilização* (Freud, 2010b[1930]) de que as ferramentas humanas funcionam como próteses. A essa ideia soma-se a de Tisseron (2015), de que o virtual digital corresponde ao virtual psíquico, concluindo que o ambiente digital funciona como uma prótese do espaço psíquico. Em um primeiro momento remonta-se à história da dinâmica entre fantasia e mundo externo na obra de Freud, separando-a em três momentos. Em seguida, apresenta-se a maneira como Tisseron compreende a relação entre fantasia e virtual e as implicações disso na noção de prótese. Ao se tratar de tecnologias de comunicação, apresentam-se algumas das mais importantes teorias sobre os seus efeitos subjetivos. Inicialmente, abordam-se as ideias de Adorno (2020a[1977], 2020b[1977]), devido à importância do conceito de indústria cultural e exploram-se suas diferentes apropriações. Apresenta-se também a teoria de McLuhan (1972[1962], 2007[1964]), um dos principais críticos da perspectiva de Adorno. Em seguida, introduz-se a de Martín-Barbero (2001) e como o autor usa o conceito de mediação para criticar ambos, McLuhan e Adorno, e propor uma teoria que leve em conta a recepção enquanto um movimento de trocas que reconhece o receptor enquanto sujeito ativo na relação. Associa-se essa visão ao movimento de Winnicott (2022c[1963]) acerca da importância do ambiente no desenvolvimento do indivíduo. Contrapõe-se o ambiente acolhedor proposto pelo psicanalista inglês aos ambientes digitais arquitetados por *big techs* com o intuito de capturar os usuários para extração de dados. A partir disso, propõe-se uma descrição desses ambientes e suas estratégias de captura em termos psicanalíticos. Por fim, apresenta-se a teoria de Mark Fisher (2020), sobre uma desesperança inerente aos avanços do neoliberalismo, como isso se relaciona a vida em ambientes

digitais, mas como também é possível usá-los de forma criativa para imaginar novas formas de viver.

Palavras-chave

Psicanálise; comunicação; virtual; prótese, ambiente.

Abstract

Costa Braga, João Victor Coelho Branco; Winograd, Monah (Advisor). **The Digital environment as a psychic space prosthesis.** Rio de Janeiro, 2025. 126p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This paper seeks to explore, from a psychoanalytic perspective, an idea presented in *Civilization and its Discontents* (Freud, 2010b[1930]) that human tools function as prostheses. This idea relates to Tisseron's (2015) that the digital virtual corresponds to psychological virtual, concluding that the digital environment functions as an adequate space for psychology. At a first moment, it's important to go back and trace the history of the dynamics between fantasies and the external world, separated by different moments in Freud's theory. Then, we present a way in which Tisseron understands the relationship between fantasy and virtuality and it's implications to the concept of prostheses. Because we're dealing with communication technologies, we present some of the most important theories about their subjective effects. Starting with Adorno's (2020a[1977], 2020b[1977]) ideas, due to the importance of the cultural industry concept and its different developments. The paper also includes McLuhan's (1972[1962], 2007[1964]) theory, one of the main criticisms of Adorno's perspective. Next, we present the work of Martín-Barbero (2001) and how he uses the concept of mediation to criticize both authors and propose a theory that deals with reception as a space of interaction and recognizes the receiver as an active subject in the relationship. We associate that with Winnicott's (2022c[1963]) movement of considering the importance of the environment in individual development. We contrast the fostering environment proposed by the English psychoanalyst with the digital environments designed by Big Techs with the aim of capturing users for data extraction. Based on this, we propose a description of this environments and its capture strategies in psychoanalytic terms. Finally, we present Mark Fisher's (2020) theory, as it's hopeless in the face of the advances of neoliberalism, it's connection to life in

digital environments, but it is also possible ways to use those spaces creatively to imagine new ways of living.

Keywords

Psychoanalysis; communication; virtual; prosthesis; environment.

Sumário

1.	Introdução	14
2.	Freud: da realidade à fantasia e vice-versa	20
2.1.	Representação: entre a percepção e a coisa em si	21
2.2.	A fantasia, uma organização do desejo em três tempos	29
2.3.	A realidade enquanto um princípio	33
2.4.	A realidade enquanto agente a ser mediado	35
2.5.	O Deus protético	40
2.6.	A fantasia e o virtual	42
3.	Como interpretar a mensagem?	54
3.1.	A teoria crítica e a ideologia	55
3.2.	O meio é a mensagem	67
3.3.	Teoria das mediações	72
4.	O ambiente digital	81
4.1.	A importância de considerar o ambiente	81
4.2.	O ambiente suficientemente bom	85
4.3.	A sobrevivência do objeto e o princípio de realidade	93
4.4.	Economia de dados e o ambiente digital	96
4.5.	Metapsicologia da captura	105
4.6.	Como imaginar o fim do mundo: entre a onipotência e a impotência	110
5.	Conclusão	115
6.	Referências bibliográficas	119

Lista de ilustrações

Figura 1 –	Esquema da representação palavra de Freud em 1891	24
Figura 2 –	Esquema da representação para Freud e Brentano para Garcia-Roza	26
Quadro 1 –	Relações na teoria de Tisseron (2015)	48
Quadro 2 –	Uso dos aplicativos	98

*Eu vejo cada vez mais desesperados no mundo e daí a minha esperança cresce.
Porque são pessoas que, à sua maneira, estão se rebelando, estão inventando.*

Jesus Martín-Barbero, 2009

o inconsciente representa uma lógica de esperança

André Green, 1999

1

Introdução

Desde o século XIX, a humanidade passa por um processo de acelerados avanços tecnológicos. Em pouco tempo, fomos do trem ao foguete, do telefone ao smartphone, da fotografia a imagens geradas por inteligência artificial, para listar algumas inovações. A inserção dessas tecnologias na vida tem o poder de mudar nossa relação com tempo, com o espaço que nos cerca e alterar a forma como nos relacionamos uns com os outros. É de se esperar que muitas dessas transformações sejam recebidas com desconfiança e medo. De fato, ao longo dos últimos dois séculos, a vida se transformou muito e muitas vezes. Tais transformações foram recebidas com otimismo por alguns e desconfiança por outros. Umberto Eco (2015) cunhou dois termos para descrever a diferença de perspectiva quanto ao tema: apocalípticos e integrados. O trabalho de Eco mostra que o conflito entre medo e esperança frente às inovações não são recentes. O surgimento do cinema, do rádio, da televisão, de todos esses veículos foi cercado de ceticismo sobre de seus efeitos sociais. Não é uma surpresa que isso também aconteça hoje com a internet.

Falar em internet é difícil, pois se trata de um objeto multifacetado. Objetivamente, a internet é uma rede de conexão entre diversos dispositivos, mas, como cada um se comporta e o uso que cada usuário faz deles é muito plural. Uma geladeira *smart* e um smartphone podem estar conectados à internet, mas é difícil defender que a conexão ocorra da mesma forma. Ainda assim, independente dos dispositivos, a humanidade nunca esteve tão conectada e o impacto disso em nossas relações é inegável.

Segundo relatório da plataforma WEARESOCIAL (Kemp, 2025), 94,4% dos usuários de internet do mundo usaram alguma rede social em janeiro de 2025. Desde seu começo, no início da década de 2000, essas plataformas foram amplamente incorporadas à vida cotidiana e transformaram profundamente a maneira como nos relacionamos uns com os outros e, consequentemente, com nós mesmos.

Assim, este trabalho busca investigar algumas dessas mudanças. Conforme afirmamos, a internet está em muitos dispositivos e tem muitos usos, sendo impossível abordá-los em um só trabalho. Buscamos focar especialmente em sites de redes sociais, por corresponderem a um dos usos mais comuns entre os usuários da internet. Ao mesmo tempo, tentamos não nos restringir demais para que nossas análises possam abranger espaços como *streamings* ou videogames *on-line*, cuja lógica de funcionamento é parecida quanto à inserção na vida cotidiana e mediação das relações humanas. Portanto, as análises deste trabalho têm foco nas redes sociais, mas não se restringem a esse tipo de site ou aplicativo.

No campo da psicanálise, a popularização da internet e o surgimento das redes sociais foram fatos — e até hoje são — comumente analisados sob um viés pessimista, com um enfoque nos danos psicológicos que essas tecnologias causam (Coelho, 2018; Jerusalinsky, 2017). Apesar de o tema não ser objeto deste trabalho, reconhecemos que essa percepção não se restringe à internet e aos fenômenos dela derivados, pois também houve textos desconfiados do impacto do telefone celular (Birman, 1997) e da televisão (Kehl, 2002), entre outros meios.

Com as transformações advindas das mediações de nossas relações por redes digitais, também se transformaram os modos de expressão de nossos conflitos e, conseqüentemente, de nossos sofrimentos. Mas não podemos esquecer que, na época de Freud, também havia muito sofrimento psíquico, inclusive isso o motivou a criar a psicanálise. Cada momento da humanidade tem questões próprias que geram sofrimentos específicos, por isso não se trata de hierarquizá-los, mas sim de compreendê-los em suas especificidades. Em outras palavras, nem o passado era tão bom assim, nem o presente é tão ruim. Um olhar somente pessimista dificulta perceber os aspectos potentes, saudáveis e criativos dos usos que se pode fazer das ferramentas tecnológicas atuais. É verdade que, como Freud alertou em 1930, avanços técnicos por si não são capazes de resolver todos os problemas humanos e lhes garantir felicidade, mas isso não significa que também não possam ser uma importante ferramenta nessa busca. Desconsiderar os efeitos positivos é ignorar os — não raros — usos dos ambientes digitais direcionados à saúde.

Tantas transformações sociais, que não decorrem somente de questões tecnológicas, e apresentações diferentes do sofrimento humano ao longo do último século, fazem surgir na psicanálise um debate sobre a necessidade de a teoria se atualizar. Nesse contexto, questiona-se frequentemente se a teoria psicanalítica

tradicional consegue descrever os sofrimentos que aparecem nos consultórios ou se são necessárias novas teorias e descrições (Bollas, 2000). Em 1930, Freud afirma que os avanços tecnológicos são insuficientes para neutralizar o sofrimento humano, principalmente porque ele é inerente aos conflitos incontornáveis das relações humanas. Ou seja, independentemente das mudanças tecnológicas, haveria uma certa dinâmica psíquica que se manteria. Uma das premissas deste trabalho é que ao menos o núcleo da teoria psicanalítica da qual dispomos permanece muito atual e constitui importante ferramenta para compreender os processos psíquicos contemporâneos.

Após a morte de Freud, a psicanálise continuou a se desenvolver e as novas contribuições foram importantes para possibilitar aos psicanalistas perceberem outros elementos e processos do psiquismo. Um dos autores pós-freudianos mais importantes é Winnicott, sobretudo por propor uma teoria capaz de indicar e descrever a importância das relações para o desenvolvimento e funcionamento psíquico. Seu olhar inovador explica o fato de termos um debate sobre sua constituição, ou não, de um novo paradigma psicanalítico, pois sua teoria e a de Freud são bastante diferentes.

Nessa discussão, Green (1974/2017a) teve um importante papel ao indicar diversas convergências e complementaridades à obra de ambos. O autor está aqui presente, para indicar esses cruzamentos. Winnicott (2021) propõe, em 1945, o conceito psicanalítico de ambiente e o articula com o desenvolvimento dos indivíduos, o que faz dele um autor interessante para pensar a vida em ambientes digitais e suas particularidades. A teoria winnicottiana enfatiza a relação do sujeito com os diferentes ambientes que o cercam e o modo como as especificidades de cada relação o impactam psiquicamente. Outro autor importante para o desenvolvimento deste trabalho é Serge Tisseron (2015), principalmente por seu livro *Sonhar, fantasiar, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital*, no qual o autor analisa a relação entre virtual psíquico e virtual digital, evidenciando tanto suas similaridades quanto a influência do digital sobre o psíquico, considerando os usos criativos e os patológicos. Segundo Lévy (2010) define, o virtual enquanto uma dimensão em que os objetos existem em potência, pode se atualizar de diversas formas em diferentes contextos; enquanto digital, refere-se a uma informação traduzida em números. Por sua vez, o conceito de digital refere-se à tradução de diferentes objetos para dígitos, ou seja, a linguagem de máquina. Tisseron (2015)

defende que se referir ao conteúdo das telas como virtuais constitui uma imprecisão, pois desconsidera o polo das atualizações também presentes. Mais precisamente, o que vemos nas telas são justamente as atualizações dos objetos virtuais que existem nas máquinas. Optamos então por usar o termo digital para referir-nos aos objetos e ambientes formados pela conexão dos diferentes dispositivos atuais, por entender que o termo digital comporta tanto seu polo virtual quanto o polo atual.

Ao se falar dessa interação entre o psíquico e o digital, é preciso considerar as especificidades desses ambientes. Os espaços digitais são programados, o que significa que funcionam segundo regras próprias e têm o objetivo de induzir certos comportamentos e hábitos nos usuários. O desejo das plataformas de nos manter conectados o máximo de tempo para que possam coletar o máximo possível de dados direciona as decisões daqueles que as programam. Essas construções condicionam o modo como podemos usar esses espaços e fazem com que precisemos estar sempre atentos às suas tentativas de captura.

No entanto, não podemos subestimar o usuário e seu poder de apropriação dos dispositivos para seus próprios interesses e gostos. A relação do humano com os meios tecnológicos não se reduz a uma manipulação, por mais que ela possa acontecer. Por isso, esta pesquisa tem o objetivo de analisar os impactos das novas tecnologias digitais nas relações humanas e na dinâmica psíquica dos indivíduos contemporâneos. Entendemos que tecnologias digitais se referem a todos os aparatos técnicos que virtualizam nossas relações com o mundo e as convertem em linguagem de máquina. A investigação buscou não se centrar nas perdas em relação a outros momentos históricos, mas em compreender como esses aparatos se relacionam, refletem desejos e necessidades, tanto dos usuários quanto das plataformas, e como podem ser usados de maneiras potentes e criativas.

O primeiro capítulo se concentra na obra de Freud (2010a, 2010b, 2011b, 2011c, 2014) e de Tisseron (2010). Primeiramente, apresentamos a estrutura da fantasia em três tempos do texto *O escritor e a fantasia* (Freud, 2015) e como ela é usada na tentativa de modificar a realidade para proporcionar satisfação. A dinâmica entre realidade e fantasia atravessa toda a obra de Freud, mas seu entendimento dela vai se complexificando conforme sua teoria avança. Por isso, propomos uma divisão em três momentos em que há mudanças teóricas significativas nessa relação. Tal compreensão está diretamente relacionada à maneira como Freud (2010b[1930]) descreve o uso de ferramentas pelos humanos em *O mal-estar na*

civilização, como próteses que visam a dominar a natureza. No texto em destaque, o autor apresenta a figura do Deus-protético que usamos ao longo de todo este trabalho. Seguindo o caminho das próteses e da fantasia na psicanálise, evidenciamos como Serge Tisseron (2010) relaciona os objetos digitais com a teoria de Pierre Lévy (2010) sobre o virtual – a passagem da identidade do objeto à condição de problemática — e com diferentes modalidades da fantasia. A partir disso, Tisseron (2010) elabora uma teoria própria sobre diferentes usos de objetos digitais de acordo com um maior ou menor investimento no polo virtual ou atual desses objetos e inscreve essa relação na lógica de funcionamento da fantasia. Por fim, analisamos o ciborgue como uma figura que tem sido usada para pensar a subjetividade em um mundo de próteses.

No segundo capítulo, expomos diferentes correntes da teoria da comunicação e como elas se dispõem a pensar a relação dos humanos com os aparatos tecnológicos que os cercam. Começamos por mostrar alguns trabalhos de Adorno (1985[1944]), pelo seu uso de conceitos freudianos para refletir acerca da comunicação social, assim como pela importância que o conceito de indústria cultural adquiriu no debate público. As críticas de Adorno e sua forma de analisar produtos culturais influenciou diversos autores que se apropriaram de seus conceitos de maneiras diversas. Apontamos como a diferença no entendimento de imaginário, de maneira mais topológica ou mais estruturalista, afeta os desdobramentos do conceito nas obras de Edgar Morin (2018) e Louis Althusser (2025).

Discutimos ainda as críticas de McLuhan (2007[1964]) ao tipo de análise iniciada por Adorno (1985[1944]), focada nos elementos ideológicos das mensagens, e como o pensador alemão empreende análises voltadas para os meios de comunicação. Apesar de ambas as abordagens serem muito influentes até hoje, também optamos por expor as críticas de Martín-Barbero (2001; 2002) a tais ideias, por acreditarmos que seu entendimento de mediações aponta para a importância de considerar o receptor não como uma vítima do ambiente, mas como um sujeito desejante, argumento central desta pesquisa.

Buscamos, no terceiro capítulo, pensar o ambiente digital, expondo como ele adquiriu importância no campo da comunicação e no da psicanálise. Primeiramente, apresentamos a teoria de desenvolvimento de Winnicott (2021[1945]) e a importância de um ambiente suficientemente bom nesse processo. No contexto da

relação entre fantasia e realidade, Jan Abram (2023) ajuda a elucidar as diferenças entre as percepções de Winnicott e Freud, quanto ao que elaboram acerca de como o princípio de realidade se instaura no bebê.

Posteriormente, trabalhamos as especificidades dos ambientes digitais, sobretudo refletindo sobre como a lógica do mercado de dados faz com que as plataformas sejam construídas de forma a aprender os hábitos dos usuários para poder oferecer-lhes conteúdo de interesse. Essa busca por satisfazer os desejos dos usuários se insere em uma disputa entre as plataformas para mantê-los pelo máximo de tempo possível engajado dentro de seus sistemas, de forma a produzir dados que podem usar para treinar seus modelos preditivos, cujos usos variam desde o marketing personalizado até o treinamento de inteligências artificiais. Desse modo, a partir do contraste entre o ambiente suficientemente bom e o digital dos aplicativos de redes sociais, podemos obter uma explicação metapsicológica dos mecanismos de captura dessas plataformas, sem que seja preciso recorrer a teorias cognitivo-comportamentais.

Nesse sentido, a partir do conceito de realismo capitalista de Mark Fisher (2020), atentamos para a necessidade de considerar o ambiente de precariedade instaurado pelos avanços da economia política neoliberal e como isso também favorece a dependência de dispositivos eletrônicos como forma de escape de uma realidade desesperançosa acerca do futuro. Por fim, tentamos entender como se pode usar a potência dos espaços digitais para vencer a impotência do realismo capitalista.

2

Freud: da realidade à fantasia e vice-versa

O objetivo deste trabalho é, seguindo a teoria de Tisseron (2015) de que o computador cada vez mais se assemelha à mente, e não o contrário, argumentar que o mundo digital funciona de forma semelhante ao mundo psíquico da fantasia, de forma que o uso feito de um pode ser compreendido à luz do uso do outro. Partindo dessa ideia, é pertinente que o primeiro passo seja compreender alguns elementos do aparelho psíquico freudiano.

Um dos pontos principais para este estudo é a compreensão da relação do aparelho psíquico com o “mundo externo” a ele. O entendimento de Freud sobre este tema se altera ao longo de sua obra, não de uma maneira substitutiva, e sim cumulativa. Isso quer dizer que as propostas do final da obra de Freud, pelo menos neste tema, não invalidam as do início, apenas as complexificam.

Dessa forma, propomos três momentos do entendimento do mundo externo¹ na obra de Freud. O primeiro, no qual nos baseamos no texto *Sobre as afasias*, de 1891, se dá sobretudo através do conceito de representação. O segundo momento, a partir de 1912, com o texto *Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico* (Freud, 2010a[1911]) e a introdução do conceito de princípio de realidade. Por fim, um terceiro momento, a partir de 1923, quando, em *O Eu e o Id*, Freud (2011a[1923]) trabalha o mundo externo de maneira tópica. Nesse processo, é importante ainda apresentar a noção de fantasia enquanto conceito fundamental na dinâmica com o mundo externo.

¹ Freud não faz uma distinção clara entre realidade e mundo externo, utiliza os termos quase como sinônimos. Sabemos que isso não é consensual nem na filosofia, nem na psicanálise, sobretudo se considerarmos as contribuições de Jacques Lacan, em que o real é um conceito próprio. Apesar de reconhecermos a pertinência da discussão, para este trabalho, seguiremos, como Freud, utilizando os termos sem uma separação clara.

2.1

Representação: entre a percepção e a coisa em si

É comum que se localize o início da psicanálise com a publicação de *A interpretação dos Sonhos*, em 1900, e é certo que há motivos para tal. Se a psicanálise é, como quis Freud, uma ciência do inconsciente, é nesse texto que seu criador propõe, oficialmente, seu primeiro modelo de aparelho psíquico, disposto a explicar o funcionamento do inconsciente. No entanto, o texto foi antecedido por quase uma década de outros trabalhos fundamentais para que Freud amadurecesse seu entendimento do funcionamento psíquico.

É importante salientar que a psicanálise é uma teoria indissociável de sua investigação clínica, e Freud constrói seu modelo para tentar explicar sintomas que até o momento pareciam inexplicáveis. Durante a década de 1890, em seu exercício médico, ele se deparou com um dado: havia um grande número de pacientes que alegavam não lembrar de certos eventos, mas conseguiam acessar essas memórias se hipnotizados. A partir dessa observação, ele formula sua hipótese da existência de um inconsciente dinâmico, ou seja, que atua para impedir que certos conteúdos sejam percebidos conscientemente. Mas o que são esses conteúdos? Como eles *existem* no psiquismo? A teoria freudiana do inconsciente precisa de uma base que explique a criação e armazenamento de tais conteúdos no aparelho psíquico para que se possa falar em uma dinâmica psíquica.

Não por acaso, quando oferece um esquema de aparelho psíquico em *Interpretação dos sonhos*, aquele que ficou conhecido como *esquema pente*, vê-se que há um polo de “entrada” perceptivo e seu interior é constituído, além do inconsciente, sobretudo por *marcas mnemônicas*. Há, desde o início, uma importância para a percepção e para memória, mais especificamente para o armazenamento dos dados perceptivos no aparelho psíquico, de forma que tais dados possam ser usados pelo aparelho. Por mais que, ao longo de sua obra, Freud altere seus modelos de aparelho psíquico, em todos eles há um lugar para o polo perceptivo, da mesma forma que o autor nunca deixa de falar em marcas mnêmicas.

Memória e percepção, como se sabe, são elementos cognitivos e a própria origem da palavra, o termo latino *cognoscere*, já indica que se trata de uma questão de conhecimento. Em outras palavras, antes de poder falar de inconsciente, Freud precisa explicar como alguém pode conhecer o mundo. Para entender sua visão, é

preciso retomar ao conceito de *representação* e sua origem no texto de 1891, *Sobre as afasias*.

Segundo o Dicionário filosofia de Abbagnano, representação é um “vocábulo de origem medieval que indica imagem ou ideia, ou ambas as coisas. O uso do termo foi sugerido aos escolásticos pelo conceito de conhecimento como ‘semelhança’ do objeto” (Abbagnano, 2007, p. 1007). O verbete evidencia as raízes do termo em uma filosofia do conhecimento, mas que não nos cabe remontar.

No texto de 1891, Freud indica sua referência filosófica ao citar dois estudos de John Stuart Mill, seu *Sistema de lógica* e *Um exame da filosofia de Sir William Hamilton*. Sobre essa menção, Molnar (2002) defende que, ao citar o comentário de Mill sobre Hamilton, Freud (2014[1891]) se localiza em um grande debate filosófico de sua época, isto é, entre o intuicionismo e o associacionismo. Hamilton era o principal defensor de sua época da primeira perspectiva, de que seria possível conhecer o mundo através da intuição, ao passo que, segundo Mill, a mente perceberia o mundo e funcionaria através de associações.

Ao se posicionar nesse debate, Freud (2014[1891]) se aproxima dos autores do empirismo inglês, corrente de pensamento para a qual o conhecimento advém da experiência. Um dos principais propósitos do estudo das afasias é abordar um modelo de funcionamento da linguagem na mente, portanto é importante compreender como Freud relaciona linguagem e percepção. O texto parte de uma crítica à teoria da linguagem de Wernicke. Um de seus pontos principais é uma ideia que já vinha de Meynert de que as representações podiam ser localizadas em células específicas no cérebro. Freud (2014[1891]) observa que situações de danos na capacidade da linguagem não se dão de maneira absoluta, ou seja, não se perde um conjunto específico de representações, mas sim de maneira funcional, ou seja, o prejuízo é no funcionamento da função linguística de maneira conjunta. Ele conclui que a linguagem deve funcionar por associação.

Um de seus principais argumentos é que o próprio Wernicke reconheceu os limites de uma teoria localizacionista quando admite que só conseguiria localizar no cérebro elementos psíquicos simples, ao passo que elementos complexos se dão por relações complexas. Para Freud (2014[1891]), assim como a vontade ou a inteligência, era preciso reconhecer a complexidade das representações sensoriais que constituem uma palavra. Ele não só rejeita a ideia de que as representações seriam localizadas em células específicas, mas também sugere um modelo em que

a linguagem se constitui enquanto um conjunto de relações entre registros psíquicos de diferentes naturezas.

A teoria de Wernicke pressupõe uma relação direta entre um registro fisiológico, ou seja, corporal, que se liga a um registro simbólico, ou seja, psíquico. Há uma separação clara entre corpo e psique. Freud (2014[1891]) mantém algum nível de separação, mas propõe uma interdependência entre eles, dirá que “Os processos fisiológicos não terminam simplesmente onde os psíquicos se iniciam” (Freud, 2014[1891], p. 72), na verdade, eles são paralelos ou *a dependente concomitant*. Indicar que são dependentes implica que a separação entre processos fisiológicos e psíquicos é principalmente esquemática, pois, na prática, os dois são indissociáveis. Freud compreende a ideia dos neurologistas de sua época de que uma alteração em uma fibra na extremidade do corpo se comunica com uma célula no córtex cerebral, de forma essa célula representaria a alteração corporal. Segundo Freud (2014[1891]), a representação psíquica não se reduz a essa representação, ela se expande para uma rede de outros caminhos no córtex.

Aqui é preciso fazer uma ponderação sobre o significado de representação em alemão. Falamos anteriormente sobre a tradição filosófica do termo, mas segundo Hanns (1996), *vorstellung* é um vocábulo de uso coloquial em alemão para “designar a palavra ‘ideia’ ou ‘concepção’ (no sentido de ‘ideia visualizada’/‘imagem’)” (Hanns, 1996, p. 386). O elemento imagético é fundamental, sobretudo quando Hanns separa o termo de *darstellen*.

Vorstellen significa buscar algo já representável na linguagem e trazê-lo para “dentro”, para a consciência, e visualizá-lo. Aquilo que é representado já está na forma representável ou assimilável. É diverso de *darstellen*, que significa um esforço para captar e dar forma (representar-constituir-figurar) a algo ainda sem forma. *Vorstellen* é apenas montar e apresentar para si ou para outrem, não envolve o trabalho de constituir (Hanns, 1996, p. 387).

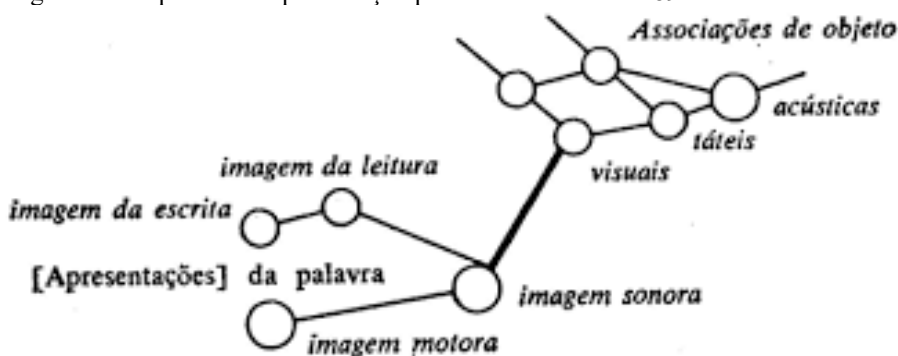
Vostellung remete a uma imagem já constituída, a qual pode ser evocada à consciência, que pode ser “colocada à frente” da percepção. Esse caráter imagético é importante quando, em *A interpretação dos Sonhos*, Freud (2019) pensa a característica do sonho de traduzir pensamentos oníricos em imagens. O sonhar é um processo regressivo, portanto é seu processo inverso que acontece durante a vigília, ou seja, a transformação das representações imagéticas em palavras. Nem toda palavra corresponde bem a um objeto perceptível, mas o próprio Freud, ao

pensar o processo de significação da palavra, observa que talvez esse processo se aplique melhor a substantivos.²

Hanns (1996) pondera que Freud utiliza termos como *repräsentant* e que, traduzindo *vorstellung* por representação, evidencia-se um carácter simbólico que não está presente em alemão, ao passo que se esvazia o sentido de ideia e imaginação que é recorrente na língua alemã. O uso feito por Freud de representação, em 1891, é próximo ao sentido corrente de “ideia”, mas não se pode esquecer que o termo em alemão é dotado de grande valor imagético.

Tisseron (2010) afirma que, embora hoje haja um reconhecimento acadêmico da diferença entre percepção e imagem psíquica, na época de Freud era corrente um entendimento de imagem psíquica como reflexo da percepção. Por mais que comumente se associe a elementos visuais, imagem vem do termo latino *imago* que significa representação ou imitação e, portanto, não se limita a elementos visuais, podendo se referir um conjunto de diferentes percepções que remontam um objeto. Por isso, pode-se falar em uma *imagem acústica*, ou seja, um registro sonoro de uma palavra. Freud defende que as imagens que formam tanto a palavra quanto a percepção dos objetos não se limitam somente a elementos visuais ou sonoros, mas se dão justamente pela articulação de percepções de múltiplas naturezas. O pensador austríaco cria o seguinte esquema para ilustrar sua teoria.

Figura 1 – Esquema da representação palavra de Freud em 1891



Fonte: Freud (2014[1891])

Percebe-se que o lado das associações de objeto é aberto, justamente por tratar-se de uma teia de percepções articuladas entre si, mas que pode ser constantemente incrementada. O encontro com os objetos vai adicionando mais

² Freud escreve sobre os aspectos psíquicos das conjunções no capítulo VI de *A interpretação dos Sonhos* (Freud, 2019).

elementos à sua representação, enquanto do lado da palavra, seu conjunto de imagens (de origem visual, acústica ou sinestésica) é fechado, pois, para continuar sendo um índice comum na comunicação de uma comunidade, a palavra não pode ser alterada pelo indivíduo. Garcia-Roza (2014b[1991]) aponta como Freud antecipa o que Saussure chamaria de caráter arbitrário do signo linguístico.

Na abordagem das representações de objeto, Freud cita Stuart Mill:

Nós deduzimos com base na filosofia que a representação-objeto não contém mais nada além disso [representações sensoriais de diversos tipos], que a aparência de uma ‘coisa’, cujas diversas ‘características’ são denotadas pelas impressões sensoriais, só passa a existir pelo fato de nós, ao listarmos as impressões sensoriais obtidas de um objeto, acrescentarmos a possibilidade de uma grande série de novas impressões na mesma cadeia de associações (Freud, 2014[1891], p. 95-96).

Ao dizer que a representação de objeto não contém nada além das representações sensoriais, Freud (2014[1891]) defende, como Stuart Mill, que as coisas são conhecidas pela percepção e não pela intuição. Ao se distanciar de Wernicke e afirmar que a representação psíquica não se reduz a um equivalente da representação fisiológica no cérebro, Freud (2014[1891]) implica a possibilidade de um conhecimento que não se reduz ao dado sensorial. É nesse sentido que Garcia-Roza, em texto publicado originalmente em 1991, declara: “O empirismo de Freud, tal como o de Hume, implica na possibilidade do novo, de algo que não se encontra contido no dado sensorial elementar” (Garcia-Roza, 2014b[1991], p. 139).

Enquanto Wernicke e Meinert sugerem que as representações seriam elementos localizados no cérebro e elas se associam entre si, para Freud (2014[1891]), representação e associação são partes de um processo indissociável. Nossas impressões ocorrem, desde o princípio, não só por dados sensoriais, mas pela associação desses dados novos com aqueles que já conhecemos, podendo-se concluir que “a representação é entendida por Freud não como representação de um objeto, mas como a diferença entre duas séries de associações” (Garcia-Roza, 2014b[1991], p. 141).

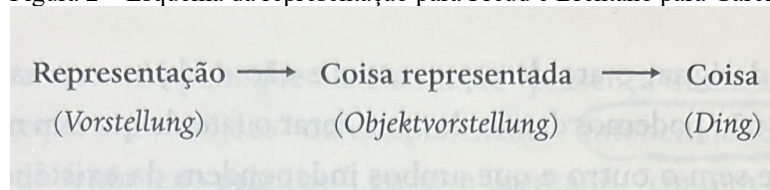
Desse modo, conforme Garcia-Roza (2014b), o associativismo de Freud é diferente do dos empiristas ingleses, pois neles há uma implicação do elemento psicológico (ideia) com um fisiológico (impressão), ao passo que em Freud os dois processos — psicológico e fisiológico — são indissociáveis, sendo *dependente*

concomitant. O psicanalista e escritor brasileiro reconhece que Hume e Mill são inspirações de Freud, pois partilham o entendimento que “não existe uma natureza humana anterior à experiência, mas a natureza humana, eu e mente devem ser concebidos como efeito da experiência” (Garcia-Roza, 2014b[1991], p. 158).

