



XIII Seminário Nacional Sociologia & Política
Horizontes e desafios para refletir sobre o contemporâneo
GT 17 - SOCIOLOGIA DA JUVENTUDE, DO CORPO E DAS EMOÇÕES

Juventude e games, uma genealogia das táticas e tecnologias do capitalismo de vigilância nas redes e a constituição da identidade juvenil.

Felipe Casteletti Ramiro¹

¹ Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais pela UNESP Marília/FFC; Mestrando do PPGCS da UNESP Marília sob orientação do Prof. Dr. Luís Antônio Francisco de Souza; felipe.ramiro@unesp.br



Juventude e games, uma genealogia das táticas e tecnologias do capitalismo de vigilância nas redes e a constituição da identidade juvenil.

Resumo:

Este trabalho volta seus olhares aos jovens brasileiros que consomem games e, principalmente, estabelecem vínculos de sociabilidade relevantes nesse espaço. Partimos do pressuposto de que os jovens são, antes de tudo, sujeitos sociais (Dayrell, 2003) e, desta forma, os mesmos se constituem enquanto tal a partir de suas determinações situacionais (Mannheim, 1972). Entendemos, portanto, que há uma pluralidade de experiências juvenis, onde, de acordo com suas determinações situacionais, os jovens experimentam em maior ou em menor grau a moratória. Ademais, consideramos que os espaços frequentados pelos jovens os constituem em seus processos de subjetivação e compartilhamento de gostos, estilos, valores e crenças. A partir do horizonte teórico estabelecido este trabalho pretende evidenciar quais jovens usufruem do referido espaço de socialização para a criação de laços e inclusão em comunidades. Além disso, objetivamos analisar quais jovens são excluídos deste espaço e quais determinações situacionais privam a socialização neste espaço, além de buscar compreender como acontece a exclusão. Consideramos que as relações juvenis no meio dos games não se instaura como realidade isolada, de forma que relações de poder perpassam os sujeitos e se estabelecem a partir de um discurso que empodera certos grupos sociais. Este trabalho se inscreve em nível empírico de forma a objetivar a coleta de dados, que, por sua vez, serão analisados a partir da genealogia do poder de Michel Foucault, onde buscaremos reconstituir, a partir do presente, a constituição dos discursos que permeiam a vida social dos jovens de forma a também constituí-los enquanto sujeitos.



O presente trabalho compreende a necessidade de se debruçar sobre duas dimensões que, de certa forma, dialogam entre si. A primeira delas já está explicitada e diz respeito à construção das identidades juvenis. Entendemos que, atualmente, já não é possível separar o virtual e o real. Isto é, o virtual é em si o real. Dessa forma poderíamos até problematizar a existência de uma “sociologia das redes” ou então uma “sociologia digital”, uma vez que, para se estudar os sujeitos na contemporaneidade, não nos é possível observá-lo apenas “fora” das redes. Assim sendo, objetivamos compreender a constituição das identidades juvenis que, inevitavelmente, perpassam pelas redes. Contudo, gostaríamos de dar um foco ao meio dos games.

Por outro lado, gostaríamos de fazer uma genealogia das táticas e tecnologias de poder utilizadas pelas BigTechs na captura de dados que constituem o estágio atual do capitalismo de vigilância através das redes. A partir dos algoritmos, o capitalismo de vigilância não só captura nossos dados mas nos forma enquanto sujeitos na medida em que nos coloca em contato com certos conteúdos e sujeitos. É nesse sentido que as duas dimensões se interligam uma vez que, ao controlar a produção e distribuição dos conteúdos, assim como a circulação dos sujeitos, a constituição das identidades e das culturas juvenis é diretamente afetada. Não nos é possível pensar em uma livre circulação de conteúdos e sujeitos, muito menos em uma livre constituição de culturas, identidades e mesmo lideranças juvenis. O panóptico das redes nos produz enquanto sujeitos na contemporaneidade.

Palavras-chave: Juventude; Identidade; Games; Capitalismo de Vigilância.

Introdução

É necessário ressaltar que o presente trabalho ainda se encontra num estágio exploratório e de levantamento bibliográfico de forma que ainda estamos delimitando o objeto e os sujeitos de pesquisa, assim como ainda não obtivemos resultados. Em suma, as linhas que seguem representam nosso interesse de pesquisa para o mestrado.



