

Publicado na revista MENTE-CÉREBRO – coleção “O Olhar adolescente”
no. 3 - 62-71

Mundos virtuais

Por Claudemir Belintane, lingüista e educador

Ao longo da história ocidental, os adolescentes sempre contaram com “janelas” que os transportam a um mundo ficcional ou virtual; dentro do contexto neoliberal, no entanto, na internet contemporânea, exploram-se, de forma simplificadora, alegorias ingênuas que tendem a igualar adolescência e consumo

No livro “A arte de reduzir cabeças”, o filósofo francês Dany-Robert Dufour afirma que na “sociedade pós-moderna”, em razão de certo esvaziamento das referências simbólicas necessárias à edificação subjetiva, os sujeitos procuram remediar essa falta assimilando as novidades do mercado e dos novos meios com muito permissivismo e pouca reflexão. Com o desmantelamento dos valores simbólicos, o mercado toma todos os espaços possíveis e converte tudo em mercadoria, inclusive a língua, o pensamento, a imaginação e o entretenimento. Enfim, tudo o que poderia dar sustentação a uma subjetividade mais densa toma o rumo do *soft*, de uma leveza que, segundo o filósofo, não passa de uma fachada atrás das quais explodem a violência gratuita, sobretudo entre jovens (franco-atiradores em ambientes coletivos, espancadores de prostitutas, assassinos de mendigos, valentões que se batem em confrontos de gangues e torcidas).

Nesse contexto de gozo consumista e de precárias identificações, Dufour vê os adolescentes como os mais tocados pelo fenômeno: “Era fatal que os adolescentes estivessem entre as populações mais sensíveis a esse esvanecimento do Outro – nesse sentido eles são a figura exemplar da modernidade”.

Estou de acordo com o filósofo, mas aqui talvez seja importante introduzir alguns recortes que nos permitam enxergar diferenças nessas compactadas análises gerais – aliás, o próprio Dufour o faz em vários pontos de seu livro. Neste texto, a partir da análise de alguns traços do imaginário juvenil em alguns momentos da história ocidental, pretendemos buscar elementos para compreender o manejo subjetivo *soft* de hoje. Sabemos que na relação adulto-adolescente há sempre uma operação que faz uso de um imaginário pregnante, que quase sempre é chamado a educar ou a entreter em nome de alguma referência identitária forte (deuses, heróis e outras produções imaginárias) que envolve a economia libidinal dos sujeitos.

Nossos circuitos cerebrais, embora complexos, não possuem o poder de enlaçar a realidade diretamente. Por termos perdido o faro e as nossas proteções naturais e por não termos muitas habilidades inatas e precoces como os outros mamíferos, costumamos projetar obras e afazeres a partir de simulações, reduções e ampliações que a linguagem permite. Nesse jogo, trocamos prazer de órgão pelo de representação. Nosso sofisticado e ao mesmo tempo precário aparelho de linguagem – além de permitir esboços, arcabouços e contratos com o outro para manejar a realidade – também nos fornece as possibilidades de gozar a partir de um mundo inventado, ficcional ou virtual.

Segundo as mais diferentes linhas de pesquisa, a fase adolescente parece ter uma suscetibilidade maior diante dessas possibilidades de delírios

consentidos (ou sem sentidos) que os adultos armam em nome da civilização ou contra ela. Daí a preocupação geral com as viagens sem retorno que podem ser suscitadas nos adolescentes pelas incríveis “máquinas” de fazer cabeças, que sempre estiveram disponíveis aos jovens, desde as mais remotas épocas até hoje.

É o caso da epopéia oral, das narrativas míticas, dos romances de cavalaria, das obras malditas, da sedução da natureza idealizada (paraísos adâmicos, ilhas de Crusoés, terra sem males etc.), da literatura burguesa, do cinema, da tevê, das HQs, dos jogos de tabuleiro e toda a parafernália que o suporte eletrônico e a internet hoje propiciam.