Em sua percepção, o autor cuja noção de representação melhor se assemelha a de Freud é Brentano (Garcia-Roza, 2014b[1991]). De fato, Freud frequentou as aulas de lógica aristotélica de Brentano na Universidade de Viena e, em Molnar (2002), encontramos indicações de cartas de Freud a Silberstein dizendo que suas leituras dos empiristas ocorreu a partir de uma orientação de Brentano a seus alunos. Isto reforça a tese que a compreensão de Freud sobre a teoria dos autores ingleses tem forte influência de Brentano. A primeira carta é datada de outubro de 1874, mesmo ano em que Brentano publica o livro *Psicologia por uma perspectiva empírica*, indicando que Freud conviveu com ele justo no período que ele formalizou suas teorias sobre a psicologia.

Assim, analisa Garcia-Roza (2014b), além da negação da separação de psicologia e fisiologia, a semelhança das teorias de Freud e Brentano está na noção de intencionalidade, pois todo fenômeno psíquico necessitaria de um objeto a quem se dirige. O objeto psíquico, então, não precisa de um correlato material, podendo existir somente na mente do sujeito, como um centauro, por exemplo. Assim, Brentano usa *vosterllung* para designar não a coisa em si, mas o ato de representar, implicando em uma separação dos dois segundo o modelo:

Figura 2 – Esquema da representação para Freud e Brentano para Garcia-Roza



Fonte:(Garcia-Roza, 2014b[1991])

Há uma separação entre a representação de objeto, que seria própria do psiquismo, e a coisa no mundo, que pertenceria ao mundo externo. No entanto, há um debate sobre de onde a representação de objeto retira seu significado. Garcia-Roza reconhece que Brentano só defendeu que o significado não advém da coisa em si, mas da relação entre representações, em um segundo momento, como uma resposta às críticas de Meinong. Para o autor, esse segundo entendimento é o que

está presente no texto de Freud e é o que justifica sua afirmação de que ele está mais próximo de Brentano do que de Stuart-Mill (Garcia-Roza, 2014).

Apesar disso, em 1891, ao se referir à tradição filosófica com que quer se alinhar, Freud escolhe citar os trabalhos de Stuart-Mill. Como apontamos, é muito provável que a leitura de Freud dos empiristas tenha sido fortemente influenciada pela de Brentano. Não podemos desconsiderar essa hipótese, mas também há indicações de um alinhamento consciente com as teorias do empirista. Um ponto interessante é que, como Garcia-Roza indica, uma das bases da teoria de Stuart-Mill é que:

a mente humana é capaz de ‘expectativa’, isto é, que após termos sensações reais somos capazes de formar a concepção de sensações possíveis. Essas sensações possíveis são aquelas que apesar de não estarem sendo sentidas no presente poderão ser sentidas se certas condições estiverem presentes (Garcia-Roza, 2014b[1991], p. 155).

Essa ideia parece ser a influência por trás da frase que Freud repete em diferentes textos ao longo de sua obra: “todo encontro com um objeto é um reencontro”. Freud, assim como Stuart-Mill, parece entender que o ser humano, pela experiência, tem contato com certas sensações e orienta suas ações na busca de reconstruir as condições para poder reviver essas experiências. O entendimento das condições necessárias para poder reviver essas experiências, por sua vez, se dá através de objetos internos, ou representações de objetos, que organizam essas expectativas. Esses objetos constituem-se pela associação de diversas percepções e dos próprios objetos entre si, uma dinâmica modificada e enriquecida ao longo de toda vida.

Sobre a representação, também é necessário considerar o desejo de representação. André Green (2003), em um texto sobre caráter primitivo do trabalho do negativo, faz uma referência a pinturas rupestres presentes no sítio Cueva de las Manos, na Argentina, afirmando que há ali uma representação negativa das mãos. Desde o princípio de sua história, a humanidade busca formas de representação externas ao seu corpo, indicando um desejo muito primitivo de representação.

O caminho das diferentes formas de pintura até os dispositivos técnicos de captura de imagens, quer estáticas, como na fotografia, quer em movimento, como no filme, é uma história da representação na humanidade (Aumont, 2004). André Bazin (2014), no artigo “O mito do cinema total”, de 1946, propõe uma lógica do

ato de criação: mais do que condições técnicas para sua realização, toda invenção é precedida por um desejo. Segundo seu argumento, o avião precisou do motor de explosão para se realizar, mas sua gênese remonta a um desejo de voar existente desde o mito de Ícaro.

Bazin (2014) defende essa ordem causal para explicar um fenômeno curioso: o atraso na invenção do cinema, visto que as condições conceituais para invenção de um de seus precursores técnicos, o fenacistoscópio, já eram há muito tempo conhecidas. O autor propõe que a invenção do cinema em sua primeira forma, sem cor e sem som, foi fruto de um contentamento acidental, pois o que seus idealizadores buscavam desde o princípio era uma representação completa da realidade, o que chama de *cinema total* (Bazin, 2014). Para Bazin (2014), mesmo Lumière via sua invenção mais como um brinquedo do que um dispositivo de representação capaz de ter o sucesso comercial que alcançou.

Nesse contexto, Aumont (2004) lembra que a famosa história dos espectadores que, ao assistirem *A chegada de um trem à estação*, de Lumière, teriam corrido por não entenderem se tratar de uma projeção, não tem nenhuma evidência de ter acontecido. Conforme relatos da época, o que tocou os espectadores foi o que Aumont chama de *efeitos de realidade*: “O que encanta o espectador é também o fato de lhe mostrarem um número tão grande de figurantes a um só tempo e, sobretudo, de maneira não repetitiva” (Aumont, 2004, p. 33). Para ele, da mesma forma que o trem marcava uma nova relação com o espaço e o tempo, própria da modernidade, a pintura que precede o cinema já estava buscando maneiras de criar uma nova relação com o espectador, que pudesse também dar conta de um olhar em constante deslocamento. Se a pintura e a fotografia estão sujeitas a se contentar com um instante, o cinema é capaz de representar uma cena através do tempo, com todos os detalhes que sutilmente se modificam. O espectador fica maravilhado de poder conduzir seu olhar em tantos elementos ao mesmo tempo.

O cinematógrafo, enquanto aparato técnico, não surge ao acaso, é fruto de um processo tanto técnico quanto pictórico de busca por uma representação cada vez mais “realista” — ou *total* no termo de Bazin (2014) — da realidade. Como o autor aponta, toda criação tecnológica é precedida por um desejo psicológico. Tisseron (2015) corrobora essa tese ao afirmar: “o ser humano também é movido pelo desejo de dar consistência material às ilusões que habitam seu espírito, para vê-las com os olhos da carne e não apenas com os do espírito” (Tisseron, 2015, p. 18).

Sabe-se que as cenas das formigas em *Um cão andaluz* (1929) remetem aos sonhos de Dalí. Se os surrealistas rapidamente viram o potencial do cinema de recriar sonhos, é porque ambos apontam para um trabalho de representação imagética. O cinema é o aparato técnico que materializa o que nós já fazíamos em sonho. No entanto, se o que ele mobiliza é o olhar, então coloca o espectador em uma posição *voyeurística*,³ distanciada das cenas que reproduz. Se pensarmos na ideia de um *cinema total*, é natural que se buscassem aparatos técnicos capazes de proporcionar uma experiência mais interativa de representação. O videogame já parece um passo seguinte ao cinema, e cada vez mais próximo dos sonhos.⁴

2.2

A fantasia, uma organização do desejo em três tempos

Antes de falarmos da fantasia propriamente, é preciso explicar a lógica de funcionamento do aparelho psíquico freudiano. Talvez um dos aforismas mais famosos de Freud seja que *o sonho é a realização de desejo*, mas tal frase precisa ser contextualizada. Para ele, a criança, eventualmente, irá se deparar com necessidades fisiológicas que lhe causam uma excitação interna que ela tentará descarregar por via motora, mas não conseguirá, visto que se trata de uma necessidade contínua. O exemplo que Freud dá, em texto de 1900, é de uma criança com fome, que pode gritar ou ficar agitada, mas seu desprazer só irá passar quando, a partir de um auxílio externo, alguém lhe alimentar. Isso proporcionará à criança uma vivência de satisfação associada a uma excitação relativa a uma necessidade. No exemplo, a satisfação com o alimento cria um traço mnêmico que se liga a excitação causada pela fome, essa ligação orienta a criança a lidar com futuras excitações. A partir dessa associação, Freud estabelece o seguinte modelo:

Tão logo essa necessidade volta a se manifestar, ocorre, graças ao vínculo estabelecido, um impulso psíquico que procura investir novamente a imagem

³ A associação do espectador de cinema com um *voyeur* já foi apontada em diferentes ocasiões, como por exemplo na famosa entrevista de Alfred Hitchcock à Françoise Truffaut, quando eles debatem o filme *A janela indiscreta* (1954).

⁴ É inegável que há uma grande diferença entre o cinema e o videogame e os sonhos, no que tange ao seu caráter compartilhado. Mesmo em videogames abertos, os desenvolvedores impõem limitações do que se pode realizar, ao passo que, no sonho, as possibilidades estão atreladas ao desejo do sonhador, justamente por ser uma experiência individual. Essa diferença, apesar de precisar ser reconhecida, não impede que cinema e videogame respondam a um desejo de representar “mundos interiores” e compartilhá-los.

mnêmica da percepção e suscitar de novo a própria percepção, ou seja, reproduzir a situação da primeira satisfação. Um impulso desse tipo é o que chamamos de desejo; o reaparecimento da percepção é a realização do desejo, e o pleno investimento da percepção, a partir da excitação devida à necessidade, é o caminho mais curto para a realização do desejo (Freud, 2019, p. 617-618).

A realização do desejo é a tentativa de reproduzir uma situação anterior. No entanto, isso resultaria em um problema, pois, na vida, as coisas dificilmente podem ser repetidas exatamente iguais. No caso da fome, isso significaria, por exemplo, que uma pessoa ficasse eternamente condicionada a se alimentar de leite materno, em vez de se afeiçoar por diferentes alimentos para aplacar sua fome.

Por este motivo, Garcia-Roza (2014), a partir de Deleuze, diferencia uma repetição do mesmo (reprodução) de uma repetição diferencial. A repetição está relacionada a “uma singularidade que não é substituível”, de forma que ela se apresenta por máscaras ou disfarces. Ou seja, o que está em questão é algo que se reapresenta como igual, mesmo em diferentes contextos. Esse jogo de disfarces pode se sobrepor de tal forma que não haja um primeiro termo que represente o início da repetição. Mais do que ser um ponto de referência dessas máscaras, a importância da experiência primária de satisfação seria então instaurar a diferença prazer-desprazer, instaurando o princípio de prazer.

Introduzindo a noção de pulsão, Garcia-Roza (1985) diferencia o desejo da satisfação:

Como ponto de partida, podemos dizer que um desejo é uma ideia (Vosterllung) ou um pensamento: algo completamente distinto, portanto, da necessidade e da exigência. O desejo se dá ao nível da representação tendo como correlato os fantasmas (fantasias), o que faz com que, contrariamente à pulsão (Trieb) — que tem que ser *satisfeita* —, *o desejo tenha que ser realizado* (Garcia-Roza, 1985, p. 83).

Fantasia, portanto, trata-se de uma cena, um conjunto de representações relacionadas, que precisam ser remontadas para a realização do desejo. No entanto, as fantasias também têm um caráter defensivo, impedindo o desprazer que poderia advir do acesso a certos elementos recalcados. Em uma Carta à Fliess de 25 de maio de 1897, Freud (1986b) afirma que as fantasias têm origem em coisas ouvidas que, posteriormente, são utilizadas para distorcer lembranças, criando “ficções inconscientes”. O fato de o aparelho psíquico distorcer certas lembranças para evitar o desprazer coloca em questão a veracidade de qualquer lembrança, visto que ela pode ter sido alterada. Dessa forma, em 21 de setembro de 1897, em outra carta

à Fliess, Freud (1986a, p. 265-266) chega ao “conhecimento seguro de que não há indicações de realidade no inconsciente, de modo que não se pode distinguir entre a verdade e a ficção que foram catexizadas pelo afeto.”

Inicialmente Freud chega a esse entendimento após concluir que, pela quantidade de fantasias sexuais que escutava de pacientes histéricas, ele precisaria supor que a sociedade vienense era formada em grande parte por homens perversos. Recusando-se a aceitar isso, conclui que parte dos relatos que escutava eram imaginados, fruto das “ficções inconscientes”. Essa questão retorna nos *Três ensaios da teoria da sexualidade* (Freud, 2016), quando ele defende que, para a criança, a relação com os cuidadores é uma fonte de excitação sexual e satisfação em zonas erógenas, o que é reforçado por beijos e carícias que remontam a vida sexual da mãe. A natureza já sexual dessas primeiras relações faz com que, após a fase de latência, o desenvolvimento sexual genital tenda a escolher os primeiros objetos como alvos sexuais. O que impede esse desenvolvimento é a inibição contra o incesto, o que Freud (2016) julga como uma exigência social para que seus sujeitos não se fechem em suas famílias, mesmo depois de desenvolvidos, e busquem interesses amorosos em suas comunidades. Por conta desse impeditivo de realizar seus desejos com seus primeiros objetos, ele diz, em 1905: “Mas a escolha do objeto é realizada primeiramente na imaginação, e a vida sexual do adolescente não tem outra opção, praticamente, senão entregar-se a fantasias, ou seja, a ideias não destinadas à concretização” (Freud, 2016[1905], p. 148). A fantasia aparece como uma condição para o desenvolvimento do Complexo de Édipo. Quando Freud afirma que o desejo realizado na fantasia remete a um desejo infantil, deve-se entender que isso diz respeito sobretudo a como esses desejos, desde o princípio, não poderiam ser realizados de maneira direta.

Em 1908, Freud publica *O escritor e a fantasia*, em que se questiona sobre as origens da inspiração dos artistas. Não é surpresa que sua resposta seja “na infância”, mais especificamente na brincadeira. Ele afirma que toda criança, ao brincar, constrói um mundo próprio ou “arranja as coisas de seu mundo numa ordem nova, de seu agrado” (Freud, 2015[1908], p. 327), assim como o escritor literário:

o oposto da brincadeira não é a seriedade, mas sim – a realidade. Não obstante todo investimento de afeto, a criança distingue muito bem da realidade o seu mundo de brincadeira, e gosta de basear nas coisas palpáveis do mundo real os objetos e

situações que imagina. É esse apoio na realidade que distingue o seu ‘brincar’ do “fantasiar” (Freud, 2015[1908], p.327).

Freud (2015) defende que o fazer literário segue a mesma lógica e acrescenta que, devido à separação da realidade, é possível fruir de coisas que naturalmente seriam fonte de desprazer. No entanto, essa separação entre brincar e fantasiar não é tão simples, pois, quando cresce e precisa se ocupar de questões mais sérias, o adulto deve parar de brincar. Mas o ser humano não pode renunciar completamente a esse prazer experimentado, de forma que ele apenas o modifica “a pessoa em crescimento, quando para de brincar, apenas abandona o apoio em objetos reais, em vez de brincar, ela fantasia” (Freud, 2015[1908], p.328).

Neste texto, Freud fornece dois elementos fundamentais acerca do funcionamento das fantasias: o primeiro informa que a fantasia, assim como o sonho, é uma realização de desejo, sendo “uma correção da realidade insatisfatória” (Freud, 2015[1908], p. 330); o segundo considera que a fantasia se liga a três tempos:

A relação da fantasia com o tempo é muito significativa. Pode-se dizer que uma fantasia ‘paira’ entre três tempos – os três momentos de nossa atividade ideativa. O trabalho psíquico parte de uma *impressão atual*, uma ocasião no presente que foi capaz de despertar um dos grandes desejos do indivíduo, daí retrocede à lembrança de uma *vivência anterior*, geralmente infantil, na qual aquele desejo era realizado, e cria então uma situação ligada ao *futuro*, que se mostra como realização daquele desejo-justamente o devaneio ou fantasia, que carrega os traços de sua origem na ocasião e na lembrança (Freud, 2015[1908], p. 331-332).

Assim, a fantasia se apresenta como uma cena. Nela, o desejo se aproveita de algum elemento no presente para projetar uma satisfação possível no futuro segundo um modelo passado. Nesse momento da obra de Freud, a fantasia já aparece como um elemento fundamental de organização da vida psíquica. No entanto, apesar de caminhar na direção de uma melhor delimitação do funcionamento da fantasia, em um texto do ano anterior, ao analisar um livro de Janssen, Freud mostrava dificuldades para conseguir explicar o que diferencia uma fantasia de um delírio.

2.3

A realidade enquanto um princípio

Em 1911, Freud inicia o processo de pensar uma teoria psicanalítica da psicose e, conseqüentemente, que pudesse fornecer uma explicação mais precisa acerca de como se constitui um delírio. Para isso, ele analisa a autobiografia de um famoso psicótico de seu tempo, o juiz Daniel Paul Schreber. A explicação de Freud (2010a[1911]) para os sintomas psicóticos diz que há uma retirada do investimento libidinal do *mundo externo* e realocamento em um investimento para engrandecer o próprio Eu. Para que essa formulação se sustente, a teoria psicanalítica passa a necessitar de uma explicação sobre como a divisão entre Eu e *mundo externo* se dá. Por isso, também em 1911, Freud (2010a[1911]) publica *Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico*, em que introduz o conceito de princípio de realidade, como uma complementação do princípio de prazer. Com a introdução desse conceito, a realidade deixa de ser simplesmente o espaço de origem das percepções que constituem as representações psíquicas, passa a ser um princípio ordenador do psiquismo (Freud, 2010a[1911]).

Se a alucinação psicótica pode *negar* a realidade, Freud reconhece que “todo neurótico faz o mesmo com algum fragmento da realidade” (Freud, 2010a[1911], p. 109), o que seria motivado por esta parte da realidade ser considerada *insuportável*. Esse movimento é explicado pelo princípio de o prazer não buscar somente encontrar satisfação, mas também “fugir de impressões penosas” (Freud, 2010a[1911], p. 111). Se o esperado é que os indivíduos recusem percepções desprazerosas, a questão que se coloca é: o que faz com que as aceitem?

A resposta de Freud (2010a[1911]) é simples, esse modelo é insustentável. Mais precisamente, em uma nota de rodapé desse texto, o autor diz que esse modelo é sustentado através do auxílio de cuidadores do início da vida, que garantem a satisfação das necessidades do bebê, dando a ele a impressão de uma realização alucinatória dos seus desejos. A partir do momento que essas figuras vão deixando de cumprir essa tarefa, é inevitável que o bebê não encontre a satisfação esperada e se frustre. Em outras palavras, o bebê deixa uma vivência de onipotência, em que seus desejos são satisfeitos quando ele quer e o que é desprazeroso pode ser negado de forma eficaz, para viver uma experiência de decepções e incômodos. Frente a esse cenário, ele passa a precisar conhecer as reais circunstâncias que o cercam.

Com isso, “foi introduzido um novo princípio de atividade psíquica; já não se imaginava o que era agradável, mas sim o que era real, ainda que fosse desagradável” (Freud, 2010a[1911], p. 112). Esse novo princípio é o de realidade.

Essa nova lógica de funcionamento tem diversas consequências, sendo uma das principais uma nova relação do sujeito com seu corpo. Isso se dá em dois âmbitos, o primeiro é que:

a significação da realidade externa elevou também a significação dos órgãos dos sentidos voltados para o mundo externo e da *consciência* a eles vinculada, que além das qualidades de prazer e desprazer, as únicas que até então lhe interessavam, começou a aprender as qualidades sensoriais (Freud, 2010a[1911], p. 113).

Esse momento é concebido por Freud (2010a[1911]) como o início das faculdades da atenção e da memória, responsáveis por examinar o mundo em torno do sujeito e registrar essas percepções. O sujeito passaria, então, a comparar suas percepções com suas memórias, não mais para avaliar se uma ideia é prazerosa ou desprazerosa, mas se estava ou não de acordo com a realidade⁵. Os registros das percepções por meio dos “órgãos dos sentidos” é, como vimos, justamente a atividade de representar.

O outro âmbito de modificação da relação do sujeito com o seu corpo diz respeito ao seu uso. Em um primeiro momento, o corpo era usado para aliviar o aparelho psíquico de tensão através de descargas motoras. A partir do reconhecimento do mundo exterior o corpo passa a ter uma nova função: a de ser usada na “modificação adequada da realidade”. A partir disso, Freud entende que o pensamento é uma modificação da imaginação que permite ao aparelho psíquico suportar uma elevada tensão e não precisar recorrer a uma descarga motora imediata. No entanto, ressalta, o princípio de realidade não anula o princípio de prazer, mas o protege, pois “abandona-se um prazer momentâneo, incerto quanto a

⁵ O texto de Freud (2010a[1911]) diz que o juízo imparcial deveria “resolver se uma ideia era verdadeira ou falsa, isto é, se concordava ou não com a realidade”, deixando ambíguo seu entendimento do que seria *concordar com a realidade*. Isso pode significar tanto comparar as percepções de um certo objeto com os registros da sua representação, a fim de confirmar ou não os elementos que constituem sua representação (por exemplo, confirmar qual a sensação de tocar uma certa textura), confirmar se o contato com aquele objeto é fruto de uma experiência de satisfação, ou ainda, como anteriormente, Freud fala de uma realização alucinatória do desejo, confirmar se o objeto existe ou foi alucinado. Esse ponto foi mais bem explorado posteriormente, em 1925, no texto *A negativa*.

seus resultados, para ganhar, no novo caminho, um prazer seguro que virá depois.” (Freud, 2010a[1911], p. 117).

Uma ressalva demonstra que, para o inconsciente, não há princípio de realidade, de forma que, nele, desejo e pensamento não conseguem ser diferenciados, justificando a dificuldade em distinguir fantasias inconscientes e lembranças inconscientes. Ainda assim, Freud (2010a[1911]) trabalha com uma clara divisão entre a atividade do pensamento, ligada ao princípio de realidade e à modificação do mundo para alcançar uma satisfação posterior e à continuidade da atividade da fantasia, que permanece ligada ao princípio de prazer e busca por uma satisfação independente de “objetos reais”.

2.4

A realidade enquanto agente a ser mediado

Em 1920, com o conceito de pulsão de morte, Freud inaugura o que ficou conhecido como sua segunda tópica. Em 1923, com *O Eu e o Id* (Freud, 2011a[1923]), ele sistematiza uma nova organização do aparelho psíquico. Nesse texto, além de apresentar o Isso e o Super-Eu como instâncias psíquicas, também coloca o mundo externo enquanto entidade em igualdade em relação a essas duas instâncias.

Freud define o Eu como uma “uma organização coerente dos processos psíquicos na pessoa” (Freud, 2011a[1923], p. 20), enquanto o Isso remeteria a uma instância psíquica, não acessível à consciência, dominada por processos primários e de onde partem as pulsões. O Isso é, então, a instância mais primária do psiquismo, sendo o Eu uma organização derivada dele. Nesse processo, o mundo externo tem um papel central.

É fácil ver que o Eu é a parte do Id modificada pela influência direta do mundo externo, sob mediação do *Pcp-Cs* [sistema percepção-consciente], como que um prosseguimento da diferenciação da superfície. Ele também se esforça em *fazer valer a influência do mundo externo sobre o Id* e os seus propósitos, empenha-se em colocar o *Princípio de Realidade* no lugar do Princípio de Prazer, que vigora irrestritamente no Id. A percepção tem, para o Eu, o papel que no Id cabe ao instinto (Freud, 2011a[1923], p. 31. grifos nossos).

Em uma nota de rodapé, o autor sintetiza a importância do corpo nessa relação de constituição do Eu:

O Eu deriva, em última instância, das sensações corporais, principalmente daquelas oriundas da superfície do corpo. Pode ser visto assim, como uma projeção mental da superfície do corpo, além de representar, como vimos acima, as superfícies do aparelho psíquico (Freud, 2011a[1923], p. 32).

Assim, para Freud (2011a[1923]), no princípio, o indivíduo é constituído pelo Isso, e uma parte deste, ao perceber o mundo externo, passa a se organizar e constituir uma organização coerente chamada Eu. Essa organização serve para tentar estabelecer o princípio de realidade sobre o princípio de prazer que, como vimos, possibilita ao sujeito reconhecer o mundo que o cerca e agir sobre ele para alcançar uma satisfação adiada.

Há um ponto interessante acerca do lugar do corpo nesse processo, pois se o Eu é “uma projeção mental da superfície do corpo” (Freud, 2011a[1923], p. 32), isso significa que a ligação do psiquismo com o corpo não é inata e precisa ser estabelecida. É preciso um processo para que o Eu se identifique com o seu corpo, o que quer dizer que o Eu também pode ser percebido enquanto uma realidade externa ao psiquismo. Ao mesmo tempo, Freud (2011a[1923]) indica que é através da influência do mundo externo mediada pelo sistema perceptivo que o Eu pode se diferenciar do mundo e se constituir em uma unidade.⁶

O Ideal do Eu ou Super-eu seria a última instância a ser constituída, tendo origem no processo de identificação da criança com seus primeiros cuidadores. Ao se identificar com os objetos amados e tomar para si certas características deles, o Eu é capaz de deslocar parte de seu investimento para si mesmo. Nesse sentido, Freud afirma que “o caráter do Eu é um precipitado dos investimentos objetais abandonados, que contém a história dessas escolhas de objeto” (Freud, 2011a[1923], p. 36).

A questão do Super-eu e sua relação com a divisão interno/externo do aparelho psíquico é trabalhada de diferentes formas na obra de Freud. Por um lado, em *O mal-estar na civilização*, por exemplo, o Super-Eu é caracterizado como o representante dos ideais culturais no aparelho psíquico, justamente por sua origem na identificação com os primeiros objetos. Em o *Eu* e o *Id*, Freud (2011a[1923]) o

⁶ Há no campo psicanalítico diversos trabalhos que desenvolvem a importância do corpo na constituição do Eu. Trata-se de uma extensa discussão muito pertinente, sobretudo no que tange ao pensar as modificações dos espaços digitais nessa relação, mas que não cabe desenvolver neste trabalho.

caracteriza como um advogado do Isso, sendo esses elementos associados ao mundo interior.

Estabelecendo-o, o Eu assenhorou-se do complexo de Édipo e, ao mesmo tempo, submeteu-se ao Id [Isso]. Enquanto o Eu é essencialmente representante do mundo exterior, da realidade, o Super-eu o confronta como advogado do mundo interior, do Id [Isso]. Conflitos entre Eu e ideal refletirão em última instância – agora estamos preparados para isso – oposição entre real e psíquico, mundo exterior e interior (Freud, 2011a[1923], p. 45).

Em um texto do ano seguinte, o próprio Freud reconhece “no que toca ao papel e à origem do Super-eu, por exemplo, restam bastantes coisas obscuras e não resolvidas” (Freud, 2011b[1924], p. 177). A questão não se restringe ao Super-eu, pois a própria constituição da divisão interno/externo segue até hoje sendo um tema de debate na teoria psicanalítica, suscitando diferentes teorias para explicá-la. Por conta disso, André Green (2017b[1976]) estabelece que a noção de *limite* deve ter um estatuto conceitual para a psicanálise, pois a teoria de Freud, mesmo sem formalizá-lo, pressupõe a existência de divisões tanto entre as instâncias psíquicas quanto entre o interior e exterior do indivíduo.

Em *O Eu e o Id*, a teoria de Freud (2011a[1923]) passa a dar um lugar de destaque ao Eu como grande mediador dos conflitos psíquicos. Como ele é a parte do psiquismo ligada ao sistema perceptivo, Freud enumera suas tarefas: 1. ordenar temporalmente os processos psíquicos; 2. submetê-los à prova de realidade; 3. dominar a motilidade para conseguir adiar as descargas motoras. Estas tarefas, no entanto, são submissas às demandas do Isso e do Super-eu. Dessa forma, Freud diz que o Eu precisa servir a três senhores.

vemos esse Eu como uma pobre criatura submetida a uma tripla servidão, que sofre com as ameaças de três perigos: do mundo exterior, da libido do Id e do rigor do Super-eu. Três espécies de angústia correspondem a tais perigos, pois angústia é expressão de um recuo ante o perigo. Como entidade fronteira, o Eu quer mediar entre o mundo e o Id, tornando o Id obediente ao mundo e, com sua atividade muscular, fazendo o mundo levar em conta o desejo do Id. [...] Ele procura, sempre que possível, permanecer em bom acordo com o Id [Isso]; reveste as ordens *ics* deste com suas racionalizações *pcs*; simula a obediência do Id [Isso] às advertências da realidade, mesmo quando o Id é obstinado e inflexível; disfarça os conflitos do Id [Isso] com a realidade e, quando possível, também aqueles com o Super-eu (Freud, 2011a[1923], p. 70).

A função do Eu enquanto mediador das demandas do Isso e do mundo exterior será retomada no ano seguinte em *Neurose e Psicose* (Freud, 2011b[1924]), texto em que Freud repensa justamente suas ideias de *formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico* à luz da topologia apresentada em *O Eu e o Id* (Freud, 2011a[1923]). Se antes, a diferença entre os dois quadros se dava por diferentes graus de desenvolvimento do princípio de realidade, no texto mencionado ela é descrita por um conflito entre diferentes instâncias. A fórmula apresentada por Freud (2011b[1924], p. 177) é: “a neurose seria o resultado de um conflito entre o Eu e seu Id, enquanto a psicose seria o análogo desfecho de uma tal perturbação nos laços entre o Eu e o mundo exterior”.

A respeito do conflito do Eu com o Isso, Freud diz que elas refletem uma frustração frente à impossibilidade de realizar desejos infantis filogeneticamente determinados. Nesse ponto, ele equipara as exigências do Super-eu as do mundo externo: “Tal frustração é, no fundo, sempre externa; em casos individuais pode vir da instância interior (no Super-eu) que se encarregou de representar as exigências da realidade.” (Freud, 2011b[1924], p. 181).

Sobre o domínio da realidade sobre o Eu, o autor diz que a realidade normalmente se dá por duas formas

primeiro, pelas percepções atuais que sempre podem se renovar; depois pelo acervo mnemônico de percepções anteriores, que, como “mundo interior”, constituem patrimônio e elemento do Eu. Na amênia, não só é excluído o acolhimento de novas percepções, mas também é retirado o significado (investimento) do mundo interior, que até então representava o mundo exterior, como sua cópia (Freud, 2011b[1924], p. 179-180).

Nessa passagem, vemos que Freud volta a trabalhar a relação da percepção com a representação. Suas percepções anteriores são justamente as representações de objeto que o sujeito constitui ao longo de sua vida, que são constantemente atualizadas. Agora, podemos incluir nesta dinâmica a função de juízo do princípio de prazer que faz as avaliações sobre a correspondência dessas percepções passadas com as atuais. Nesse trecho, fica implícito que o objetivo desse processo é constituir um mundo interior que *represente* o exterior enquanto *cópia*, ou seja, fundamentar as representações de forma mais fidedigna possível aos objetos.

No entanto, no mesmo ano — 1924 — Freud publica outro texto sobre o mesmo tema, *A perda da realidade na neurose e na psicose* (Freud, 2011c[1924]),

no qual retoma um dos pontos iniciais de *Dois princípios do funcionamento psíquico* (Freud, 2010a[1911]), o de que a correspondência dessas representações com o mundo externo não é fidedigna também na neurose. A solução, segundo Freud, é pensar o processo que origina a neurose em dois tempos: primeiro o Eu reconhece uma incompatibilidade entre a realidade e a recalca — como vimos, seja perceptual, seja social por via do Super-eu —; depois, há um afrouxamento do vínculo com a realidade desprazerosa, a fim de compensar o Isso. Freud agrupa tanto neurose quanto psicose como “expressão da rebeldia do Id contra o mundo externo, de seu desprazer ou, se quiserem, de sua incapacidade de adequar-se à necessidade real, à ananke [necessidade]” (Freud, 2011c[1924], p. 217)

Freud (2011c[1924]) propõe a fórmula de diferenciação entre neurose e psicose, em que a primeira reconhece a realidade, mas tenta fugir dela, enquanto na segunda há uma tentativa de substituição da realidade. Ele segue a sugerir o que seria um funcionamento “normal” ou “saudável” do conflito entre Isso e realidade na qual se:

nega a realidade tão pouco como a neurose, mas se empenha em alterá-la como a psicose. Essa conduta adequada aos fins, normal, leva naturalmente a um trabalho efetuado no mundo exterior, e não se limita, como na psicose, a mudanças internas; já não é autoplástica, mas aloplástica (Freud, 2011c[1924], p. 218).