Delimitamos os sujeitos de estudo nas juventudes que utilizam dos games não apenas como forma de lazer, mas, principalmente, como forma de sociabilidade e criação de comunidades. Ademais, compreendemos que os jovens - assim como todos - se constituem enquanto sujeitos a partir de suas relações com os demais agentes sociais. Devemos, contudo, situar esta constituição dos sujeitos no momento em que vivemos e, para tanto, nos é necessário assumir a radicalidade da contemporaneidade. Quando falamos em comunidades, não nos basta o retorno ao modelo de Tönnies (1977), embora, sua análise acerca da urbanização moderna possa nos ser útil para compreendermos o que, talvez, possamos chamar de “ciberlização” ou “virtualização” da contemporaneidade. Em outra medida, quando falamos de sociabilidade a partir das redes, talvez o conceito de cibercultura (Lévy, 2010) já não represente a radicalidade do fenômeno que estamos observando.

Isto é, quando falamos em formação de comunidades no meio dos games, por exemplo, o conceito de comunidades que se baseiam na solidariedade mecânica Durkheimiana já não são capazes de extrair a realidade atual. Talvez seja apropriado falar em comunidades transnacionais (Ribeiro, 2022) que, diferentemente do trajeto da urbanização que ia da comunidade do campo para a sociedade da cidade, estamos observando uma transposição das sociedades urbanas para as comunidades que se constituem na virtualidade e que não reconhecem fronteiras. Falar em uma cibercultura nos termos de Lévy (2010) também nos parece inadequado uma vez que se instaura uma separação entre o real e o virtual. Na medida em que, até as relações vicinais acontecem através das redes, ou então, quando a trajetória democrática de um país é determinada a partir da constituição de um discurso que se origina nos meios digitais, será que nos é possível separar a moderna sociedade urbana das comunidades digitais ou mesmo transnacionais? Será que é possível falarmos de um sujeito fora da virtualidade? Reiteramos que nossa proposta é assumir a radicalidade do fenômeno e, talvez, devemos afirmar não apenas que o virtual é real, mas, principalmente, que o real é o virtual.



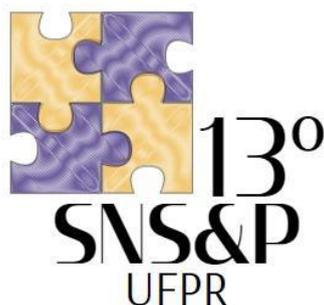
No momento em que radicalizamos a realidade e partimos do pressuposto de que vivemos um movimento de virtualização, para compreendermos a constituição do jovem enquanto sujeito devemos, mais do que nunca, nos atirmos com tudo ao novo real, às redes. Não se trata mais de estudar os jovens através das redes, mas sim, de simplesmente se estudar a juventude. Constatar que fazemos sociologia da juventude a partir das redes é dizer que ainda é possível estudar as realidades juvenis sem envolver a virtualidade e, ademais, considerá-la como distante da “realidade material”.

A pergunta que orienta nosso trabalho está explícita: como os jovens se constituem como sujeitos na contemporaneidade virtualizada? Não objetivamos, contudo, abarcar toda a realidade virtualizada; eis nosso recorte. Nos voltamos especificamente aos *games*, pois entendemos que este meio a partir de seu elemento lúdico pode nos mostrar não só como os jovens constituem suas relações, formam suas comunidades e assujeitam-se; este meio é capaz de nos mostrar como os jovens performam nos jogos aquele sujeito que eles gostariam de ser na vida fora dos *games*.

Contudo, não podemos presumir que a vida nas redes se desligue do atual estágio do capitalismo, assim como não podemos presumir a inexistência de um panóptico disciplinar na virtualidade. Na verdade, seria possível considerar que, no mundo virtualizado, o panóptico exprimiu de si toda sua potencialidade de vigilância, disciplinamento e, sobretudo, de constituição docilizada dos sujeitos. É necessário ressaltarmos neste ponto que a constituição dos jovens enquanto sujeitos é plural e leva em conta suas determinações situacionais (Mannheim, 1972). Isto é, a realidade virtualizada não é uma barreira das relações de poder, assim como não é um espaço horizontal de assujeitamento. A origem dos indivíduos será de extrema importância para a constituição de suas identidades e assujeitamento.

Discussão

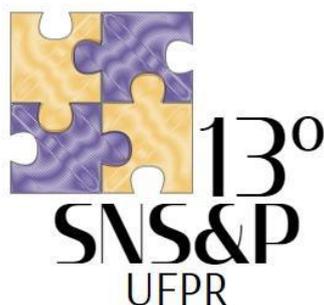
1. Os jovens e os *games*.



