

A vida nas redes



Por **TALES AB'SÁBER***

Para funcionar, o mundo que vivemos precisa dar de graça, socializar a cultura do fetiche, o único comunismo garantido

1.

Em 2023 a indústria global do entretenimento adulto e da pornografia foi avaliada em 287,8 bilhões de dólares. Estima-se um crescimento de 8,6% dos negócios mundiais do sexo apenas até o fim do ano passado. Em 2034 a máquina mundial de cultura de gozo, “prazer” programado, gestão do desejo como imagem, contradição passiva entre satisfação e angustia, paralização em si mesmo, autogestão do orgasmo sem outro com a própria imagem subjetiva como outro, deve alcançar o valor de 706,2 bilhões de dólares.

Isto não se considerando a conta de todos seus mundos colaterais e paralelos, de mercado negativo, como a indústria da pedofilia, que, no caso, também são centrais. Em mais alguns anos, se este mundo ainda existir, a indústria do entretenimento como sexo chegará ao trilhão de dólares. Valores equivalentes aos do financiamento das guerras, retomadas em grande escala no “mundo pacificado” mundial da vida de mercado.

Esta expansão da vida da gestão do sexo pela luz forte da imagem incidente das telas será acoplada ao desenvolvimento e à nova ocupação das redes mundiais pelas novas máquinas de Inteligência Artificial, com sua ordenação algorítmica, que é política, em mundo de crise da inteligência humana que não seja esta. Certamente sites, de mercado negativo ou positivo, tanto faz, deverão realizar cenas de sexo hiper-reais de acordo com o desejo singular dos espectadores, de verem quem quiser em meio à própria fantasia do sexual vivido assim.

Estes números podem ainda ser pequenos se imaginarmos que em cada celular existente na terra, de cada cidadão deste tipo de cultura, estão abertas e disponíveis permanentemente, ao alcance de um ato psíquico qualquer, de um toque, sites, plataformas e redes inteiras dedicadas à pornografia, à esta pornografia conforme a sua versão industrial mundial. De fato, quase não há fome de pornografia no mundo.

Em seu número de inverno de 2016 a revista americana de crítica cultural *n+1* publicou um conto sobre a existência ao modo sujeito-espectador tecno-pornográfico. Um ensaio que, disfarçado de literatura, estudava todo tipo de configuração de práticas para a vida deste real gozo disponível. Vida na imagem gozo – generalidade que se faz corpo particular – masturbação e tempo morto.

Em algum momento o escritor, Tony Tulathimutte, especulava que, com a permanência constante das imagens pornográficas e seus efeitos sobre todos, como a própria cultura existente, com o seu público super interessado, certo e

ativo - mesmo que passivo -, só faltaria à pornografia alguma modalidade de crítica para vir a ser considerada uma arte. Ele imaginava completar o sistema desta forma de cultura, bem mais ampla do que a dos leitores de qualquer "literatura", ou aquela dos extintos cinéfilos, com o que de fato já existe.

Festivais, redes e chats, troca de informações, catalogação e avaliação - no nível subjetivo radical da vida polimorfa perversa do sexual quando encarado diretamente, sexual coisa que encontra a imagem deste mundo, o prazer da indústria, de uma ordem fechada em si mesma, porém universal -, evidentemente tudo isto já existe, faz parte do negócio, junto aos próprios objetos, as imagens excitação, e seus corpos consumidores.

2.

Também, no ano de 2023 o número de jogadores de jogos eletrônicos, os *games* baixados pela internet, deve ter alcançado 3,3 bilhões no mundo. 40% da população mundial, segundo um relatório da consultoria Newzoo. Esta verdadeira festa global de intensidades infantis, individual e coletiva, de tempo dedicado a estes mundos simulados industriais, entre imaginativos, construtivos e fascistas, teria movimentado 188 bilhões de dólares no último ano - cem bilhões a menos do que a vida da pornografia nas redes.