Ao final do texto, Freud volta a aproximar as duas categorias ao reconhecer que, na neurose, também se tenta substituir a realidade indesejada por uma correspondente aos desejos através do *mundo da fantasia*. Seria do mundo das fantasias que a neurose “retira o material para suas novas construções de desejo, achando-se geralmente pelo caminho da regressão a um passado real mais satisfatório” (Freud, 2011c[1924], p. 220).

A junção desses textos nos fornece um entendimento dinâmico da relação entre o Eu, o Isso, a realidade e a fantasia. Vale retomar também a concepção de Stuart-Mill (Garcia-Roza, 2014b[1991]) de que a mente humana se orienta a partir da expectativa das sensações reais possíveis. É o princípio de realidade que tem a função de avaliar o quanto as percepções atuais correspondem ao acervo de memórias do sujeito, ou seja, às representações que ele tem daquilo com que se relaciona, de forma a poder diferenciar os objetos reais de imaginados. A comparação evidencia justamente a *diferença* entre as percepções, o que permite

formar novas associações e representações. Por outro lado, o sujeito não pode facilmente renunciar às satisfações anteriormente experimentadas, de forma que essa diferenciação indica um trabalho a ser efetuado no mundo externo para mudar aquilo que é percebido de forma a tentar obter novamente a satisfação já conhecida.

Tomemos a fórmula da fantasia em três tempos, apresentada em 1909, na qual a fantasia parte de uma *impressão atual* que remete a um desejo, retrocede à lembrança de uma *vivência anterior* em que esse desejo foi realizado e concebe um cenário *futuro* em que esse desejo pode ser realizado. Na formulação do que seria um comportamento saudável, Freud (2011c) aponta um reconhecimento da realidade direcionado à possibilidade de alterá-la. Não é difícil perceber que a direção de como alterá-la vem do mundo da fantasia, justamente aquele que permite “novas construções do desejo”. Um dos caminhos para se obter prazer e, segundo Freud, o mais saudável, é tentar modificar o mundo externo para que ele deixe de ser desprazeroso e corresponda aos desejos do Isso. A criação de ferramentas tecnológicas é um desdobramento dessa dinâmica do psiquismo humano.

2.5

O Deus protético

Em *O mal-estar na civilização*, quando fala sobre a realidade, Freud (2010b[1930]) cita três fontes por onde ela pode causar sofrimento e desprazer ao ser humano: pelo corpo que está fadado à morte; por suas forças destruidoras ou pelas relações com outros seres humanos. Para ele, a busca de todo ser humano é a felicidade, o que consiste em viver fortes prazeres e evitar a dor e o desprazer. Por conta disso, parte dos esforços das pessoas se concentram em tentar evitar o desprazer que o mundo externo pode produzir.

Contra o temido mundo externo o indivíduo só pode se defender por algum tipo de distanciamento, querendo realizar sozinho essa tarefa. É verdade que existe outro caminho melhor: enquanto membro da comunidade humana, e com o auxílio da técnica oriunda da ciência, procede ao ataque à natureza, submetendo-a à vontade humana (Freud, 2010b[1930], p. 32).

O propósito da ciência e da técnica é dominar a natureza para servir aos desejos humanos. Não há por que não aceitarmos que o domínio da natureza não serve apenas à evitação do desprazer, mas também à geração de prazer. Como

vimos, a partir do desejo de representar o seu mundo interno, o ser humano inventou técnicas e dispositivos que lhe permitem materializar imagens e se aproximar dessa realização. Freud (2010b) fornece um exemplo nessa direção: a dominação da química visando à intoxicação e, conseqüentemente, tanto a diminuição da percepção dos impulsos desprazerosos quanto a geração de prazer.

O autor reconhece que a pretensão de evitar totalmente o desprazer, bem como a de dominar a natureza, são irrealizáveis, mas os seres humanos não conseguem abdicar dos esforços de tentar. Mesmo sendo impossível abolir todo o sofrimento, ele considera que parte significativa da vida humana consiste no esforço de tentar evitar ao máximo o desprazer. No entanto, no que diz respeito à ciência e à técnica com o objetivo de dominar a natureza e evitar o desprazer, Freud (2010b) reconhece que as conquistas tecnológicas que ele presenciou foram incapazes de tornar a humanidade mais feliz. Isso não significa que tais avanços não possam proporcionar prazer, mas trata-se de “prazeres baratos”, portanto insuficientes na busca pela felicidade. De maneira irônica, Freud diz que o telefone resolve o problema da distância que foi criado pelo trem, ou seja, as tecnologias podem até dominar a natureza, mas não conseguem contornar os sofrimentos inerentes à convivência humana, afinal, como ele diz: “nunca estamos mais desprotegidos ante o sofrimento do que quando amamos” (Freud, 2010b[1930], p. 39).

Para Freud, são culturais “todas as atividades e valores que são úteis ao ser humano, colocando a terra a seu serviço, protegendo-o da violência das forças naturais etc” (Freud, 2010b[1930], p. 50). Dentre as atividades culturais, o autor cita o uso de instrumentos, através dos quais o indivíduo “aperfeiçoa os seus órgãos – tanto motores como sensoriais – ou elimina os obstáculos para o desempenho destes.” (Freud, 2010b[1930], p. 50). Ele fornece alguns exemplos dessa relação, um deles é a foto como instrumento que materializa a memória, o motor, que reproduz a força dos músculos ou os óculos, que corrigem as falhas da visão.

Freud (2010b[1930]) considera que a ciência realiza os desejos infantis presentes nos contos de fadas, em especial um “ideal de onipotência e onisciência que corporificou em seus deuses.” (Freud, 2010b[1930], p. 52), tornando-se então “uma espécie de deus protético, realmente admirável quando coloca todos seus órgãos auxiliares.” (Freud, 2010b[1930], p. 52). O estudioso austríaco termina seu comentário com uma previsão de que, no futuro, haveria novos avanços tecnológicos que tornariam o ser humano cada vez mais semelhante a Deus. No

entanto, ele lembra que, mesmo se aproximando do ideal de Deus, “o homem de hoje [1930] não se sente feliz com esta semelhança” (Freud, 2010b[1930], p. 52). Não há como objetar que a previsão de Freud estava certa, os sujeitos contemporâneos estão mais onipotentes e oniscientes que em 1930, no entanto continuam infelizes.

Na forma como Freud (2010b[1930]) pensa a tecnologia transparece uma ordem causal, em que a tecnologia responde a desejos anteriores a ela e aperfeiçoa faculdades físicas ou sensoriais que o ser humano já despendia em menor intensidade ou qualidade. Nesse sentido, para compreender a relação do ser humano com alguma ferramenta tecnológica, torna-se importante reconstruir retroativamente esse processo, a fim de encontrar que faculdades humanas ela aperfeiçoa e qual desejo busca realizar.

Isso não significa que, como essas ferramentas existem, não são capazes de alterar a vida humana e até a sociedade. Podemos reconhecer que a fotografia possibilitou a felicidade ao permitir a materialização de uma memória e nos poupou o sofrimento de esquecer momentos importantes, mas também não se pode desconsiderar que o advento também alterou nossa relação com a nossa memória e com o tempo. O passado não tem o mesmo significado quando não corre o risco de ser perdido.

2.6

A fantasia e o virtual

Em se tratando da criação de ambientes digitais, não defendemos desconsiderar os efeitos dessas tecnologias em nossas vidas ou como elas reorganizaram nossas formas de convivência, mas é importante considerar a sua semelhança com nosso psiquismo e como elas se inserem na economia do princípio de prazer. Ao analisar o digital, devemos perguntar: a que desejo do usuário isso remete? Essa pergunta diferencia a abordagem que tende a enxergar o usuário como uma vítima de outra que coloca em questão sua implicação como sujeito desejante na relação com as tecnologias que usa. As diferenças entre essas abordagens na história da teoria da comunicação serão trabalhadas no capítulo 2.

Tisseron (2015) demonstra como é possível ter esse outro entendimento. Na introdução de *Sonhar, fantasiar e virtualizar*, o autor estabelece sua premissa:

Pode-se dizer que os objetos virtuais e os simulacros criados por eles são muito menos importantes que o processo em si: a possibilidade de virtualizar os dados da experiência para que sirvam para novas sínteses. Se nosso espírito já não funcionasse dessa maneira, os computadores e seus formidáveis poderes de virtualização nunca teriam sido inventados. Isso não significa evidentemente que nosso espírito não funcione como um computador, mas insensivelmente o homem fabricará computadores que se aproximarão cada vez mais do funcionamento de sua mente (Tisseron, 2015, p. 12).

O trabalho do livro citado é descrever o ambiente digital a partir da capacidade humana de virtualizar, que, por seu turno, precede o “querer ver ausente” do sonho, do devaneio e da imaginação. A ideia parece alinhada com a de Freud acerca dos aparatos tecnológicos como próteses. Quando estabelece a primazia da capacidade humana de virtualização, Tisseron (2015) localiza os dispositivos digitais como próteses da mente, criando um equivalente concreto das funções de representação, antecipação e inovação. Todos esses processos compõem a capacidade de virtualizar o mundo. Assim:

A virtualização não é uma forma de preferir a representação psíquica à realidade. Muito pelo contrário, ela é um processo que multiplica as representações a partir de um estímulo único, que permite mudar o ângulo de ataque na resolução de um problema, libertar-se dos hábitos de pensamento e finalmente inovar, desde que, é claro, ela seja seguida por uma atualização que permita recolher seus frutos (Tisseron, 2015, p. 13).

Nesse ponto, é importante apresentar as categorias de real, potencial, virtual e atual, como apresentadas por Pierre Lévy (2011) e reproduzidos por Tisseron (2015). No uso popular da língua, é comum se opor real a virtual, mas esses trabalhos fornecem uma base filosófica para deslocar essa oposição. Segundo Lévy (2011), há uma oposição simétrica entre real-potencial e virtual-atual.

Para definir real, Tisseron (2015), dialogando com a teoria de Deleuze, diz que: “É o que persiste e resiste independente das tentativas subjetivas de anulá-lo” (Tisseron, 2015, p. 43). A ele se opõe o potencial, que, insiste Lévy (2011), compartilha a mesma natureza, sendo a diferença entre eles lógica. O potencial está já determinado no real, ele não cria nada pois isso significaria uma inovação, quando o potencial é uma projeção fechada do real no futuro. Isso fica claro quando o autor afirma, a título de exemplo, que um arquivo de texto em um computador apresenta um texto potencial e não virtual, pois “a entalhe digital e o programa de

leitura predeterminam um conjunto de possíveis que, mesmo podendo ser imenso, ainda assim é numericamente finito e logicamente fechado” (Lévy, 2011, p. 39). O filósofo francês insiste que, enquanto o computador fornece um conjunto predeterminado de soluções para um problema, ele ainda atua na dimensão potencial. A virtualidade do sistema só pode ser concebida com a entrada da subjetividade humana (Lévy, 2011) — lembremos que seu texto foi escrito antes do desenvolvimento das inteligências artificiais.

Nesse sentido, não se deve opor virtual e atual a real, pois “virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes de realidade” (Lévy, 2010, p. 49), ou seja, ambos são reais.

Virtualização [passagem do atual ao virtual] não é uma desrealização (a transformação de uma realidade em um conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”) a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático (Lévy, 2011, p.18),

Por isso se diz que *o atual responde ao virtual*, pois o virtual é a transformação do objeto em um problema cujas respostas serão diferentes atualizações. Com a virtualização, os objetos passam a ser mais indeterminados, sem por isso se tornarem menos reais

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênese, devir outro, processo de acolhimento da alteridade (Lévy, 2011, p. 25).

Através da virtualização, algo pode ser múltiplo, apresentando-se de diferentes formas segundo diferentes contextos. Conforme define Lévy (2010, p. 49): é virtual toda identidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular”.

O autor usa a *palavra* como exemplo de entidade virtual. Cada vez que a sequência de sílabas de árvore é pronunciada ou escrita, há uma atualização da palavra. A maneira como essa palavra pode se apresentar comporta diversas variações (de tom, de sotaque, de velocidade, de ortografia), mas todas ainda são

apresentações da mesma palavra. Nesse exemplo, é fácil perceber que, apesar de poder ser evocada, a palavra existe para além das suas manifestações concretas, ela é desterritorializada. Ainda sem uma localização precisa, não se questiona que a palavra *árvore* é real. Para Lévy (2010), as principais características da entidade virtual são: ela é desterritorializada, desprendida do momento “aqui e agora”, é compartilhada e elevada à problemática, ao passo que suas atualizações, ou seja, suas respostas, são territorializadas, instantâneas no “aqui e agora” e apresentam uma solução particular ao problema.

O mundo virtual, para o autor, é definido por um potencial de imagens que se atualizam em diferentes cenas de acordo com o uso particular do usuário. O modo de trânsito característico nesses espaços seria o hipertexto. Um exemplo de hipertexto é a leitura de uma enciclopédia. Diferentemente de uma narrativa tradicional, na qual há uma direção predefinida de leitura, a enciclopédia pressupõe que o leitor vá transitando entre verbetes segundo uma ordem particular. O texto da enciclopédia não está determinado, ele se constrói através da leitura, como uma solução particular do leitor.

Tisseron (2015) retoma então a separação deleuziana de objetos realmente presentes e objetos virtuais, que criam representações sustentadas pela percepção e representações sustentadas pela memória e imaginação, respectivamente. O objeto virtual orienta o sujeito na busca de objetos presentes para obter a satisfação imaginada. Como consequência, todo objeto presente é atravessado por um núcleo virtual, uma problemática que comporta uma multiplicidade de experiências se supõe que ele pode propiciar:

Isso resultaria para a criança na construção de uma dupla série objetual: os objetos reais do desejo e os objetos virtuais do desejo. Os objetos reais são ‘totalizáveis’ e realizáveis. Mas estão condenados a ser insatisfatórios porque são sempre infiltrados por um objeto virtual irrealizável (Tisseron, 2015, p. 46).

A partir dessa divisão entre objeto real do desejo e objeto virtual do desejo, Tisseron (2015) distingue três formas de relação: relação de objeto real, de objeto virtual e relação virtual. Como vimos, todo objeto real possui um polo virtual, mas o virtual só pode ser percebido através de suas atualizações. Disso, conclui-se que a relação com um objeto real comporta uma tensão entre um polo virtual e um polo atual, fazendo com que ela seja marcada por uma dinâmica de atualizações e

virtualizações. Dito de outra forma: ao buscarmos objetos, devemos transpor nossa busca a uma problemática (uma virtualização) e cada encontro com um objeto é uma tentativa de resposta a esse problema (uma atualização). Já não se está distante da ideia de John Stuart Mill (Garcia-Roza, 2014b[1991]) de que o ser humano é marcado pela expectativa e pela busca de reencontro com experiências anteriores. Expectativa e reencontro não seriam outra forma de descrever a experiência da virtualidade?

Essa dinâmica marca tanto o que Tisseron entende por relação de objeto real quanto ao que entende por relação de objeto virtual, o que as diferencia é que, na última, há um privilégio de investimento no polo virtual do objeto. Como consequência, a oscilação entre prazer e frustração que marca a busca de objetos é desequilibrada para a frustração. “O sujeito sofre por não encontrar o objeto atualizado na relação concreta conforme suas expectativas” (Tisseron, 2015, p. 62). Já a relação virtual seria um caso extremo em que o sujeito passa a contestar o polo da atual, de forma a se concentrar tão intensamente no polo virtual que passa a empobrecer muito sua relação com a realidade.

Essas três formas de relação (de objeto real, de objeto virtual e virtual) remetem a três significados diferentes de fantasia apresentados por Tisseron (2015). Quando, em *O escritor e a fantasia*, Freud (2015[1908]) lida com o modelo de fantasia no qual se projeta uma satisfação futura a partir de uma experiência do passado, está claro que se trata de uma fantasia que conduz o sujeito a um movimento de interação com o mundo. No entanto, em *A perda da realidade na neurose e na psicose*, diz o autor (Freud, 2011c[1924], p. 220):

A diferença aguda entre neurose e psicose, no entanto, é diminuída pelo fato de também na neurose haver tentativas de substituir a realidade indesejada por outra mais conforme aos desejos. Isto é possibilitado pela existência de um *mundo da fantasia*, de um âmbito que foi separado do mundo externo real quando da introdução do princípio da realidade, desde então é conservado livre das exigências da vida, à maneira de uma ‘reserva’, e, embora não seja inacessível ao Eu, é ligado frouxamente a este.

Há nesse trecho uma aproximação da fantasia com o delírio psicótico que visa a substituir a realidade. Freud reconhece que, também na neurose, através das distorções da fantasia, busca-se substituir as percepções desprazerosas da realidade. Há de se conceber, então, que a fantasia pode conduzir o sujeito a uma fuga da

realidade e a preferência pela realidade satisfatória do mundo das fantasias. Por conta da possibilidade de se extrair ambos os sentidos da obra de Freud, o conceito de fantasia tornou-se ambíguo na teoria psicanalítica, sendo trabalhado por diferentes autores tanto como um elemento importante do desejo que conduz o sujeito na busca de novos objetos, quanto também como mecanismo de defesa contra a realidade insatisfatória.

Apoiando-se nos trabalhos de Torok e Winnicott, Tisseron (2015) trabalha com três termos diferentes para designar três diferentes usos da fantasia: devaneio, sonhar e a imaginar. É preciso fazer um esclarecimento acerca do termo devaneio, pois, segundo Tisseron, trata-se do que Winnicott chamou de alucinação, mas foi traduzido por Pontalis por devaneio, de forma a evidenciar o efeito da paralisação psíquica (Tisseron, 2015). No mencionado *O escritor e a fantasia*, Freud (2015[1908]) entende que o devaneio⁷ seria um herdeiro da brincadeira infantil. No contexto da obra de Winnicott, na medida que o devaneio promove um afastamento da realidade compartilhada, temos o oposto da brincadeira. É preciso esclarecer que, nesse momento, Tisseron (2015) utiliza o termo devaneio segundo perspectiva winnicottiana e não freudiana. O devaneio é definido pelo autor como um processo que, apesar de demandar energia e tempo, “não faz parte nem da vida real, nem da vida imaginária” (Tisseron, 2015, p. 22). Ele é da ordem das realizações extraordinárias, mas em nada dialoga com a realidade do sujeito. Trata-se de usar o mundo da fantasia como um refúgio do mundo real, uma fuga, portanto uma defesa. Nos *sonhos acordados*, Tisseron (2015) entende que já existe uma relação com elementos da realidade do sujeito, organizados segundo a lógica da realização do desejo. Por último, no *imaginar*, adiciona-se a esses elementos uma projeção de ação futura para transformação da realidade, o que se aproxima do mecanismo de interação entre Isso e Realidade que Freud acreditava ser saudável. Acerca da relação com desejo, Tisseron (2015) estabelece esta divisão:

Nos devaneios, a onipotência reina absoluta. Eles são o reino da onipotência das fantasias. Coisas maravilhosas podem ser ‘realizadas’ num estado de total inatividade e mesmo impotência corporal. O devaneio corresponde a um estado

⁷ Em nota do tradutor, Paulo Cezar Souza aponta que o termo alemão usado por Freud é *tagträume*, cuja tradução literal é *sonhos diurnos*. Nesse mesmo texto, Freud usa como equivalentes essas formações e fantasias. Isso reforça a polissemia do conceito de fantasia em Freud, se referindo tanto a devaneios quanto a “sonhos diurnos”. No entanto, isso não invalida a proposta de Tisseron de tratá-los como distintos, a fim de tentar uma desambiguação do termo.

dissociado da personalidade. Os cenários dos sonhos acordados são, ao contrário, plausíveis. Finalmente, na imaginação, o indivíduo renuncia à onipotência na medida em que aceita confrontar o conteúdo de seus sonhos com sua eventual realização (Tisseron, 2015, p. 31).

Vale retomar que Freud (2010b), antes de apresentar a metáfora do Deus-protético, diz que o ser humano criou a figura de deuses para encarnar neles seus ideais de onipotência e onipresença. Conforme emprega suas próteses, ele se aproxima, ou pelo menos tenta se aproximar desses ideais. Podemos pensar que, ao dominar as técnicas de representação, torna-se mais onipresente e, ao virtualizá-las para expandir seus horizontes de ações possíveis, torna-se mais onipotente. Os ambientes virtuais podem proporcionar uma aparente ilusão de onipotência, o que aproxima os usuários de experiências infantis, em que os pais sustentavam essa ilusão.

A partir dos três modos de relação e das três modalidades de fantasia, assim como de uma pesquisa efetuada com usuários do site de compras Ebay em 2006 e 2007, Tisseron sugere três usos dos objetos digitais: alimentar uma relação com a realidade social, alimentar seus sonhos ou satisfazer desejos de onipotência. Assim, apresentamos o seguinte quadro de relações na teoria de Tisseron (2015):

Quadro 1 – Relações na teoria de Tisseron (2015)

MODALIDADE DA FANTASIA	TIPO DE RELAÇÃO	USO DOS OBJETOS DIGITAIS	RELAÇÃO COM A “REALIDADE”
Devanear	Relação virtual	Satisfazer desejo de onipotência	Negação da vida compartilhada
Sonhar	Relação de objeto virtual	Alimentar sonhos	Maior enfoque nas frustrações
Imaginar	Relação de objeto real	Alimentar a relação com a realidade prática ou social	Busca de maneiras de alterar a realidade

Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Percebe-se que Tisseron (2015) passa a usar o termo objetos *digitais* em vez de virtuais para designar a interação com as telas. Segundo o autor:

seria um erro qualificar os objetos digitais presentes em nossas telas como objetos virtuais. Sua virtualidade existe mesmo, mas é apenas um dos polos da construção deles. O outro é sua atualização permanente, que justamente transforma sua virtualidade em atualidade. O avatar virtual que eu guardo depois de uma partida de *videogame* na qual eu o atualizei já não é igual ao avatar que eu baixei da memória de meu computador no começo da partida. O objeto digitalizado que dorme é virtual. O objeto com o qual interagi é virtual/atual (Tisseron, 2015, p. 80).

Compreendemos então que, para nos referirmos aos objetos das telas, é mais adequado falarmos em objetos e ambientes digitais, pois eles comportam a faceta da virtualidade sem desconsiderar o polo da atualização. É preciso lembrar, porém, da observação de Lévy (2010) de que nem tudo que se passa no computador é necessariamente virtual, pois, no caso de projeções pré-determinadas e fechadas, ainda se trata de uma lógica potencial. No entanto, o próprio autor argumenta que, com a entrada da subjetividade humana, passa-se ao âmbito da virtualidade-atualidade. Isso se dá pois o contato com objetos digitais é determinado pela interação com o usuário, que é naturalmente múltipla e não pode ser totalmente prevista (Lévy, 2010).

Retomando a ideia de prótese de Freud (2010b), podemos nos perguntar: “o que o ambiente digital expande? A qual desejo remete?”. A resposta à segunda questão exige que reconheçamos que diferentes usuários fazem diferentes usos desse espaço, de forma que qualquer resposta única pode resultar em uma generalização ingênua. O uso de um jogo *online* pode estar ligado a desejos destrutivos, ao passo que o uso do Instagram ao desejo de ser visto, dentre outras possibilidades. Do mesmo modo, é preciso reconhecer que uma mesma plataforma pode ter utilidades diversas pelos inúmeros usuários: há pessoas que recorrem às redes sociais para conhecer outras, enquanto há quem as utilize para expressar sua agressividade. Os desejos e as pulsões que impelem aos usos de espaços digitais são variados e devem ser analisados caso a caso. Para a primeira pergunta – o que o ambiente digital expande? –, no entanto, a resposta parece mais simples: Tisseron (2015) mostra que o virtual digital está relacionado ao virtual psíquico, que é da ordem da fantasia. Podemos dizer, assim, que o ambiente digital é uma prótese do mundo interior.⁸

⁸ Usamos esse termo a partir da aproximação que Freud faz em *O escritor e a fantasia* (Freud, 2015[1908]) e retoma em *Dois princípios do funcionamento psíquico* (Freud, 2010a[1911]) entre um mundo das fantasias como sendo referente ao mundo interior do sujeito.

Mas, não se pode confundir: *funcionar* como o mundo psíquico, sob uma dinâmica da fantasia, não leva o mundo digital a *ser* como uma fantasia. Esse elemento é real e proporciona experiências próprias da realidade. Uma imagem em uma tela é percebida pelos olhos enquanto imagem imaginada é percebida pelo psiquismo, não se trata da mesma experiência. Dizer que o ambiente digital funciona *como* a lógica da fantasia significa ressaltar sua semelhança com os elementos e com a processualidade psíquica: seu caráter virtual/atual, a impressão de onipotência que propicia ao usuário, sua possibilidade de se colocar como um escape de uma realidade desprazerosa enquanto oferece satisfação mais garantida ao desejo e um possível afrouxamento do princípio de realidade e um alargamento do domínio do princípio de prazer. Afirmar que o ambiente digital é como uma fantasia implica equiparar um pensamento a um ato. O que estamos propondo é analisar seu funcionamento e seu uso a partir da lógica da fantasia, considerando suas diferentes modalidades, como apresentadas por Tisseron (2015).

Como os ambientes digitais não são psíquicos, ou seja, eles existem em uma realidade compartilhada e prática, é preciso considerar sua relação com o sistema perceptivo. Lévy (2010) indica duas diferentes direções de desenvolvimento de interfaces de virtualização da vida. Há os dispositivos de *realidade virtual* que visam a propiciar cada vez mais imersão sensorial em ambientes digitais, caso dos óculos de realidade virtual ou simuladores, como os utilizados no treinamento de pilotos de avião ou militares. Outra direção é a da experiência de *realidade ampliada*, na qual um “ambiente natural” é enriquecido por diversos dispositivos, como câmeras e sensores que possibilitam novas formas de interação e realização de diferentes tarefas.

Apesar de ambas as direções terem avançado significativamente na última década, é inegável que a segunda foi mais significativa. Enquanto os dispositivos de “realidade virtual” ainda são muito caros e inacessíveis para grande parte da população, através da internet das coisas, e principalmente do surgimento dos smartphones, a humanidade caminha na direção de uma vida cotidiana cada vez mais conectada pela internet.

Quando se começou a empregar a internet, era corrente opor a vida *online* à vida *offline* ou até à “vida real”, mas essa divisão faz cada vez menos sentido na medida que estar *offline* se torna cada vez mais difícil. Mesmo que um indivíduo desligue seu celular, ele ainda pode ser registrado por diversos outros aparelhos à

sua volta, como câmeras de segurança, GPSs e até o celular das pessoas por perto. Nesse contexto, Nathan Jurgenson (2011) chama a divisão entre vida *online* e *offline* de *dualismo digital* e afirma que o conceito de *realidade ampliada* é uma forma necessária de superação desse dualismo. Separar *online* do *offline*, argumenta o autor, causa a falsa impressão de que ambientes criados por códigos seriam objetivos, ou seja, não influenciados por estruturas sociais (Jurgenson, 2011). Contudo, não só os códigos são escritos por pessoas com interesses e vieses políticos, como nossas vidas estão cada vez mais influenciadas pelas dinâmicas que acontecem em âmbito digital. Uma prova disso é a quantidade de pessoas que sentem necessidade de tirar fotos e compartilhar as experiências que vivem, corroborando o que Jurgenson (2011, n.p.) diz: “O Facebook é a vida real”.

Por sua vez, Weissberg (2011[1993])⁹ considera que a possibilidade de visualizar objetos virtuais — ou pelo menos suas atualizações em tela — em simulações redefine nossas noções de imagem, objeto e espaço perceptivo, pois a imagem perde seu caráter figurativo e passa a ter um mais funcional. No entanto, o autor atenta para o risco de se tratar a simulação como uma substituta da realidade, o que preserva uma dicotomia que não descreve a situação presente. Perceptivamente, o objeto virtual não se opõe ao real, mas se apresenta como uma nova dimensão acessível do objeto real e de onde é possível extrair novos sentidos. Não há uma disputa entre real e virtual, mas uma articulação entre ambos em um único sistema. O prolongamento do real ao virtual, ou o contrário, “testemunha uma tendência a prolongar os objetos pelo imaginário – por meio de próteses feitas por um composto imaterial exprimindo potencialidades destreladas – a dilatar sua conformação material e funcional” (Weissberg, 2011[1993], p. 121). Aproxima-se de uma concepção de relação com objeto virtual que não empobrece a vida, mas a enriquece.

Afastando-se da oposição humano-máquina, realidade-simulação, a questão deixa de ser delimitar o que pertence a cada grupo, trata-se de compreender o que emerge dessas relações. Nas palavras de Winograd (2020, p. 308): “A combinação

⁹ Weissberg usa “objetos virtuais” para referir-se tanto aos objetos em sua forma virtual quanto suas atualizações em tela. Como dissemos anteriormente, optamos pelo termo “objeto digital” por conta da observação de Tisseron (2015) de que descrever os objetos nas telas como virtuais desconsidera seu polo atual. Nesse ponto, optamos por manter o termo usado por Weissberg (2011[1993]) para melhor reproduzir seu argumento.

entre, de um lado, os processos de mecanização e eletrificação do humano e, de outro, os processos de humanização e subjetivação da máquina faziam nascer, de fato, uma criatura pós ou trans-humana”. Essa figura é o ciborgue. A palavra é criada por Manfred Clynes e Nathan Kline, um engenheiro e um psiquiatra, pela junção entre *cybernetic* e *organism*, para apresentar a ideia de um homem ampliado mecanicamente e mais adaptado para sobreviver em ambientes hostis. O ciborgue então é figura indissociada da noção de prótese, mas, diferentemente do imaginário de braços e pernas mecânicos, tem-se visto um avanço rápido de tecnologias que ampliam mais do que capacidades físicas, capacidades cognitivas. Através da prótese *smartphone*, e conseqüentemente do constante acesso à internet, tem-se acesso a milhões de informações adicionais sobre o mundo que nos cerca e que enriquecem nossas percepções.

Foi Donna Haraway (2009[1985]) quem popularizou a metáfora do ciborgue como um modo de pensar a subjetividade contemporânea: “O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica” (Haraway, 2009[1985], p. 37).

Para Haraway (2009[1985]), se a ontologia humana foi marcada por uma separação entre o homem e seu entorno, atualmente, a fronteira entre homem, animais e máquinas e também o *não físico* se torna falha. Defende-se cada vez mais um olhar do ser humano enquanto parte constituinte da natureza e não mais uma entidade dela separada; as máquinas se tornam cada vez mais autônomas e independentes do operador humano. E hoje ainda poderíamos acrescentar que a dificuldade da distinção só se intensifica com o aumento das *inteligências artificiais*; e a nanotecnologia faz com que a vida seja habitada por dispositivos cuja materialidade é quase invisível, o que tem alcançado um extremo com o surgimento das nuvens digitais.¹⁰ Nesse contexto, o ciborgue surge como imagem capaz de

¹⁰ Todo dado precisa ser armazenado em um repositório físico. As nuvens existem, elas são grandes instalações com vários HDs conectados a internet que armazenam e disponibilizam os dados dos usuários ininterruptamente. Apesar de existirem fisicamente, o objetivo dos serviços de nuvens digitais é justamente permitir que o usuário não precise usar o espaço do seu HD físico para armazenar seus dados e tenha a sensação de que eles estão armazenados no ar, como nuvens, e disponíveis a qualquer instante.

habitar essas novas fronteiras fluidas, sem compromisso de ser humano *ou* animal, humano *ou* máquina nem de ser material *ou* imaterial.

As separações entre humano e máquina; *online* e *offline* não dão conta de descrever a vida atual. Nossa experiência atual é de uma conectividade antes inexistente, é de acesso a um número impensável de informações e relações potenciais. O sujeito contemporâneo habita uma realidade ampliada, ele é como um deus protético e, assim como o Deus bíblico, suas criações foram feitas à sua imagem e à sua semelhança.

Contudo, essas novas tecnologias não chegam gratuitamente à vida cotidiana, aqueles que as fornecem cobram um preço. Assim, grandes conglomerados de comunicação e tecnologia se inserem na vida pública segundo interesses próprios, os quais também têm profundo impacto em nossas vidas e na sociedade.

3

Como interpretar a mensagem?

A história dos diálogos entre psicologia e teoria da comunicação é extensa e marcada por interseções em diferentes pontos. Não é incomum que comunicólogos usem teorias psicológicas para tentar compreender fenômenos comunicacionais, assim como psicólogos precisam considerar diferentes modalidades de comunicação para compreender as relações humanas. Com relação à psicanálise, a relação é mais evidente a partir da apropriação das teorias de Freud por teóricos da Escola de Frankfurt. Conhecer diferentes correntes da teoria da comunicação é uma ferramenta importante para pensar não só as relações no mundo digital, mas a própria subjetividade contemporânea.

Neste capítulo, dialogamos com Adorno (1985 [1944], 2015 [1955], 2020a, 2020b), como representante da Escola de Frankfurt por ser ele um autor cujo uso das teorias psicanalíticas é explícito. Além disso, Adorno, junto a Horkheimer, cunha o termo *indústria cultural*, que até hoje marca o debate da comunicação. Procuramos evidenciar o lugar do imaginário na teoria de Adorno como um dos grandes pontos de influência da indústria cultural sobre a psicologia dos indivíduos e como esse conceito foi desenvolvido de maneiras diferentes por Edgar Morin (2018[1962]) e Louis Althusser (2025) a partir de diferentes entendimentos de imaginário.

