

Sítios de Redes Sociais e Subjetivação¹

João Baptista Soares de Faria Lago²

CEUNSP - Centro Universitário N.Sa. do Patrocínio - SP

Resumo

Este trabalho enfoca alguns aspectos psicológicos, relacionados às motivações pelas quais sente-se necessidade de manter-se conectado e permanecer ativo enquanto usuários, nas plataformas (sítios) de redes de relações sociais *online*. Os aspectos aqui focalizados, foram dois: a necessidade de referências estáveis, de um lado, e de vivência dos próprios desejos, de outro. Concluiu-se que os sítios de relacionamentos sociais oferecem não apenas a possibilidade de apropriação de referências existenciais fundamentais como, além disso, de possibilidades desejantes e de gozos tão relevante, quanto variadas.

Palavras-chave

Internet; redes sociais; referências; gozo; subjetivação

1. Introdução

O objetivo deste trabalho consiste em contribuir parcialmente, sob o aspecto psicológico, à resolução da seguinte indagação: "de que maneira a interface dos sítios de redes sociais na Internet e suas funcionalidades, contribui para que as pessoas sintam necessidade de utilizá-los para se relacionarem *online* com outras pessoas?". Para tanto, o percurso a ser trilhado nas linhas a seguir não será tanto o "por quê" mas, sobretudo, o "como": como as plataformas dos sítios de redes sociais seduziriam e promoveriam a retenção (permanência e uso constante) de seus usuários? De que maneira mobilizariam os seus desejos e necessidades interiores? De que modo diversos aspectos neles presentes, contribuiriam para que milhões de pessoas no mundo permaneçam tanto tempo conectadas, acessando e utilizando suas interfaces? Dentre outras indagações, na mesma direção.

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático "Redes sociais, identidade e sociabilidade", do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Docente, Mestre e Doutor em Psicologia Clínica pela PUCSP

As vivências *online* nas interfaces dos sítios de redes sociais, fascinariam seus usuários por agitarem seu mundo interior tanto numa dimensão consciente, quanto numa dimensão inconsciente.

2. *Social-sofwares* como estruturas funcionais e simbólicas

A observação cuidadosa da interface de qualquer sítio de redes sociais, aponta para a existência de duas estruturas: de um lado uma **estrutura funcional**, que tanto assegura o funcionamento da plataforma enquanto programa de computador, quanto os enriquece com diversas funcionalidades: ícones, avatares estáticos ou animados (como por exemplo o "Buddy Poke", presente no *Orkut* e em outros *softwares* sociais), aplicativos para a postagem e exibição de fotos, vídeos, links, espaços para as pessoas e eventualmente grupos de discussão que adicionamos ao nosso perfil, caixas de diálogo, menus *pop-up*, dentre outros. E, de outro lado, uma **estrutura simbólica** composta de elementos como cores, desenhos, padrões estéticos, imagens inspiradas muitas vezes em nosso *inconsciente coletivo*, elementos e conteúdos relacionados aos nossos desejos e necessidades, dos mais elementares aos mais refinados.

Todavia é importante pontuar que, antes de qualquer outra coisa, um sítio de redes sociais é justamente um lugar onde as pessoas possam se encontrar e se relacionar e que, sem a existência de uma rede social (que, em suas interfaces, mostra seu lado visível através geralmente da imagem de avatar dos adicionados do usuário), mesmo o aparato simbólico o mais sofisticado e elaborado não se mostraria capaz de promover a retenção do usuário, na interface de qualquer plataforma.

Contudo, quando um sítio de redes sociais realiza uma função de elo de ligação entre usuário e membros de sua rede que ali se encontram adicionados, permitindo a vivência e troca recíprocas dos conteúdos que permeiam suas relações, sua eficácia residiria em sua capacidade (maior ou menor, conforme esta ou aquela plataforma) não apenas em possibilitar os contatos e trocas aí decorrentes mas, talvez principalmente, em realizar uma mediação entre os desejos, os valores, as crenças e o imaginário dos membros das redes sociais que abriga.