Fascínio grego

A partir de alguns estudos sobre o mundo antigo, podemos imaginar, por exemplo, o adolescente grego fascinado, entregue à palavra mágica do rapsodo, o recitador de poesias épicas, acompanhando com apaixonados esgares e contraturas abdominais as peripécias de Ulisses em seu atribulado retorno a Ítaca. Também podemos imaginar o jovem contemporâneo em um portal helênico que simule um modo de sair da caverna do monstro Polifemo, (o ciclope filho de Poseidon, deus dos mares). “Nem Lestrigões nem os Ciclopes/ nem o bravo Posídon hás de ver,/ se tu mesmo não os levars dentro da alma/ se tua alma não os puser diante de ti”, diz o poeta grego Konstantinos Kaváfis (1863-1933) no poema “Ítaca”.

[entra boxe 1: manipulando a Imaginação]

Essa advertência nos vem na voz de um grego moderno, que nos reafirma a possibilidade de um traço comum entre o ontem e o hoje, que está sempre disposto a se ativar diante de alguma janela que se abra para as

contendas imaginárias entre monstros e guerreiros, entre o bem e o mal, entre o medo e a coragem.

Como já dissemos, precisamos reconhecer desde já imensas diferenças entre os tempos: nas atualizações de hoje, esse traço que ainda se alvoroça com monstros e guerreiros vem sendo objeto de intensa exploração não mais por rapsodos ou sofistas, mas por investidores que vêem nesse enlace a possibilidade de ampliação do consumo e do mercado.

Janelas e ritos de passagem

Em quase todas as culturas, os adolescentes encontram um mundo de pedagogos, negociantes e guerreiros que lhes preparam um imaginário para que o ingresso na cultura adulta se dê de forma marcante. Ainda que seja uma coisinha simples como a dos caipiras e sertanejos brasileiros que davam ao filho uma quicé (faca) pontuda, um pedaço de fumo e um gole de cachaça, acompanhados de alguma frase mais ou menos assim: *homem que não usa faca de ponta nem bebe cachaça nem pita num é homem*. Ou ainda a dos adolescentes panarás, índios da Amazônia brasileira, que se submetem às doloridas picadas de marimbondos para assumir o mundo adulto através da dor.

Além desses rituais sem pompa, sem ostentação, há os que ocorrem nas classes dominantes de outros tempos, como, por exemplo, a dos nobres medievais, nos quais os adolescentes se preparavam para a vida militar participando, como pajem, nos torneios ou ainda ouvindo bardos e trovadores que punham em relevo a fidelidade e a bravura de um El Cid ou dos cavaleiros da Távola Redonda. Para outros, havia também a possibilidade de se deixar levar pelas janelas das catedrais, com seus vitrais coloridos, através dos quais a luz coada no vidro dava santidade à vida dos santos, com imagens de

exemplos e virtudes tão fortes a ponto de levar meninos e meninas a desejarem o claustro ou mesmo uma vida de sacrifícios.

Além de heróis, filósofos e santos, houve e ainda há também as janelas entorpecidas de algumas obras literárias que se abrem a partir de um traço imaginoso, que ainda encanta os nossos góticos de hoje: preferência pelos mistérios da noite. Roupas pretas, rostos pálidos e doentios, com exageradas olheiras – além do gosto pela morbidez, que inclui o culto à morte e não raro uma invasãozinha de cemitério ou ainda, como atualmente se faz, a preparação de uma janela virtual específica para a morte e seus desígnios. Hoje qualquer adolescente pode espiar as fotos de um morto, visitar criptas e necrotérios sem sair de casa. Claro que o link no tempo, neste caso, abre-se também para a segunda geração de poetas românticos no Brasil (geração egótica ou do “mal do século”), seguidores da poesia anglo-saxônica. Entre eles, estão o jovem escritor adolescente Álvares de Azevedo (1831-1852) ou então o poeta Castro Alves (1847-1871) que, traduzindo o satânico poeta britânico Lord Byron (1788-1824), convida o jovem leitor a beber numa estranha taça: “Que este vaso, onde o espírito brilhava, / Vá nos outros o espírito acender. / Ai! Quando um crânio já não tem mais cérebro / Podeis de vinho o encher!”.