Devemos começar esta seção deixando evidente que o conceito de “juventude” é arbitrário e relativo, sendo necessário a inserção do conceito no contexto histórico de análise. A sociedade ocidental comumente se utiliza de critérios biológicos para a determinação da juventude e, mesmo assim, não há um consenso sobre onde começa e onde termina a juventude. Em documento de 2015 intitulado “Adolescência, juventude e redução da maioridade penal” a ONUBR delimita os jovens e adolescentes como aqueles em idade entre 10 e 24 anos (ONUBR, 2015); por outro lado, o Estatuto da juventude determina como jovem o sujeito que tem entre 15 e 29 anos de idade (Brasil, 2013); outro documento a ser considerado em nossa análise é o ECA que sinaliza que o adolescente é o sujeito entre 12 e 18 anos (Brasil, 1990).

A partir deste breve levantamento podemos constatar que o conceito de juventude é impreciso e, ao mesmo tempo, arbitrário, sendo imposto como conceito objetivo com o intuito de se estabelecer políticas públicas. Assim lembramos que a arbitrariedade não é neutra, de forma que a instituição de um limite legal não é apenas a constatação de um limite biológico ao ser jovem. Na verdade, a idade nada mais é do que “um dado biológico socialmente manipulado e manipulável” (Bourdieu, 1983, p. 153). Em seu texto, Bourdieu (1983) ainda nos demonstra que, além do fato de que a ideia de juventude ser uma construção histórica e social, a idade social dos sujeitos é capaz de exprimir a posição que eles ocupam nas relações de poder, uma vez que, quando “os ‘jovens’ têm tantos mais atributos do adulto, do velho, do nobre, do notável, etc., quanto mais próximos estão do pólo do poder” (Bourdieu, 1983, p. 152-153).

De toda forma, não tentando delimitar biologicamente a juventude, entendemos como jovens aqueles sujeitos que, a partir da vivência da moratória (Mannheim, 1982), identificam-se como jovens. É importante, contudo, salientar que a moratória é o direito primordial da juventude, que lhes garante a não obrigatoriedade de trabalhar para o sustento próprio e de terceiros. Ademais, a moratória também é entendida como o direito aos cuidados



e ao afeto, à ternura e à paciência dos já adultos com os jovens. Desta forma não nos é trabalhoso concluir que boa parte dos jovens não têm seu direito à moratória garantidos, o que, contudo, não os faz necessariamente adultos. Bourdieu (1983) nos será novamente útil, uma vez que o mesmo coloca a experiência juvenil em dois extremos, posicionando, desta forma, duas juventudes: a juventude burguesa que busca sempre a extensão da moratória e, de outro lado, a juventude proletária que sequer teve adolescência. Entre essas duas experiências juvenis totalmente diversas se encontram infinitas possibilidades que variam de acordo com as possibilidades de usufruto do direito da moratória. Em suma, o ser jovem é uma experiência coletiva que possui suas particularidades em cada cultura juvenil estabelecida - particularidades estas que não se constituem de forma isolada às condições situacionais dos sujeitos -, todavia, elementos que normalmente são compartilhado entre as culturas juvenis são a desobediência, a inquietação, a crítica e a resistência ao processo de assujeitamento, além da “irresponsabilidade” que é desfrutada em maior grau por jovens que, a partir de sua condição social, podem ser irresponsáveis e inconsequentes (Bourdieu, 1983)

Tal característica é, possivelmente, a que mais se encontra nos jovens. Situados em uma condição de quarentena, sem a possibilidade de explorar sua sexualidade, por exemplo, a resistência às normas sociais estabelecidas se sobressaem. Essa característica percorre os jovens de diversos períodos históricos, como nos conta Mary Del Priore (2022) sobre os jovens do período imperial Brasileiro. A iniciação sexual dos jovens a partir da masturbação era alvo do saber-poder médico que identificava neste ato um desvio moral que seria fisiologicamente punido com “hálito forte, gengivas e lábios decorados, espinhas em toda parte e perda de memória” (Mary Del Priore, 2022, p.193). Além da intervenção médica havia também uma vigília intermitente sobre os jovens com o intuito de evitar a masturbação. Se ainda assim ocorresse o ato, o jovem deveria ser corrigido e passar por ainda mais exames.