Após Frankfurt, ganhou força uma forma de análise da comunicação social com foco no conteúdo ideológico das mensagens. Apresentamos aqui a crítica mais célebre a essa corrente, surgida através do comunicólogo canadense Marshall McLuhan (1972 [1962], 2007 [1964]), que sugeriu uma inversão de foco para a relação dos indivíduos com os meios, dando menos importância aos conteúdos das mensagens.

Por fim, apresentamos a corrente dos *estudos da recepção*, através de Jesús Martín-Barbero (2001, 2002), pois suas teorias constituem uma importante crítica às ideias de Adorno e de McLuhan. O trabalho de Martín-Barbero não invalida as teorias anteriores, mas aponta para a necessidade de repensar o lugar dos receptores

enquanto agentes criativos na relação com os meios de comunicação. Por isso, pensemos a história do botão de *like* no Facebook como um exemplo de pertinência e atualidade do tipo de análise propiciada pela teoria do antropólogo colombiano.

3.1

A teoria crítica e a ideologia

Como vimos, a concepção de Freud (2010b) acerca da relação entre aparatos tecnológicos e os seres-humanos parte da noção de prótese. Na teoria da comunicação, essa perspectiva se aproxima muito das teorias de Marshall McLuhan, no entanto, as primeiras aproximações de Freud com a comunicação ocorrem através dos teóricos da chamada Escola de Frankfurt.

De acordo com Whitebook (2008), após o trauma histórico da Segunda Guerra Mundial, não era mais possível se apoiar sobre a racionalidade como uma base organizadora da experiência social. É em Freud que Adorno e Horkheimer encontram bases para criar “uma teoria ‘não racional’ – em oposição a algum tipo de teoria ‘irracional’ – que pudesse alcançar a região por trás da racionalidade e do sujeito e examinar sua gênese” (Whitebook, 2008, p. 108). Os autores da teoria crítica viam na psicanálise a possibilidade de corrigir uma *deficiência* da teoria marxista: a de reduzir a psicologia a um reflexo de fatores socioeconômicos.

Percebe-se, no entanto, que o emprego da teoria psicanalítica pelos teóricos críticos está subjugado a uma leitura marxista da sociedade e às relações que se estabelecem nela, o que não se encontra nos trabalhos de Freud. Ao contrário, Freud se colocava como cético em relação ao ideal revolucionário dos bolcheviques, o que em parte justifica escrever um texto como *O mal-estar na civilização*, de 1930 (Freud, 2010b[1930]), afirmando a existência de um impasse incontornável entre sujeito e cultura. Apesar da aparente incompatibilidade de Freud e Marx, Adorno e Horkheimer (1985[1944]) elaboram uma teoria conciliatória entre os dois pensadores. No entanto, é a psicanálise quem deve ser adaptada para auxiliar ao objetivo de evidenciar os mecanismos de exploração inerentes à sociedade capitalista. Em outras palavras, o projeto marxista se mantém em primeiro plano.

Tal prioridade fica clara quando, já no início da *Dialética do esclarecimento*, os autores declaram: “A técnica é a essência desse saber, que não visa conceitos e imagens, nem o prazer do discernimento, mas o método, a utilização do trabalho de

outros, o capital” (Adorno; Horkheimer, 1985[1944], p. 18). Como apresentamos no capítulo 1, Freud discute a busca de controle da natureza como uma tentativa de defesa contra sua destrutividade e procura de intensificação do prazer através do prolongamento de suas capacidades. Adorno e Horkheimer (1985[1944]) localizam essa relação dentro da lógica da reprodução do capital. A própria constituição do Eu, enquanto instância que pode organizar os pensamentos através da lógica, argumentam os autores, corresponde a uma saída da organização através do mito antropomórfico em direção à construção de um juízo universal sobre o mundo. É preciso matar os deuses da natureza para poder dominá-la e explorá-la. A emergência de um Deus único soberano a multiplicidade de deuses, para eles, surge junto com a figura do rei único que detém controle sobre a terra e prende seus servos a ela e, portanto, remontam à gênese da propriedade privada.

Adorno e Horkheimer (1985[1944]) observam, então, que a constituição do Eu como a psicanálise entende, pelo menos segundo Freud, depende de uma diferenciação entre sujeito e objeto, entre aparência e essência. Como vimos, a própria diferença entre o princípio de prazer e o de realidade pressupõe uma alteridade cujo reconhecimento não está garantido desde o nascimento. O que os autores apontam é que “a distância do sujeito com relação ao objeto, que é o pressuposto da abstração, está fundada na distância em relação à coisa, que o senhor conquista através do dominado” (Adorno; Horkheimer, 1985[1944], p. 24). A forma de organização do Eu estaria, assim, intimamente ligada às relações de dominação da sociedade.

A armadilha, defendem, consiste em que, ao tentar negar um acesso à natureza pela mitologia em prol de um pensamento matemático e supostamente objetivo, recai-se em uma ideia de neutralidade que é tão metafísica quanto a metafísica que ela tenta negar. “O mundo como um gigantesco juízo analítico, o único sonho que restou de todos os sonhos da ciência, é da mesma espécie que o mito cósmico que associava a mudança da primavera e do outono ao rapto de Perséfone” (Adorno; Horkheimer, 1985[1944], p. 34), dizem.

Essa mitologia analítica, no entanto, é fundante do Eu, que passa a buscar se identificar não com um corpo, com a natureza, mas constituir-se um sujeito transcendental lógico. A negação do corpo consistiria em uma das bases da instituição do trabalho como forma de satisfação pessoal. Vimos, no capítulo anterior, que uma das maiores ameaças à integridade do Eu é justamente o caráter

imprevisível e incontrolável da natureza, mas que os avanços técnicos visam justamente a controlá-la e colocá-la a serviço do princípio de prazer. O preço da garantia da autoconservação é uma dívida dos sujeitos com a reprodução do valor na economia capitalista de forma que o prazer passa a ser condicionado ao trabalho.

O princípio de prazer funciona sob dois eixos: aumento do prazer e diminuição do desprazer. A organização de nossa sociedade se deu de forma que, visando à diminuição do desprazer ocasionado pela insegurança de autoconservação, o ser humano renuncia à livre fruição de seu prazer também, que passa a ser condicionado por parâmetros sociais. Sobretudo na cultura judaico-cristã, o prazer é visto como algo aversivo, a que se deve renunciar em prol de ideais mais “nobres”, como a obediência às normas e a vida para o trabalho. O preço da coesão do Eu é a renúncia de partes de si que devem ser recalcadas. Adorno e Horkheimer (1985[1944]) não deixam de evidenciar o poder de condicionamento das relações econômicas sobre a psicologia, mas explicitam como essas relações condicionam a estrutura do Eu. A organização do Eu como instância racional e separada de seu meio não é um mero reflexo das relações sociais de poder, mas é um dos seus pilares de manutenção.

Nesse contexto, pode-se entender uma frase como: “Toda imagem do ser humano é ideologia, exceto a negativa” (Adorno, 2015[1955], p.103). Bottomore (2001) aponta como o conceito de ideologia na obra de Marx procura mostrar as distorções do pensamento que nascem das contradições sociais e as ocultam, tendo uma conotação crítica e negativa desde o início:

Com efeito, enquanto os homens, por força de seu limitado modo material de atividade, são incapazes de resolver essas contradições na prática, tendem a projetá-las nas formas ideológicas de consciência, isto é, em soluções puramente espirituais ou discursivas que ocultam efetivamente, ou disfarçam, a existência e o caráter dessas contradições. Ocultando-as, a distorção ideológica contribui para a sua reprodução e, portanto, serve aos interesses da classe dominante (Bottomore, 2001, p. 184).

Mais do que simples inversões discursivas, Segundo Bottomore (2001), Marx(2013) entende que essas mudanças não só descrevem a realidade de maneira invertida, mas constituem a própria realidade. O autor aponta que, em Marx, o conceito refere-se especificamente “às distorções relacionadas com o ocultamento de uma realidade contraditória e invertida” (Bottomore, 2001, p. 185), mas foi

perdendo essa especificidade após sua morte. Percebe-se essa ampliação quando Abbagnano (2012) afirma: “Hoje, por ideologia entende-se o conjunto dessas crenças [religiosas, filosóficas, políticas e morais], porquanto só têm validade de expressar certa fase das relações econômicas e, portanto, de servir à defesa dos interesses que prevalecem em cada fase dessa relação” (Abbagnano, 2012, p. 615).

Voltemos à frase de Adorno (2015[1955]) sobre toda imagem do ser humano ser ideologia. A declaração retoma a ideia já presente na *Dialética do esclarecimento* (Adorno; Horkheimer, 1985[1944]) de que a própria concepção do ser humano como racional mostra de um condicionamento a uma lógica de trabalho em detrimento do prazer que serve a certos interesses de dominação. Adorno entende que a ideia da psicologia de que poderia entender o ser humano como uma entidade à parte da sociedade reproduz uma separação alienante entre sujeito e objeto. Para ele, há uma assimetria entre psicologia e sociologia, pois é possível extrair leis sociais de teorias psicológicas, mas não o oposto pois “o indivíduo não é simplesmente o indivíduo e substrato da psicologia, mas sempre e ao mesmo tempo — na medida em que de algum modo se comporta racionalmente — portador das determinações sociais que o marcam” (Adorno, 2015[1955], p. 81). A psicologia e a psicanálise que tomam o indivíduo como ponto de partida sem considerar como ele é determinado por forças sociais que o extrapolam naturalizam uma concepção individualista que serve a legitimar certas dinâmicas sociais, portanto são ideológicas. A psicanálise também cairia nessa armadilha quando propõe uma terapêutica que visa a fortalecer o Eu, pois o próprio Eu, enquanto instância organizada e racional, reflete a internalização de uma lógica opressiva. Tenta-se delegar ao inconsciente uma irracionalidade e reabilitar o Eu enquanto instância capaz de fazer imperar uma vida racional. O que essa operação esconde é a irracionalidade do mundo que cerca o sujeito. É nesse ponto que Dunker (2015) diz que Adorno antecipa as pesquisas de Lacan pois “a formação da moral e seu sentimento de culpa não derivam de uma distorção da lei, mas do fato de que a própria lei, ela mesma, comporta grande dose de irracionalidade” (Dunker, 2015, p. 21). Em outras palavras, ao se problematizar o indivíduo como instância atomizada, deixa-se de criticar a própria sociedade que o neurotiza.

A imposição de certas formas de racionalidade ou de uma certa imagem do humano marca a passagem de uma coerção física para uma coerção psicológica, diferença bem marcada por Althusser (2025) quando o autor separa aparelhos

repressivos do Estado e aparelhos ideológicos do Estado. Essa passagem se dá em uma mudança no Super Eu, que “mescla irracionalmente o medo arcaico de aniquilação física com o medo muito posterior de não mais pertencer ao conjunto social, que abarca os seres humanos em vez da natureza” (Adorno, 2015[1955], p. 78).

O medo de não pertencer a um conjunto social, no entanto, não pode ser compreendido sem a apresentação de uma imagem desse mesmo conjunto, ou seja, é preciso fornecer aos membros de uma sociedade uma referência daquilo a que devem se adequar. Conforme Rüdiger (2001), através do conceito de *indústria cultural*, Adorno e Horkheimer (1985[1944]) são os primeiros a perceber que a função socializadora de instituições como família, escola e religião estava perdendo espaço para empresas de comunicação.

A ideia de indústria cultural se desdobra em dois eixos: um industrial e um cultural. O âmbito cultural indica como, na sociedade de massas, a arte deixa sua forma de produção artesanal em direção a uma produção industrial em larga escala. Isso só é possível através de um processo de padronização de sua forma a elementos cada vez mais simples e capazes de serem reproduzidos em larga escala. Ou seja, é necessário simplificar melodias e narrativas até estruturas simples e padronizadas, de forma que a diferença entre músicas, filmes, programas de televisão etc. seja apenas aparente, pois se estaria escolhendo somente diferentes apresentações de um mesmo produto. Essa progressiva simplificação necessária à produção industrial faz com que a arte perca também qualquer horizonte crítico e disruptivo, tornando-se instrumento de adequação do seu público. Ao se identificarem com esses produtos padronizados, os indivíduos das massas também se tornariam, eles mesmos, cada vez mais uniformes.

O segundo eixo — cultural — é da evidenciação e crítica¹¹ da natureza ideológica da imagem fornecida. Nesse ponto, voltamos à questão da representação,

¹¹ Horkheimer cunha o termo *teoria crítica* em um texto de 1937 chamado *Teoria tradicional e teoria crítica*, evidenciando a diferença entre uma teoria sobre como as coisas deveriam ser e como se apresentam na prática (Nobre, 2011). O termo é comumente utilizado para se referir à produção filosófica dos autores da Escola de Frankfurt, por vezes é utilizado para se referir ao mesmo conjunto de textos e autores. Segundo Nobre (2011), os termos guardam diferenças importantes, pois “Escola de Frankfurt” é um termo posterior à Segunda Guerra. Para ele, a ideia de uma *escola* causa a impressão de uma similaridade entre os diferentes autores do Instituto de Pesquisa Social da universidade Frankfurt, o que que nunca existiu, ao passo *teoria crítica* abarca uma pluralidade teórica. O autor propõe, então, que a Escola de Frankfurt seja entendida como a produção de um determinado momento da Teoria Crítica.

pois a indústria cultural forneceria representações que distorcem as representações que os espectadores têm do mundo. O avanço das técnicas de representação serviria à criação da ilusão de que o mundo “real” é igual ao mundo apresentado nos filmes. Adorno e Horkheimer (1985[1944]) defendem que a forma como o cinema é feito adestra o espectador, proíbe sua atividade intelectual e atrofia sua imaginação e espontaneidade.

Até hoje é comum encontrar análises de produtos culturais que buscam evidenciar como a narrativa reforça certas lógicas causais que “vendem” certas ideias, supondo-se assim desvendar uma suposta mensagem política oculta. Dessa forma, um filme como *Vingadores*, de 2012, ao colocar os heróis nova-iorquinos salvando o mundo, legitimaria uma política norte-americana de intervenções militares além de suas fronteiras. Esse tipo de análise é pertinente, mas o que Adorno e Horkheimer (1985[1944]) apontam é uma penetração ideológica ainda mais profunda no público, a maior alienação estaria na disseminação e na naturalização de certas formas. Como Adorno (2020b[1977]) diz, ao analisar comédias televisivas: “Não se vende ideia alguma. A mensagem oculta consiste apenas no modo como o roteiro induz o público a uma visão determinada sobre as pessoas, sem que ele perceba” (Adorno, 2020b[1977], p. 224). Ver e se identificar com diferentes personagens nas telas, leva o espectador a ver a si mesmo segundo as leis que determinam o funcionamento daqueles personagens, em especial a lógica do racionalismo e do sacrifício em prol de uma promessa de felicidade postergada.

As “ideias” que a indústria cultural vende são as próprias percepções do mundo e, quanto mais essas imagens adentram o cotidiano das pessoas, mais afetam sua visão de mundo. Afirma Adorno (2020a[1977], p. 212):

Ora, é inconcebível que a experiência da própria coisa não seja afetada por isso. As fronteiras entre a realidade e as imagens construídas são minimizadas para a consciência. O imaginário se transforma em um pedaço de realidade, em algo que se adquire junto com o utensílio comprado, cuja posse aumenta o prestígio entre as crianças.

Nesse ponto, é importante o caráter industrial justamente para poder fornecer uma sensação de pluralidade de opções que, por sua vez, resulta em uma ilusão de liberdade de escolha, que não se estende para além de sua aparência imediata, pois a padronização resulta no fato de a multiplicidade servir somente para esconder que se trata sempre da mesma ideologia.

A continuidade do pensamento de Adorno (2020a[1977]) é sublinhada por diferentes entendimentos da relação entre ideologia e imaginário. Em *Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado*, define Althusser (2025, p. 94): “A ideologia representa a relação imaginária dos indivíduos com as suas condições reais de existência.” Seguindo Marx, o autor entende ideologia como uma pura ilusão em que a realidade está fora de si, necessitando ser mediada. No entanto, Althusser (2025) faz uma inversão, não é a realidade que é representada na ideologia, mas a relação imaginária dos sujeitos com essas condições, pois a relação dos sujeitos com as estruturas sociais já é naturalmente imaginária, ponto que indica a influência de Lacan no seu pensamento. Althusser (2025) aproxima o funcionamento da ideologia ao do inconsciente freudiano no que tange à sua “ausência de história”, ou seja, sua atemporalidade e sua onnipresença. Em outras palavras, a ideologia, enquanto mediadora das relações humanas, mantém uma estrutura e um funcionamento imutáveis ao longo da história, no sentido marxista de história da luta de classes. Apesar de, para o autor, a ideologia representar uma relação imaginária, ele também defende que a ideologia tem uma existência material, pois “as ideias de um sujeito humano existem em seus atos” (Althusser, 2025, p. 101). Dessa forma, o seguinte sistema é proposto por Althusser (2025, p. 103): “a ideologia existente em um aparelho ideológico material, que prescreve práticas materiais, reguladas por um ritual material, práticas estas que existem nos atos materiais de um sujeito, que age conscientemente segundo sua crença”.

A relação desse atravessamento de ideologia e imaginário com a indústria cultural é bem ilustrada pelo filósofo Slavoj Žižek no filme, feito em parceria com a diretora Sophie Fiennes, *O guia pervertido do cinema*, no qual empreende leituras psicanalíticas de diversos filmes clássicos. Žižek evidencia suas influências de Lacan e Althusser logo no início do filme, quando afirma que o cinema “não te dá o que você deseja, ele te diz como desejar”.

Um dos primeiros filmes analisados é *Matrix* (1999), mais especificamente a cena em que ao protagonista é apresentada a opção de tomar uma pílula vermelha que lhe permitiria enxergar a ilusão que permeia sua realidade. Žižek alerta que não se trata de uma escolha entre ilusão e realidade, pois as ficções da *Matrix* estruturam a realidade, de forma que ele reivindica uma terceira pílula, que lhe permite “não ver a realidade atrás da ilusão, mas a realidade na própria ilusão”. A ilustração do que poderia ser essa experiência aparece no filme seguinte da parceria de Žižek com

Fiennes: *Guia pervertido da ideologia*. No longa *Eles vivem*, de 1988, o protagonista encontra óculos que, nas palavras de Žižek, “funcionam como óculos de crítica à ideologia”, e lhe permitem “ver a verdadeira mensagem por trás das propagandas”. Assim, *posters* oferecendo pacotes de férias ou computadores, pelas lentes dos óculos, revelam mensagens como “obedeça” ou “se case e reproduza”. Fica claro que não se trata simplesmente de uma realidade por trás da realidade, como a vida fora da Matrix, mas enxergar como os produtos culturais manifestam uma ideologia e direcionam as práticas dos indivíduos.

Morin (2018/1962), em seu comentário sobre a indústria cultural, também enfatiza sua inserção sobre o imaginário dos indivíduos, mas ele entende o imaginário de maneira arquetípica, ou seja, ele funciona segundo estruturas internas a si que se repetem independente dos personagens e situações aparentes. Para ele, a padronização com aparência diversa da indústria cultural só é possível por conta de o imaginário já funcionar pela repetição de padrões. O autor assim define o imaginário:

[...] é o além multiforme e multidimensional de nossas vidas, e no qual se banham igualmente nossas vidas. É o infinito jorro virtual que acompanha o que é atual, isto é, singular, limitado e finito no tempo e no espaço. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem, ou antes, não haveria realidade humana” (Morin, 2018/1962, p. 72).

A diferença em relação à perspectiva de Althusser (2025) é sutil, mas fundamental. Ambos os autores entendem que o imaginário permeia e condiciona o real, mas a forma com que eles entendem que isso ocorre é diferente. Como vimos, Althusser relaciona real e imaginário como instâncias interdependentes, de forma que o real é inapreensível sem uma lógica imaginária. Desse modo, a ideologia distorce relações que já eram imaginárias por essência (Althusser, 2025). Já Morin (2018[1962]) entende real e imaginário como instâncias intercambiáveis, em que este pode *substituir* aquele. Percebe-se, portanto, que o imaginário, visto Morin, assemelha-se ao *mundo interior* da fantasia que Freud (2011c[1924]) descreve em *a Perda da realidade na neurose e psicose*.

Sobre a leitura de Morin (2018[1962]), no entendimento de Martín-Barbero (2001), não há negação da alienação, mas a indústria cultural não se iguala a uma indústria da alienação. Morin não julga a cultura produzida pela indústria do

entretenimento e tenta enxergar nela um valor social, justamente o de fornecer aos indivíduos uma mitologia que responde a vazios e lhes proporciona alguma esperança em que a lógica racional não é capaz. Segundo Martín-Barbero (2001, p. 95):

[...] a impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclamam, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poderem viver. Eis aí, segundo Morin, a verdadeira *mediação*, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário.

Para Morin (2018[1962]), a cultura de massas tem um duplo movimento em que informação e imaginário se mesclam de tal forma que se torna cada vez mais difícil separá-los. Em outras palavras, as notícias se tornam cada vez mais romanceadas, enquanto os romances devem ter cada vez mais uma aparência realística. Essa imbricação faz com que, progressivamente, “o imaginário é percebido como tão real, até mesmo mais real que o real” (Morin, 2018[1962], p. 69).

Utilizando a teoria freudiana, Morin (2018[1962]) defende que o imaginário se forma através de identificações e projeções, mas que ele também dá forma aos nossos desejos, aspirações e medos, delimita o que é possível e impossível para nós. Portanto, o imaginário consumido pelas obras culturais não só direciona o desejo dos espectadores, mas também lhes oferece um caminho de satisfação passiva, na medida que “as inúmeras agressões cinematográficas podem aliviar em parte as necessidades agressivas impossibilitadas de serem satisfeitas na vida” (Morin, 2018[1962], p. 73). A discordância entre Morin (2018[1962]) e Žižek (2006, 2013) é clara: ambos defendem que a indústria cultural ensina a desejar, mas, para Morin, ela também é capaz de oferecer uma via de satisfação desses desejos. Por conta disso, ele pode apontar para o risco de a relação com essas obras levar a uma negação do viver:

Há igualmente os *péssima*, se assim podemos dizer, nos quais a relação real-imaginário mantém uma espécie de tensão angustiante, bloqueada entre o sonho e a vida; o desejo de imitação pode ser intenso, sem poder realizar-se e determinar uma neurose que volta incansavelmente a se fixar sobre o imaginário, insaciavelmente insatisfeita; a projeção pode ser a tal ponto fascinante que ocasiona uma espécie de conversão hipnótica da vida, que sonambuliza, e cuja vida se escoa no consumo imaginário (Morin, 2018[1962], p. 75).

Esse diagnóstico é precisamente o mesmo que Tisseron (2010) faz quando discute o desejo de virtualização nos ambientes digitais. Percebe-se que as denúncias do “risco” de se recusar a vida “real” em prol de um “consumo imaginário” precede à popularização do acesso à internet em pelo menos 40 anos, não podendo ser algo específico dos ambientes digitais. Em última instância, Dom Quixote, um romance do século XVII, já concebia a ideia de alguém poder querer recusar seu cotidiano pelo desejo de viver uma vida mais emocionante de aventuras similares às dos livros que lia. Podemos cogitar a possibilidade de os ambientes digitais fornecerem técnicas mais imersivas de interação e favorecerem esse tipo de recusa, mas eles não a inauguram. Isso não significa negar as diferenças de interação com ambientes digitais e com a literatura ou a televisão, mas afirmar que somente a emergência do meio técnico não é suficiente para explicar esse tipo de comportamento.

Um ponto central que aparece nos textos de Freud (2010b), Morin [2018[1962]] e Tisseron (2010), mas parece ser pouco valorizado, é o aspecto da impossibilidade de satisfação real. Os indivíduos recorrem ao imaginário, seja o devaneio próprio ou sustentado por uma tela, quando a satisfação corporal parece impossível. Quando Fisher (2020) diagnostica uma crise no imaginário com seu aforismo “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que imaginar o fim do capitalismo”, o problema não é só imaginário, é real.

Como aponta Adorno (2015[1955]), as experiências de impotência dos sujeitos são reais e não psicológicas. A crise do imaginário se sucede a uma crise de experiências efetivas de transformação da vida cotidiana.

Apesar de reconhecer que o desejo de viver em um mundo imaginário não é um produto direto de um meio de comunicação, há uma mudança importante que se deve reconhecer: o que os indivíduos esperam de suas vidas ou quais são suas ambições e os conflitos que disso se sucedem. Conforme Bruno (2013), a sociedade moderna é assinalada pela instituição do olhar enquanto mecanismo de controle que não só garante o cumprimento da norma social, mas configura uma organização subjetiva própria. O sentimento constante de ser vigiado, eventualmente, se converte em uma autovigilância, o que fica evidente em especial quando Freud analisa a ideia do Super Eu como instância que representa a norma no interior do aparelho psíquico.

O que Bruno (2013) percebe é que a contemporaneidade tem mostrado uma mudança no caráter do Super Eu, em que sua faceta de Ideal do Eu tem ganhado cada vez mais força: “Se considerarmos o que hoje se entende como a via do sucesso e da realização pessoal, veremos que ela está mais atrelada à superação de limites e à performance individual do que à aceitação de limites, a interdições superegoicas e adequação a normas coletivas (Bruno, 2013, p. 79).

Em outras palavras, a culpa contemporânea é notável menos por uma contradição entre os desejos pessoais e expectativas sociais, e mais por uma inabilidade de realizar todos esses desejos. Há uma inversão do medo de realizar algo condenável ao olhar do Outro para o medo de não conseguir realizar algo desejável ao olhar do Outro. Isso está diretamente relacionado à passagem de uma sociedade mais repressiva para uma onde tudo se apresenta como possível e alcançável. O problema é que, na medida que os limites não parecem estar mais no social, a incapacidade de realizar algo é sentida como uma insuficiência pessoal. A esse sentimento de falta se dirigem vários produtos que prometem ajudar os indivíduos a alcançarem sua imagem ideal.

Na linhagem da análise crítica da cultura, Kellner (2001) aponta como, na passagem para a modernidade, há um enfraquecimento da tradição na determinação dos papéis sociais, de forma que a identidade passa a ser encarada como algo possível de ser constituída no nível individual, no entanto, ela ainda precisa ser validada pelo olhar do Outro. Para ele, a virada dos autores conhecidos como pós-modernos ocorre por um questionamento da própria noção de identidade, que passa a ser encarada como uma ilusão. Kellner (2001) fornece um exemplo ilustrativo a partir do filme *Uma linda mulher*, o qual encara como um mito contemporâneo que expressa a ideia de que é possível mudar de essência com a mudança de aparência.

Outros exemplos centrais da cultura midiática pós-moderna seriam a série *Miami Vice* e o fluxo de videocliques da programação da MTV. Enquanto *Uma linda mulher* se restringe a uma mudança da personagem através de duas referências imagéticas (de garota de programa e de socialite), esses dois outros exemplos lidam com uma oferta de imagens em expansão, ou seja, não se trata de sair do ponto A para o ponto B, mas de ter um catálogo de imagens e identidades para escolher. Kellner (2001) afirma que tal posição contraria a de Althusser (2025), em que:

[...] os textos ideológicos enquadram os indivíduos em ‘posições de sujeitos’ homogêneas, unificadas e imperturbáveis, diríamos que, ao contrário, as ‘posições de sujeito’ da cultura da mídia são extremamente específicas, contraditórias, frágeis e sujeitas a rápida reconstrução e transformação (Kellner, 2001, p. 307).

A noção de identidade pós-moderna do autor é sublinhada por um jogo teatral do Eu, que seleciona imagens para se identificar, de acordo com seus interesses, o desafio está em convencer os outros dessa performance, pois “o jogador torna-se alguém quando é bem-sucedido e obtém identidade por meio da admiração e do respeito de outros jogadores.” (Kellner, 2001, p. 311). Analisando a televisão, Kellner (2001) antecipa alguns dos fenômenos descritos por Bruno ao observar os sites de redes sociais, em especial a tendência de cada vez mais os sujeitos se constituírem através do artifício para o olhar do Outro. O fenômeno que ele já percebia de um aumento exponencial de imagens desconexas oferecidas aos sujeitos para se identificarem só se intensifica com a popularização dos ambientes digitais e se torna cada vez mais personalizável. Por meio de um perfil em sites de redes sociais e de outras tecnologias de mapeamentos de navegação, como os *cookies*, é possível progressivamente mais delimitar e direcionar as imagens de interesse para cada indivíduo, intensificado o elemento do jogo de identificações que Kellner já enxergava quanto à televisão. Cada vez mais, os sujeitos podem montar um repositório de imagens para acompanhar, de acordo com a identidade que querem construir para si. Segundo Bruno (2001), a oferta de milhões de imagens prontas para a identificação gera uma impressão de que tudo é facilmente alcançável e qualquer incapacidade de se aproximar dessas idealizações é sentida como uma limitação do sujeito.

A dinâmica do “consumo imaginário” apontada por Morin (2018[1962]) não só persistiu ao longo do tempo como se intensificou, tanto em seu poder de incidir sobre os indivíduos, quanto na quantidade de imagens ofertadas, de forma que é possível ver uma continuidade entre o fenômeno da indústria cultural evidenciada por Adorno (2015[1955]) até as experiências subjetivas dos usuários de sites de redes sociais. Assim sendo, podemos estender a explicação de Morin (2018[1962]) para o cenário atual: conforme os parâmetros se tornam cada vez mais idealizados e mais distantes da vida cotidiana realizável, maior é a frustração dos sujeitos de não corresponder às imagens que escolhem para si e maior seu sentimento de impotência, de incapacidade de realizar suas fantasias, frente ao qual aumenta a

tentação de recorrer a uma vida mais imaginária, o que encontra um forte suporte nos ambientes digitais. Por outro lado, essa não é a única saída, observa Bruno (2013), há diversos mercados que rapidamente apresentam produtos que prometem resolver frustrações e dar uma sensação de maior proximidade das “imagens ideais”. Em certa medida, a própria circulação de imagens é motivada para gerar uma circulação de produtos, ou seja, se fornecem imagens para a identificação para que eventualmente se vendam roupas, procedimentos cosméticos, planos de academias, entre outros produtos que fazem essas imagens parecerem alcançáveis a qualquer um. Esse efeito comercial do consumo imaginário não é novo, a indústria da propaganda sempre investiu em estar presente nos mais diversos meios de comunicação, desde revistas até as telas das televisões.

3.2

O meio é a mensagem

Há um ponto em que a análise das influências dos conteúdos consumidos na vida, seja por espectadores, seja por usuários da internet, é insuficiente. Se por um lado as identificações e frustrações explicam certos comportamentos, é inegável que a influência dos meios de comunicação não se dá somente em um âmbito imaginário.

Nesse contexto, o trabalho de McLuhan (2007[1964]) se evidencia como um contraponto à teoria crítica que visa a apontar a importância de se analisar a própria influência da especificidade dos meios. Seu famoso aforismo “o meio é a mensagem” sintetiza a ideia de que mais importante do que se uma máquina produz flocos de milho ou Cadillacs é perceber as mudanças que ela introduz nas relações humanas. A forma com que nos relacionamos com os meios é mais transformadora do que as mensagens que circulam através deles. Sobre a análise dos conteúdos, associada principalmente à teoria crítica da Escola de Frankfurt, McLuhan faz críticas fortes, dizendo que “O ‘conteúdo’ de um meio é como a ‘bola’ de carne que o assaltante leva consigo para distrair o cão de guarda da mente” (McLuhan, 2007[1964], p.33). A acusação de que as análises de conteúdo estariam causando uma cegueira para o que, de fato, estaria acarretando mudanças profundas na sociedade é política. Enquanto os teóricos de Frankfurt acusam os meios de

comunicação de provocar a alienação dos sujeitos, McLuhan (2007[1964]) acusa afirmando que é a análise do conteúdo que aliena a teoria.

Como Rüdiger (2011) salienta, McLuhan não estava sozinho e hoje se sabe que suas ideias são muito debitárias do trabalho de Harold Innis, autor também canadense, para quem “a formação e queda dos impérios na história podem ser explicadas examinando-se os monopólios de tempo e espaço criados pelas tecnologias de comunicação” (Rüdiger, 2011, p. 121). Apesar de ter se tornado um autor mais célebre, McLuhan reconhece que Innis “foi o primeiro a perceber que o progresso de mudança estava implícito nas formas da tecnologia dos meios de comunicação” (McLuhan, 1972[1962], p. 82), chegando a dizer que *A galáxia de Gutenberg* seria somente uma nota de rodapé à obra de Innis.

Lembremos que os autores frankfurtianos tinham uma base de pensamento marxista e um dos seus pilares é que o motor da história é a luta de classes. A teoria de Innis, e posteriormente de McLuhan, se confrontam diretamente com essa ideia quando propõe que os movimentos da história podem ser explicados através dos avanços técnicos. Com a teoria desses autores, não somente se delega a um segundo plano a análise de conteúdos, mas se tira o espaço de qualquer pensamento marxista ou revolucionário da teoria da comunicação, pois eles acreditam que a revolução não é produto de lutas sociais, mas reflexo dos avanços técnicos.