Esse satânico traço ainda abre incríveis janelas para muitos nomes interessantes: o escritor irlandês Bram Stoker (1847-1912), com seu *Drácula*, que de fato nunca morre; o escritor americano Edgar Allan Poe (1809-1849), com seus corvos e casas assombradas; além dos clamores infernais dos poetas franceses Arthur Rimbaud (1854-1891), em *Uma estadia no inferno*, e de Charles Baudelaire (1821-1867), em *As flores do mal*.

Também é possível evocar aqui um fenômeno bem típico do século XIX e XX: o bovarismo, o encantamento radical dos rapazes e donzelas com o

desenlace amoroso e aventureiro dos romances românticos, cuja fórmula, também conhecida como “água com açúcar”, ainda hoje vende, a menos de um real o exemplar, milhões de janelinhas de bolso com nomes femininos, “Júlia”, “Sabrina”, “Gabriela” etc. –, além de ser exaustivamente explorada nas telinhas das grandes emissoras de TV. Também associado a esse link, temos, para os homens, o quixotismo, que é o encantamento exagerado com personagens da literatura.

Em busca do lucro

Até aqui fiz questão de ampliar o conceito de janela e mostrar que, antes dos parapeitos de madeiras ou das delimitações reais do espaço e mesmo das janelas de cristal líquido, explora-se esse ou aquele traço psíquico que através dos tempos se atualiza nos costumes e na cultura das mais diferentes formas. Isso nos leva a pensar a possibilidade do engajamento adolescente não apenas como fase isolada da vida, mas como traços psíquicos que podem perdurar na vida adulta e serem suscetíveis de exploração pelo outro. Podemos ter, sobretudo hoje, adolescentes de 50 anos ainda presos a um imaginário simplificado, cultuando de forma ingênua seus gurus e heróis e, juntamente com os de 15, navegando em alegorias simplórias e gozosas.

Se o jovem escravo grego ou mesmo o servo medieval ou ainda o jovem trabalhador das fábricas e das roças do mundo moderno eram impedidos de abrir certas janelas por não pertencerem ao estamento, à casta ou à classe, e por tais motivos não terem acesso ao aedo (poeta da Grécia Antiga, que cantava composições épicas ou religiosas), ao bispo ou mesmo aos livros, neste nosso mundo contemporâneo vivemos um momento em que os favores do neoliberalismo quer pôr todas as classes (inclusive os sujeitos arredios à leitura, os jovens pobres e analfabetos) nos mesmos tipos de janela.

Janelas que estão sendo preparadas para transformar sonhos e desejos em lucros para os exploradores do ciberespaço. Quanto mais consumidores na rede, mais os negócios vão se multiplicar. Então, todos são bem-vindos. Com uma moeda de um real auferido no farol da esquina, até mesmo o “lumpem-flanelinha”, que costuma não aceitar o alfabeto proposto pela escola, pode ter acesso a uma casa de jogos em rede (*lan house*) que o acolhe, que lhe fornece uma hora de contenda heróica (o game *counter strike*, por exemplo), num espaço onde sua *shotgan* poderá explodir traficantes e subversivos.

Já outro jovem de classe média capaz de dispor de um tempo mais amplo, seja no conforto do lar ou nas *lan houses*, se treinar com afinco (seis a oito horas por dia), terá todas as chances de se tornar um reconhecido ciberatleta. Essa nova categoria já tem sua instituição discursiva bem montada: a “Cyberathlete Professional League”, fundada em 1997 nos EUA, que conta com associados em muitos países. Segundo Herman Fuchs (25 anos), profissional da liga, um ciberatleta tem de dar duro, treinar muito suas habilidades neuromusculares e ter uma rotina como a de um atleta qualquer, com muito treino e competição.

Muitas vezes, o próprio chefe no trabalho pode ser um companheiro de clã (*clamate*) e lutar ombro a ombro nas renhidas competições oficiais. Há, como em outros esportes, a possibilidade de patrocinadores, que querem esses “atletas” vinculados aos produtos que, em geral, são os materiais esportivos dos jogos. Talvez no futuro tenhamos legiões de ciberatletas definhando na frente de uma tela, mas campeoníssimos em consumo e inércia corporal.