Neste contexto limitante os jovens não aceitaram calados. Com o processo de urbanização os mesmos encontraram nas ruas das cidades a oportunidade de viverem seus



pecados à flor da pele sem que o colégio ou o pai os controlasse. Alguns elementos contribuíram para a insubordinação juvenil no período, como a fixação da idade para capacidade aos 21 anos; casamentos arranjados desagradáveis aos jovens; conflito de interesses no que tange aos negócios e a crescente visibilidade dos jovens na vida pública (Mary Del Priore, 2022).

Podemos observar que a insubordinação é um traço que percorre os tempos históricos, embora possamos entender que por vezes o alvo de insubordinação difere. No período imperial identificamos que a desobediência se volta principalmente ao pai; em outros momentos observamos uma revolta a outras instituições como o Estado. Um traço que frequentemente acompanha a desobediência juvenil é a crítica aos jovens por parte dos mais velhos que enxergam na juventude um colapso das normas sociais e uma incapacidade de substituí-los futuramente, como demonstram cartas do período colonial de senhores indignados com a ocupação de cargos públicos por “crianças” (Mary Del Priore, 2022, p.196).

Desta forma, compreendemos que a sociologia da juventude deve estar em posição de ouvir os jovens ao invés de falar por eles. Aqui temos a oportunidade de construir um trabalho em conjunto aos jovens, de forma que não pretendemos dizer por eles qual o papel dos jogos de videogame em suas vidas. Essa voz, contudo, não substitui o rigor científico que uma pesquisa deve ter.

A partir do exposto nos é possível constatar que os jovens vivem tensões intermináveis com diversas instituições, como é o caso da escola. Entendemos que a escola tem constantemente negligenciado seu papel socializador, de forma a distanciar-se dos interesses dos jovens, não compreendendo suas expressões culturais e criando tensões com a juventude que deixa de enxergar sentido na instituição (Dayrell, 2007). Nessa perspectiva, estando inseridos em instituições disciplinares organizada por controles meticulosos do tempo, do espaço e mesmo da arquitetura (Foucault, 2014), a escola não lhes dá lugar de ser,



de forma que muitos jovens encontram refúgio nos games, espaço que, além de permitir a socialização, contribui a partir da evasão da realidade, possibilitando ao jovem ser aquilo que não pode ser na vida real (Huizinga, 2019), aquilo que não pode ser na escola. Os games são um meio prolífico de singularidades a partir do momento em que o jovem entra em contato consigo mesmo, com colegas e com desconhecidos, coisas que não são permitidas nas escolas. Nesse sentido, o controle institucional sobre seus corpos ainda não estendeu seus tentáculos aos games.

Ao contrário, os jogos se constituem, nesse sentido, justamente como realidade libertadora aos indivíduos, como um espaço alternativo ao cotidiano onde tudo é permitido - desde que não atrapalhe o jogo e suas regras. Confluindo com tal perspectiva, Roger Caillois (2017) ao tipificar os jogos identifica os jogos do tipo *Ilinx*, que são os jogos baseados na busca da vertigem e que “consistem em uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade de percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso” (Caillois, 2017, p. 62). O autor traz como exemplo, primeiramente, a brincadeira infantil de rodar até ficar tonto. Em seguida, fala do jogo dos “voladores mexicanos”, que consiste em rodar sob seu próprio eixo sob um mastro de 20 metros de altura, segurados por uma corda e seguindo o ritmo de um tambor. Contudo, os jogos desta categoria não se referem somente à vertigens físicas. O trecho abaixo amplia a categoria:

Paralelamente, existe uma vertigem de ordem moral, um arrebatamento que de repente toma o indivíduo. Essa vertigem se casa facilmente com o gosto normalmente reprimido de desordem e da destruição. Traduz formas grosseiras e brutais da afirmação da personalidade. Nas crianças, constatamos isso durante os jogos como o corre-cutia, o pula-sela que, subitamente, precipitam-se e descambam para a simples confusão. Nos adultos, nada é mais revelador nesse campo do que [...] a embriaguez que começam a conhecer nas barracas das festas populares ao estilhaçarem, por exemplo, de forma ruidosa, montes de louça sem valor (Caillois, 2017, p. 64).