Hoje, adolescentes são ídolos internacionais de campeonatos de games, na maioria das vezes de tiro, de guerra e de assassinato. Quando não de *World Fifa*, com seus avatares eletrônicos de jogadores craques de futebol, agora craques de videogame, que devem ser comprados. Outra pequena massa de jovens paga relativamente caro para assistirem as performances dos craques dos próprios games, em suas disputas projetadas em telas gigantes, em ginásios gigantes.

A Pesquisa Game Brasil de 2023 estima que 70% da população brasileira joga alguma coisa nas redes. De 14.000 entrevistados, 82% acham os jogos uma das principais se não a principal forma de entretenimento. Para o ministério da cultura, o setor representa 3,11% do PIB, e emprega 7,5 milhões de pessoas... Isso em uma época em que a indústria material do país, por assim dizer, participa com cerca de 10,5% do PIB geral.

De fato, crianças que começam a se interessar por futebol já não conseguem entender como e porque Pelé é melhor que Neymar. É preciso alguma noção de história para saber dessa obviedade, que já não opera. Porque Neymar é um jogador *avatar* de games e sites de propaganda de *World Fifa* no Youtube. E Pelé é outra história.

Mais ou menos como Walter Benjamin disse a respeito do cinema, nos anos de guerra de 1920 e 1930, toda a história deverá ser recontada, agora redesenhada, por esse novo universo de sujeitos imagens. O site turbinado de propaganda neofascista *Brasil Paralelo* que o diga. Ele segue bem alavancado em seu revisionismo total, vendido como estratégia permanente de marketing de massas, para o movimento geral de poder da extrema direita no Brasil. Jogadores, que brincam grande parte da vida neste sistema de experiências virtuais e imagens em movimento - sem profundidade nem paz, como ainda era possível às antigas imagens do cinema e sua cultura literária, mesmo quando se investigava a guerra -, vivem em estado de muita excitação, dúvida permanente sobre a tarefa e competição como cultura comum, mundo de choque perceptivo e descarga.

E não compreendem mais o que não aparece como massa de propaganda nesses canais. Um único site brasileiro de comentários sobre jogos em redes sociais, o *Matando Robôs Gigantes*, tem 310 mil inscritos no Youtube e teve mais de 67 milhões de visualizações. O simples *influencer* brasileiro "Coelho no Japão", que apenas discute e apresenta jogos e consoles da marca Nintendo, tem 74 mil seguidores no YouTube, mais 59 mil no Twitter/X e 45 mil no TikTok.

Compare-se estes números, e a estabilidade de fluxo do dinheiro constante deste mundo, com um professor discutindo

Marx, Freud ou Antonio Candido, em uma sala com 60 alunos em uma universidade pública do Brasil, e teremos a intuição da escala material real de uma tragédia espetacular por vir. Ou que já aconteceu.

3.

O mesmo mundo de satisfação mágica, aos toques de botão, e controle subjetivo pela imagem, está em jogo no universo final dos cassinos eletrônicos liberados no Brasil. Esse, não por acaso, se abate diretamente sobre todo o mundo dos mais pobres. Rapidamente, em dois ou três anos, uma epidemia de saúde pública, dissolução subjetiva e destruição econômica se alastrou pelo país. Fora a lavagem universal de dinheiro de máfias, jogo do bicho e todo tipo de assalto em grande escala que se possa operar pelas redes.

As *bets* passaram a empregar e pagar pela propaganda direta de todo tipo de influencer, de Galvão Bueno à mais jovem propagandista de maquiagem no Instagram TikTok, com seus centenas de milhares de inscritos no canal, para engolir com prazer uma sociedade disponível ao seu nível básico de manipulação. No auge de uma crise fiscal, o governo de assalto de Michel Temer liberou o cassino massivo eletrônico, como o de Jair Bolsonaro liberou as armas e as mentiras em massa, nas mesmas redes dos mesmos jogos. As máfias agradecem o verdadeiro interesse público.

A própria política de convocação insurgente dos bolsonaros, seus generais e kids pretos, foi concebida como um *RPG - role playing game* -, ordenado como desafio nas redes, com fases, conquistas e prêmios, tudo pré-programado. Como o Q-anon de Donald Trump também tentou o golpe nos EUA.