Neste caso, agregada às estruturas funcionais das plataformas, a estrutura simbólica faria com que estas últimas deixassem de aparentar serem aquilo que de fato são, ou seja, frios programas de computador. Isso porque as estruturas simbólicas as revestem de sentido e significado, tornando-as "humanas", atraentes, fetichizadas. Cúmplice dos desejos e

necessidades psíquicas coletivas, esta estrutura simbólica, dialogando e relacionando-se com nossas dimensões tanto conscientes quanto inconscientes e, nesse movimento, atuando como mediadora entre nós e outros membros de nossa rede social, possibilitaria que este ou aquele *software social* adquirisse espaço e importância proporcionalmente maiores em nossas vidas, quanto maior fosse a sua capacidade de mediação entre nós e outras pessoas e, ao mesmo tempo, de mobilização de nossos desejos e nosso imaginário, em nossas relações com o Outro. Sob este aspecto um *social software* eficiente seria aquele que conseguisse realizar uma mediação significativa, entre nosso imaginário e o de outras pessoas - ao passo que um *social software* com elevadíssimo grau de eficiência seria aquele que, além disso, também fosse capaz de nos fornecer referências existenciais relevantes, como veremos a seguir.

3. As interfaces como fornecedoras de referências e significado

3.1 Referências organizadoras de rotinas

As pessoas necessitam de uma estrutura de vida que lhes proporcione referências que, ao fornecerem algumas direções relativamente estáveis em relação ao uso de seu tempo e suas energias, atuem no sentido de evitar o colapso psíquico e a desestruturação da personalidade. Em nossa vida cotidiana tais referências são proporcionadas pelas nossas rotinas diárias, fazendo com que nosso dia-a-dia seja balizado por uma sucessão interminável de muitos acontecimentos, desde aqueles que, de tão pequenos e automatizados por nós, sequer nos damos conta (como, por exemplo, inserir o bilhete do metrô em seu orifício no bloqueio, para liberar a catraca), até acontecimentos de maior relevância. A Internet exerceria esta função por implicar, ela também, numa seqüência de atos, pequenos e maiores. Talvez pelo fato de já estarmos habituados ao seu uso, nem percebamos mais a grande quantidade de ações que exercemos, de modo praticamente imperceptível de tão automatizado em nós como, por exemplo, usar um *mouse* - procedimento que, para os que não são nativos digitais, exigia, nos primeiros dias de uso, um verdadeiro e concentrado esforço de aprendizagem. O mesmo se aplica a outros atos os quais sequer nos damos conta que realizamos, como abrir e fechar programas, maximizar e minimizar janelas, arrastar e mover arquivos e assim sucessivamente.

Se o mero uso de um computador ou conectar-se apenas para enviar e receber *e-mails* é algo que implica numa sucessão de atos rotineiros, uma vivência consistente e significativa na interface de sítios de relações sociais é algo que implica numa verdadeira rotina: responder

a *scraps* em tempo hábil, xeretar perfis alheios através do *social-browsing*, parar para refletir se deve-se ou não atender à solicitação de adição ao nosso perfil de alguém que não conhecemos, postar músicas e links (afora o trabalho de garimpagem para encontrar links que possam agradar aos nossos adicionados), são, esses e outros atos, elementos de uma rotina que, repetida todos os dias, implica em muitos casos em consideráveis disciplina, controle e organização do uso do tempo. Entretanto, embora sejam rotinas e referências significativas, não são as únicas: coexistem nas interfaces com outras referências que, como veremos, exerceriam efeitos tanto consciente quanto inconscientes no que concerne ao imaginário, à identidade, aos valores e aos desejos dos usuários.

3.2. Referências de tempo e lugar

As referências de tempo e espaço, desempenham um papel relevante na vida psíquica dos sujeitos. Todavia, como na dimensão virtual o lugar deixa de ser sinônimo de espaço físico (Lago, 2009; Lemos, 2008) e o *locus* do lugar propriamente dito de nossas vivências passa a ser - independentemente de onde estivermos fisicamente - o ambiente das interfaces das plataformas dos *softwares sociais*, estes últimos exerceriam o papel de referencial de lugar. O tempo, por sua vez, também se encontraria presente, seja refletindo a dimensão *offline* (a título de ilustração: se ficássemos diante do computador sem nenhum instrumento que nos fornecesse as horas, numa sala fechada na qual não tivéssemos a menor condição de perceber se seria noite ou se seria dia, ainda assim não perderíamos a noção de manhã, tarde e noite, que seriam denunciadas, por exemplo, por determinados padrões de fluxos de postagens dos adicionados no *Twitter*, em mensageiros, em sítios de redes sociais na Internet no sentido tradicional do termo), seja assumindo uma certa independência em relação ao tempo medido pelo horário oficial: caso por exemplo do tempo que, no aplicativo *FarmVille*, sementes de plantações virtuais levam para germinarem, que um conjunto de adicionados leva para realizar comentários e outras postagens, etc.