Nos é possível observar que, nos casos onde o autor chamou de vertigens de ordem moral, os adultos pelo menos se utilizam de um determinado estado físico, de uma vertigem



causada pelo álcool, para libertar seu espírito destruidor outrora reprimido. A partir dessa libertação do espírito reprimido, nos é possível associar esse elemento de Caillois à constatação de Huizinga (2019) de que os jogos servem como uma forma de extravasar, de liberar aquilo que não tem espaço no cotidiano. Aquilo que, no dia-a-dia, é conscientemente reprimido, nos jogos tem espaço. Não se trata somente de depredação, como é o caso do exemplo de Caillois; se trata também de expor uma identidade escondida, de ser aquilo que não se pode ser na vida normal e na escola, mas que, no jogo, por ser uma esfera autônoma e independente de outras esferas da vida - com regras próprias e sistemas simbólicos próprios -, permite ao indivíduo ser aquilo que gostaria de ser, mas não pode. A partir, portanto, da evasão da realidade, o indivíduo tem espaço para se identificar com aquilo que não poderia normalmente; tem espaço para fruir àquilo outrora reprimido pelo processo civilizador (Freud, 2011)

Talvez, no âmbito dos *games*, a instrumentalização do esporte - ou melhor, do *e-sport* - para controle e disciplinamento dos corpos ainda não seja uma realidade, seja por sua origem na cultura de *hackers* (Woodcock, 2020; Isaacson, 2014) que comumente desvia da ordem, ou então, devido a seus conteúdos que por si só permitem ao jovem a vivência de elementos proibidos como a violência. Precisamos nos lembrar de que essa é uma característica que ainda permanece nos e-sports e que, contudo, não representa o uso histórico dos esportes. Observamos, desta forma, os *games* como uma descontinuidade dos Esportes, uma vez que o segundo foi utilizado durante todo o século XIX como um instrumento civilizatório ao “estabelecer a mais vigilante inspeção na educação física da mocidade” (Cândido, 1852, p. S2-17) sendo, desta forma, uma ferramenta disciplinar que tem como finalidade “um intenso processo de educação das sensibilidades” (Melo, 2022, p.212).

É interessante observar que os *games* ainda resistem, neste sentido, ao processo disciplinar; embora seja-nos possível constatar que na esfera profissional dos *e-sports* essa resistência tenha cedido à muito tempo. Em pesquisa realizada anteriormente (Ramiro, 2023)



pudemos constatar que os jogadores profissionais do *game* “Fortnite” passam por um rígido controle de sua rotina, do tempo e do espaço, com o intuito de melhorar suas performances a partir da disciplinarização de seus corpos. Além do alto dispêndio de tempo nos treinamentos, no estudo dos *games*, no acompanhamento psicológico, nutricional e físico (Ramiro, 2023), os *gamers* têm seus ambientes voltados totalmente para a prática profissional:

o ambiente que estes jogadores vivem é totalmente voltado ao *game*, não havendo separação entre a vida privada e a profissão. Isto porque muitos desses jogadores moram em *Gaming Houses*, que é, basicamente, uma casa onde todos os jogadores moram para praticar, estudar estratégias e serem orientados pelos treinadores. A casa deixou de ser ambiente de descanso, nem mesmo é ambiente para se jogar de forma descontraída; a casa tornou-se, por excelência, o ambiente de trabalho, de treino contínuo. A casa, ambiente que é capaz de separar a vida profissional da vida privada, que seria capaz de distinguir a atividade lúdica da utilitária, tornou-se ambiente essencialmente contraditório, onde as forças utilitárias e simbólicas se chocam e misturam (Ramiro, 2023, p. 54-55).

Em suma, por mais interessante que seja a resistência ao controle disciplinar dos corpos que o universo dos *games* pode promover aos jovens a partir de sua dimensão lúdica que coloca os sujeitos para além da realidade civilizacional, a sociedade contemporânea foi capaz de subsumir o controle dos espaços e do tempo de forma a restaurar seu panóptico. Em outras palavras, é através da profissionalização dos *e-sports* que o capitalismo de vigilância invade o mundo dos *games* e reconstitui seu poder de constituir os sujeitos através do controle do tempo, do espaço e mesmo das relações sociais que perpassam a vida destes.

