

RESENHA

## Psicanálise e cultura a partir da análise do filme “Nerve – um jogo sem regras”

Psychoanalysis and culture from the analysis of the movie “Nerve – a game without rules”

Psicoanálisis y cultura desde el análisis de la película “Nerve – un juego sin reglas”

Ana Julia Candida Ferreira <sup>a</sup>, Renata Garutti Rosaffa<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidade Federal de Mato Grosso, Psicologia – Cuiabá/MT – Brasil.

DOI 10.5935/2318-0404.20220013

### Resumo

O objetivo deste trabalho é propor uma análise crítica do filme “Nerve – Um jogo sem regras”, relacionando diversos elementos do filme com aspectos da cultura contemporânea, uma vez que essa obra fonográfica traz interessantes elementos de reflexão sobre as formas de existência e de ação do sujeito frente às redes sociais e às diferentes demandas que delas surgem. A trama do filme se desenrola a partir do acesso da personagem Venus a um jogo na *Internet: Nerve*. Esse jogo coloca a personagem frente a duas opções: jogadora ou observadora. Ao optar pela posição de jogadora, a personagem aceita se submeter às regras de um jogo que vai se revelando perverso, impondo a ela sujeição da qual se vê impossibilitada de sair. O contexto social apresentado pela película é utilizado como pano de fundo para uma análise da cultura contemporânea, estabelecendo um diálogo entre conceitos da psicanálise, o conceito de sociedade do espetáculo<sup>1</sup> e as noções de técnicas de poder<sup>2</sup>, fluidez e liberdade<sup>3</sup>. Considera-se que, onde a castração parece não incidir como forma de sinalizar os limites entre o Eu e o outro, poderá prevalecer a ideia de liberdade e fluidez como pressuposto para que a subjugação dos sujeitos ocorra.

**Palavras-chaves:** Resenha crítica; Psicanálise; Cultura; Psicologia

### Abstract

The aim of this work is to propose a critical analysis of the movie “Nerve – A game without rules”, relating several elements of the film with aspects of contemporary culture, since this work brings profuse elements of reflection on the forms of existence and the subject’s action in the face of social networks and the different

demands that arise from it. The film's plot unfolds from the access of the character Venus to an internet game: Nerve. This game puts the character in front of two options: player or observer. By opting for the position of player, the character accepts to submit to the rules of a game that proves to be perverse, imposing on her a subjection from which she is unable to leave. The social context presented by the film is used as a backdrop for an analysis of contemporary culture, establishing a dialogue between concepts of psychoanalysis, the concept of society of the spectacle<sup>1</sup> and the notions of power techniques<sup>2</sup>, fluidity and freedom<sup>3</sup>. It is considered that, where castration does not seem to affect as a way of signaling the limits between the Self and the other, the idea of freedom and fluidity may prevail as a presupposition for the subjugation of the subjects to occur.

**Keywords:** Critical review; Psychoanalysis; Culture; Psychology

## Resumen

El objetivo de este trabajo es proponer un análisis crítico de la película “Nervio – Un juego sin reglas”, relacionando varios elementos de la película con aspectos de la cultura contemporánea, ya que esta obra fonográfica trae interesantes elementos de reflexión sobre las formas de existencia y acción del sujeto frente a las redes sociales y las diferentes demandas que surgen de ellas. La trama de la película se desarrolla a partir del acceso del personaje Venus a un juego de internet: Nerve. Este juego pone al personaje frente a dos opciones: jugador u observador. Al optar por la posición de jugadora, el personaje acepta someterse a las reglas de un juego que se está revelando perverso, imponiéndole una sujeción de la que no puede salir. El contexto social que presenta la película se utiliza como telón de fondo para un análisis de la cultura contemporánea, estableciendo un diálogo entre conceptos del psicoanálisis, el concepto de sociedad del espectáculo<sup>1</sup> y las nociones de técnicas de poder<sup>2</sup>, fluidez y libertad<sup>3</sup>. Se considera que, donde la castración no parece afectar como forma de señalar los límites entre el Yo y el otro, la idea de libertad y fluidez puede prevalecer como presupuesto para que ocurra el sometimiento de los sujetos.

**Palabras clave:** Revisión crítica; Psicoanálisis; Cultura; Psicología

## Introdução

Algumas produções cinematográficas conseguem representar fragmentos do cenário cultural contemporâneo com riqueza de possibilidades interpretativas, tornando-se verdadeiros exemplos de metalinguagem. O filme “Nerve: Um jogo sem regras” é um desses exemplos. Dirigido por Henry Joost e Ariel Schulman e lançado no ano de 2016, narra a busca da protagonista, Venus, uma moça tímida, por uma versão mais extrovertida e animada de si mesma, a partir de sua inscrição num jogo de desafios *online* chamado *Nerve*.