McLuhan (2007[1964]) pensa os aparatos tecnológicos como extensões do corpo humano e suas faculdades perceptivas. Assim, o rádio é correlato à audição, o cinema expande a visão e o carro a capacidade de deslocamento que já existia através dos pés.

Oliveira Filho (2009) comenta que a ideia de extensão já existia no trabalho de diferentes filósofos: o corpo é uma extensão da alma para Spinoza e a consciência é vista como extensão do homem para Bergson. Mas, ainda segundo Oliveira Filho, a teoria que mais se aproxima da de McLuhan é a de prótese em Freud, “ao conceber os meios como extensões do homem, McLuhan parece dar continuidade ao pensamento visto em Freud” (Oliveira Filho, 2009, p. 82). O autor também aponta para um duplo sentido de *extensão*, na medida que há um lado puramente físico, em que um martelo pode ser compreendido como uma extensão da mão, mas há também um lado figurado, na medida que os meios permitem percepções mais profundas do mundo. Tentando traçar um paralelo com o modelo de aparelho psíquico freudiano, podemos dizer que, na medida que se concentra na

apropriação de ideias, a teoria crítica privilegia uma análise das representações-palavra, enquanto a teoria de McLuhan (2007[1964]) pensa no âmbito da camada perceptiva, foca então na representação-coisa. Em ambos os casos, chega-se à conclusão de que a relação com diferentes meios de comunicação altera nossa percepção do mundo e, conseqüentemente, nossa constituição psíquica.

Assim, McLuhan (2007[1964]) pensa diferentes sociedades de acordo com a importância de seus diferentes meios de comunicação e com os sentidos que eles privilegiam. Desse modo, sociedades letradas nas quais a escrita é o principal meio de comunicação tenderiam a privilegiar a visão, ao passo que sociedades “tribais”, como ele chama, que se comunicam predominantemente pela fala, teriam um privilégio da audição. Sua popular ideia de que a sociedade contemporânea se organizaria sob a forma de uma “aldeia global” passa pelo advento da criação, pela eletricidade, de uma relação mais instantânea e simultânea com o tempo, que remontaria à organização tribal, justamente por sua predominância da oralidade, criando um conflito com o modo de organização das sociedades americanas que, por serem letradas, se acostumaram a ter uma relação com o tempo em que as mensagens poderiam estar distantes temporalmente de seus emissores.

A inserção de novas tecnologias em uma sociedade muda drasticamente a maneira como os sentidos de seus membros se organizam para eles perceberem o mundo. Não é possível isolar muito cada sentido, porque, defende o autor, deve-se analisar as extensões em conjunto, pois “qualquer extensão — seja da pele, da mão, ou do pé — afeta todo o complexo psíquico e social.” (McLuhan, 2007[1964], p. 18). Os sentidos e suas extensões se interrelacionam, ou seja, à medida que se privilegiam percepções visuais do mundo, a audição também é afetada, já que vai perdendo importância. Mais do que isso:

os meios, como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam. O rádio alterou a forma das histórias noticiosas, bem como a imagem fílmica, com o advento do sonoro. A televisão provocou mudanças drásticas na programação do rádio e na forma das radionovelas (McLuhan, 2007[1964], p. 72).

O principal livro de McLuhan (2007[1964]) — *Os meios de comunicação como extensões do homem* — foi originalmente publicado em 1964, momento em que a função dos computadores ainda era bastante restrita a realizar cálculos

complexos. Ainda assim, ele concebe que “tendo prolongado ou traduzido nosso sistema nervoso central em tecnologia eletromagnética, o próximo passo é transferir nossa consciência para o mundo do computador” (McLuhan, 2007, p. 81). A ideia parece antecipar a de Tisseron (2010), de que o computador se torna cada vez mais parecido com a mente humana.

A função dos computadores se complexificou muito desde a década de 1960, não só porque se tornaram mais rápidos e capazes de operações mais abstratas, como também, através da internet, passaram a formar uma rede de troca de informações. Com isso, o computador se transformou no que Lévy (2011) definiu como uma máquina de virtualizar. Apesar de entender a virtualização como uma operação já existente na mente humana, ele discorda da teoria de McLuhan (2007[1964]):

De acordo com o que foi proposto por Marshall McLuhan e André Leroi-Gourhan, diz-se às vezes que as ferramentas são continuações ou extensões do corpo. Essa teoria não me parece fazer justiça à especificidade do fenômeno técnico. [...] Mais que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação. O martelo pode dar a ilusão de um prolongamento do braço; a roda, em troca, evidentemente não é um prolongamento da perna, mas sim a virtualização do andar (Lévy, 2011, p. 75).

A crítica de Lévy (2011) se justifica segundo seu conceito de virtualização como passagem a uma problemática que se resolve através da atualização, ou seja, a manifestação da resposta ao problema em ato. Para além da discordância sobre a natureza do fenômeno, trata-se de uma extensão ou de uma virtualização. Lévy, assim como McLuhan, dedica-se a pensar a relação dos sujeitos com os meios de comunicação e não tanto com os conteúdos vinculados e parte de uma perspectiva de que a virtualização, enquanto operação, precede às ferramentas de virtualização. Essa aproximação metodológica entre ambos fica clara quando o autor pensa tecnologia como uma exteriorização:

Uma tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetiviza, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental. Assim fazendo, reorganiza a economia ou a ecologia intelectual em seu conjunto e modifica em troca a função cognitiva que supostamente deveria apenas auxiliar ou reforçar (Lévy, 2011, p. 38).

Ou quando ele defende que os meios são maiores vetores de mudanças do que as mensagens que vinculam:

são os novos dispositivos informacionais (mundos virtuais, informação em fluxo) e comunicacionais (comunicação todos-todos) que são os maiores portadores de mutações culturais, e não o fato de que se misture o texto, a imagem e o som, como parece estar subentendido na noção vaga de multimídia (Lévy, 2010, p. 65-67).

As diferenças entre ambos se tornam mais evidentes no que diz respeito às modificações sociais que decorrem da emergência de novos meios. Há em McLuhan (2007[1964]) um determinismo tecnológico no qual, por exemplo, a experiência de simultaneidade proporcionada por um meio elétrico como o rádio e o telefone iria levar a cultura a se organizar como uma tribo, a famosa aldeia global. Por conta da forte associação entre oralidade e organização social tribal, McLuhan vê a aldeia global como um fenômeno inevitável. Lévy (2011), porém, afasta-se de tal associação e, categoricamente, afirma que nenhuma tecnologia determina automaticamente algum modo de organização social. O autor acredita que elas não *determinam*, mas *condicionam*, abrem novas possibilidades de interação, mas nem todas necessariamente serão usadas ou sequer percebidas pelos sujeitos.

Para Silveira (2019), na teoria de McLuhan, os meios se apoderam das mensagens, alterando radicalmente seu sentido, enquanto, para Lévy, eles as estruturam. O que Lévy faz é considerar como diferentes agentes, segundo sua bagagem cultural própria, fazem diferentes apropriações dos meios de que dispõem para ajudam a dar sentido às mensagens. Comunicar seria, então, um processo de troca de sentidos que ajudam os sujeitos a criarem novas associações e expandirem as referências que dominam para significar futuras mensagens.

Assim o esquema mais elementar da comunicação não é mais “A transmite algo para B”, mas sim “A modifica uma configuração que é comum para A, B, C, D etc.”. O objeto de uma teoria hermenêutica da comunicação não deveria ser nem a mensagem, nem o emissor, nem o receptor, mas sim o hipertexto – que é como uma reserva ecológica – sistema móvel de relações e sentidos que os precedentes mantêm” (Silveira, 2019, p. 55).

Ao se afastar do determinismo mcluhiano, Lévy (2011) também se afasta de sua inevitável visão de um receptor enquanto agente passivo. Aproximadamente no mesmo período que ele escreve suas teorias, começam a ganhar força na comunicação os chamados estudos da recepção, que passam focalizar suas pesquisas no receptor, mas considerando como ele significa as mensagens que

recebe e os fatores que influem nesse processo. Nesse contexto, a teoria das mediações se torna central.

3.3

Teoria das mediações

Wilton de Sousa (2002) comenta que, sobretudo na tradição norte-americana dos estudos de comunicação, o receptor costuma ser visto como uma parte de um sistema. Isso o coloca em uma posição retificada, ou seja, ele é estudado porque confirma o funcionamento do sistema. Mesmo na teoria dos autores de Frankfurt, o olhar sobre o receptor visa a evidenciar as estratégias de alienação do Estado capitalista. Em se tratando de receptores humanos, estes são vistos como peças de um sistema sobre o qual eles não têm ingerência, de forma que tais peças são tratadas como objeto desse sistema. Em última instância, os receptores não são tratados como sujeitos.

Na década de 1980, começam a surgir críticas a esses modelos de comunicação e seu viés de tratamento do receptor como um simples depositário irrefletido de mensagens. Autores como Foucault e Gramsci são mobilizados para pensar a recepção como uma relação de negociação entre sujeitos e sociedade. Somente quando se concebem os receptores como agentes políticos, é que se pode reconhecê-los também em sua pluralidade, admitindo que a recepção e a significação das mensagens não são únicas, varia segundo diferentes contextos. Os próprios aparatos tecnológicos não são mais vistos como invasores que se impõem aos sujeitos, mas como componentes de uma prática conjunta entre diferentes agentes.

Um dos principais autores a propor essa revisão sobre o lugar do receptor é Jesús Martín-Barbero (2001), cujo trabalho questiona as teorias de Adorno e, ao mesmo tempo, as de McLuhan, assim como de outros teóricos da comunicação. Conforme o autor, ao se desconsiderarem as mediações dos receptores, incorre-se em um grave erro epistemológico, pois se confunde a significação da mensagem com o sentido do processo e das práticas. Trata-se o receptor como um objeto que só pode reagir a estímulos e mensagens do emissor, ou como uma “tábua rasa”, que deve receber conhecimento pois não possui nenhum.

Desde Rousseau, a política se defronta com o problema de como um líder pode legitimar seu poder frente ao seu povo. Por um lado, é preciso defender que a demarcação de dado território não é puramente arbitrária, mas se justifica por alguma semelhança entre os indivíduos que nele habitam. A legitimidade de um Estado depende da existência de uma unidade que possa agrupar os indivíduos de uma região, ou seja, de uma certa unidade e identidade nacional. Por outro, é preciso estabelecer uma certa hierarquia interna entre governantes e governados, de forma que a figura do povo seja entendida como um conjunto alheio à razão, inculto, que, portanto, precisa ser governado por aqueles dotados de razão.

Este tipo de desprezo pelo popular que Martín-Barbero (2001) julga permanecer vivo na teoria de Adorno (2015[1955]) e seus julgamentos sobre a cultura produzida no século XX. O autor liga isso a uma herança de um marxismo ortodoxo que, em favor da afirmação de uma “cultura proletária”, precisa negar a cultura popular. Martín-Barbero (2001) se refere às críticas de Adorno a um “aristocratismo cultural que se nega a aceitar a existência de uma pluralidade de experiências estéticas” (Martín-Barbero, 2001, p. 82). Por outro lado:

enquanto para os pensadores da velha Europa a sociedade de massa representa a degradação, a lenta morte, a negação de quanto para eles significa a cultura, para os teóricos norte-americanos dos anos 1940-1950 a cultura de massa representa a afirmação e a aposta na sociedade da democracia completa (Martín-Barbero, 2001, p. 69).

Quando fala de autores norte-americanos, o pensador colombiano se refere mais especificamente a autores como Daniel Bell e David Riesman, mas não deixa localizar o canadense McLuhan como expoente dessa mesma linhagem de pensamento, pois o canadense “não fez mais do que expressar numa linguagem explicitamente antiteórica a intuição-obsessão que atravessa de ponta a ponta a reflexão norte-americana dos anos 1940-1950 sobre a relação cultura/sociedade” (Martín-Barbero, 2001, p. 72).

Nesse sentido, como mostram Barbrook e Cameron (2017), a teoria utópica de McLuhan foi fundamental na constituição do Vale do Silício. Enquanto o capital necessário para financiar um polo tecnológico na Califórnia veio de *yuppies* e militares, agentes do *stablishment* estadunidense, era preciso convencer os jovens programadores, que nos anos 1960 eram influenciados por ideais *hippies* *antistablishment*. Esses jovens sonhavam construir uma utopia progressista e a

teoria de McLuhan lhes forneceu a base ideológica para acreditar que isso poderia ser alcançado através do avanço tecnológico. Trabalhar na nascente indústria da informática significava trabalhar na construção de uma “ágora eletrônica”, um espaço de democracia plena, onde todos poderiam ter voz e que, eventualmente, levaria à derrubada governos e grandes capitais.

Aos poucos, o ideal de liberdade coletiva dos hippies foi se transformando em um ideal de liberalismo econômico em que se defende o direito do indivíduo de atuar livremente no mercado. Barbrook e Cameron (2017) insistem em que a conciliação dos interesses *yuppies* e hippies só foi possível pela crença conjunta em um determinismo tecnológico, cujo representante mais famoso justamente em McLuhan.

Martín-Barbero aponta como essa “despolitização” cria uma teoria que separa análise cultural das relações de poder. Embora essa visão legitime os produtos da indústria cultural enquanto expressões legítimas de uma nova organização social, também: “desvincula a cultura do trabalho como espaços separados da necessidade e do prazer, e conduzindo-a [a concepção de cultura] a um culturalismo que acaba reduzindo a sociedade à cultura e a cultura ao consumo” (Martín-Barbero, 2001, p. 73).

De um lado há autores, como Adorno e Althusser que, devido à herança marxista, condicionam suas análises à luta de classes e direcionam suas leituras sempre para esse enfoque. De outro, os que excluem os conflitos sociais de suas análises, tratando-os como secundários aos efeitos das transformações tecnológicas. Ambas as correntes terminam sendo incapazes de perceber as especificidades e complexidades dos conflitos do poder com diferentes culturas.

Para McLuhan (2007[1964]), a invenção da imprensa é um dos maiores exemplos do poder de transformação social que uma tecnologia pode ter. “Socialmente, a extensão tipográfica do homem trouxe o nacionalismo, o industrialismo, os mercados de massa, a alfabetização e a educação universais” (McLuhan, 2007[1964], p. 197). Apontar que a tipografia *traz* o nacionalismo não só menospreza as tensões políticas que contribuíram para esses eventos, como trata todo processo de unificação nacional por um universalismo que apaga as especificidades culturais de cada país. Além disso, essa leitura pressupõe que o uso de cada tecnologia é contido nela mesma, de forma que todos os seus efeitos históricos sejam desdobramentos inevitáveis de sua própria existência. Isso fica

claro quando McLuhan (2007[1964]) diz que a imprensa teve, no seu início, uma fase “mal compreendida e mal aplicada, não era raro que o comprador de um livro impresso o levasse a um copista para copiá-lo e ilustrá-lo” (McLuhan, 2007[1964], p. 198). Onde McLuhan vê uma má utilização da tecnologia, Martín-Barbero vê justamente processos de negociação entre cultura popular e cultura burguesa, pois “o processo de enculturação, em última instância, só revela seu sentido na experiência dos dominados, na maneira como as classes populares perceberam ela e a ela resistiram” (Martín-Barbero, 2001, p. 147).

Com a formação dos Estados-Nação, era preciso os governantes promoverem uma integração da sociedade que comandavam, o que significava eliminar as fronteiras culturais de seu território. Isso se dá por um processo de repressão da cultura popular e promoção da cultura “nobre”, ou seja, uma enculturação do povo. É um processo de repressão que enfrenta resistências por parte do povo, criando a necessidade de um processo de mediação e hibridização de cultura popular e a “alta cultura”.

Nesse processo, a literatura, de fato, teve muita importância, mas o trânsito das classes populares do oral para o escrito só foi possível graças a uma forma de literatura específica, um formato que mantinha uma estrutura oral e temas do folclore popular: a literatura de cordel. Essa manifestação consegue despertar o interesse do povo, pois tem uma série de estratégias para tal, já que seus temas dialogavam com as vivências do povo, são vendidas na rua e estampam títulos chamativos e imagens para capturar a atenção dos transeuntes.

Mas não é só meio: a literatura de cordel é *mediação*. Por sua linguagem que não é alta nem baixa, mas mistura as duas. Mistura de linguagens e religiosidades. É nisso que reside a blasfêmia. Estamos diante de *outra literatura* que se move entre a vulgarização do que vem de cima e sua função de válvula de escape de uma repressão que explode em sensacionalismo e escárnio (Martín-Barbero, 2001, p. 158).

Nesse sentido, a cultura popular se transforma no contato com a cultura da elite, porém esta também é deformada e ressignificada pelo povo. Martín-Barbero estuda outros fenômenos que acredita serem mediações entre diferentes classes, como o melodrama e o folhetim, acreditando que, assim, pode abrir espaço para uma história da pluralidade e heterogeneidade das experiências. O espaço da cultura não é único, hegemônico, mas um campo de disputas de diferentes lógicas, no qual surgem novas formas que medeiam esses conflitos, permitindo-lhes construir uma

cultura que encobre e reconcilia as diferenças de classes. A cultura da mediação de massas se dá entre uma tensão de interesses econômicos de agentes capitalistas e dos anseios da sociedade civil.

Em outro texto, Martín-Barbero (2002) considera que os empresários do ramo literário da França e da Inglaterra do século XIX se defrontaram com o problema de que sua indústria de nada servia se a população não tivesse interesse em ler. Eles, ativamente, tiveram que buscar maneiras de atrair e construir novos públicos. Para isso, precisaram aceitar que, dentro das sociedades francesa e inglesa, havia mais de uma cultura literária, mais de uma forma de relação com a leitura. Essa análise difere muito da de McLuhan, que trata a história da prensa como única, universal, algo que, por si só, seria capaz de alterar a sociedade. O autor não nega a importância dos meios ou da ideologia dominante, mas os inscreve dentro da lógica das mediações:

Não estamos subsumindo as peculiaridades, as modalidades de comunicação que os meios inauguram, no fatalismo da ‘lógica mercantil’ ou produzindo seu esvaziamento no magma da ‘ideologia dominante’. Estamos afirmando que as modalidades de comunicação que neles e com eles aparecem só foram possíveis na medida em que a tecnologia materializou mudanças que, a partir da vida social, davam sentido a novas relações e novos usos. Estamos *situando* os meios no âmbito das mediações, isto é, num processo de transformação cultural que não se inicia nem surge através deles, mas no qual eles passarão a desempenhar um papel importante a partir de um certo momento (Martín-Barbero, 2001, p. 203).

Mais importante do que o meio faz com as pessoas, sintetiza Martín-Barbero (2002, p. 55), é “o que fazem as pessoas com elas mesmas, o que elas fazem com os meios, sua leitura”. O autor reconhece que, ao focar suas análises sobre a recepção, ambiciona trazer de volta ao debate a criatividade dos sujeitos e sua relação lúdico e libidinal com os meios. Isso não implica desconsiderar a assimetria de poder nessa relação ou os efeitos que os conteúdos geram nos sujeitos, mas afirmar que os sujeitos não são nem vítimas do sistema, nem completamente livres e independentes, o que não os impede de ter agência sobre como se apropriam dos meios e mensagens que os cercam.

Apesar dessas teorias terem sido escritas antes dos ambientes digitais se popularizarem, o olhar apocalíptico de Frankfurt permanece atual em diversas interpretações sobre a interação entre sujeitos e tecnologias digitais, vistos como massas manipuladas pelos interesses das *big techs*. Na teoria psicanalítica, retomar

uma história das mediações digitais torna-se uma maneira de reinserir o desejo e a criatividade nas interpretações.

Afirmamos, então, que *o like é uma mediação*. Em 2007, o Facebook ainda era uma promessa — com um aporte financeiro bilionário, é verdade, mas ainda uma promessa —, não havia resolvido um problema central para seu negócio: como se tornar lucrativo. O site da rede social já contava com cinquenta milhões de usuários, mas, se não conseguisse reverter isso em receita, a empresa estaria fadada ao fracasso. Para resolver essa questão, Mark Zuckerberg contratou Sheryl Sandberg, que anos antes havia transformado o Google em uma operação financeira de sucesso. Enquanto o Google se localizava na fase final de uma compra, ou seja, ajudando usuários a concluir compras que já estavam buscando, Sandberg julgava que o potencial do Facebook era de criar demandas que os usuários ainda não tinham. A rede social tinha o perfil dos usuários e, com isso, poderia antever produtos de que poderiam gostar e lhes apresentar sutilmente, como a sugestão de um amigo.

Assim, surgiu o Beacon, um projeto em que as compras *online* dos usuários apareciam no *feed* de seus amigos, de forma a tentar estimular que mais pessoas se sentissem tentadas a comprar o mesmo produto. O modelo de negócios do Facebook se basearia em parcerias com lojas e serviços *online*, para que incorporassem o Beacon em suas plataformas, de modo que, cada vez mais, as atividades dos usuários ficassem visíveis para seus amigos digitais. Independente de consentimento, todos os usuários se tornariam garotos propaganda de tudo que consumiam. Podemos só especular o quão diferente seria o funcionamento das redes sociais, caso esse projeto tivesse funcionado, mas não foi o caso. O que aconteceu foi que a iniciativa gerou grande revolta dos usuários que sentiram que sua privacidade estava sendo exposta contra sua vontade. Os executivos do Facebook nunca cogitaram deixar de coletar os dados de compra de quem utilizava a rede social e empregá-los para fins comerciais, mas aprenderam uma importante lição: eles não gostavam de ter suas atividades e preferências expostas sem seu consentimento, era preciso que essas pessoas sentissem que forneciam as informações voluntariamente.

Dessa maneira, o Facebook não só implementou novas diretrizes de privacidade, permitindo aos usuários filtrar quem poderia ver suas atividades, como repensou seu modelo de publicidade. Sandberg afirmava que a empresa não

compartilhava dados com anunciantes, o que era verdade em certa medida, pois ela “não entregava fisicamente ou vendida dados diretamente aos anunciantes. Mas os anunciantes miravam usuários de acordo com idade, renda, emprego, educação e outros dados demográficos” (Frenkel; Kang, 2021, p. 84). O Facebook havia se tornado uma plataforma de anúncios direcionados. Em vez de *banners* padrão, as empresas eram estimuladas a criar contas e conteúdos dentro da plataforma, esse material era exibido a usuários de acordo com direcionamentos demográficos. Enquanto a publicidade nos meios tradicionais de mídia tinha que supor o perfil do consumidor daquele veículo (jornal, revista, programa de televisão etc.), o Facebook se apresentava como uma ferramenta mais precisa de direcionamento. Graças aos dados disponibilizados *online* voluntariamente, os anunciantes podiam saber exatamente para que grupos seus conteúdos eram apresentados, mas isso ainda deixava um grande espaço para os publicitários terem que supor o que atraía e agradava os integrantes desses grupos. E se houvesse uma ferramenta onde essas pessoas voluntariamente dissessem do que gostavam — “what they like?”

Em 2009, a empresa lançou uma ferramenta revolucionária: o botão de curtir (*like*), abrindo um novo horizonte para a coleta de dados. A ferramenta permitia aos anunciantes dependerem menos da suposição sobre o gosto de seus consumidores e ter uma métrica objetiva sobre de que conteúdos diferentes grupos gostavam mais ou menos. Para Frenkel e Kang (2021), mais do que ser um sucesso, a lógica de *feedback* da *curtida* rapidamente foi incorporada por outras plataformas e se tornou “uma nova moeda de troca para internet” (Frenkel; Kang, 2021, p. 86). A comparação da história do *like* e a história do Beacon reforça a teoria de Martín-Barbero, porque evidencia que os sujeitos que utilizam a rede social não podem ser tratados como vítimas. Pelo contrário, não só rejeitam atualizações que lhes incomodam, como também só aderem àquelas lhes parecem úteis.

A pergunta a se fazer é: por que o Beacon foi recebido com resistência e revolta e o botão de curtir foi um sucesso, sendo facilmente incorporado à vida cotidiana? Se encararmos os usuários como sujeitos com capacidade de agência sobre suas vidas, a resposta a essa pergunta pode nos ensinar muito sobre nossa sociedade. Podemos considerar algumas hipóteses. Pode ser que as pessoas desejem informar às plataformas do que gostam, pois, assim, recebem não somente anúncios personalizados segundo seus gostos, mas todo tipo de conteúdo. Se, como vimos, segundo a teoria freudiana o ser humano é movido pela busca de reencontrar

experiências de prazer, uma ferramenta que promete entregar facilmente conteúdos similares aos já associados com a satisfação parece ser útil. Outro ponto é que o botão de curtida proporciona uma sensação de escuta, torna possível participar de forma fácil do debate público, manifestando o que se gosta ou não, tendo certeza de que os emissores irão “escutar” se uma publicação tiver mais ou menos *likes*.

Em 2014, veio a público uma denúncia de que o Facebook realizava testes para aperfeiçoar suas estratégias de manipular o estado emocional das pessoas do contexto. Essa liberdade de realizar testes com os usuários não só existia desde o início do Facebook, como era estimulada pela cultura da empresa como sendo uma desburocratização atrativa a novos programadores

os responsáveis pela área técnica, como Jay Parikh e Pedro Canahuati, gabavam-se do acesso irrestrito como incentivo para recrutar novos membros para suas equipes de engenheiros. O Facebook era o maior laboratório de testes do mundo, tendo como cobaias um quarto da população do planeta. [...] Em vez de passar por um processo demorado e burocrático para descobrir o que funcionava melhor, os engenheiros podiam simplesmente “abrir o capô” e conferir em tempo real (Frenkel; Kang, 2021, p. 25-26).

Mesmo com a implementação de políticas internas para limitar o acesso dos funcionários a dados de usuários específicos, conforme a empresa cresceu os engenheiros continuaram a receber metas de acordo com o quanto conseguiam criar ferramentas para estimular o engajamento dos usuários. Para isso, tinham liberdade de realizar os testes. Os designs que são lançados ao grande público são somente os que já foram testados para garantir que são eficientes em direcionar certos comportamentos, o que diminui a possibilidade de resistência dos usuários.

Para além dos dilemas éticos acerca da falta de consentimento nesses testes e da falta de transparência da empresa, assim como outras *big techs*, sobre quais estratégias são aplicadas e com quais objetivos, não se pode desconsiderar que os usuários não aceitam qualquer design.

Pode-se fazer uma análise reversa e se questionar *por que certas estratégias funcionam?* Como apresentaremos no próximo capítulo, parte da explicação passa por condicionamentos cognitivos, que, no entanto, não apresentam o quadro todo. Martín-Barbero (2009) mostra que todo fenômeno midiático precisa ser considerado na dimensão das forças sociais que ele possibilita liberar.. Ele lembra que “noção de dominação como hegemonia, e a hegemonia é feita de cumplicidade,

de sedução, de fascinação. E há que se pensar sobre “o que, nos dominados, trabalha a favor do dominador” (Martín-Barbero, 2009, p. 12). Não se trata de desconsiderar os fatores cognitivos, mas de se abrir espaço para também se pensar a dimensão do desejo na relação com as plataformas digitais. Seguindo a tradição frankfurtiana, corre-se o risco de tratar o desejo dos usuários como produto artificial da indústria cultural, mas, como vimos, os próprios agentes da indústria precisam considerar as demandas dos receptores para adaptar suas estratégias de comunicação. Defendemos que é preciso considerar que os desejos são constituídos em uma mediação entre os interesses das plataformas e dos sujeitos, o que não significa que tenham forças iguais nesta relação.

4

O ambiente digital

Neste capítulo, iniciamos por apontar como, de maneira paralela, a psicanálise e a teoria da comunicação tiveram momentos em que passaram a valorizar o conceito de ambiente como ferramenta importante para compreender a dinâmica nas relações humanas. Em seguida, desenvolvemos a especificidade dos ambientes digitais, sobretudo sites de redes sociais e como eles são arquitetados para prever futuras ações dos usuários através de seus hábitos. Com a ascensão da economia de dados e a competição entre plataformas, a lógica preditiva foi adquirindo aspectos de armadilhas que visam a manter o usuário dentro da plataforma.

Posteriormente, desenvolvemos a teoria de desenvolvimento de Winnicott e a importância de um ambiente suficientemente bom para que esse processo ocorra. Apresentamos ainda a teoria de Jan Abram (2023) sobre o objeto sobrevivente para ilustrar como Winnicott propõe uma outra maneira de constituição do princípio de realidade. Após isso, buscamos apontar como é possível descrever os mecanismos de captura das plataformas digitais em termos metapsicológicos em vez do vocabulário cognitivo-comportamental.

Por fim, recorremos ao conceito de realismo capitalista e seu diagnóstico de uma crise imaginativa para contrapor a aparente onipotência da experiência de navegar em redes sociais com a impotência da realidade capitalista. Nesse momento, apresentamos uma proposta de como se pode usar os espaços digitais como maneira de superar essa mesma impotência.

4.1

A importância de considerar o ambiente

Martín-Barbero (2002) aponta que a tradição da teoria crítica que politiza a mensagem, mas despolitiza e dessocializa o receptor converge para um olhar vitimizador deles. Acrescentamos que sua teoria das mediações também não se alinha com a visão despolitizante de McLuhan, que torna a cultura vítima da

tecnologia. Ao se afastar dessas duas tradições, o autor defende que se abra espaço para “olhar a recepção não como um objeto, mas como um *lugar* novo, onde podemos rever e repensar o processo de comunicação” (Martín-Barbero, 2002, p. 42).

Seguindo uma direção parecida, Sodr  (2011) considera que midiatiza  o seria um *quarto bio*, fazendo uma refer ncia a * tica a Nic maco*, de Arist teles. Um *bios*   um  mbito de exist ncia por onde a comunidade pode buscar o bem e a felicidade. Em Arist teles, h  o *bios theoretikos*, *bios politikos* e *bios apolaustikos*, correspondentes a: vida contemplativa, pol tica e prazerosa, respectivamente. O *bios* midi tico seria o  mbito da vida que se desdobra atrav s dos espa os digitais. Sodr  (2011) distingue media  o e midiatiza  o, pois qualquer cultura precisa de media  es simb licas entre seus agentes sociais, e elas se materializam em suas institui  es e legitimam suas normas sociais. A midiatiza  o, por sua vez, refere-se a um tipo espec fico de media  o que ocorre pela tecnointegra  o de interesses financeiros na comunica  o por uma “pr tese tecnol gica e mercadol gica da realidade sens vel, denominada *m dium*” (Sodr , 2011, p. 21). O *m dium* n o se refere apenas a um dispositivo t cnico que transmite mensagens, mas tamb m ao fluxo comunicacional e  s media  es sociais por ele condicionadas. Dessa forma:

Aplicando *m dium*, o termo ‘pr tese’ (do grego *prosthenos*, extens o), entretanto, n o designa algo separado do sujeito,   maneira de um instrumento manipul vel, e sim a *forma* tecnointeracional resultante de uma extens o especular ou espectral que se habita, como um novo mundo, com nova ambi ncia, c digo pr prio e sugest es de conduta (Sodr , 2011, p. 22).

Sodr  nos ajuda a perceber como uma pr tese pode criar um novo ambiente compartilhado em que se constituem novas rela  es que n o podem ser reduzidas ao controle do sujeito. A proposta de ler a midiatiza  o como um novo *bios* deriva da ideia de que se trata, com efeito, de “um novo modo de presen a do sujeito no mundo” (Sodr , 2011, p. 24).

Vimos que a teoria da comunica  o tem uma tradi  o de leituras baseadas na dicotomia sujeito/objeto transposta para a rela  o emissor/receptor passivo. Foram necess rios diversos avan os te ricos e t cnicos para que autores como Mart n-Barbero e Sodr  pudessem romper essa tradi  o e pensar a ambi ncia da recep  o. A teoria psicanal tica passou por um processo similar. Andr  Green, (2017a[1974]) estabelece uma divis o da hist ria da psican lise em tr s movimentos. No primeiro,

a teoria se concentrou na história do paciente e seus conflitos inconscientes; no segundo, está focada nas relações de objetos e suas implicações na organização subjetiva; no terceiro movimento, passa-se a pensar o funcionamento mental do paciente e o enquadre como condição de conhecimento do objeto. O segundo movimento marca a consideração dos objetos como suportes da pulsão e em como partes determinantes de relações que têm efeitos no sujeito. Já no terceiro movimento avança-se na direção de considerar “o espaço no qual essas relações ocorrem, seus limites e suas rupturas, assim como o desenrolar temporal no qual eles evoluem, com suas continuidades e descontinuidades” (Green, 2017a[1974], p. 87).

O maior responsável por essa mudança é, sem dúvidas, Winnicott, sobretudo porque ele elabora uma teoria psicanalítica sobre o ambiente. Um grande aforismo winnicottiano é que “o bebê não existe”. Essa frase expressa que aquilo que chamamos de bebê existe do ponto de vista de um observador, mas ele só consegue se perceber e se entender como um ser autônomo após um longo processo de desenvolvimento.