2. O capitalismo de vigilância, a constituição dos sujeitos e uma contra-defesa à sociologia digital.

Em nossa análise nos embasamos na concepção Foucaultiana de poder, presente em vigiar e punir (Foucault, 2014) e no primeiro volume da história da sexualidade (Foucault, 1985) que nos mostra uma nova face do poder que, frente a categoria Hobbesiana de poder (soberano) - que percorre os debates de toda filosofia política moderna - que (na condição de



posse) a partir do controle e da repressão se instaura como uma categoria “negativa”, Foucault nos demonstra a capacidade “positiva” do poder, sendo ele “menos controlador de forças que seu produtor e organizador” (Lebrun, 1981, p.19). Em outras palavras, consideramos que tomar as relações de poder apenas a partir da categoria repressiva não dá conta de toda a complexidade do moderno poder disciplinar (Castro, 2009). O poder, mais que uma posse do Estado que pode repreender e negar os sujeitos, permeia as instituições e é um dispositivo que é capaz de, sobretudo, produzir os sujeitos a partir de suas táticas e tecnologias disciplinares - que se constituem na relação saber-poder. Em suma, “o poder deve ser visto como uma realidade positiva, quer dizer, como fabricante ou produtor de individualidade” (Castro, 2009, p.325).

Enquanto Foucault voltou sua concepção acerca do funcionamento do poder às instituições disciplinares “clássicas” como a prisão e o hospital psiquiátrico, que vale dizer, se utilizam de um saber jurídico e médico respectivamente no processo de subjetivação dos indivíduos, nós, inspirados em suas análises, nos voltamos aos panópticos contemporâneos da era virtualizada. A vigilância já operava nos tempos de Foucault, contudo, seja talvez na contemporaneidade que ele esteja em sua máxima potência, na medida em que é capaz de enclausurar em seus tentáculos todos que ousaram, outrora, inserir-se nas redes. No atual estágio, como adiantamos, não nos é possível falar em espaços virtuais, pois eles já não se distinguem dos demais espaços. Praticamente todos estão inseridos em uma rede global de vigilância que, a partir da captura de dados, tudo vêem. O panóptico da era virtualizada é global; a instituição prisional rompeu as fronteiras nacionais e internacionalizou-se.

Questionamos, contudo, se este capitalismo de vigilância das redes ainda se utiliza da tática da punição, clássica na subjetivação dos sujeitos no período de Foucault. Será que as redes internalizam a vigilância como nos presídios? Nos indagamos disto pois nas instituições disciplinares que Foucault se volta, os sujeitos inseridos nestas instituições, por mais que não saibam quando estão sendo observados, sabem que o sujeito que tudo vê sem ser visto existe.



Na realidade virtualizada, ao contrário, agimos muitas vezes como se este sujeito não existisse, aceitando termos de uso que compartilham nossos dados e documentos como se ninguém fosse fazer proveito dos mesmos; compartilhamos nossas vidas como se ninguém - e ao mesmo tempo todos - estivessem observando. Talvez, na era virtualizada, o panóptico esteja tão discreto que não é mais necessário a auto-vigilância. Voltando à questão da punição, nos parece que na contemporaneidade o capitalismo de vigilância se investiu de outras táticas no processo de subjetivação dos sujeitos, a valer: a manipulação dos conteúdos, sujeitos e discursos que os indivíduos entram em contato.

O capitalismo virtualizado, na medida em que instaurou uma indústria digital do entretenimento, necessita fazer circular os conteúdos de forma instantânea e repetitiva. Nesse sentido, o controle dos corpos não se volta a um regramento do tempo e do espaço como acontece nos presídios (Foucault, 2014), mas sim, a um desregramento do tempo e do espaço, uma vez que todo momento tornou-se o momento ideal de se estar nas redes, consumindo os conteúdos. É a partir deste desregramento que o digital se interpôs ao “real *offline*”. O capitalismo virtualizado não tem como objetivo produzir corpos aptos ao trabalho; o disciplinamento se volta à necessidade intermitente de se estar *online* para, então, ser sujeito.

Aqui pretendemos mais levantar hipóteses e questionamentos acerca do funcionamento do capitalismo de vigilância virtualizado do que prover respostas. Uma coisa, contudo, nos é claro: a vigilância das redes é muito diversa à vigilância que fora objeto de estudo de Foucault, o que não significa que suas análises nos serão inúteis - muito pelo contrário, nos inspiramos em suas obras e categorias. Assim posto, consideramos que o processo de subjetivação dos sujeitos na contemporaneidade tem mais a ver com os sujeitos, discursos e conteúdos que este se relaciona do que com o dispositivo punitivo. Na medida em que dispomos de nossas informações para integrarmos a rede, nos colocamos ao dispor da própria rede, que fará o que bem entender com nossos dados. A partir desse poder que as redes dispõem sobre os sujeitos elas se encontram aptas ao controle daquilo que este entrará