3.3 Referências identitárias

Embora o termo *identidade* seja conceituado de diferentes maneiras por distintas abordagens *psi*, no mais das vezes diz respeito a algo que desenvolvemos no convívio com outras pessoas, no quadro das relações sociais. Pode-se afirmar também que a *identidade* não

seria a própria personalidade porém uma parte integrante desta, parte esta composta por um determinado repertório de *papéis sociais*, que utilizados para nos relacionar em sociedade de modo mais satisfatório. Para a Psicologia Analítica, o conceito de *identidade* - enquanto exercício de papéis sociais - encontra-se intimamente relacionado ao de *persona*, que, de um modo bastante simplista, poderia ser definido como a máscara que utilizamos em nossas relações com outras pessoas, enquanto *atores* sociais. A *persona* possuiria desde camadas superficiais, visíveis e conscientes para nós tanto quanto para o Outro, até camadas mais profundas e inconscientes. (Whitmont, 1990). Nesse sentido, em relação aos *softwares* sociais, utilizaríamos a camada mais superficial da *persona*. Esta última, relacionada sobretudo à nossa aparência exterior a partir de elementos como peças de vestuário, peças instrumentais como óculos, relógios ou celulares, adornos como tatuagens, correntes, piercings, brincos ou pulseiras, além de determinadas formas de expressão estética (maquiagens, cortes de cabelo, perfumes, seios siliconados), utilizaríamos intensamente a *persona* nas plataformas sociais, como por exemplo na escolha de nossas fotos de perfil, na elaboração de avatares estáticos ou animados representando a nossa imagem, na escolha das palavras e frases a serem utilizadas em nossa *bio*. A *persona*, entretanto, também comporta nossos valores, visões de mundo e preferências as mais variadas: assim, ao utilizarmos as comunidades de sítios de redes sociais como *bottons* (Recuero, 2008), estamos demonstrando nossa identidade em diversos aspectos. Demonstrar aí nossa identidade, entretanto, é para muitos usuários apenas a etapa final de um processo que, muitas vezes, pode lhes demandar todo um processo de elaboração/re-elaboração de sua *persona*, envolvendo reflexões acerca de qual foto de perfil estampar, com quais elementos compor o seu avatar, quais links ou vídeos ou ainda fotos postar e assim sucessivamente. A identidade e a construção da *persona*, todavia, não é um processo unilateral, individual: é sobretudo um processo social, já que essa *persona* existe para ser exibida, sobretudo, ao Outro. Ao mesmo tempo é do Outro que nos influencia, que incorporamos determinadas características de nossas identidades; assim, como a identidade com suas *personas* é algo que ocorre a partir das relações interpessoais e plataformas de relações sociais na Internet são locais para a vivência de relações, estas também participariam, da constituição de nossas identidades. É nesse sentido, talvez, que deva ser compreendida a coqueluche que determinados jogos sociais como *FarmVille* estejam, neste momento, provocando entre usuários do *Facebook*: incentivar a construção e o cuidar de fazendas, faz com que os usuários demonstrem quem são, através de seus atos. Ao mesmo tempo, ao solicitar e incentivar as visitas de usuários às fazendas virtuais uns dos

outros e, nesse processo, colocando-os em processo de colaboração recíproca, a demonstração da *persona*, feita até então de modo estático, passar a ser um processo dinâmico, no qual a identidade do usuário passa a ser demonstrada - e compartilhada - através, sobretudo, de suas atitudes; a própria fazenda virtual que vai criando, inclusive, serviria para demonstrar aspectos de sua personalidade. O aplicativo, finalmente, ao libertar os diversos adicionados de uma rede social *online* de suas posições estáticas e, nesse movimento, permitir que se relacionem entre si - com o jogo servindo de meio facilitador -, reproduziria, na plataforma onde é rodado, o mesmo processo coletivo presencial, através do qual a identidade é constituída.