Em 2024, 216 bilhões de reais foram transferidos em coisas como o *jogo do tigrinho*. O Ministério da Fazenda estimava inicialmente 150 bilhões gastos em apostas. Causou escândalo moralista, diante do quadro, que cinco milhões de beneficiários do Bolsa Família, os mais pobres do país, jogaram 3 bilhões de reais nas redes... O que estas pessoas, em seus lugares sociais fixados, podem esperar deste mundo, que é inteiro assim, se não isso? A socióloga Thaiz Pavez evocou a respeito uma ética da aposta, para dar conta da vida impossível, vida louca, entre o trabalho hiper-explorado, desvalorizado, inexistente, e a subjetivação total para o consumo e a exposição no mercado das imagens. Só jogando mesmo, qualquer tipo de aposta, entre o crime e a mágica.

Por fim, para não esquecermos em que altura estamos, chegamos ao TikTok, a mais sofisticada das redes sociais baseadas em recepção de imagens: aquela em que todo espectador é também um produtor, um diretor, um ator, ou um coletivo realizador de filmes curtos, ou de propaganda de si mesmo, feitos com os próprios telefones, produtos rápidos e felizes que podem passar em qualquer parte do mundo. Neste espaço real de rede mundial, sugestivamente concebido na China, a excitação de ver que não para é também simultânea ao prazer de se exhibir.

Panóptico do realismo capitalista, em que os disciplinados são os próprios agentes do espetáculo total, que bem os satisfaz. Além da história, o cotidiano é reduplicado como show e como performance. Para muitos, avatares tiktokers atualizados do fascista de consumo de Pasolini, a vida só faz sentido se for profundamente mediada assim, pela técnica da imagem, interior e mundial. Em 2022 esta rede social contava com 1,7 bilhões de usuários, e com 98,6 milhões de *produssumidores* só no Brasil - recordando a ideia profética de Décio Pignatari, sobre um mundo que ele só viu as raízes. Quase metade da população.

Em uma escalada de guerra fria mundial pelo *soft power* do controle da indústria da cultura, indústria da subjetivação direta, indústria algorítmica, em abril de 2024 os EUA aprovaram uma lei determinando que a proprietária chinesa do site, de nome *ByteDance*, transfira a operação da rede por lá a um grupo americano. Do contrário, ela será apenas proibida de operar. Lá, o TikTok é frequentado, usado e abusado, por 170 milhões de *produssumidores*.

Não frequento o TikTok, nem o Instagram. As redes sociais que funcionam por imagens diretas, que mais arrebatam o desejo, e a vida, como a pornografia. Tento me manter um pouco livre, ao mesmo tempo alienado, deste mundo, deste fluxo de montagem gozo de um sonho global, em que o consumidor, olhando só para si e para a imagem geral, tornada particular, é mais do que o objeto do cálculo generalizado. É responsável pela coisa toda.

Conversando com a moça que trabalha em casa, uma brasileira normal, que me parece comum neste mundo, que odeia Alexandre de Moraes e espera que Lula morra, vai sempre à igreja do bairro e reza para Deus lhe dar oportunidades de trabalho, iluminando o seu caminho – é a igreja evangélica que lhe permite uma encarnação política no tempo e no espaço, no corpo e em uma comunidade possível – ela me diz, sorrindo: “Eu gosto do TikTok, lá tem tudo.”

Monica fica viajando, vivendo na rede, enquanto está no ônibus, e passa algumas horas todos os dias nela, antes de dormir, por volta das 23 horas. Às 5 da manhã, levanta para pegar dois ônibus, e o metrô, viajar uma hora e meia ou duas, para chegar nas casas do centro da cidade, onde seus patrões que tem verdadeiro acesso à renda nacional vivem, onde ela trabalha por muitas horas, ganhando 250 reais por dia. Como ela, milhões contam com o TikTok para viver algo nestas condições.

4.