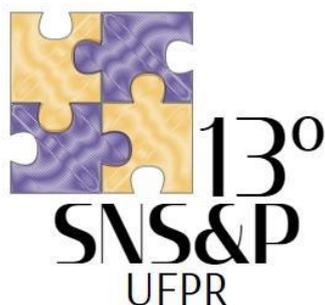


em contato no mundo virtualizado. Cada conteúdo, cada sujeito, cada discurso que entram em seu caminho não entraram por acaso; trata-se de uma escolha algorítmica, de uma manipulação da vida social realizada pelas redes:

A falta de transparência sobre seu funcionamento indica a tendência de que esses mecanismos segregam determinadas informações, privilegiando outras, reproduzindo padrões de preconceito e discriminação de gênero, de raça e de renda, entre outras, aprofundando ainda mais as desigualdades da sociedade (Meireles, 2021, p.2).

Entendemos, portanto, que o capitalismo de vigilância virtualizado controla os discursos na medida em que controla a circulação de sujeitos e conteúdos, privilegiando e dando maior visibilidade àqueles que lhe interessam. É a partir deste controle que a realidade virtualizada é capaz de constituir os indivíduos, inclusive os jovens, como sujeitos. Partimos do suposto de que o sujeito é uma multiplicidade de subjetividades e interação constante com o mundo (Guattari, 2004), de forma que, na medida em que as redes controlam as “multiplicidades” de relações subjetivas, como também controlam a interação do sujeito para com o mundo - pois, lembremos, o mundo é o virtual -, as redes controlam a constituição do sujeito. Partindo do entendimento de Guattari sobre a constituição dos sujeitos, aliando ao controle do capitalismo de vigilância, concluímos que o processo de subjetivação é um resultado do poder das redes, de forma a confluir com a hipótese Foucaultiana de que o poder é antes “positivo” que “negativo”.

Ademais, a partir de sua tática de “desregramento” do espaço e do tempo, o capitalismo de vigilância impõe a realidade virtualizada como a real. Não é mais possível existir sem estar nas redes, e é a partir desta tática - e outras que ainda necessitamos descobrir - que a contemporaneidade nos empurra mais e mais à virtualização da vida. A partir dessa sobreposição do virtual ao real seja, talvez, prudente irmos além às constatações de Haraway (2016) e imaginarmos-nos não mais somente como ciborgues. Não se trata mais de uma indistinção entre o humano e a máquina; a pós-humanidade tenha chegado, talvez, a um novo

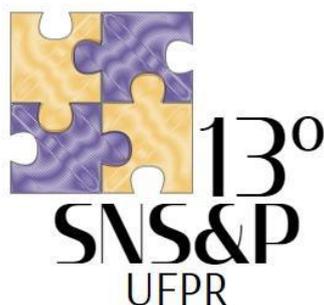


nível que não é capaz de distinguir o humano do avatar, do perfil, do sujeito virtualizado. Não se trata mais de sermos ciborgues, se trata, todavia, de sermos sujeitos virtuais, *tout court*. Nossos corpos se constituem nas redes, assim como nos constituímos como sujeitos nestas. Talvez não estejamos mais diante somente da pós-humanidade, como talvez os processos de subjetivação da sociedade disciplinar obedeçam outras táticas e tecnologias; talvez estejamos vivendo, a partir da realidade virtualizada, uma ultra-pós-humanidade, onde o sujeito integrou de forma ainda mais radical a rede.

Por fim, é através desta radicalidade da realidade virtualizada que constitui os sujeitos a partir das redes que realizamos uma contra-defesa à sociologia digital. A primeiro momento nossa contra-defesa pode parecer também contra-intuitiva, contudo, por ser tão radical o fenômeno que estamos observando, por tão grandes que são suas transformações nas redes de sociabilidade, não nos é mais possível pensar uma sociologia sem as redes, isto é, não é mais concebível constituir uma sociologia “não digital”, de forma que não cabe às pesquisas sociológicas que tratam da questão das redes colocarem sua especificidade, seu recorte, justamente nas redes. Na medida em que a realidade social se transpôs ao virtual, o objeto de estudo da sociologia contemporânea é, antes de mais nada, as redes, o digital, o virtual. É neste sentido que consideramos que este seja um trabalho de sociologia da juventude e não de sociologia digital; nosso recorte são os jovens no meio dos games, não os jovens nas mídias virtuais.