Uma segunda vida

Saindo do campo do esporte, o adolescente pode também optar por uma experiência transcendental, tentar uma “second life”, sobretudo se tiver

dinheiro real ou dólares para comprar dinheiro virtual (linden, L\$) e ter um avatar que pode ter a sua cara, o seu jeito ou ainda ser o resultado de seu “desejo”, de sua imaginação. Aliás, ter escolhas, ter o poder de “morfar”, de encarnar uma outra persona, é um dos segredos de sucesso desse e de outros jogos do tipo MMORPG, mistura de RPG, anime, cinema, mitologias, mas dotado sobretudo da possibilidade “multiplayer on line”, ou seja, jogar em escala planetária, apagando todo tipo de diferenças de gênero (como avatar, o sujeito pode ser menino, menina ou andrógino), de classe, de cor, de raça, de idade (ninguém vai perceber que o sábio com poderes milenares é o jovem de 14 anos ou que a menina-mangá, de peitos firmes e coxinhas grossas, é um cinquentão grisalho, em seu gozo de eterna adolescência).

Se no século XX, os pais se desesperavam com a alienação proporcionada pelo cinema, pelo rádio, pela indústria fonográfica, pelos quadrinhos e logo depois pela TV, que levavam crianças e adolescentes a vestirem roupas de cowboy, de Super Homem, Flash Gordon, Batman ou ainda os “esquizos” trajas punks ou de roqueiros, atualmente os MMORPGs estabeleceram a síntese de tudo isso e não assustam tanto os adultos, já que muitos deles também estão lá no mundo virtual, travestidos com seus poderosos avatares ou aplicações financeiras em mega-empreendimentos para que seus filhos possam ter onde gastar seus lindens dolars.

Com essa cega popularização do ciberespaco, algumas confusões passaram a uma dimensão tal que talvez já seja um bom negócio investir em uma linha de pesquisa específica que dê conta de distinguir, na prática cotidiana, o virtual do real, o lazer do estudo/trabalho, a ficção da vida pessoal. Seria uma pesquisa, com certeza, complexa, pois não deve ser fácil, por exemplo, distinguir um ciberatleta de um atleta real ou mesmo um empreendimento imobiliário com terrenos reais de um virtual, mas com custos

em L\$ (que podem ser convertidos em dólares), sobretudo se adotarmos o ponto de vista “neolibê” (neoliberal) tão em voga hoje.

Na pesquisa educacional, o que dizer da ação do flanelinha na lan house? Seria um processo espontâneo de inclusão digital, uma ampliação de suas possibilidades de letramento? Teria ele a possibilidade de constituir um clã ou o desprezo pelo alfabeto o reteria em uma modalidade solitária e simplória de jogo? No mundo virtual seu avatar seria um pária ou um nobre guerreiro com poderes indestrutíveis? Também sua miséria, graças a um horário especial na lan house, seria apagada na Second Life?

Um passeio rápido por esses jogos da Internet contemporânea nos dá uma idéia clara de que o traço que se explora é o da alegoria ingênua, da adolescência mantida através de um imaginário bem simplista: o bem e o mal, o monstro e o guerreiro, a luz e as trevas – temas já tão exaustivamente explorados e aprofundados pela literatura e outras artes. Só que na jogatina rápida da navegação na internet, nenhum adolescente (seja de 16 ou de 50 anos) na hora de criar seu avatar vai retomar, por exemplo, as possibilidades de *heteronímia* do poeta português Fernando Pessoa (1888-1935) ou mesmo os versos geniais das epopéias ou ainda os dos poetas aqui citados.