Na mesma linha do amado TikTok, de exploração produtiva em todos os níveis de necessidades psíquicas humanas, o game Roblox, baixado diretamente da rede, faz com que crianças jogadoras desenvolvam partes e áreas do próprio jogo enquanto o jogam. Elas também são pagas pelo trabalho, em moedas digitais. No caso, brincar, trabalho e dinheiro ganham nova fusão, inventada no dispositivo desta conquista da vida, corpo e a-sujeitados, em um mundo e psiquismos que se desmaterializa.

Crianças também fazem propaganda de “cursos”, de fato golpes, na rede, para outras crianças aprenderem a se tornarem *influencers* e ricas. “Quem estuda é pobre, rico empreendedor ganha dinheiro nas redes” é o mote repetido em todas estas pirâmides da imagem, infantis em todos os níveis. Crianças também fazem propaganda, para crianças, de sites de roletas eletrônicas nas redes.

Professores de escolas públicas vêm percebendo mudança da fala e da linguagem oral de crianças que passaram a falar elidindo a última sílaba das palavras, exatamente como fazem alguns *influencers* nas redes, por velocidade da comunicação e por marca de estilo. A linguagem, a gramática, as formas de comunicar e pensar da vida nas redes formam diretamente a educação e o eu.

Como sabemos, ao menos desde Marx, quantidade material e produtividade é qualidade. Quantidade mundial é qualidade mundial: “o aumento dos meios de troca e do volume das mercadorias desenvolveram os elementos revolucionários dentro da sociedade em desintegração”.^[1] Não precisamos recuperar a história arqueológica da vida da pornografia no Ocidente, ou no Oriente – das elegias eróticas romanas às loucuras demoníacas medievais, ao desrecalque libertino emancipatório do século das luzes, ao impacto crescente e exponencial das imagens reproduzíveis, desde elas surgiram no século XIX com a fotografia até as especulações finais de Michel Foucault ou Jean Baudrillard sobre o sexual e a sedução generalizada da imagem... – para sabermos que algo de verdadeiramente imenso está acontecendo.

A base da globalização mundial dos mercados é o fundo tecno administrado do acesso universal à cultura como fluxo contínuo e massivo de imagens. Como ocorre com o consumo das coisas, consumir imagens, e ser consumido por elas, é ser sujeito. No mercado global, homogêneo como princípio abstrato da realização universal da forma mercadoria, ninguém pode sequer viver sem um celular, que traz acoplado sua indústria cultural *ad hoc*, desenhada ao gosto de cada um, e

definidora deste um. Há um magma de fundo, a estase psíquica do tempo final da crise mundial do capital, no fluxo falso erótico permanente de informação sem referente, gozo especular e excitação por minuto.

“Em meio às crises do neoliberalismo, o desejo humano de reconstruir o debate público e o senso comum pode encobrir a profunda erosão das bases históricas da esfera pública e do comum. A crescente comodificação da vida social, o fim da regulamentação estatal ou dos subsídios à atividade jornalística, a substituição da produção de conhecimento pela busca do lucro, da sociedade pela rede, da democracia pelos mercados, dos cidadãos pelos consumidores – as mesmas tendências que dão impulso à radicalização no interior de plataformas contemporâneas são também exemplos do bom funcionamento destas plataformas” [\[iii\]](#)

5.

Se o capitalismo de hoje gerou a crise do emprego, e do velho valor do trabalho, como uma tensão constante de fragmentação e esquizoidia social universal, ele também integra à força, do desejo, em sua máquina generalizada de fluxo, de imagens, de excitação em rodízio muito rápido. Para funcionar, o mundo que vivemos precisa dar de graça, socializar a cultura do fetiche, o único comunismo garantido. “A cultura é uma mercadoria paradoxal..., de tanto ser trocada ela não tem mais valor de troca”, Theodor Adorno e Max Horkheimer escreveram, sobre o nosso mundo, pela primeira vez.