Conclusão

Neste espaço colocaremos à disposição algumas questões que ainda se apresentam em aberto. Será ainda objeto de uma futura investigação entender quais são os discursos promovidos pelo capitalismo de vigilância. Outra questão que precisamos reconstituir de forma mais precisa diz respeito às táticas e tecnologias empregadas no processo de subjetivação dos corpos na realidade virtualizada. Para tanto será necessário um mergulho no



método genealógico Foucaultiano para compreendermos como esta nova forma de vigilância opera. Esperamos que, neste processo de investigação genealógica, nos seja possível entender, sobretudo, qual é o saber que as “instituições” virtuais alocam na legitimação de seu poder. Em outras palavras, queremos entender como a relação saber-poder se apresenta nessa realidade virtualizada, além de, especialmente, compreender qual é o saber e quem o detém.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, P. **A juventude é apenas uma palavra**. In: BOURDIEU, P. Questões de sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p. 112-121.

BRASIL. Lei n. 8.69, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do adolescente. **Diário Oficial da União**, Brasília, 1990.

BRASIL. Lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013. Estatuto da Juventude. Brasília: **Diário Oficial da União**, 2013.

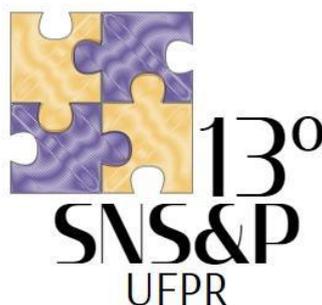
CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CÂNDIDO, Francisco de Paula. Exposição do estado sanitário da Capital do Império apresentado ao Ministério do Império pelo presidente da Junta Central de Higiene Pública. In: BRASIL. Ministério do Império. **Relatório do ano de 1851 apresentado à assembleia geral legislativa na 4ª sessão da 8ª legislatura**. Rio de Janeiro: Ministério do Império, 1852, p.S2-1-S2-19. Disponível em: <http://brazil.crl.edu/bsd/bsd/u1723/>. Acesso em: 11 abr. 2024.

CASTRO, E. **Vocabulário Foucault: Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores**. Belo Horizonte: Autêntica Ed., 2009.

DAYRELL, J. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 28, n. 100 - Especial, p. 1105-1128, out. 2007.

DAYRELL, J. O jovem como sujeito social. **Revista Brasileira de Educação**. n. 24, Set/out/nov/dez; 2003, pp. 40-52



FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Nascimento da prisão. 27. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. São Paulo: Penguin-Companhia, 2011.

GUATTARI, F.; DELEUZE, G. **Psicanálise e Transversalidade: Ensaio de Análise Institucional**. São Paulo: Editora ideias e letras, 2004.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e Feminismo-Socialista no Final do Século XX. *In*: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do Ciborgue**: as Vertigens do Pós-Humano. Trad. Tomaz Tadeu. 2. ed., 2. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016, p.33-119.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

ISAACSON, Walter. **Os inovadores**: uma biografia da revolução digital. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

LEBRUN, Gérard. **O que é poder**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MANNHEIM, Karl. **Ideologia e Utopia**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.

MANNHEIM, Karl. O problema sociológico das gerações. *In*: FORACCHI, Marialice M. (org.). **Mannheim**. São Paulo: Ática, 1982, p. 67-95.

MEIRELES, Adriana Veloso. **Algoritmos e autonomia**: relações de poder e resistência no capitalismo de vigilância. *Opinião Pública*, 2021, 27: 28-50.

MELO, Victor Andrade de. Esporte: coisa de mocidade, coisa de juventude. *In* PRIORE, Mary Del. **História dos Jovens no Brasil**. São Paulo: Editora Unesp, 2022. p. 207-235.

NO BRASIL, O.N.U. **Adolescência, juventude e redução da maioridade penal**. Brasília. Disponível em: <http://bit.ly/1fuu7f9>, Acesso em: 12 abr. 2024.



PRIORE, Mary Del. Notas sobre a sexualidade e adolescência do império à república. *In* PRIORE, Mary Del. **História dos Jovens no Brasil**. São Paulo: Editora Unesp, 2022. p. 187-207.

RAMIRO, Felipe Casteletti. **O consumidor e os games, uma relação mediada pelos itens de consumo: Fortnite, um estudo de caso**. 2023. 65f. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2023.

RIBEIRO, G. L. A Internet e a emergência da comunidade imaginada transnacional. **Sociedade e Estado**, v. 10, n. 01, p. 181-191, 2022..

TÖNNIES, Ferdinand. Comunidade e sociedade. *In* BIRNBAUM, P.; CHAZEL, F. **Teoria Sociológica**. São Paulo: Hucitec, 1977. p. 106-115.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.