Se retomasse, muito provavelmente iria optar por um outro tipo de criação, antes de enfiar linden-dólares nas mãos dos empresários que os esperam. Se abrisse os 16 mil versos da *Ilíada* ou ainda as páginas de Edgar Allan Poe, com certeza não iria desperdiçar todo o potencial do suporte eletrônico e da rede em uma imaginarização tão simplória como as que aparecem nesses “mágicos portais”. Talvez, o espaço virtual pudesse ser para eles a chance de novas artes, novas literaturas e não a mesmice que suga,

muito mais que um vampiro, seus mais singulares potenciais (além de seu sagrado dinheirinho).

A adolescência, diante das redes e suportes eletrônicos atuais, tem de ser robustecida por muitos outros estudos. Confiar no potencial educativo do ciberespaço é eternizar a ingenuidade e equacionar adolescência e consumo. Se o ensino ceder demais às tentações do fácil-fóssil proposto pelo neoliberalismo virtual, teremos como resultado uma espécie de perpetuação da adolescência – talvez a imagem final seja a de um adolescente envelhecido, consumindo sabe-se lá o que diante de seu belo avatar que, com seus poderosos linden\$, enfrenta Polifemo com a mesma astúcia do imortal Odisseu.

BOXE 1: Manipulando a imaginação

Platão já criticava os poetas-pedagogos que educavam os jovens gregos da Antiguidade a partir da simulação

O rapsodo dos tempos homéricos já manejava a imaginação do jovem grego. Não é por acaso que Platão, simulando a voz de Sócrates, condena o uso desses recursos na educação. Na visão platônica, o arrebatamento da poesia-mimética produzia o conhecimento falso, distanciado da virtude e da verdade. Embalado pelo ritmo e pelas cenas simuladas, o jovem se apegaria demasiado aos mitos, aos heróis lendários e, com isso, formaria falsos juízos acerca do mundo.

O helenista britânico Eric Havelock (1903-1988), em seu *Prefácio a Platão*, faz questão de evidenciar que o poeta condenado por Platão não é o escritor tal qual conhecemos hoje, mas uma espécie de poeta-pedagogo que

educava a partir da simulação. Se o adolescente grego quisesse conhecer o impulso da “cólera”, ouviria um episódio da *Ilíada* em que Aquiles, o filho de Peleu, no colorido da narrativa, presentifica esse afeto (*ver quadro na pág. XX*). Sentindo o ritmo e a métrica da cólera, o jovem aprenderia, por catarse, a essência desse afeto – do mesmo modo assimilaria a coragem, a astúcia, a justiça e outras “habilidades e competências” do cidadão ateniense.

Somente na *Ilíada* o efebo grego e jovem de hoje poderia/pode contar com 16 mil versos que se abrem em links para extasiantes aventuras e para a impressionante hierarquia do Olimpo com seus incontáveis deuses. Um mundo labiríntico, encantador, com suas janelas até hoje abertas para delírios mais que adolescentes. Em cada uma dessas janelas, as descrições das contendas e polêmicas, o sentimento de justiça, os compromissos éticos, tudo resultando em uma *paidéia*, um ensino em verso – uma modalidade diferente da prática dialógica e mais conceitual estabelecida pelos filósofos pós-socráticos.

Se a epopéia era vista como um perigo para a imaginação juvenil, a filosofia também não estava acima de qualquer suspeita. Platão, por exemplo, alertava contra os sofistas. Sócrates foi acusado, julgado e condenado à cicuta por desrespeitar os deuses, seduzir e corromper os jovens – segundo Meleto, um dos acusadores, “a tal ponto de depositarem mais confiança em ti que nos próprios pais”. Apesar das críticas de Platão, o helenista alemão Werner Jaeger (1888-1961), em *Paidéia, a formação do homem grego* (Martins Fontes, 2001), vê na epopéia a origem de “toda formação superior da Grécia”, inclusive da filosofia. Seja êxtase poético, seja engajamento filosófico, tudo pode receber a temperança da crítica.