4. Outros gozos

Vimos aqui que determinados aplicativos que rodam nas plataformas de redes sociais *online*, favoreceriam e estimulariam, atitudes altruístas e de solidariedade para com o Outro. Todavia, em termos desejantes, todas as possibilidades parecem estar disponíveis, na "mesa" das interfaces mais sofisticadas. Se a Internet exerce não apenas fascínio mas também efeitos concretos sobre nós, o é pelo fato de que as necessidades mais significativas lá se encontram presentes, das mais rudimentares às mais refinadas (além de atuar como instrumento de sublimação a exemplo do que ocorria quando as pessoas liam intensamente, por exemplo). Nesse sentido, se para uma pequena minoria de internautas que dela retira seu sustento (isto é, profissionais como webdesigners, programadores e outros) a Internet satisfaz suas necessidades mais basilares e fundamentais (os proventos financeiros para a própria subsistência física), para a grande maioria de usuários sua influência também seria significativa, por ser um meio de possibilitar a satisfação de outras fortes necessidades, como amor e sexo (ainda que o amor online não ofereça as mesmas intensidades de satisfação presenciais): não sendo à toa, nesse sentido, que mais da metade de todo o tráfego mundial esteja relacionado a conteúdos eróticos, sítios de paquera, encontros, dentre outros. A Internet, assim, é usada para a satisfação do talvez mais poderoso desejo de qualquer ser vivo, o de perpetuação da própria espécie. Todavia, esse não é o único desejo que move a humanidade. Necessidades como auto-realização, estima, reconhecimento social e pertencimento a um grupo também são muito fortes, fato este que parece encontrar paralelo com elevadas demonstrações de narcisismo em redes sociais, por parte de determinados internautas.

Segundo determinadas correntes filosóficas, um dos principais - senão o principal - desígnios da existência, residiria na satisfação e realização de nossos desejos. O que, por sua vez, sempre envolveu uma polêmica: quais desejos seria importante que fossem realizados, e quais desejos deveriam ser evitados? Se satisfazer aos próprios desejos seria algo positivo, poderíamos considerar, como algo "bom", sentirmos prazer, por exemplo, em subjugar e humilhar o Outro? Ou ainda o inverso disso, sentirmos prazeres masoquistas através de um gozo decorrente de estarmos completamente à mercê de um Outro poderoso e onipotente em relação a nós? Para certos aplicativos rodando em determinadas plataformas de relações sociais *online*, esta polêmica ético-filosófica parece não ter importância: oferecem, assim, ambas as possibilidades e outras mais ao possibilitar, ao internauta, vivenciar tanto uma condição quanto a outra. Assim, do mesmo modo que o *Buytter* no *Twitter*, o *Friends For Sale*, no *Facebook*, parece ser emblemático, em relação a vivências alicerçadas sobre um modo de se relacionar, com o Outro, enquanto objeto. Literalmente, já que estes jogos consistem na compra e venda de usuários. O *Friends For Sale*, vai além: além de comprar um outro usuário (desconhecido ou um de seus adicionados), também oferece a opção "lock" - representada por um cadeado e que consiste em manter o *pet* (como o aplicativo denomina o usuário comprado), preso ao seu "dono". O *Friends For Sale*, no entanto, não é o único a oferecer a vivência de certas fantasias "exóticas", cuja raiz repousaria em certas vivências infantis arcaicas. Mesmo o oferecimento de "gifts" (presentes), é algo que pode ser motivado por estas fantasias primitivas, possibilitando ao internauta brincar inconscientemente, suponhamos, de *Complexo de Édipo*. Nesse sentido, se oferecer presentes é algo que encontra-se relacionado a um modo de relação mais solidário e igualitário com o Outro se isto se consistir em atitude recíproca, já o oferecer presentes que sequer foram demandados pelo Outro, seria bastante diferente: uma atitude *fálica* de quem se encontraria, a princípio, em posição de suprir a falta do Outro. Como se quem presentearia, dissesse a quem oferece o presente: "sou tão completo e auto-suficiente, que posso me dar ao luxo de distribuir presentes". Ou, ainda: "tenho aquilo que você precisa e que você não tem".

Os aplicativos que mais fazem sucesso no *Facebook*, todavia, parecem ir além de oferecer, ao "usuário-presenteador", um lugar no qual pode se posicionar como um ser fálico: as caixas de diálogos destes aplicativos, ao lhe pedirem para presentear **muitas** pessoas ao mesmo tempo, lhe possibilita, com poucos cliques no *mouse*, ocupar um lugar de elevada onipotência - como se fosse, por assim dizer, "Deus". Ao passo que o distribuir presentes para tantos ao mesmo tempo, pela ausência absoluta de exclusividade que implica, produziria o