A estrutura semiológica-política única do processo é a de que a imagem que vejo agora é o tempo limite da sua própria superação pela próxima que virá, aquela que deverá redimir a perda total da experiência. Mas, esta segunda, ela mesma já está morta, pela próxima, que virá, e esta, pela próxima e assim indefinidamente. Imagem tempo vazio – imagem bobagem – de gozo constante e rápido, foto contínuo, é o segredo bem visível do negócio. O processo geral é do esvaziamento sequencial do sentido, em uma gestão do tempo esvaziado e da economia da excitação no presente.

O pop é representação convertida em excitação. Qualquer coisa que brilhe na massa esvaziada da cultura mundial da imagem rápida, e atraia algum valor, mínima atenção, das eleições algorítmicas e do dinheiro que se reproduz no olhar. A cultura de hiper-massas mundiais não é exatamente uma cultura. É mais precisamente uma roleta universal do prêmio na imagem. Um caleidoscópio sem começo ou fim, orientado tecnicamente para o consumo contingente. Uma satisfação qualquer.

Picos de excitação na infinitude do mundo em fluxo de imagens, não falam mais a nenhuma memória ou consciência, transferidas para esta forma técnica de viver. A memória é a que liga uma mercadoria imagem na correspondente mercadoria material, que necessita ser realizada, circular mundialmente. Não há nenhuma cultura literária no fundo da máquina do mundo. Superego, ou mesmo ego, são categorias que não se aplicam a este modo de estar nas coisas. O mesmo fluxo da propaganda comum universal é o fluxo da pornografia, do fascismo reorganizado como estilo de vida, ou das redes mundiais de pedofilia.

Poderíamos pensar em um sub-ego, algorítmico, imaginado no gozo geral da pulsação mundial do mercado. Um ego mapeado e invadido diretamente na pulsão imagem de tempo curto, como a respiração. Talvez esta cultura esteja gerando um outro inconsciente, não ótico, como especulou Benjamin – porque a imagem agencia tudo, mas não diz nada – mas mundialmente associado e randômico, do qual não sabemos de nenhum modo o resultado.

Se há resultado, se há inconsciente. “A partir de um certo grau de desvalimento, a ideia mesma do homem em situação perde a substância e fica impossível falar nela de maneira plausível (...). Por sua vez, a unidade de tempo tampouco tem força, porque, como as coisas pouco se articulam, como a ação não tem aquele mínimo de consistência necessário para que a unidade de tempo funcione, ela está desmanchada. As coisas ocorrem num tempo curto a que faltam os atributos do

tempo”.^[iii]

Apenas sabemos que a atuação do consumo mundial, da necessidade das mercadorias circularem em escala mundo, em tempo inventado, extenuante, e com os dias contados, passa por esse inconsciente geral. Um inconsciente fundido ao gozo da produção permanente do micro show, a cena de cada segundo. Respiração universal do mundo como mercadoria, e sua simultânea destruição do referente histórico, já evidente na nova política fascista, tábula rasa há muito voltada à própria ancoragem ambiental da vida.

Não estamos na era do cinema em que o distante se tornava próximo e toda a história nos foi recontada, de Walter Benjamin. Estamos no tempo da sucessão infinita das imagens produzidas e consumidas em todo lugar precisamente agora. Tempo em que não há distância, apenas presença. E a história não existe. É necessário à produção que ela não exista.

***Tales Ab’Sáber** é professor do Departamento de Filosofia da Unifesp. Autor, entre outros livros, de *O soldado antropofágico* (Hedra). [<https://amzn.to/4ay2e2g>]

Notas

^[i] Marx e Engels, *Manifesto comunista*.

^[ii] Moira Weigel, “O algoritmo Adorno”, revista *Serrote*, IMS, n. 48, novembro 2024, p. 135.

^[iii] Roberto Schwarz, “O mundo bloqueado, a façanha estética de Beckett e sua decifração por Adorno”, revista *Piauí*, no. 219, dezembro 2024, p. 86.

A Terra é Redonda existe graças aos nossos leitores e apoiadores.

Ajude-nos a manter esta ideia.

[CONTRIBUA](#)