No início da sua vida, o ser humano é completamente dependente de seus cuidadores e a eles cabe a tarefa de fornecer as condições necessárias para que o bebê possa desenvolver uma série de capacidades que serão a base para que ele possa eventualmente se entender como um Eu e se relacionar com os objetos à sua volta. Do ponto de vista do bebê, esses primeiros cuidadores ainda não se diferenciam dele, formam, juntos, uma unidade dual que deve ir se diferenciando de acordo com as conquistas de desenvolvimento do bebê que lhe permitem suportar essa separação. Se os cuidadores conseguem fornecer as condições necessárias para esse desenvolvimento, eles criam um ambiente facilitador, mas se, ao contrário, eles falham ao se adaptar ao tempo do bebê, por serem demasiadamente ausentes ou muito intrusivos, podem prejudicar seu desenvolvimento, fazendo com que sua capacidade de se relacionar com o mundo fique fragilizada.

André Green (2003b[1996]) também reconhece a originalidade e a independência de Winnicott, porém afirma que “O autor não rompeu com Freud, em lugar disso, completou sua obra” (Green, 2003b[1996], p. 56). O próprio Winnicott reconhecia ter um costume de se apropriar da ideia de outros autores e usá-las sem lhes dar crédito. É incomum encontrarmos referências bibliográficas

em diversos de seus textos, fazendo com que frequentemente o leitor tenha que as deduzir. No entanto, em um artigo de 1960 intitulado “Teoria do relacionamento pais-bebê” (Winnicott, 2022d[1960]), o autor não só cita, também transcreve uma passagem de *Formulações sobre dois princípios do aparelho psíquico*, de Freud 2010a[1911]). Winnicott (2022d[1960]) comenta justamente uma nota de rodapé de Freud na qual ele reconhece que, em um primeiro momento, o bebê pode negligenciar o mundo externo e funcionar somente sob o princípio de prazer, chegando a alucinar a realização de suas necessidades, pois são os primeiros cuidadores que garantem essa satisfação. Winnicott (2022d[1960]) sublinha a importância que Freud dá aos cuidados maternos e, em uma nota de rodapé, considera se, quando disse a famosa frase sobre a inexistência do bebê, não tenha sido influenciado por Freud sem que percebesse.

De forma similar, Winnicott (2022c[1963]) inicia o artigo “Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo”, de 1963. O autor comenta que, caso fosse mais novo e fosse escrever um artigo sobre desenvolvimento em psicanálise, provavelmente descreveria as fases da libido, assim como fez Freud. No entanto, essa parte da teoria já está consolidada, fazendo com que ele se dedique a “dizer alguma coisa que não é exatamente do conhecimento comum” (Winnicott 2022c[1963], p.104). Notamos como ele reconhece que o desenvolvimento de Freud “é tão verdadeiro agora quanto era então” (Winnicott 2022c[1963], p.104), ou seja, não se trata de negar as fases do desenvolvimento da libido propostas por Freud, mas de acrescentar à psicanálise outra concepção de desenvolvimento, a qual trabalharemos neste capítulo.

A obra de Green (2013) integra as teorias de Freud e de Winnicott e constrói uma metapsicologia, que leva em consideração as contribuições de Winnicott. No entanto, ele também reconhece algumas diferenças entre os dois autores e, eventualmente, toma parte nelas. Por exemplo, em uma conferência sobre Winnicott, Green aponta que o autor inglês criou “lacunas lamentáveis” em sua obra ao dessexualizar o brincar e rejeitar o conceito de pulsão de morte, deixando claro seu alinhamento com Freud nesses temas (Green, 2013).

Acerca da noção de brincar, Green (2013) explicita como concilia as influências tanto de Freud, quanto de Winnicott:

para mim, a especificidade do brincar é mudar a realidade em outra coisa, algo que transforma a parte da realidade que é insuportável, quer seja interna ou externa. Enquanto por um lado concordo com Winnicott sobre a localização do brincar no limite entre a realidade interna e a externa, por outro, acho que infelizmente Winnicott, mais uma vez e pela mesma razão, deixou de abordar as ligações que existem entre a realidade e o horror (Green, 2013, p. 33).

O próprio autor indica que retira esse entendimento do texto de Freud (2015[1908] *O escritor e a fantasia*, sobre o qual comentamos anteriormente. No entanto, há uma importante contribuição da teoria de Winnicott a essa dinâmica, em especial a proposta de uma zona intermediária entre a realidade interna e externa, o espaço potencial. Como veremos à frente, essa teoria tem sido usada por psicanalistas como uma ferramenta para pensar o potencial criativo dos espaços digitais.

4.2

O ambiente suficientemente bom

Em “Teoria do relacionamento pais-bebê”, Winnicott (2022d[1960]) cita Freud, mas também expõe o que considera ser um problema da sua teoria. O autor inglês concorda com Freud quando à ideia de que, na saúde, “o Id é reunido a serviço do ego, e o ego domina o id, de modo que as satisfações do id fortalecem o ego” (Winnicott, 2022d[1960], p. 49). A frase é seguida de uma ponderação de que essa dinâmica, no entanto, é uma conquista de um desenvolvimento saudável. Para Winnicott (2022d[1960]), no início da vida não é possível falar em uma relação de objeto, pois esse momento seria marcado por uma indiferenciação entre o sujeito e o objeto. Ele cogita que Freud (2010a) tenha restringido seus comentários a uma nota de rodapé, pois talvez não estivesse pronto para discutir as implicações dessa declaração, porém é justamente nessa lacuna da teoria freudiana que Winnicott constrói parte significativa de sua obra. Dessa forma, dizemos que o tema da realidade é central para a teoria do desenvolvimento de Winnicott, pois se trata de uma descrição do processo pelo qual uma criança descobre o que lhe é real (Phillips, 2006).

Conforme Dias (2017), a teoria do desenvolvimento de Winnicott¹² se baseia em duas concepções: todo ser humano tem uma tendência inata ao desenvolvimento e depende da existência contínua de um ambiente facilitador. A concepção de desenvolvimento se pauta em uma tendência do ser a se integrar em uma unidade. No entanto, trata-se de uma *tendência* e não uma garantia. Em outras palavras, para que essa tendência se realize, uma série de condições precisam existir para que esse processo transcorra de maneira saudável e esperada, é preciso um ambiente facilitador. Na teoria de Winnicott (2021, [1945]), esse ambiente é, de maneira geral, uma mãe que se dedica aos cuidados do bebê e garante as condições necessárias para que ele se desenvolva.

Esse processo é constituído de diversas etapas em que o bebê desenvolve certas capacidades. As conquistas de cada fase fornecem as condições para os desafios da fase seguinte, de forma que soluções frágeis vão sendo carregadas ao longo da vida. No entanto, afirma Dias (2017, p. 82): “na concepção winnicottiana, amadurecimento não é sinônimo de progresso: amadurecer inclui a possibilidade de regredir a cada vez que a vida exige descanso, em momentos de sobrecarga e tensão, ou para retomar pontos perdidos”.

A possibilidade de uma regressão a essas fases é o que permite a Winnicott defender que no *setting* analítico é possível o analista cumprir certas funções que ajudem o analisando a desenvolver capacidades dele que são frágeis. Esse ponto nos é especialmente caro para pensarmos na influência de dispositivos digitais na vida contemporânea, pois nos permite supor que, na relação com eles, também podem se estabelecer dinâmicas que remontam a esses estágios iniciais da vida. Por exemplo, um celular que recebe notificações demais pode remeter a uma relação invasiva que demanda muito do sujeito e não lhe dá tempo de descanso, mas também pode possibilitar um contato que ofereça uma importante sensação de continuidade.

Assim, segundo Dias (2017) sistematiza, o processo de desenvolvimento em Winnicott pode ser dividido em quatro períodos: dependência absoluta,

¹² Em nota de rodapé, a autora justifica sua opção pelo termo *amadurecimento* para se referir *maturational process* ou *development process* para se distanciar de uma polissemia do termo desenvolvimento. No entanto, são correntes ocorrências de tradução de *development* por desenvolvimento, inclusive nas edições aqui utilizadas das obras do próprio Winnicott. Dessa forma, optamos por utilizar o termo desenvolvimento, mesmo não sendo a tradução escolhida pela autora.

dependência relativa, “rumo à independência” e independência relativa. Nos deteremos aos dois primeiros, pois é através deles que o indivíduo pode integrar-se a uma unidade capaz de, como a autora evidencia, dizer EU SOU, a condição de poder se relacionar e usar objetos. Ela ainda diz que esse processo pode ser descrito em termos do sentido de realidade que o indivíduo cria e das relações que estabelece com seu ambiente, indo de um mundo subjetivamente concebido para uma fase intermediária, a transicionalidade, até que possa constituir seu eu enquanto identidade integrada, capaz de separar-se do não-eu em que vive.

O primeiro momento — da dependência absoluta — é caracterizado sobretudo por uma indiferenciação entre o bebê e sua mãe. A condição de todas as conquistas posteriores é que o bebê precisa *ser*; precisa despertar uma consciência (*awareness*) incipiente da continuidade do ser no tempo. Atingido esse estado, é importante que ele possa *continuar a ser*. É fundamental, então, que o ambiente possa proporcionar uma experiência de continuidade ao bebê, o que significa protegê-lo de perturbações que ele ainda não está pronto para suportar, como mudanças bruscas do ambiente ou ausências prolongadas da mãe. Nesse ponto, em um primeiro momento, o ambiente deve se adaptar às necessidades do bebê, a mãe se apresentando quando necessário, mas sem insistir em ser importante, para não ser intrusiva. Winnicott afirma que a mãe, em sintonia com seu bebê, percebe seus movimentos e lhe fornece pequenas amostras de realidade, conforme sua capacidade de suportá-las.

Segundo Dias (2017), no momento das primeiras mamadas, o bebê tem três tarefas: a partir do estado de não-integração, ter experiências que lhe permitam começar a integrar-se no espaço e no tempo; aos poucos alojar sua psique em seu corpo e começar a se relacionar com objetos, mesmo que ainda não seja possível reconhecer sua existência como separada de si. O cumprimento dessas tarefas depende de um ambiente que forneça certos cuidados: o segurar o bebê (*holding*) ajuda na integração no tempo e espaço e o manejo (*handling*), que corresponde aos cuidados físicos, ajuda no alojamento da psique no corpo (Dias, 2017).

Para tratar do contato com objetos, é preciso considerar algo: fala-se em uma divisão mãe-bebê, mas tal divisão é imprecisa. Isto justamente porque, nesse início, não se pode falar em bebê ainda. A integração em um Eu capaz de se reconhecer enquanto uma identidade distinta dos objetos, ou seja, o “Eu sou”, é uma aquisição posterior, fruto do processo de desenvolvimento. Neste momento, do ponto de vista

do bebê, há uma indiferenciação com o ambiente, ele e o seio que o alimenta são uma coisa só. Como o bebê não se diferencia ainda dos objetos, quando ele sente a necessidade de se alimentar, o seio se realiza para ele, dando-lhe a impressão de tê-lo criado. Winnicott chama isso de ilusão de onipotência e defende que, por um tempo, é preciso que o ambiente sustente essa experiência.

“Ilusão”, diz Phillips (2006, p. 173), “era inicialmente a crença do bebê de que havia criado o que de fato ele havia encontrado.” A frase já indica porque essa ideia é fundamental para a concepção de Winnicott (2019a) de criatividade. “Mais do que qualquer coisa, é a apreciação criativa que faz o indivíduo sentir que vale a pena viver.” (Winnicott, 2019a, p.108). O bebê conceber um mundo e ser capaz de encontrá-lo será a base de sua crença de que o mundo é encontrável e confiável.

Apoiado numa tensão instintual (que ele ainda não tem como reconhecer que partia dele mesmo), ele [o bebê] faz um movimento com a boca na direção de um suposto objeto (o bebê nem desconfia da existência de algo). Trata-se de um “gesto espontâneo”, já que parte de uma necessidade “pessoal”, derivada do estar-vivo do bebê. Nesse momento, diz Winnicott, *o bebê está pronto para ser criativo*. O seu gesto espontâneo anuncia: *estou precisando de..., estou buscando algo...* e, nesse exato momento, a mãe facilitadora põe o seio em posição de ser encontrado, ou vira o bebê de lado, ou providencia as coisas necessárias para deixá-lo mais confortável. Pode ocorrer, então, um sentimento que teria a seguinte formulação: *era disso que eu precisava* (Dias, 2017, p.147).

Diferente de Freud, não se trata de uma alucinação, pois o bebê não tem material mnemônico disponível ainda para usar em uma alucinação. Há um distanciamento importante do entendimento da cultura, sociabilidade e arte para a “psicanálise tradicional”, de Freud e Klein (Dias, 2017). Para eles, esses fenômenos são entendidos como sublimações do conflito pulsional, de uma dinâmica de introjeção e projeção dos objetos, enquanto para Winnicott, conforme Dias (2017), a criatividade é algo originário do ser humano e tem a ver com sua capacidade de criar o mundo em que habita. Nesse momento, graças às provisões do ambiente adaptado ao bebê poderem lhe permitir uma experiência de onipotência, todos os objetos são subjetivos, o que significa que são confiáveis e estão sob seu controle.

Há aí, então, um outro processo importante, o desenvolvimento da capacidade de estar sozinho. Winnicott (2022a) se diferencia da teoria até então existente por não se dispor a pensar o sentimento de solidão, mas parte do questionamento: como pode um ser humano, que nasce dependente das provisões do ambiente, se tornar capaz de ficar sozinho? Sua resposta se baseia em um paradoxo: ele precisa ter uma

experiência de estar só na presença do outro. Isso significa que, durante esse período em que o ambiente lhe proporciona uma ilusão de onipotência, o bebê tem uma experiência de solidão, mesmo que não esteja objetivamente só. Isso implica que ele tenha garantido um espaço de quietude não excitada, sem ter que responder a exigências externas a ele, nem que seja deixado por muito tempo a lidar sozinho com suas exigências internas.

Há um ponto importante para Winnicott, como observa Dias (2017), ele defende que o natural do ser humano não é uma vida de constante excitação, mas uma oscilação entre estados excitados e estados tranquilos, de repouso.

Onde e como está o bebê quando não está mamando ou buscando algo? Pergunta Winnicott. Esta área de investigação é valiosa; primeiro por focalizar a necessidade humana, que jamais se extingue na saúde, de abandonar momentaneamente o mundo, recolher-se em solidão, permanecendo em quietude no mundo subjetivo, ou protegido das pragmaticidades objetivas, no espaço potencial da arte e da cultura (Dias, 2017, p. 166).

O bebê poder existir em um estado tranquilo, protegido de exigências e interferências externas, permite que ele constitua esse mundo interior ao qual, posteriormente, poderá sempre retornar para descansar das exigências do mundo externo. No início, esse processo depende do “apoio do ego da mãe”, mas com o passar do tempo ele “introjeta o apoio do ego da mãe e dessa maneira se torna capaz de ficar sozinho sem apoio frequente da mãe ou se um símbolo materno” (Winnicott, 2022a[1958]). Ele alerta que se trata do fenômeno de “introjetar a mãe”, mas algo mais primitivo: o estabelecimento de um “ambiente interno”(Winnicott, 2022a [1958], p. 41).

Chamamos atenção para a apropriação que Green (2008) faz desse processo. Essa experiência de *estar só na presença*, o autor descreve como uma *alucinação negativa*, “a não-percepção de um objeto ou de um fenômeno psíquico perceptível” (Green, 2008, p. 267). Ele então sugere interpretar o *holding* “como estrutura continente, cuja memória permanecerá quando a percepção da mãe não estiver mais disponível, pelo fato dela estar ausente” (Green, 2008, p. 270). O estudioso localiza todo esse processo no momento que Freud descreveu como *narcisismo primário*,

chamando de uma *estrutura enquadrante*.¹³ Comentando Green, Urribarri (2022) explica que o estabelecimento deste espaço é uma condição de possibilidade tanto para o sentimento de existência — o Eu Sou —, quanto para a criação de um espaço potencial, um branco sobre onde podem se projetar as representações.

Ao fazer a aproximação do *holding* materno com a alucinação negativa, Green (2008) responde a pelo menos dois debates acerca das aproximações e diferenças entre Freud e Winnicott. Primeiramente, ele inclui um lugar primário para a pulsão de morte na teoria do desenvolvimento winnicottiana; em segundo lugar, responde a um embate que dividia a psicanálise da época e perdura até hoje: o de que a teoria psicanalítica pós-freudiana se dividiu entre uma corrente objetual e uma corrente pulsional, ou ainda, uma intrapsíquica e uma intersubjetiva.¹⁴ Dentro desta perspectiva, é comum localizar Freud no campo intrapsíquico e Winnicott no intersubjetivo, reforçando um caráter antagônico entre os dois, mas Green (2008) é veementemente contra essa divisão por entender que pulsão e objeto são termos indissociáveis, sendo impossível conceber um sem o outro. Nesse sentido, o conceito de estrutura enquadrante é uma proposta de vinculação entre o intrapsíquico e o intersubjetivo.

Conforme decorre a fase da dependência absoluta e o bebê gradativamente se constitui uma unidade, ele também vai se tornando capaz de reconhecer a existência de um mundo externo sobre o qual não tem controle, no entanto, isso deve acontecer em seu próprio tempo. Se antes lhe foi permitida uma relação criativa e subjetiva com o mundo, ele é capaz de, aos poucos, poder sustentar seu mundo interno sozinho. “A adaptação ao princípio da realidade”, diz Winnicott, “deriva espontaneamente da experiência da onipotência - isto é, no contexto do relacionamento com objetos subjetivos” (Winnicott, 2022b[1963], p. 230).

Espera-se que, em algum momento, a mãe, que é adaptada às necessidades de seu bebê, retome sua própria independência. Os casos em que essa desadaptação é muito brusca, Green (1988a) chamou de *complexo da mãe morta*, e descreveu um estado de luto permanente que acomete o bebê, quando as relações objetais futuras

¹³ Green apresenta esse conceito pela primeira vez em “Narcisismo primário, estrutura ou estado” (1988). Há de se destacar que, apesar da influência de Winnicott, a argumentação desse texto se desenvolve quase que exclusivamente a partir de textos de Freud, o que indica um objetivo de Green de produzir uma descrição metapsicológica da teoria winnicottiana.

¹⁴ Para uma discussão sobre o tema ver *Relações de objeto* (Gurfinkel, 2017).

se estabelecem sempre sob uma expectativa de abandono inexplicável. Para Winnicott (2022c[1963]), o processo saudável seria o de uma desadaptação gradual, momento que ele chama de *dependência relativa*. Podendo contar com um mundo interno confiável, o bebê consegue suportar as pequenas desadaptações do ambiente que decorrem da independência da mãe. A partir desse processo ele passa a experimentar falhas na sua onipotência e começa a reconhecer e usar o ambiente. Um exemplo oferecido por Winnicott (2022c[1963], p. 110):

Imaginem um bebê esperando alimentação. Chega a época em que o bebê pode esperar mais alguns minutos porque os ruídos na cozinha indicam que a comida está prestes a aparecer. Em vez de simplesmente ficar excitado pelos ruídos, o bebê usa esses sinais de aviso para conseguir esperar.

Winnicott (2022c[1963]) aponta como esse momento marca o início de uma *consciência da dependência*, ou seja, o bebê começa a saber que a mãe é necessária. No entanto, ele enfatiza que é importante que a mãe nunca se ausente por mais tempo do que ele consegue mantê-la viva em sua mente. O bebê começa a se diferenciar do ambiente, por si, não explica ainda como ele pode começar a se relacionar com o ambiente. Philipps (2006) observa que Winnicott ainda tinha uma importante questão a responder: “se a criatividade primária e uma capacidade para a ilusão fossem fatos estabelecidos no desenvolvimento do bebê, então como o bebê e a criança eventualmente alcançariam um estágio de relativa independência?” (Phillips, 2006, p. 164). Para responder a essa questão, Winnicott (2019b [1953]) apresenta o que foi seu conceito mais celebrado, o de objeto transicional ou fenômenos transicionais.

Abram (2023) evidencia que Winnicott usa diferentes termos, “a terceira área, a área intermediária, o espaço potencial, um lugar de descanso e o lugar da experiência cultural” (Abram, 2023, p. 77) para se referir a uma mesma dimensão. Essa área intermediária da experiência se localiza *entre* o mundo subjetivo e o mundo objetivo e é uma área de experimentação onde o que é criado no mundo interno pode encontrar um equivalente no mundo externo, e que permite uma interrelação entre o dentro e o fora. É a partir da ilusão característica do espaço potencial que podem se constituir as religiões, obras de arte ou brincadeiras, sendo, portanto, o espaço privilegiado para a experiência cultural.

O objeto transicional seria a primeira posse “não eu” do bebê, ou seja, um objeto eleito pelo bebê que ele consegue usar para se defender de sua ansiedade frente ao medo de perder a mãe. Ao substituir a necessidade da mãe real, os fenômenos transicionais iniciam o bebê em uma dinâmica de simbolização, mas, diferente de um objeto totalmente subjetivo, o objeto transicional apresenta algo novo, ele tem uma realidade própria, reage aos impulsos do bebê e lhe oferece algum grau de resistência física, o que Winnicott (2019b[1953]) considera seu elemento mais importante. A própria ideia de símbolo ele considera imprecisa, visto que ela supõe uma distinção entre fato e fantasia, o que ainda não é o caso. O termo objeto transicional descreve a parcela visível da jornada “do puramente subjetivo ao objetivo” (Winnicott, 2019b[1953], p. 21). Enquanto a mãe retorna à sua independência, o objeto transicional pertence ao bebê, lhe sendo permitido carregá-lo junto a si em todo momento que quiser, o que introduz uma passagem do controle onipotente ao controle pela manipulação. Apesar disso, ele também não é exatamente externo para o bebê, pois ele tem a experiência de tê-lo criado. O objeto transicional, então, condensa características de um objeto tanto interno quanto externo, fazendo justamente essa passagem: “O objeto transicional nunca está sob um controle mágico, como é o caso do objeto interno, nem está fora do controle, como é o caso da mãe real” (Winnicott, 2019b[1953], p. 27). É a manutenção de algum nível de controle que permite ao bebê a manutenção de alguma ilusão, mesmo que não seja mais onipotente, permitindo a criatividade primária persistir ao longo da vida e influenciar as futuras relações de objeto. “Os fenômenos transicionais representam os estágios iniciais do uso da ilusão, sem a qual o ser humano não vê sentido na ideia de uma relação com um objeto percebido pelos outros como externo ao ser” (Winnicott, 2019b[1953], p. 31).

Um ponto importante é que, no início de sua vida, o bebê sente uma tensão instintual que não sabe como satisfazer, mas que é suprida pela mãe. Como vimos, o bebê tem a ilusão de que criou aquilo que o satisfaz e é essa criatividade que se mantém nos fenômenos transicionais. Criatividade, para Winnicott, conforme Dias (2017), não diz respeito estritamente ao fazer artístico, refere-se a um modo de existência, o modo “como a pessoa torna-se capaz de se relacionar com a realidade externa, *sem perda do sentido pessoal da existência*” (Dias, 2017, p. 208). Em outras palavras, eles tornam possível que o ser sinta ser possível encontrar no mundo aquilo que ele concebe em sua mente. Trata-se de um paradoxo — o objeto

é criado *e* encontrado — que Winnicott defende ser importante ser sustentado e nunca questionado. Isto faz com que a área intermediária da experiência possa ser um espaço onde o indivíduo pode repousar da “eterna tarefa de separar fato de fantasia” (Dias, 2017, p. 208).

4.3

A sobrevivência do objeto e o princípio de realidade

Outro ponto original na obra de Winnicott (2019a) é a concepção de *uso* do objeto. A *relação* de objeto, conceito tradicional da psicanálise, está no campo da ligação e do significado, ou seja, da representação, e, portanto, pode ser incluída em uma lógica de projeções e identificações. Ao focar nesses processos, corre-se o risco de desconsiderar os impactos de fatores ambientais no indivíduo, por isso Winnicott diz que, para ser usado, um objeto deve “ser real, no sentido que faz parte de uma realidade compartilhada, e não de um conjunto de projeções” (Winnicott, 2019a, p. 144). Na relação, o objeto é pensado a partir do sujeito individual, suas percepções do objeto são mediadas por suas representações que, como vimos, são constituídas por uma história de encontros anteriores.

A questão de Winnicott (2019a) é justamente o risco que essa leitura tem de reduzir o indivíduo ao seu mundo interior e menosprezar sua capacidade de compartilhar uma realidade com os outros. Por isso, o uso de objeto “só pode ser descrito a partir da aceitação da existência autônoma do objeto ou do fato de que ele sempre esteve lá.” (Winnicott, 2019a, p.145). Pensando a partir da relação mãe-bebê, isso significa que o bebê pode reconhecer que ele não criou nem controla a mãe, mas ela existe enquanto uma pessoa diferente e independente dele. Esse processo, que marca a passagem da relação para a *capacidade* de usar objetos, Winnicott (2019a) descreve como uma das coisas mais difíceis do desenvolvimento humano, mas é também o que instaura o princípio de realidade.

Ao formular seu conceito de uso do objeto, Winnicott (2019a) propõe uma teoria sobre o princípio de realidade e sua relação com a fantasia, diferente da de Freud. Para o autor inglês, não se trata de confrontar a experiência presente com as anteriores a fim de determinar as características dos objetos, mas da capacidade do objeto de não corresponder às expectativas onipotentes do sujeito e se apresentar

como uma alteridade. A agressividade¹⁵, nesse sentido, é um elemento decisivo, pois, em sua fantasia, o bebê destrói o objeto, mas o fato de ele permanecer existindo faz com que o bebê reconheça os limites de sua onipotência. Winnicott (2019a) ilustra isso do seguinte modo:

O sujeito diz ao objeto ‘Eu destruí você’, mas o objeto está lá para receber comunicação. De agora em diante o sujeito diz: ‘Olá objeto! Eu destruí você’; ‘Eu amo você’; ‘Você tem valor para mim porque sobreviveu quando o destruí’; ‘Embora ame você, eu o destruo o tempo todo em minha *fantasia* (inconsciente)’. É nesse ponto que a fantasia começa para o indivíduo. O sujeito pode agora *usar* o objeto que sobreviveu (Winnicott, 2019a, p. 147).

Em condições favoráveis, o sujeito já tem uma continuidade e uma confiança no ambiente estabelecidas, de forma que passa por isso sem perder seu sentimento de existência. O objeto que sobrevive está na área intermediária da realidade compartilhada, o sujeito ainda pode ter um sentimento de que o criou, pois consegue encontrá-lo, mas consegue compreender que ele não é a razão da existência do objeto. Sobreviver não se restringe somente à permanência física, envolve a capacidade do objeto de “não retaliar” o sujeito, visto que isso poderia instaurar nele um processo defensivo e desorganizador. Não retaliar, por sua vez, não significa não reagir, é importante que o objeto possa ser afetado pelo bebê, mas isso é tão importante quanto sua capacidade de manter-se confiável.

Abram (2023), defende que é a sobrevivência do objeto que leva o bebê da dependência absoluta à dependência relativa. Para a autora, somente após a sobrevivência do objeto e o estabelecimento de um *objeto intrapsíquico sobrevivente* se pode falar em desejo, pois ele permite ao bebê acreditar que seus esforços serão recompensados, condição para o desenvolvimento de um desejo de ação. Outro ponto importante da teoria de Abram é que a sobrevivência do objeto não é importante somente no momento de instauração de um princípio de realidade, mas ao longo de todo o desenvolvimento, apesar de mudar o tipo de sobrevivência necessária.

¹⁵ Agressividade para Winnicott tem estatuto conceitual e que marca uma de suas principais distinções da teoria de Freud. O autor inglês acredita não ser necessário assumir uma pulsão de morte originária na medida que consegue explicar a destrutividade humana como uma sucessão da motilidade natural do bebê. (Abram, 2023). Apesar do debate acerca da pulsão de morte em Winnicott ser um ponto importante de sua obra, ele não cabe aos objetivos deste trabalho.

A autora diz que a destruição na fantasia se mantém nas relações interpessoais maduras e é proporcional a quanto o objeto é objetivamente percebido, ou seja, quanto mais destrutivo é o sujeito, mais o objeto é percebido. Diferentemente dos primeiros estágios do desenvolvimento em que o bebê, por ainda estar indiferenciado do ambiente, não pode ter dimensão da sua destrutividade, a partir da instauração de uma diferença entre o Eu e não-Eu, o indivíduo pode assumir responsabilidade por seus atos e sentimentos. Isso remete a como Winnicott concebe a origem do sentimento de culpa e a importância de a criança sentir que pode reparar as destruições que causa (Dias, 2017). Abram (2023) argumenta que, com essa diferenciação, o sujeito passa a conseguir resistir às exigências do outro, algo importante para que ele sinta que sua vida é autêntica e criativa e não uma vida assinalada por uma necessidade de se submeter aos outros. No entanto, para poder resistir, é preciso que o objeto sobreviva, por isso a sobrevivência dos pais é especialmente importante na adolescência, por exemplo. Para Abram (2023, p. 88): “o estágio do desenvolvimento designado no uso do objeto constitui o padrão de desenvolvimento que está na fundação de todos os futuros dilemas de desenvolvimento do indivíduo”

Uma vez que a criança passa a conseguir usar os objetos e reconhecê-los como algo fora de seu controle, a criança pode ir rumo à independência, última etapa do desenvolvimento proposta por Winnicott. Essa independência nunca é realizada de modo total pois o indivíduo sempre será, em algum grau, dependente do ambiente, o que está em questão é o desenvolvimento de sua capacidade de se relacionar com este ambiente de maneira interdependente, de forma que ela possa “viver uma existência pessoal satisfatória, ao mesmo tempo que envolvida com as coisas da sociedade.” (Winnicott, 2022c[1963], p. 115). Isso só é possível pois ela atingiu um desenvolvimento em que pode confiar no seu mundo interno, ela é “capaz de se defrontar com o mundo e todas as suas complexidades, por encontrar aí, cada vez mais, o que já está presente dentro de si própria” (Winnicott, 2022c[1963], p. 87).

Apesar de se poder falar de momentos que se estabelecem certas conquistas e se alcançam certas etapas do desenvolvimento, como dissemos anteriormente, o sujeito sempre pode retornar a certas dinâmicas de relação de fases anteriores. Com os avanços tecnológicos, sobretudo com a invenção do smartphone, passamos a poder estar *online* constantemente, o que favorece o estabelecimento de relações que podem remeter a esses momentos iniciais da vida. Assim, torna-se importante

analisar como a teoria de Winnicott (Winnicott, 2022a [1958], 2022c [1963]), pode ajudar a pensar os efeitos das novas tecnologias de conexão na subjetividade humana.

4.4

Economia de dados e o ambiente digital

O uso da internet é tão plural que nos obriga a considerar alguns fatores. Hoje diversos dispositivos são conectados à internet, alguns com interação ativa com o usuário, outros não. Existem diversos eletrodomésticos, como geladeiras e robôs aspiradores, conectados à internet. Ao interagir com eles, o usuário gera dados que são compartilhados com terceiros para diferentes fins, mas é inegável que essa é uma experiência diferente de acessar um site. Pode-se considerar, em uma perspectiva mais mcluhiana, que a internet das coisas se insere em um processo maior de digitalização e compartilhamento da vida cotidiana. Se considerarmos todas as ações em que produzimos dados coletados por diferentes dispositivos, perceberemos que é cada vez mais difícil se perceber *offline*. Seguindo essa linha, diríamos que não faz diferença se estamos fazendo gelo ou postando uma foto, pois o importante é que estamos compartilhando nossos dados continuamente. Nos parece que equivaler o uso de uma rede social ao uso de uma geladeira desconsidera elementos importantes da interação com os ambientes digitais.

No contexto brasileiro, segundo dados do IBGE (2024)¹⁶ relativos a 2023, somente 16% das casas dispõem de “dispositivos inteligentes”, mas 92,5% delas têm acesso à internet. Dentro dos domicílios, 39% possuem um microcomputador (queda de 6,9% comparado à 2016), enquanto 96,7% têm um telefone móvel (crescimento de 3,6% comparado à 2016). O telefone móvel é o dispositivo mais utilizado para acessar a internet, sendo usado por 98,8% das pessoas com acesso à internet. Paralelamente, comparando 2016 a 2023, o uso de microcomputadores diminuiu de 63,2% para 43,2%, o uso de televisões aumentou de 11,3% para 49,8%. Quanto às finalidades do acesso, as principais respostas foram: “Conversar por chamadas de voz ou vídeo” (94,6%); “Enviar ou receber mensagens de texto, voz

¹⁶ IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2024. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102107_informativo.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2025.

ou imagens por aplicativos diferentes de e-mail” (91,1%); “assistir a vídeos, inclusive programas, séries e filmes” (87,6%); “Usar redes sociais” (83,5%) e “ouvir músicas, rádio ou podcast” (82,4%). A diferença de resposta entre os dois primeiros grupos e a resposta “usar redes sociais” indica que muitas pessoas não enxergam aplicativos de troca de mensagens como redes sociais.