efeito inverso, ao do fazer o presenteado sentir-se único, ou seja: um rosto a mais na multidão, desprovido de subjetividade; situação inversa à de quando se presenteia uma única pessoa, dando-lhe a entender que ela é especial, a ponto de ser vista como única, por ser a única a receber um presente. É importante pontuar que ambas possibilidades, tanto a de oferecer um presente para muitos outros usuários ao mesmo tempo, quanto a de oferecer tal presente para uma única pessoa ou, na melhor das hipóteses, para um pequeno número de adicionados, são oferecidas pelo aplicativo. Entretanto e à exceção de quando o aplicativo sugere que o usuário presenteie apenas uma única pessoa, no mais das vezes, quando suas caixas de diálogo se abrem, elas costumam oferecer - praticamente solicitando - a possibilidade de se presentear inúmeras pessoas ao mesmo tempo. O usuário pode escolher apenas uma dentre as - suponhamos - vinte pessoas que o aplicativo sugere? Pode e, neste caso, estará clicando seu mouse tendo como referência uma relação pautada pelo respeito e reconhecimento, à singularidade do Outro; todavia, ao lhe mostrar inúmeros avatares de adicionados ao mesmo tempo, parece estar induzindo o usuário a se colocar num lugar de um super-sujeito onipotente e seus presenteados, meros objetos.

5. Considerações finais

A cultura influencia fortemente a constituição tanto da identidade, quanto do modo de funcionamento mental dos sujeitos sociais. Ela envolve, além das pessoas com as quais nos relacionamos em nosso dia-a-dia, também diversos outros agentes, dentre os quais os meios de comunicação. Em relação a estes últimos, é extensa a quantidade de trabalhos realizados, acerca da influência das diferentes mídias, enquanto agentes de subjetivação. A Internet enquanto mídia de massa é um fenômeno recente; parece haver ainda muito a ser pesquisado acerca de sua influência em nossas vidas, nossos valores, nosso modo de ser e nos relacionarmos e, por que não dizer, nossos modos de nos estruturarmos psicologicamente.

No que diz respeito à nossa dimensão psíquica vimos, aqui, que sua influência seria bastante significativa. Que os modos mais recentes através dos quais diversos *softwares* sociais vêm se utilizando tanto para a adesão quanto para a retenção dos usuários das redes sociais que abrigam, parecem incluir importantes necessidades interiores, como a de determinadas referências existenciais, sem as quais entraríamos em colapso psíquico. Parecem incluir também muitas possibilidades desejantes e de gozo, válidas tanto para gregos quanto para troianos, por assim dizer. Deste modo, tanto as possibilidades que as vivências nas

interfaces dos *softwares* sociais nos oferecem no sentido de nos sentirmos melhor orientados, quanto inúmeras possibilidades desejantes e de gozo que também se encontrariam presentes, estariam impulsionando os usuários da rede a se manterem conectados. Como este trabalho focalizou apenas algumas poucas facetas deste processo, encerro-o, assim, com uma interrogação: de que modo as vivências nas plataformas de redes de relações sociais *online*, poderiam estar influenciando na constituição de nossas subjetividades e de nossos modos coletivos de subjetivação?

Referências bibliográficas

BOURDIEU, P. **Les trois états du capital culturel**. Actes de La Recherche en Sciences Sociales, année 1979, Volume 30, Numéro 1

CALLIGARIS, Contardo. **Não Há Distinção Entre o Real e o Virtual**. O Estado de São Paulo, São Paulo, 04 de mai. 2009.

CIRLOT, Juan-Eduardo. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: Moraes, 1984

LAGO, J.B.S.F. **Sítios de Redes Sociais na Internet e Possibilidades de Singularização**. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXII, 2009, Curitiba. Anais. Curitiba: Intercom / Universidade Positivo, 2009.

LAGO, J.B.S.F. **O Capital Cultural e o Poder dos Aplicativos Sociais: o Plurk como Estudo de Caso**. In: X Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sul, X, 2009, Blumenau. Anais. Blumenau: Intercom Sul / FURB, 2009.

LEMOS, André. **Comunicação Móvel e os Novos Sentidos dos Lugares: Crítica da Espacialização na Cibercultura**. In: II Simpósio ABCiber, II, 2008, São Paulo. Anais. São Paulo: ABCiber / PUCSP, 2008

RECUERO, R. **Diga-me com Quem Falas e Dir-Te-Ei Quem És: a Conversação Mediada pelo Computador as Redes Sociais na Internet**. In: II Simpósio ABCiber, II, 2008, São Paulo. Anais. São Paulo: ABCiber / PUCSP, 2008.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

WHITMONT, E. **A Busca do Símbolo**. São Paulo: Cultrix, 1990