BOXES 2 E 3

BOXE 2: Momento de catarse

A Ilíada é uma epopéia cuja autoria ou compilação são atribuídas a Homero. Seu herói principal é Aquiles, também chamado Peleide, por ser filho de Peleu. O tema é a luta dos Danaos (Gregos, Aqueus), contra Ilion (Tróia). Acompanhe, no episódio que se segue, a polêmica entre Aquiles e Agamenon (referido no texto como Atreide, por ser rei dos Atreus) quando este recusa aceitar uma partilha de despojos de guerra e manifesta a intenção de tirar Briseida das mãos de Aquiles. Na cena abaixo, o grande herói da Ilíada deixa extravasar sua ira, desembainhando a espada para abater Agamenon. Esse é dos momentos em que a cólera do herói atinge o auge, pois tem sua ação contida pelas mãos da deusa Atena, que o segura pelos cabelos louros - cena digna de uma HQ ou mesmo de um game, não?!

(...)

ia sacando da bainha o gládio enorme.

Então, do céu, Atena desce. Enviou-a Hera,

dos braços brancos, que ama os dois, por ambos vela.

Por trás segura-lhe os cabelos louros, só

Visível para ele; ninguém mais a vê.

Espanta-se o Peleide; gira o corpo, e logo

dá com Palas Atena: olhos terríveis brilham!

(...)

Palas Atena, mandada por Hera, ao conter o Aquiles, diz-lhe que desabafe sua raiva somente com palavras. Ao que herói, ainda que frustrado, obedece:

E o filho de Peleu, de novo, fala negra,
turvo ainda de cólera, interpela o Atreide:
“Olho de cão e coração de cervo! Bronco
de vinho! Nunca ousaste, armado com teu povo
enfrentar um combate, nem seguiste os bravos
na luta de emboscadas. Tens pavor à morte.

(...)

Ilíada de Homero. Tradução de Haroldo de Campos. Editora Mandarim (pp. 41-42 – fragmentos do Canto I).

BOXE 3: Simulação de realidade

Se a Ilíada, por meio de seu ritmo e sua métrica, é um convite à imaginação dos jovens gregos, que de forma catártica são levados a participar das aventuras e desventuras do herói, algumas empresas contemporâneas abrem seus portais aos internautas ou cyberatletas, convidando-os a recriar realidades mitológicas ou épicas. Acompanhe alguns convites para sites de jogos.

SECOND LIFE

O Second Life é um mundo virtual e seu Avatar é a expressão mais pessoal possível para sua nova vida. Até porque um Avatar é sua representação no mundo virtual. A imagem abaixo mostra como é fácil criar o seu. (...) Não se preocupe se não ficar bom na primeira vez, você pode trocar sua aparência.

(<http://www.secondlifebrasil.com.br/oquee/crieavatar.aspx>)

EVERQUEST II

(...)

Echoes of Faydwer inclui mais de 350 novas missões, uma nova seleção de armaduras, chapéus, equipamentos, feitiços e novos cavalos. São 40 novos tipos de criaturas a serem enfrentadas, mais de 20 zonas e áreas de aventuras novas e você ainda poderá competir contra outro jogador no novo modo PvP (Player vs. Player).

WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft é uma experiência de rpg-online inesquecível (...) Os jogadores assumem suas próprias lendas como Heróis de Warcraft, poderão também explorar, se aventurar, e fazer muitas missões por um mundo vasto.

(...)

(<http://www.rpgonline.com.br/wow.asp?id=302>)

RAGNAROK

Funde um clã e ajude seus colegas a conquistar um castelo. Crie uma espada poderosa, e outros jogadores virão à sua procura em busca de novas armas. Não existe um final definitivo, em Ragnarök Online quem decide seu destino é você.

(http://games.levelupgames.com.br/ragnarok/guia_jogo/primeirospassos.php)

O autor

CLAUDEMIR BELINTANE é lingüista e educador, professor de graduação e pós-graduação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

Para conhecer mais

A arte de reduzir cabeças. D.-R. Dufour. Companhia de Freud, 2005.

Identidades vazias. S. Zizek. Folha de S. Paulo – 07/01/2007 (caderno Mais)

A ilusão vital. J. Baudrillard. Ed. Civilização Brasileira, 2001.

Glossário

HETERONÍMIA Nome imaginário de um autor a partir do qual sua obra é identificada e que designa alguém com características bem diversas de seu criador