Os dados comprovam a importância dos smartphones em facilitar o acesso à internet para um número cada vez maior de pessoas. A popularização do acesso à internet se deve a avanços técnicos que o tornaram mais rápido e barato. Hoje, no mercado, há uma oferta de planos de pacotes de dados, seja de redes móveis ou domiciliares, que buscam ser acessíveis a diferentes faixas de renda. A invenção do smartphone — celulares com um sistema operacional, o que lhes permite acesso à internet e a diversos aplicativos — foi fundamental nesse processo, não somente por tornar os meios de conexão mais baratos, mas também por estimularem a conectividade ininterrupta. Quando a conexão com a internet era restrita a microcomputadores, para acessá-la era preciso se deslocar a um local com um terminal disponível. Os dados móveis tornam possível acessar a internet a qualquer momento e em qualquer lugar cujo sinal das antenas alcance. Mesmo quando não estamos com os smartphones na mão, eles ainda estão conectados à internet, gerando e recebendo dados constantemente.

Segundo um relatório da agência We are Social (Kemp, 2025a)¹⁷, o Brasil é o segundo país do mundo que passa mais tempo usando a internet com uma média de 9 horas e 9 minutos em qualquer dispositivo. Globalmente, os principais tipos de sites e aplicativos (percentual de usuários) usados são: aplicativos de mensagem (94,5%); redes sociais (94,4%); sites de buscas e portais *online* (82,3%), e-mail (75%) e sites de compras (74,9%). Já as principais razões para usar a internet foram: achar informações (62,8%); manter contato com amigos e familiares (60,2%); manter-se informado (55%); ver vídeos, séries e filmes (54,7%) e pesquisar como realizar tarefas (51,1%). Tanto considerando os sites quanto os objetivos, o que se busca na internet parece ser manter o contato com conhecidos, se informar e assistir a conteúdos audiovisuais.

¹⁷ KEMP, S. Digital 2025: Brazil. **We are Social**, London, 2025a. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2025-brazil>>. Acesso em: 14 jun. 2025.

O que fazemos quando estamos ativamente acessando a internet nos parece uma pergunta fundamental. Essa pergunta se direciona a uma análise de conteúdos, mas eles são tão diversos que se confundem com meios. Mesmo dentro de redes sociais, há aquelas que se baseiam mais na comunicação escrita, como o X (antigo Twitter) e o WhatsApp, há outras predominantemente audiovisuais, como o TikTok e o Instagram, mas há bastante consumo de vídeos e fotos nas primeiras, assim como troca de mensagens e comentários no segundo grupo. A divisão entre tipos de sites ou aplicativos também tem limitações, pois há sobreposições. O Youtube é um site de rede social, mas seu uso tem semelhança com o de um serviço de *streaming* de filmes e séries. Roblox é considerado um videogame, mas o *chat* interno faz com seu uso se assemelhe ao de uma rede social.

Essas diferenças ficam claras quando se compara o número de sessões (quantas vezes o usuário abre o aplicativo) com a duração de cada sessão (o tempo entre o momento que o usuário abre e fecha o aplicativo) e o tempo gasto por mês em cada aplicativo:

Quadro 2 – Uso dos aplicativos

APLICATIVO	NÚMERO MÉDIO DE SESSÕES POR MÊS	DURAÇÃO MÉDIA DAS SESSÕES	TEMPO MÉDIO MENSAL USADO NO APLICATIVO
Whatsapp	890,8	1m 06s	17h06m
TikTok	331,8	5m 51s	34h 56m
Instagram	322,3	2m 56s	16h13m
Facebook	280,2	3m 42s	17h 17m
Youtube	212,1	7m 41s	27h 10m

Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

O WhatsApp é um aplicativo predominantemente de troca de mensagens, tem muito mais sessões que os outros, mas tais sessões também são as menores. Comparando, o TikTok e o Youtube têm menos sessões, mas conseguem ter sessões mais longas. Percebe-se que os usuários costumam consultar aplicativos de troca de mensagens mais vezes ao longo do dia, mas os olham rapidamente, ao passo que redes sociais com muitos vídeos são acessadas menos vezes, mas conseguem “capturar” a atenção do usuário por muito mais tempo.

No contexto específico de redes sociais, um dado interessante é o das principais razões para o uso. As principais razões listadas são: manter contato com

amigos e familiares (50,8); preencher o tempo livre (39%); ler novas histórias (34,5%); achar conteúdo como artigos e vídeos (30,5%) e “ver sobre o que estão falando” (29,2%). Chama atenção que 39% tenham intuito de preencher o tempo livre, mostrando que muitas pessoas usam redes sociais por hábito.

Apontamos estes dados para sublinhar a diferença de objetivos por parte dos usuários ao usar um site de rede social e os diferentes comportamentos neles estimulados por parte das plataformas. É preciso estar atento a essas diferenças e seus efeitos, para não correr o risco de uma abordagem tão generalista que se cegue às especificidades de cada ambiente e cada usuário. Em outras palavras, se um usuário usa mais o Instagram, o WhatsApp, o TikTok ou o Youtube, isso faz diferença, pois diz algo sobre sua relação com esses espaços digitais. Não obstante, todas essas plataformas competem entre si para pela preferência das pessoas que as utilizam. Enquanto o ambiente gerado em cada uma delas terá suas particularidades, estimulando certas atitudes e inibindo outras, todas se inserem em um grande ambiente *online* em que os usuários trafegam entre esses diferentes espaços, jogando com o que cada um deles pode lhe oferecer a cada momento. Todas as plataformas se inserem em uma lógica maior que organiza os ambientes digitais.

Essa afirmação corre o risco de cair na mesma simplificação apontada anteriormente que invisibiliza a diferença entre diferentes espaços. A lógica de um site que indexa Torrent é totalmente diferente de um domínio privado no qual uma empresa visa a divulgar seus serviços, mas ambos existem na internet. Em última instância, ao tentarmos encontrar os elementos comuns a toda a internet, provavelmente teríamos que nos limitar a aspectos de engenharia, como o de que todo site precisa de um endereço, de um suporte físico onde se encontra seu código, mas isso pouco nos ajudaria em nossa análise. Portanto, a seguir, nossa abordagem se direciona a sites e aplicativos cujo modelo de negócio se baseia principalmente na extração e na monetização dos dados do usuário, em que se enquadram os sites de redes sociais, mas não somente, visto que essa lógica também está presente em serviços de *streaming* e sites de vendas, por exemplo. Lembremos que a pesquisa que embasa os diferentes usos do digital de Tisseron (2010) é com usuários do site de vendas Ebay.

Segundo Sodré (2011), o virtual na economia exacerba a possibilidade de se agir em função de expectativas difusas de mercado, em que “se especula com opções reais para um futuro imaginário” (Sodré, 2011, p. 18). No capital

especulativo, que não surge com a internet, o potencial de lucro passa a ser mais importante que o lucro imediato. Sites e produtos digitais cujos usos são gratuitos, em sua maioria, têm lucro relacionados ao usuário ser visto como um comprador em potencial. Hoje, uma parcela significativa do mercado de videogames corresponde a jogos, como Candy Crush ou Fortnite, que são gratuitos, acessíveis, mas disponibilizam diversas opções de compra internas ao jogo. Nesse contexto econômico, Lévy (2011) argumenta que informação e conhecimento passam a ser a principal fonte de produção de riqueza. Informação, no contexto digital, são dados. A economia de dados parte da premissa de que quanto mais informação se tem sobre um usuário, melhores serão as estratégias para convertê-lo em um comprador.

Cesarino (2022) propõe uma inversão, diferente do pressuposto comum. Nos ambientes digitais, “o usuário humano não é o agente, mas o *ambiente*, para agência de sistemas não humanos” (Cesarino, 2022, p. 89). Tradicionalmente, pensa-se que as ferramentas estão a serviço do homem em seu propósito de dominar a natureza à sua volta, como vimos em Freud (2010b). O que Cesarino (2022) aponta é que, nos ambientes digitais, os usuários estão a serviço das ferramentas, o que equivale a dizer que eles é que são o produto. Sua presença nesses ambientes serve a uma lógica de extração de dados útil para essas empresas construírem grandes modelos acerca do comportamento humano.

Os modelos de comunicação da mídia de massa no século XX seguem padrões um-todos (uma antena de rádio envia um sinal para diferentes aparelhos, por exemplo) ou um-um (duas pessoas conversam diretamente). O ciberespaço permite um dispositivo original em que grandes comunidades podem se constituir cooperativamente segundo um modelo todos-todos (Lévy, 2010). Os modelos tradicionais encontram fortes limitações para representar o fluxo de mensagens em um contexto de proliferação de agentes emissores.

Nesse contexto, a rede torna-se o modelo privilegiado para representar essas relações. É importante esclarecer, os sites de redes sociais não criaram as redes sociais, elas são um fenômeno sociológico por excelência, mas cuja delimitação e representação eram muito mais difíceis antes dos ambientes digitais.

As redes sociais são metáforas para a estrutura de agrupamentos sociais. Elas são constituídas pela relação entre indivíduos e vão servir como estrutura fundamental

para a sociedade. São, assim, uma forma de olhar os grupos sociais, onde se percebem as relações e os laços sociais como conexões e os indivíduos como atores que estão unidos por essas conexões, formando o tecido social.

As chamadas ‘redes sociais’ na internet são traduções das redes sociais dos espaços ‘off-line’ dos indivíduos, de suas conexões sociais. No espaço on-line, essas redes sociais são demarcadas não somente pelos rastros deixados pelos atores sociais e pelas suas produções, mas também pelas suas representações (Recuero; Bastos; Zago, 2020, p. 23).

Assim, a teoria das redes é uma divisão da teoria dos grafos. Um grafo é uma representação de uma matriz que permite visualizar as conexões entre diferentes elementos através de sua tradução em nós e arestas. Segundo Chun (2016), a diferença da teoria dos grafos para a teoria das redes é que esta última não se restringe a uma representação topológica, mas considera a evolução dos nós e suas arestas ao longo do tempo a fim de elucidar as estruturas que condicionam relações dinâmicas¹⁸. Nesses sistemas a noção de virtualidade alcança sua potência, pois os nós podem ser levados a sua condição de problemática, de forma a estarem sempre se atualizando, ou seja, sempre se rerepresentando segundo novas possibilidades de conexão. As redes são mapas virtuais vivos que representam as relações sociais em seu caráter mais dinâmico.

Sabemos que a pós-modernidade é marcada por uma multiplicidade de informação que desorienta os sujeitos, que sentem não conseguir nem aprender, nem compreender o mundo à sua volta. Segundo Chun (2016), a teoria de redes se apresenta como um mapa social que pode ajudar os indivíduos a darem sentido para seu entorno e se orientarem. Se Lyotard propõe que um dos indicativos da pós-modernidade é o fim das metanarrativas (Fisher, 2020), a análise de redes intensifica esse movimento ao direcionar o entendimento do social por teorias cada vez mais individualizantes. Chun (2016) aponta para um elemento ligado à própria teoria da construção das redes na medida em que os sistemas são arquitetados para reforçar *feedbacks* positivos e considerar qualquer interferência como acidental e descartá-la. Segundo a autora, essa decisão se baseia na premissa de que a rede funciona melhor quando os nós se comportam de maneira egoísta. A partir disso, é preferível para o funcionamento do sistema que os indivíduos ajam de maneira

¹⁸ É digno de nota que o esquema da representação, apresentado por Freud (2014) no texto das afasias e reproduzido aqui no capítulo é um grafo. Os elementos de análise de redes, topológicos e dinâmicos, também coincidem com dois dos aspectos que compõem as análises metapsicológicas. Isso indica um caminho a ser pensado do uso da metapsicologia freudiana para análise de redes digitais.

individualista, “independente” do coletivo e estimular isso pode ser descrito como uma decisão técnica, a fim de otimizar o funcionamento do sistema. As redes não só permitem o mapeamento das relações, mas também tornam possível construir modelos a partir delas.

Um modelo, afinal de contas, nada mais é do que a representação abstrata de algum processo. [...] o modelo pega o que sabemos e usa isso para prever respostas em situações variadas. Todos nós carregamos milhares de modelos em nossas cabeças. Eles nos dizem o que esperar, e guiam nossas decisões (O’Neil, 2020, p. 34).

Em uma economia baseada em lucros potenciais, a construção de modelos se torna uma ferramenta poderosa de orientação acerca do que esperar do futuro. Há duas questões epistemológicas: principalmente no caso de sites de redes sociais, a administração dos dados não se restringe a mapear relações, mas elas atuam e modificam diretamente aquilo que representam. Ou seja, ao criar o botão de amizade ou de seguir, essas plataformas criam as condições para relações que não existiriam fora delas.

Outro ponto é que modelos matemáticos se baseiam no pressuposto de que padrões do passado irão se repetir no futuro, o que não é necessariamente verdade. Nesse ponto, a noção de hábito se torna uma ferramenta preditiva importante. Hábitos são comportamentos repetidos e é através dessas repetições que os modelos podem determinar pesos para ações que têm mais ou menos probabilidade de se repetirem.

O conceito de hábito tem uma tradição filosófica, tendo notória importância na teoria de David Hume, que por sua vez influencia autores como Deleuze e Bergson. Nessa tradição, a repetição que o hábito fornece dá ao sujeito uma previsibilidade acerca do futuro, ele permite uma estabilidade que propicia um tempo e um espaço para que se possa ser criativo. Hábitos, no entanto, não são genéticos, são adquiridos através da repetição. Chun (2016) nota que, sobretudo através do trabalho de Charles Duhigg *O poder do hábito*, isso tem sido apropriado de uma forma utilitarista, associando a possibilidade da mudança de hábitos a construção de uma rotina mais produtiva. O modelo de Duhigg baseia-se na ideia de que hábitos são sistemas de recompensa repetidos tantas vezes que passam a dispensar os *feedbacks*. Esse modelo remonta ao de condicionamento operante do psicólogo behaviorista B. F. Skinner, o que faz Chun (2016) concluir que o conceito

de hábito tem se tornado relativo a uma forma de adicção. Com a conversão de hábito em vício, as “previsões” dos modelos se tornam mais eficientes, não necessariamente porque sua predição era correta, mas porque o sistema atua para “reforçar” hábitos.

Como dito anteriormente, tudo que não é reforçado por um *feedback* positivo é considerado como ruído. Dessa forma, o modelo projeta as conexões futuras através das conexões que se repetem com frequência, que são habituais, ele extrai leis da recorrência. O problema é que, como consequência, ele projeta um futuro baseado no passado e tende a diminuir o espaço para o inesperado.

Soma-se a isso o fato de que também se pode criar situações para testar os usuários e produzir novos dados. Se uma empresa busca direcionar anúncios a um certo grupo, antes de enviá-los a milhares de indivíduos, ela pode recortar um pequeno grupo e enviar diferentes alternativas de anúncio e observar qual das opções teve mais cliques. Em questão de pouco tempo, pode se ter um retorno de qual campanha é mais efetiva para aquele grupo. Esse tipo de testagem pode ser manualmente direcionada, mas também automatizada, de forma que o próprio sistema produz situações para se aperfeiçoar (O’Neil, 2020).

A repetição passa a ser tratada como evidência para embasar previsões sem que seja necessária uma lógica causal. A informação é confiável na medida que se repete. Os sistemas passam a buscar correlações entre hábitos como forma de intuir novas repetições. Suponhamos que um sistema perceba que pais de bebês costumam comprar fraldas e leite em pó. Ao perceber que um usuário começou a comprar leite em pó, o sistema supõe que ele vai se interessar por fraldas, então pode lhe oferecer tal produto. Nos sites de redes sociais, essa lógica aparece na recomendação de conteúdo, por exemplo. As sugestões são sutis, como diz Chun (2016, p. 58, tradução própria):

O objetivo é programar os consumidores para agirem de uma certa forma (ou prever condições presentes ou hábitos futuros) baseado em hábitos que eles já contraíram. O uso de Big Data por corporações não está interessado em mudar um comportamento radicalmente (ou em prevenir), mas em amplificar certos comportamentos já existentes e antecipar outros.

O problema é que esses sistemas precisam de muitas repetições para identificarem os padrões, ou seja, muitos dados, mas isso é justamente o que as *big techs* dispõem e continuam a colher todos os dias. As subjetividades

contemporâneas alterdirigidas (Sibilia, 2016) servem perfeitamente a uma necessidade do sistema. É necessário que o sistema amplifique o desejo dos usuários de exibir-se constantemente, pois isso gera a enorme quantidade de dados que as *big techs* precisam para “treinar” seus modelos. Quanto mais dados tiverem disponíveis, mais se consegue projetar futuras correlações.

Como o sistema independe de uma lógica de causalidade, baseando-se em recorrências estatísticas, percebe-se que os dados tendem a gerar muitos “falsos positivos”, ou seja, correlações descabidas. Essas correlações só são percebidas na medida que são apresentadas ao usuário e não recebem um *feedback* positivo. Por isso, a própria arquitetura do sistema cria uma necessidade de coleta constante de dados.

Nick Seaver (2018) fez um estudo acerca dos sistemas de recomendações de serviços de *streamings* e sugeriu descrever as estratégias que as plataformas usam para manter seus usuários engajados em produzir dados nelas/para elas como algoritmos de captura. Apesar do comportamento predatório, essas estratégias são descritas como *ferramentas de persuasão*, de forma a, discursivamente, sustentar que o usuário tem o livre arbítrio de cair na armadilha. São sistemas que buscam fisgar os usuários e depois prever conteúdos de interesse para recomendar-lhes e mantê-los dentro da plataforma. O usuário é convidado a avaliar a sugestão de forma a aperfeiçoar o sistema de recomendação. Seaver (2018) aponta que, eventualmente, as empresas de *streaming* perceberam que tentar prever os futuros interesses dos usuários com base em suas escolhas e avaliações antigas era um modelo falho, pois, com o tempo, os gostos mudavam. Passaram a investir em estratégias para medir a satisfação dos usuários de forma implícita, ou seja, sem a necessidade de avaliações explícitas (curti, não curti). Dados indiretos, como tempo de tela, se o usuário pausou o conteúdo e quantas vezes o fez poderiam ações ser interpretadas como avaliações. Dessa maneira, as estratégias de extração de dados implícitos se intensificaram nos últimos anos, passando a recorrer a diferentes *inputs* de dados também. Há muito tempo, os sistemas levam em consideração a geolocalização dos usuários, mas agora também usam dos microfones e câmeras de seus celulares para, apoiando-se em teorias psicológicas comportamentais, deduzir seus estados emocionais (Bruno et al., 2024).

As denúncias de que o Facebook realizava testes com seus usuários mostravam que já se estava efetuando testes sobre contágio emocional. Após

rodarem testes em quase 700 mil usuários, percebeu-se que aqueles que recebiam mensagens felizes tendiam a difundir mais mensagens felizes “espontâneas”, o que também funcionava para outros humores. Mais do que resultados sobre o poder de contágio emocional do Facebook, as denúncias mostraram que a rede estava disposta a usar esse poder.

Com os avanços em estudos de *machine learning*, os sistemas são cada vez mais projetados para extrair o máximo de dados dos usuários e aprenderem com eles. Nesse sentido, o usuário não se comportar como o previsto não necessariamente é algo ruim, pois é uma oportunidade para o modelo aprender, testar novas correlações e corrigir antigas. A atualização dos sistemas é constante, o que depende de que as atualizações dos usuários também sejam. Aqueles que não se atualizam são esquecidos nas atualizações dos algoritmos. Agora são os indivíduos que precisam dar *feedbacks* positivos ao sistema, mostrando que continuam existindo. Cria-se uma lógica social de que *ser* equivale a *ser visto*, mas mais do que ser visto por outros usuários, é preciso ser visto pela plataforma. Talvez essa seja a maior estratégia de captura.

4.5 Metapsicologia da captura

Os sistemas digitais se ancoram em teorias psicológicas de base comportamental e cognitiva para embasar suas estruturas. Consequentemente, os próprios trabalhos que descrevem seus mecanismos acabam recorrendo ao vocabulário dessas teorias. Acreditamos ser possível fazer uma análise de tais mecanismos a partir de elementos metapsicológicos presentes na obra de Freud, Winnicott ¹⁹e Green.

Como vimos, no processo de desadaptação dos cuidadores ao bebê, uma das habilidades mais importantes a serem constituídas é a capacidade de estar só na presença do outro. Green (2008) descreveu isso como uma alucinação negativa da mãe, que permite ao bebê interiorizá-la como uma estrutura enquadrante que eventualmente permite ao sujeito poder estar sozinho sem a presença dela.

¹⁹ Na teoria psicanalítica há autores como Loparic (1995) que defendem que Winnicott criou uma psicanálise sem metapsicologia. Acreditamos que a obra de André Green fornece uma teoria capaz de descrever as contribuições de Winnicott em termos metapsicológicos.

Notemos, como Figueiredo e Cintra (2004) destacam, que esse “objeto absolutamente necessário” se deixa apagar. Vale lembrar que, para Winnicott (2021 [1945]), a mãe só deve ser suficientemente boa pois, no percurso de desenvolvimento do bebê, é importante que ela falhe, a questão é que essa falha esteja de acordo com a capacidade do bebê de suportá-la. A estrutura enquadrante é a instauração de um “vazio” no psiquismo, um silêncio e uma tela branca necessários para que, sobre eles, o objeto absolutamente possa se multiplicar em objetos substitutivos. Essa é a dupla importância do objeto se deixar apagar: converte-se em uma estrutura que garante uma continuidade interna e falta para que possa ser substituído por outros objetos cuja correspondência será sempre parcial. Podemos descrever isso, a partir de Tisseron (2010), como a sobreposição falha entre o objeto real do desejo e objeto virtual. Esse desencontro lança o sujeito na trilha do desejo, movimentando-se sempre na busca de novos objetos para atualizar o objeto virtual.

Segundo Figueiredo e Cintra (2004), funções do objeto absolutamente necessário divide-se em dois tempos. No primeiro devem estimular e conter a pulsão e no segundo deve se distanciar, se deixar esquecer para permitir-se ser introjetado e substituído. Quando não há uma “ausência de ausência”, esse segundo tempo não acontece, o que leva a fragilidades na capacidade de separação.

Uma mãe ‘superprotetora’ é sempre excessivamente sedutora e traumatizante, não importa quais sejam suas intenções, pois é incapaz de exercer efetivamente uma função de continência antitraumática. Por outro lado, com um objeto assim ameaçador e do qual o indivíduo deve se proteger, a função estimulante também não pode ser internalizada, pois seria excessivamente perturbadora; assim, o indivíduo não consegue manter-se vivo e ativo sem um aporte contínuo de estimulação externa e, de preferência, autoproduzidas artificialmente (práticas masturbatória, drogadicção, promiscuidade etc.) (Figueiredo; Cintra, 2004, p. 21).

Não poderíamos descrever as plataformas digitais que exigem atualizações constantes dos seus usuários como ambientes que não se deixam esquecer? O que elas buscam não é justamente não se distanciar para não se deixarem multiplicar? Quando se descrevem jovens como “viciados em celular”, fala-se justamente desse fenômeno de um aporte para estimulação contínua.

De forma parecida, Pitliuk (2021) afirma que os dispositivos eletrônicos se apresentam como substitutos de vínculos humanos, mas, diferentemente da maternagem, não procuram proporcionar experiências de continuidade não

intrusivas. Acrescentaríamos: também não têm o menor interesse em se deixarem ser apagados, muito pelo contrário. A autora acrescenta que as próprias experiências de maternagem encontram-se cada vez mais atravessadas por intromissões de diferentes ordens, tornando cada vez mais difícil propiciar um ambiente não demandante. Não é surpresa, então, que os bebês cresçam com menos capacidades de autossustentação subjetiva e que “Na insuficiência de experiências constitutivas do estar só na presença, não é razoável supor que os sujeitos da contemporaneidade vivam atrelados a acompanhantes permanentes” (Pitliuk, 2021, p. 57).

Fisher (2020) descreve uma cena na qual seus alunos são incapazes de estarem longe de seus fones de ouvido ligados, mesmo que não estejam ativamente escutando. Para ele, a presença dos fones de ouvido é uma garantia de que uma matriz comunicativa de sensação-estímulo está sempre ao alcance. Paralelamente, a ideia de ter que estar distante da matriz é sentida como impossível e entediante.

Os sujeitos contemporâneos, progressivamente, têm suas vidas atravessadas por ambientes digitais. Suas redes sociais já são indissociáveis das mediações dos sites de redes sociais, que, por sua vez, estão compromissadas com a criação e a exploração de hábitos. O que a leitura de Figueiredo e Cintra (2004) de Green nos ajuda a pensar é justamente como esses ambientes, ao demandarem atualizações constantes, não se deixam ausentar.

Mesmo que um indivíduo tente se afastar de um aplicativo, instituiu-se um sistema de notificações justamente para convidá-lo a entrar novamente. Acrescenta-se que, na medida que se constituem como um *bios*, ao sair desses espaços, acaba-se por recusar parte da vida social. Mesmo em espaços supostamente *offline*, muitas vezes o assunto das conversas são eventos que aconteceram em ambientes *online*. É preciso estar sempre *atualizado*.

Um bebê pode confiar que, mesmo que não esteja olhando, seus cuidadores, sua rede social até então, continuam existindo por perto e permanecem preocupados, o que não é verdade em uma rede social digital. É verdade que o Instagram continuará existindo se a pessoa não logar nele, mas nunca da mesma forma. Aplicativos de rede social não são contínuos, por isso, em questão de minutos entre sessões, é possível que se encontre um ambiente completamente diferente. A continuidade só pode ser assegurada mediante o contato constante. Assim, a passagem da independência-relativa à independência.

Ao final do texto sobre o caminho da dependência à independência, Winnicott (2002c[1963]) afirma que “mesmo um indivíduo saudável pode deparar com uma tensão social que está além do que ele pode suportar, antes do alargamento de sua base de tolerância” (Winnicott, 2022c[1963], p. 115). O que as plataformas digitais fazem é dificultar as condições para esse alargamento, o que não quer dizer que seja impossível.

Um dos elementos da concepção de saúde de Winnicott (2002c[1963]) é que a criança possa ter uma relação com a realidade externa de intercâmbio com sua realidade interna, de forma que sente poder enriquecer o mundo na mesma medida que também pode encontrar nele o que já está presente em seu mundo interior. Vimos como a inconstância dos ambientes digitais e sua recusa em se ausentar pode favorecer um mundo interior menos confiável, mas também podemos abordar a questão do mundo exterior.

Seaver (2018) apontou que as plataformas buscam monitorar a satisfação de seus usuários com vistas a projetar seus interesses futuros e lhes oferecer satisfação, para que permaneçam conectados. Se por acaso isso não acontece, a situação é vista como um erro a ser corrigido. Da mesma forma, o que é incômodo deve ser evitado.

Nesse sentido, em Freud (2010a [1911]), o princípio de realidade se instaura pela frustração, por ela não prover a satisfação que o bebê busca, tendo de ser reconhecida como fora do seu controle onipotente. Desse modo, o encontro com a frustração é importante para que qualquer sujeito, independentemente da idade, tenha que se empenhar em modificar a realidade para encontrar satisfação. No entanto, hoje, há a possibilidade de se viver em um ambiente empenhado em nunca falhar em satisfazer, não é preciso tentar mudar a realidade, pois o ambiente se atualiza para evitar a frustração do usuário.

Em Winnicott (2019a), a realidade passa a ser percebida na medida que sobrevive aos ataques do sujeito. Enquanto imerso em uma ilusão de onipotência sustentada pelos pais, o bebê tem a impressão de que o mundo à sua volta aparece e desaparece segundo sua vontade. Se algo é incômodo é destruído na fantasia e a realidade se adapta a isso, sustenta-se a ilusão de controle onipotente do ambiente.

Nesse aspecto, o bebê só pode perceber os objetos como pertencentes a uma área compartilhada, ou seja, fora de seu controle, na medida que eles passam a sobreviver a essas tentativas de destruição. Diferentemente, os algoritmos tentam ao máximo se adaptar para não apresentar novamente aquilo que foi incômodo. Não

somente isso, as plataformas fornecem ferramentas que permitem ao usuário ativamente filtrar tudo com que não querem conviver.

A série popular britânica *Black Mirror* é composta de pequenas histórias que pretendem imaginar possíveis futuros a partir de relações reconhecíveis com dispositivos digitais, causando um estranhamento reflexivo sobre as tecnologias de que já dispomos. No episódio *Natal*, da segunda temporada, há a história de um homem que, no processo de término com a namorada, é bloqueado por ela. No futuro da série, esse bloqueio não se restringe aos aplicativos de rede social, envolve também a “vida real”. Ambos passam a não conseguir se ver, se escutar ou ter acesso a qualquer informação um do outro, mesmo estando presentes na mesma sala, tudo que veem é um borrão. Descobre-se que o motivo do término e do bloqueio foi a personagem ter traído seu parceiro, estando grávida de um amigo. Diante de uma situação difícil e desagradável, ela tem a opção de não precisar lidar com o problema, fazendo valer sua fantasia de “destruir” o ex-namorado. Da mesma forma, a maioria das plataformas oferece botões de *bloquear*, assim como de *silenciar* não só outros usuários, mas também assuntos.

O efeito das constantes atualizações das plataformas para satisfazer os usuários e suprimir o que pode desagradar não é necessariamente uma fragilidade no princípio de realidade, mas antes uma sedutora experiência de aparente onipotência. Dependência e onipotência estão intimamente relacionadas, porque o processo de reconhecimento do mundo externo como alteridade, fundamental para a construção das condições para se ser independente, passa por uma recusa da onipotência. Estimular a dependência e possibilitar experiências de aparente onipotência são duas facetas de um mesmo processo.

Esses efeitos são ideais, nunca são plenamente alcançados. No exemplo do episódio de *Black Mirror*, o ex-namorado bloqueado não é onipotente, muito pelo contrário. Navegando em ambientes digitais, sobretudo em relações diretas com outros usuários, confronta-se constantemente com a alteridade e falta de controle sobre os outros. Mas há, à disposição, diversas ferramentas para rapidamente remediar qualquer mal-estar, seja evitando o desprazer ou voltando ao acesso fácil a conteúdos satisfatórios.

Mesmo em relações entre dois humanos em um ambiente digital, há uma diferença importante. Segundo Turkle (2024) a vantagem das relações *online* é que é possível fazer uma curadoria de como seremos vistos. Podemos apagar e

reescrever nossas falas e tentar construir uma mensagem perfeita. Em contrapartida, a espontaneidade da conversa ao vivo passa a ser sentida como assustadora. Ela reproduz a fala de uma estudante que tem dificuldade de ficar sozinha:

“Enquanto eu tiver meu telefone, nunca ficaria sentada sozinha e pensando” diz ela “Meu telefone é meu mecanismo de segurança contra a necessidade de conversar com novas pessoas ou de deixar minha mente vagar. Eu sei que isso é ruim, mas enviar mensagens de texto para passar o tempo é um estilo de vida” (Turkle, 2024, p. 177).

O celular se apresenta como um mecanismo de segurança contra a necessidade de ter que lidar com qualquer coisa que possa ser angustiante ou, como diz Fisher (2020), ficar longe da matriz estimulante. A armadilha das plataformas é oferecer um espaço onde tudo parece ser mais controlável e “seguro”. O preço é só a dependência do “estilo de vida” de mandar textos, ou melhor dizendo, da produção constante de dados.

4.6

Como imaginar o fim do mundo: entre a onipotência e a impotência

Turkle (2024) levanta uma questão importante: o motivo de a tecnologia ser um grande desafio para a psicologia e para a psicanálise é que: “sempre quisemos fugir do que há de mais difícil em nossos relacionamentos, e agora a tecnologia nos dá um caminho” (Turkle, 2024, p. 179). Vimos que em *O mal-estar na civilização*, Freud (2010b[1930]) pensou a tecnologia e seus usos de maneira bem semelhante. Nossas diversas próteses nos dão a impressão de onipotência de um Deus-protético, que é mais indefeso frente a natureza, mas a controla.

Hoje, podemos habitar um espaço digital construído para alimentar esse sentimento de controle e onipotência. Se esse espaço se atualiza para se adaptar às nossas satisfações, diminui a necessidade de, como propunha Freud (2011c [1924]), precisarmos nos empenhar em mudar a realidade para alcançar prazer, ele está sempre a um toque de distância.

Mas nem tudo pode ser explicado por um desejo de onipotência, é preciso lembrar de Adorno (2015 [1955]) quando ele diz que a impotência dos indivíduos frente às estruturas sociais que o cercam é real. O trabalho de Fisher (2020) aponta que, com o avanço do neoliberalismo, o sentimento de impotência aumenta

aceleradamente. Com o fim da Guerra Fria, o modelo capitalista passa a não ter mais uma oposição, diz-se que a história chegou ao fim, o que deixa os sujeitos sem alternativas, desamparados frente a qualquer situação de exploração.

O conceito que dá nome à sua obra, realismo capitalista, é definido como “o sentimento disseminado de que o capitalismo é o único sistema político e econômico viável, sendo impossível imaginar uma alternativa a ele” (Fisher, 2020, p. 10). O diagnóstico do autor indica uma crise na imaginação que leva os sujeitos ao que ele chama de uma letargia hedônica, em que, diante da falta de perspectiva de uma vida feliz no futuro, a única coisa a ser feita é contentar-se com pequenos prazeres momentâneos, como os oferecidos pelas redes sociais.

Uma análise focada somente na sedução dos ambientes digitais corre o risco de esconder a realidade social que faz os sujeitos quererem “fugir da realidade”. Há de se considerar, como Bruno (2013) sugere, que o discurso neoliberal aliado à vida digital tornou nossas expectativas mais idealizadas, o que também favorece a frustração fora das telas. Devemos lembrar das três diferentes formas da fantasia propostas por Tisseron (2015), segundo quem sonhar com o modo como o mundo pode ser diferente não é um problema, desde que possamos imaginar como mudá-lo, em vez de nos contentarmos em fugir para devaneios em que é possível preservar a onipotência.

Sobre esse ponto, Winnicott (2019a) tem uma nota de rodapé importante para afirmar que onipotência do devaneio é diferente da experiência de onipotência dos primeiros anos de vida, pois “A ‘experiência de onipotência’, pertence essencialmente a dependência, ao passo que a onipotência pertence à desesperança em relação à dependência” (Winnicott, 2019a, p. 58). Compreende-se que uma realidade tão desesperançosa, como descreve Fisher (2020), favorece a preferências dos sujeitos por devanear ou recorrer a outros dispositivos de fuga.

O problema que Fisher (2020) aponta é que o capitalismo colonizou nossos sonhos de forma tal que ter esperança é sentido como uma perigosa ilusão. Todos os movimentos de contestação do capital são rapidamente cooptados e transformam-se em mercadoria, de forma que se é autorizado a ser contra o sistema, desde que se continue a reproduzi-lo.

Fisher (2020) é muito influenciado pelo trabalho de Zizek, o que faz com que seu entendimento da ideologia capitalista seja herdeiro do de Althusser, como exposto no capítulo 2 desta dissertação. Não surpreende que se enxergue o sujeito

contemporâneo como um alienado inerte, preso à trama de suas instituições. Apesar de defendermos eles não são vítimas manipuladas e que há espaço para mediações, também reconhecemos que o diagnóstico de Fisher (2020) é correto: há uma crise na imaginação do futuro.

Enquanto nenhuma ação parece ser possível, o presente se torna cada vez mais precário. O mundo observa o aumento da concentração de renda na mão de poucos bilionários, enquanto os vínculos de trabalho se tornam cada vez mais frágeis e exploratórios. Cientistas alertam para a iminência de catástrofes climáticas cada vez mais destrutivas, mas os países não alcançam suas metas de implementação de políticas mais sustentáveis. Os sites de redes sociais fizeram emergir massas unidas em volta de discursos de aspirações fascistas. A projeção do futuro é cada vez mais catastrófica e há um sentimento de que é impossível mudar isso. Não se trata só de uma sensação de onipotência nos aplicativos de redes sociais, mas de uma proporcional impotência fora deles.

Essa apatia é expressa no filme de herança hitchcockiana *O mistério de Silver Lake* (David Robert Mitchell, 2019). Os filmes de Hitchcock frequentemente colocam seus protagonistas no meio de uma grande teia conspiratória que ele precisava decifrar para sair, mas há saída. O protagonista do filme de David Robert Mitchell começa, assim como o de *Janela Indiscreta*, interessando-se por um mistério que envolve sua vizinha, o enredo desenrola com ela seguindo suas pistas para tentar solucionar tal mistério. Há uma cena marcante, em que, seguindo sua investigação, o protagonista encontra um personagem, o compositor, que é a personificação da indústria cultural. O homem revela que escreveu todos os *hits* do último século, que até as músicas antissistema da banda Nirvana foram escritas por ele, ou seja, fazem parte do sistema que criticam. Assim, a revolta tornou-se uma mercadoria. Indignado, o protagonista mata a indústria cultural, mas isso não o ajuda em nada, é um ato de pura descarga de raiva. A diferença em relação a um filme de Hitchcock é que, ao fim da trilha, após decifrar a conspiração, o que o personagem encontra é sua impotência. Todos os acontecimentos que levaram ao desaparecimento de sua vizinha foram consentidos, ela sequer queria ser salva. A ele só resta voltar para casa e ser despejado, pois, ao se envolver no mistério, esqueceu de pagar o aluguel.

Não há conspirações a serem reveladas, como argumenta Chun (2016), o mais surpreendente das revelações de Edward Snowden é que elas foram tratadas como

revelações. O realismo capitalista permite que os seus indivíduos enxerguem as situações de exploração a que são submetidos, mas eles são complacentes, pois acreditam que não há alternativa, que tudo que lhes resta é aceitar apaticamente. Nesse contexto de impotência, de falta de controle sobre a própria vida, um ambiente que fornece uma experiência de aparente onipotência parece ainda mais sedutor, apresenta-se quase como uma salvação hedônica.

Lembremos que Tisseron (2015) distingue três usos dos objetos digitais: “para alimentar uma relação com a realidade prática ou social, para alimentar seus sonhos ou para satisfazer seu desejo de onipotência” (Tisseron, 2015, p. 81). Sendo esses usos relativos à sua divisão das apresentações da fantasia como imaginação, sonho e devaneio, respectivamente. Lembremos também que o autor diz que, por vezes, é importante sonhar muito com um mundo diferente antes que possa imaginar como modificar a realidade para alcançá-lo. É possível usar ambientes digitais para sonhar outros mundos e imaginar novos futuros.

Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012) propõem que a “segurança” propiciada pelo espaço digital faz com que ela possa ser usada como um espaço potencial no qual os usuários podem brincar, ser criativos e explorar novas formas de viver. Criar personagens virtuais ou perfis anônimos diminui as pressões sociais e faz com que os usuários se permitam agir de formas mais criativas. Para as autoras, a possibilidade de brincar nos ambientes digitais se afasta do devanear na medida que ele é compartilhado com outros usuários capazes de oferecer resistência a onipotência.

Deste modo, aquele que, como Morpheus [participante de uma pesquisa], acredita que controla todas as variáveis na Rede apenas tem, tal qual o bebê em relação ao objeto transicional, a ilusão de que tudo que se passa com ele no espaço virtual é sua criação (Romão-Dias; Nicolaci-da-Costa, 2012, p. 94).

Nesse contexto, Lévy (2010) considera que os ambientes digitais não determinam as interações, mas as condicionam. O que se pode fazer em um aplicativo de rede social é condicionado pelo que as plataformas permitem e elas usam todo seu poder para tentar direcionar as pessoas a certos hábitos, mas, ainda assim, o usuário pode ser criativo, suas ações não são determinadas, é possível agir de maneira inesperada, tanto para a plataforma quanto para si mesmo. Por mais que

haja forças que buscam aprisionar os usuários na onipotência e na dependência, é possível usar esses espaços para adquirir uma potência independente.

Legacy Russel (2023), autora trans, queer e preta, critica Turkle por associar internet a uma alienação da vida real. Ela lembra que a “vida real” é sexista, racista e transfóbica, ao passo que a vida digital fornece a proteção física para que se possa “ousar ser vulnerável”. Acrescentaríamos que a internet torna possível o acesso a bilhões de obras da cultura humana através da sua história, permite que pessoas encontrem e façam amigos e tenham conversas que jamais teriam, que se formem comunidades saudáveis e que seus membros possam enriquecer a vida uns dos outros. Sobretudo, a internet propicia que sujeitos tenham uma vida que não os condiciona por suas realidades de opressão. A internet não é um problema, tampouco a vida virtualizada, desde que não se deixe sucumbir pela ilusão de que só se é possível ter uma vida potente por trás de uma tela. Legacy Russel é um exemplo: Encontrei família e fé no futuro com essas intervenções, moldando minhas visões de um eu que poderia ser verdadeiramente empoderado por meio da autodefinição, um futuro que o decoro social costumava desencorajar para um corpo Negro queer (Russel, 2023, p. 21).

Há quase duas décadas, os executivos do Facebook achavam ter construído o maior laboratório do mundo. Os ambientes digitais podem, de fato, ser um laboratório, mas por que não podemos ser nós os experimentadores e não cobaias? Se não nos deixarmos seduzir pela tentação de vivermos só na onipotência dos deuses, podemos usar esses espaços como o rascunho para sonharmos tudo que o mundo pode ser. Não sejamos mais Deuses-protéticos, nos contentemos em ser como Prometeus, descendo do Olimpo para trazer aos humanos a chama dos deuses, acreditando que é possível usar toda potência do virtual para imaginar um novo mundo.

5 Conclusão

Este Trabalho partiu da ideia de Tisseron (2010) de que, com o progresso tecnológico, não é nossa subjetividade que está cada vez mais se organizando como um computador, mas que estamos construindo computadores que cada vez mais funcionam como nossa mente. Encaramos a proposta como um direcionamento de análise, ou seja, como pensar o computador a partir da subjetividade humana, partindo de uma base teórica psicanalítica, tentamos compreender como o funcionamento das máquinas reproduz aspectos do aparelho psíquico freudiano.

Partimos da imagem do Deus-protético, apresentada por Freud em *O mal-estar na civilização* (Freud, 2010b[1930]), um momento em que ele aborda diretamente como enxerga relação dos humanos com suas ferramentas tecnológicas. Isso nos direcionou a remontar a história da relação entre fantasia e mundo externo ao longo da obra de Freud. Propusemos a divisão em três momentos da obra de Freud, quando a realidade é trabalhada pelo conceito de representação, com a introdução do princípio de realidade e quando, em 1923, passa a ser um agente a ser mediado pelo Eu e cuja tensão com o Isso se torna a base para explicar tanto a neurose quanto a psicose.

Percebemos que, apesar das mudanças ao longo da teoria e de sua complexificação com a introdução de novos conceitos como de princípio de realidade e Super-Eu, há uma lógica dessa dinâmica que permanece em todos os momentos. Vemos uma continuidade entre a influência da ideia de expectativa de John Stuart-Mill no texto das afasias de Freud (Garcia-Roza, 2014b[1991]), com o modelo da fantasia de 1908, na qual a fantasia, a partir de uma percepção presente e uma memória de uma satisfação no passado projeta um cenário para uma satisfação possível no futuro (Freud, 2015[1908]). Freud mantém essa lógica quando defende que o princípio de realidade serve para orientar o sujeito em como modificar a realidade desprazerosa para tentar se satisfazer (Freud, 2010a[1911]), e quando pensa que o Eu saudável seria aquele que reconhece a realidade e se empenha em modificá-la (Freud, 2011b[1924]).

Apesar de Tisseron (2015) fazer poucas menções a obra de Freud, optando por recorrer a outros psicanalistas, indicamos como essa lógica de funcionamento remete à proposta por Freud, quanto ao fantasiar como forma de imaginação. Outro ponto de convergência entre ambos os autores é que pensam a tecnologia como próteses. Freud morreu antes de poder ver a revolução da computação e o surgimento da vida *online*. Usamos o livro de Tisseron *Sonhar, fantasiar, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital* (Tisseron, 2015) como base para refletir sobre uma descrição psicanalítica da relação do humano com os ambientes digitais.

A teoria de Tisseron (2015) articula formas de fantasiar com formas de relação com objetos virtuais para pensar os diferentes usos dos objetos digitais. É importante notar como essas ligações vão sendo construídas ao longo de seu livro para sistematizar como ele divide essas relações e podermos apresentar sua teoria de forma clara, através do quadro elaborado no capítulo 1. Percebemos que a teoria de Tisseron não só descreve o modelo do Eu saudável de Freud, mas também, através do que entende por devaneio, indica a possibilidade de o consumo de imagens gerar uma recusa da vida material, o que já era apontado como um risco da televisão e do cinema no trabalho de Edgar Morin (2018[1962]).

A influência de Freud nos autores da Escola de Frankfurt é explícita, mas, através do conceito de prótese, foi possível mostrar como sua teoria também dialoga com a de McLuhan (2007[1964]), o que possibilita diferentes articulações entre psicanálise e teoria da comunicação. Apesar da importância de McLuhan, um dos comunicólogos mais influentes da história, considerando o contexto dos ambientes digitais, foi importante apontar suas diferenças em relação a Pierre Lévy (Lévy, 2011; Silveira, 2019), evidenciando como elas possibilitam outro entendimento da relação de comunicação.

É comum que comunicólogos considerem aspectos subjetivos em suas análises. Nesse sentido, vimos que os autores de Frankfurt se aproximam da psicanálise para tentar dar maior consistência psicológica às teorias marxistas (Whitebook, 2008). A teoria de Adorno (2015[1955]) mostra que também é importante a psicanálise considerar aspectos sociais, políticos e econômicos em suas análises, sob risco de particularizar problemas sociais e ser conivente com sistemas opressivos, caso não o faça.

Quanto às tecnologias de comunicação, isso é importante, pois é preciso considerar que o sujeito não as usa somente para agir e modificar o mundo, mas, através delas, recebe mensagens que o modificam também. Uma das contribuições mais importantes do conceito de indústria cultural é mostrar como a produção de cultura no capitalismo é usada para disseminar ideias que moldam a maneira como os sujeitos enxergam o mundo e que esse processo é condicionado por interesses políticos. Nesse ponto, é fundamental perceber como, no campo marxista, há uma aproximação dos conceitos de imaginário e de ideologia, o que permite a ligação do subjetivo com o social. Apontamos, então, como, apesar de ambos serem influenciados por Adorno, por Morin e Althusser, terem diferentes entendimentos de imaginário, os autores produzem teorias que propõem análises muito distintas.

Conforme Martín-Barbero (2001), tanto as teorias de Adorno (Adorno; Horkheimer, 1985[1944]; Adorno, 2020a[1977]) quanto de McLuhan (2007[1964]) tratam os receptores como agentes passivos nas relações de comunicação, o que causa a impressão de que eles não têm agenciamento sobre suas vidas, pois estão sendo sempre manipulados e condicionados por seus meios. As teorias de Freud (2010b[1930]) e Tisseron (2015) não abordam aspectos políticos das relações dos humanos com suas ferramentas, mas as de Adorno e McLuhan também dão pouca importância para o poder dos sujeitos de determinar suas próprias vidas. Martín-Barbero (2001), através do seu conceito de mediação, permite pensar a relação com os meios de comunicação, considerando tanto aspectos políticos quando os interesses dos sujeitos. Defendemos a atualidade de sua teoria ao sugerir que a história do botão de *like* pode ser lida como uma mediação.

Para pensar a recepção enquanto espaço de trocas e negociações entre diferentes agentes, recorremos a teoria de Winnicott (Dias, 2017), em especial ao papel que ele atribui ao ambiente no desenvolvimento subjetivo. A partir principalmente do trabalho de Chun (2016) e Seaver (2019), apresentamos a lógica de funcionamento de algoritmos preditivos e como são usados por diferentes plataformas para manter os usuários engajados de forma que elas possam coletar seus dados comportamentais. Contrapondo a descrição desses ambientes digitais com as teorias de Winnicott (Dias, 2017; Phillips, 2006) propusemos uma descrição de seus mecanismos de captura do usuário a partir de termos psicanalíticos. O estudioso inglês é importante para compreender como um ambiente pode favorecer uma relação de dependência e como esta está ligada a uma experiência de ilusão de

onipotência, que, por sua vez, remete à descrição do Deus protético de Freud e ao que Tisseron (2015) caracteriza por devanear.

Considerando o aspecto da onipotência e a observação de Adorno (2015[1955]) sobre a importância de considerar os aspectos políticos e sociais, recorremos a Fisher (2020) para evidenciar a relação entre a economia neoliberal, uma crise da imaginação e o sentimento de impotência. Defendemos que a sedução pela experiência de aparente onipotência das redes digitais deve ser compreendida considerando a experiência de impotência real que é vivida fora delas. O modelo do Eu saudável de Freud, assim como o que Tisseron (2015) descreve como o uso imaginativo da fantasia apontam para como é possível sair da lógica da onipotência para buscar no mundo. O trabalho de Russel (2023) é uma evidência de como é possível usar os ambientes digitais como espaço criativo, que pode colaborar para os sujeitos explorarem novas formas de experienciar a vida e descobrirem caminhos para superar o sentimento de impotência que decorre da sociedade neoliberal.

Este trabalho busca, dessa maneira, pensar em que medida os ambientes digitais, sob uma perspectiva psicanalítica, considerando-os também como ferramentas de comunicação digitais, inserem-se na lógica dos desejos dos usuários, mas também as implicações políticas e econômicas que advêm da existência nesses espaços.

Essa abordagem nos permitiu fazer uma análise que considera os usuários como sujeitos desejantes que são condicionados por seus contextos sociais, mas também possuem agência sobre suas vidas. Pensar a partir da lógica da fantasia, tanto em Freud (2015[1908]) quanto em Tisseron (2015), mostrou como é possível pensar em formas que os espaços digitais podem ser usados para ajudar os sujeitos a enriquecer suas vidas.

6

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

AB'SÁBER, T. **Winnicott: experiência e paradoxo**. São Paulo: Ubu, 2021.

ABRAM, J. **O objeto sobrevivente: ensaios clínicos psicanalíticos sobre a sobrevivência psíquica do objeto**. Porto Alegre: Dublinense, 2023.

ADORNO, T. W. Prólogo à televisão. In: ADORNO, T. W. **Indústria cultural**. São Paulo: Ed. UNESP, 2020a [obra originalmente publicada em 1977]. p. 207-220.

ADORNO, T. W. Sobre a relação entre Sociologia e Psicologia. In: ADORNO, T. W. **Ensaio sobre psicologia social e psicanálise**. São Paulo: Ed. UNESP, 2015 [obra originalmente publicada em 1955]. p. 71-135.

ADORNO, T. W. Televisão como ideologia. In: ADORNO, T. W. **Indústria cultural**. São Paulo: UNESP, 2020b [obra originalmente publicada em 1977]. p. 221-241.

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985 [obra originalmente publicada em 1944].

ALTHUSSER, L. **Aparelhos ideológicos de Estado**. 19 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2025.

AUMONT, J. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARBROOK, R.; CAMERON, A. A ideologia californiana. In: FERREIRA, G.M. S.; ROSADO, L. A. S.; CARVALHO, J. S. (Org.) **Educação e tecnologia: abordagens críticas**. Rio de Janeiro: SESES, 2017.p. 565-597.

BAZIN, A. O mito do cinema total. In: BAZIN, A. **O que é cinema?** São Paulo: Cosac & Naify, 2014 [obra originalmente publicada em 1946]. p. 34-41.

BIRMAN, J. **Estilo e modernidade em psicanálise**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

BOLLAS, C. **Hysteria**. São Paulo: Escuta, 2000.

BOTTOMORE, T. (ed.) **Dicionário do pensamento marxista**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BRUNO, F. **Máquinas de ver, modos de ser:** vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

BRUNO, F. et al. IA emocional e design capcioso: a questão da soberania para a subjetividade. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 2, p. 1-24, dez. 2024. Disponível em: <<https://revista.ibict.br/liinc/article/view/7311/7101>>. Acesso em: 15 jun. 2025.

CESARINO, L. **O mundo do avesso:** verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu, 2022.

CHUN, W. H. K. **Updating to remain the same:** habitual new media. Cambridge (USA): MIT Press, 2016.

COELHO, A. E. B. D. Qual o tempo e lugar para o encontro humano na era digital? **Primórdios**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 5, p. 35-47, 2018. Disponível em: <https://cprj.com.br/primordios/05/Qual%20o%20tempo%20e%20lugar%20para_Primordios_V5.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2025.

DIAS, E. O. **A teoria do amadurecimento de D.W. Winnicott.** 4 ed. São Paulo: DWWeditorial, 2017.

DUNKER, C. Apresentação a edição brasileira In: ADORNO, T. W. **Ensaio sobre psicologia social e psicanálise.** São Paulo: Ed. UNESP, 2015. p. 11-38.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados.** 7ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FIGUEIREDO, L. C.; CINTRA, E. M. U. Lendo André Green: o trabalho do negativo e o paciente limite. In: CARDOSO, M. R. (Org.) **Limites.** São Paulo: Escuta, 2004. p. 13-58.

FISHER, M. **Realismo capitalista:** é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FRENKEL, S., KANG, C. **Uma verdade incômoda:** os bastidores do Facebook e sua batalha pela hegemonia. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

FREUD, S. 21 de setembro de 1897. In: MASSON, J. M. **A correspondência completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess: 1887-1904.** Rio de Janeiro: Imago, 1986a. p. 265-268.

FREUD, S. 25 de maio de 1897. In: MASSON, J. M. **A correspondência completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess: 1887-1904.** Rio de Janeiro: Imago, 1986b. p. 246-249.

FREUD, S. As aberrações sexuais. In: FREUD, S. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“o caso Dora”) e outros textos:** (1901-1905). São Paulo: Companhia das Letras, 2016 [obra originalmente publicada em 1905]. p. 20-172.

FREUD, S. O escritor e a fantasia. In: FREUD, S. **O delírio e os sonhos na Gradiva, análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos**: (1906-1909) [obra originalmente publicada em 1908]. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 325-338.

FREUD, S. O eu e o id. In: FREUD, S. **O eu e o id, “autobiografia” e outros textos**: (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011a [obra originalmente publicada em 1923]. p. 13-74.

FREUD, S. Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico. In: FREUD, S. **Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia (“o caso Schreber”), artigos sobre técnica e outros textos**: (1911-1913). São Paulo: Companhia das Letras, 2010a [obra originalmente publicada em 1911]. p. 108-120.

FREUD, S. **Interpretação dos sonhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019 [obra originalmente publicada em 1900].

FREUD, S. O mal-estar na civilização. FREUD, S. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos**: (1930-1936). São Paulo: Companhia das Letras, 2010b [obra originalmente publicada em 1930]. p. 13-123.

FREUD, S. Neurose e psicose. FREUD, S. **O eu e o id, “autobiografia” e outros textos**: (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011b [obra originalmente publicada em 1924]. p. 176-183.

FREUD, S. A perda da realidade na neurose e na psicose. FREUD, S. **O eu e o id, “autobiografia” e outros textos**: (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011c [obra originalmente publicada em 1924]. p. 214-221.

FREUD, S. Sobre a concepção das afasias: um estudo crítico. In: FREUD, S.; GARCIA-ROZA, L. A. **Afasias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014 [obra originalmente publicada em 1891]. p. 13-124.

GARCIA-ROZA, L. A. **Acaso e repetição em psicanálise**: uma introdução a teoria das pulsões. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2014a.

GARCIA-ROZA, L. A. As afasias de 1891. In: FREUD, S. **Afasias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014b [obra originalmente publicada em 1991]. p. 125-180.

GARCIA-ROZA, L. A. **Freud e o inconsciente**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

GREEN, A. O analista, a simbolização e a ausência no enquadre analítico. In: GREEN, A. **A loucura privada**: psicanálise de casos-limite. São Paulo: Escuta, 2017a [obra originalmente publicada em 1974]. p. 69-102.

GREEN, A. **Brincar e reflexão na obra de Donald Winnicott**: conferência memorial de Donald Winnicott. São Paulo: Zagodoni, 2013.

GREEN, A. O conceito de limite In: GREEN, A. **A loucura privada: psicanálise de casos-limite**. São Paulo: Escuta, 2017b [obra originalmente publicada em 1976]. p. 103-135.

GREEN, A. A intuição do negativo em *O brincar e a realidade*. In: ABRAM, J. (Ed.) **André Green e a fundação Squiggle**. São Paulo: Roca, 2003a [capítulo originalmente publicado em 1997]. p. 69- 86.

GREEN, A. A mãe morta. In: GREEN, A. **Narcisismo de vida, narcisismo de morte**. São Paulo: Escuta, 1988a [obra originalmente publicada em 1980]. p. 247-282.

GREEN, A. Narcisismo primário, estrutura ou estado. In: GREEN, A. **Narcisismo de vida, narcisismo de morte**. São Paulo: Escuta, 1988b [obra originalmente publicada em 1967]. p. 87-142.

GREEN, A. **Orientações para uma psicanálise contemporânea: desconhecimento e reconhecimento do inconsciente**. Rio de Janeiro: Imago, 2008.

GREEN, A. Winnicott póstumo: sobre a natureza humana. In: ABRAM, J. (Ed.). **André Green e a fundação Squiggle**. São Paulo: Roca, 2003b [obra originalmente publicada em 1996]. p. 55-68.

O GUIA pervertido do cinema. Direção: Sophie Fiennes. Roteiro: Slavoj Zizek. Reino Unido: Mischief Films, Lone Star, 2006. Streaming de vídeo (150 min), son., color.

GUIA pervertido da ideologia. Direção: Sophie Fiennes. Roteiro: Slavoj Zizek. Reino Unido, Irlanda: Doc & Film, 2013. Streaming de vídeo (144 min), son., color.

GURFINKEL, D. **Relações de objeto**. São Paulo: Blucher, 2017.

HANNS, L. A. **Dicionário comentado do alemão de Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009 [obra originalmente publicada em 1985]. p. 33-118.

IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2024. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102107_informativo.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2025.

JERUSALINSKY, J. Que rede nos sustenta no balanço da web?: o sujeito na era das relações virtuais. In: BAPTISTA, A.; JERUSALINSKY, J. (Org.). **Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais**. Salvador: Ágalma, 2017. p. 13-38.

JURGENSONN, N. Digital dualism and the fallacy of web objectivity. In: JURGENSONN, N. **nathanjurgenson: a social theory and culture blog**. [S. l.], 8 oct. 2011. Disponível em: <<https://nathanjurgenson.wordpress.com/2011/10/08/digital-dualism-and-the-fallacy-of-web-objectivity/>>. Acesso em: 15 jun. 2025.

KEHL, M. R. Imaginário e pensamento. In: SOUSA, M. W. **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 2002. p. 169-179.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KEMP, S. Digital 2025: Brazil. **We are Social**, London, 2025a. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2025-brazil>>. Acesso em: 14 jun. 2025.

KEMP, S. Digital 2025: global overview report: the essential guide to the world's connected behaviours. **We are Social**, London, 2025b. Disponível em: <<https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2025/02/GDR-2025-v2.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2025.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Ed. 34, 2010.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2011.

LOPARIC, Z. Winnicott e Heidegger: afinidades. **Boletim de Novidades**, São Paulo, v. 8, n. 69, p. 53-60, jan. 1995. Disponível em: <<https://ibpw.org.br/wp-content/uploads/1995/01/“Winnicott-e-Heidegger-afinidades”.-Boletim-de-novidades-janeiro-de-1995-pp.-53-60.-São-Paulo-Pulsional..pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2025.

MARTÍN-BARBERO, J. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: SOUSA, M. W. **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 2002. p. 39-68.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 2 ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.

MARTÍN-BARBERO, J. Jesús Martín-Barbero: as formas mestiças da mídia. [Entrevista cedida a] Mariluce Moura. **Revista Pesquisa FAPESP**, São Paulo, n. 163, p. 10-15, set. 2009. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/folheie-a-ed-163/>>. Acesso em: 14 jun. 2025

MARX, K. **O capital**: crítica da economia política, livro terceiro: o processo global de produção capitalista, volume IV. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Companhia Editora Nacional: EdUSP, 1972 [obra originalmente publicada em 1962].

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 15. ed. São Paulo: Cultrix, 2007 [obra originalmente publicada em 1964].

O MISTÉRIO de Silver Lake. Direção: David Robert Mitchell. Roteiro: David Robert Mitchell. Estados Unidos: A24, Stay Gold Features, Vendian Entertainment, Boo Pictures, Mongrel Media, Pastel, Salem Street Entertainment, 2019. Streaming de vídeo (139 min), son., color.

MOLNAR, M. John Stuart Mill translated by Sigmund Freud. In: VAN DE VIJVER, G.; GEERARDYN, F. (Ed.). **The pre-psychoanalytic writings of Sigmund Freud**. Londres: Karnac Books, 2002. p. 112-123.

MORIN, E. A integração cultural. In: MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo: neurose e necrose**. 11 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2018 [obra originalmente publicada em 1962].p.3-181

NATAL (temporada 2, episódio 4). Black Mirror [Seriado]. Direção: Carl Tibbetts. Roteiro: Charlie Brooker. Estados Unidos: Netflix, 2014. Streaming de vídeo (74 min.), son., color.

NOBRE, M. A teoria crítica. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

OLIVEIRA FILHO, W. **Desconstruindo McLuhan: o homem como (possível) extensão dos meios**. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

O'NEIL, C. **Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia**. Santo André: Ed. Rua do Sabão, 2020.

PHILLIPS, A. **Winnicott**. Aparecida: Ideais & Letras, 2006.

PITLIUK, L. Sabemos/podemos/quermos ser sós?: subjetivação e análise em tempos digitais. **SIG Revista de Psicanálise**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, p. 49-61, jul./dez. 2021. Disponível em: <www.sig.org.br/wp-content/uploads/2022/05/Revista_sig_19.pdf#page=51>. Acesso em: 10 jun. 2025.

RECUERO, R.; BASTOS, M.; ZAGO, G. **Análise de redes para mídia social**. Porto Alegre: Sulina, 2020.

ROMÃO-DIAS, D.; NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O brincar e a realidade virtual. **Cadernos de Psicanálise**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 85-101, jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/cadpsi/v34n26/a07.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2025.

RÜDIGER, F. A escola de Frankfurt. In: HOHLFELD, A.; MARTINO, L. C.; FRANÇA, V. V. (Org.). **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 131-150.

RÜDIGER, F. **As teorias da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RUSSEL, L. **Feminismo glitch**. Belo Horizonte: Âyiné, 2023.

SEEVER, N. Captivating algorithms: recommender systems as traps. **Journal of Material Culture**, [s. l.], v. 24, n. 4, p. 421-436, Dec. 2019. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1359183518820366>>. Acesso em: 14 jun.2025.

SIBILIA, P. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVEIRA, G. C. **O pensamento de Pierre Lévy**: comunicação e tecnologia. Curitiba: Appris, 2019.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2011.

SOUSA, M. W. Recepção e comunicação: a busca do sujeito. In: SOUSA, M. W. **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 2002. p. 13-38.

TISSERON, S. **Psychanalyse de l'image**: des premiers traits au virtuel. Paris: Fayard/Pluriel, 2010.

TISSERON, S. **Sonhar, fantasiar, virtualizar**: do virtual psíquico ao virtual digital. São Paulo: Loyola, 2015.

TURKLE, S. O declínio da empatia: a cultura digital precisa do que a terapia oferece. In: LIMA, N. L. et al. (Org.) **O mal-estar na cultura digital**: cenários clínicos e políticos. Curitiba: Appris, 2024. p.171-182

URRIBARRI, F. **Por quê Green?** São Paulo: Zagodoni, 2022.

WEISSBERG, J-L. Real e virtual. In: PARENTE, A. **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 4.ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011 [obra originalmente publicada em 1993]. p. 117-126.

WHITEBOOK, J. A união de Marx e Freud: a teoria crítica e a psicanálise. In: RUSH, F. (Org.). **Teoria Crítica**. Aparecida: Ideias & Letras, 2008. p. 105-134.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Ubu, 2019a.

WINNICOTT, D. W. A capacidade de ficar sozinho. In: WINNICOTT, D. W. **Processo de amadurecimento e ambiente facilitador**: estudos sobre a teoria do amadurecimento emocional. São Paulo: Ubu: WMF Martins Fontes, 2022a [obra originalmente publicada em 1958]. p. 34-43.

WINNICOTT, D. W. Comunicação e falta de comunicação levando ao estudo de certos opostos. In: WINNICOTT, D. W. **Processo de amadurecimento e ambiente facilitador**: estudos sobre a teoria do amadurecimento emocional. São Paulo: Ubu editora; WMF Martins Fontes, 2022b [obra originalmente publicada em 1963]. p. 229-247.

WINNICOTT, D. W. Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo. In: WINNICOTT, D. W. **Processo de amadurecimento e ambiente facilitador**: estudos sobre a teoria do amadurecimento emocional. São Paulo: Ubu: WMF Martins Fontes, 2022c [obra originalmente publicada em 1963]. p. 104-116.

WINNICOTT, D. W. Desenvolvimento emocional primitivo. In: WINNICOTT, D. W. **Da pediatria à psicanálise**. São Paulo: Ubu: WMF Martins Fontes, 2021 [obra originalmente publicada em 1945]. p. 281-299.

WINNICOTT, D. W. Objetos transicionais e fenômenos transicionais. In: WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. 3. ed. São Paulo: Ubu, 2019b [obra originalmente publicada em 1953]. p. 13-51.

WINNICOTT, D. W. Teoria do relacionamento pais-bebê. In: WINNICOTT, D. W. **Processo de amadurecimento e ambiente facilitador**: estudos sobre a teoria do amadurecimento emocional. São Paulo: Ubu: WMF Martins Fontes, 2022d [obra originalmente publicada em 1960]. p. 44-69.

WINOGRAD, M. Como reconhecer um ciborgue: a tecnologia na psicanálise. In: NOVAES, J. V.; VILHENA, J. (Org.). O corpo que nos possui: corporeidade e suas conexões. Curitiba: Appris, 2018. p. 307-319.