O filme atende as características do gênero *thriller*, ou suspense, estabelecendo uma narrativa de tensão e excitação para manter o público atento. Tal aspecto relaciona-se diretamente com a metalinguagem produzida no filme: os personagens são colocados em situações de constante suspense, tensão e excitação em meio a um cenário *hightec* que serve de espelho ao público, mostrando a cultura contemporânea que insere a todos nós.

A cena inicial não poderia ser mais contemporânea: uma jovem, a protagonista, utiliza seu computador para acessar seus e-mails, abrindo uma janela após a outra, sem fechá-las ou responder a elas. Um e-mail, contudo, ganha um destaque especial, trata-se de um convite para o jogo: *Nerve* (nervo, traduzido para o português), que dá título ao filme. Venus, a protagonista, fica então diante de duas posições a serem escolhidas em *Nerve*: 1) um observador ou 2) um jogador. Mesmo sem o conhecimento dos detalhes ou implicações dessa escolha, Venus opta pela posição de jogadora, automaticamente autorizando o jogo a acessar todas as suas informações pessoais disponíveis na *Internet*, como dados bancários, histórico de buscas e acessos em *websites*, tudo isso com a finalidade de estabelecer desafios mais personalizados.

A partir da posição de jogadora, a personagem aceita se submeter aos desafios que lhe são encaminhados, cumprindo-os em tempo real e com transmissão *online* para uma multidão que escolheu a posição de observador. Diante dessas circunstâncias, qual a melhor opção? Quais ganhos poderiam haver em se submeter à exposição imposta por esse jogo e quais os custos para o sujeito? Esses são alguns dos diversos elementos tratados no filme que nos permitem reconhecer a dinâmica social que tem predominado na cultura contemporânea pós-moderna. São justamente esses elementos representativos da dinâmica social, que evidenciam como as relações sociais contemporâneas parecem se estabelecer, e que favorecem o olhar à luz da Psicanálise, uma vez que a esta interessa as manifestações da cultura, pois, conforme afirma Mendes<sup>4</sup>:

[...] ela fala do que há de inconsciente na cultura, daquilo que se manifesta no discurso da cultura. Embora a ciência não se preocupe com o sujeito que opera como produtor dela mesma, a psicanálise parte do que a ciência deixa de lado, que é justamente o sujeito do inconsciente e o mal-estar nas relações com a cultura (p. 24)<sup>4</sup>.

Trata-se, portanto, de uma perspectiva que considera a cultura como elemento indissociável da constituição da subjetividade, que organiza a maneira como nos constituímos como ser e nos organizamos em sociedade. Isto é consoante à perspectiva psicanalítica em que a pulsão é considerada como de natureza humana e, a cultura, uma produção humana que impõe exigências à própria pulsão, derivando daí toda sorte de feitos<sup>5</sup>.

Pressupomos, dessa forma, que partindo de uma produção audiovisual como objeto de análise, estamos diante de uma expressão singular da cultura, sobretudo da cultura contemporânea, de um objeto construído com elementos da própria cultura que visa retratar, sendo possível estabelecer reflexões teóricas acerca desses mesmos elementos.

Para a realização dessa análise, considera-se importante a interlocução com a perspectiva foucaultiana das relações de poder e a organização social. Para Foucault<sup>6</sup>, toda relação de poder é constituição de um campo de saber, sendo que toda produção de discurso é “controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos [...]” (p. 9)<sup>6</sup>.

Partindo dos postulados psicanalíticos e da análise discursiva de Foucault, buscaremos olhar para o filme

Nerve<sup>7</sup> como um recorte representativo da cultura contemporânea, trazendo algumas reflexões sobre o que a metalinguagem do filme em questão possibilita pensar acerca da sociedade do espetáculo<sup>1</sup>, bem como das noções de técnicas de poder<sup>2</sup>, fluidez e liberdade<sup>3</sup>.

### Um jogo sem regras

O filme trata-se de um “jogo sem regras”, portanto sem limites; um jogo onde não há barreiras sobre o corpo do outro; uma relação de subjugação às condições estabelecidas pelo jogo. A única regra se apresenta como uma proibição, que é a impossibilidade de pedir ajuda, sendo que os delatores – aqueles que denunciam os abusos produzidos por *Nerve* –, ficam presos ao jogo. O filme trabalha com essa ideia da ausência de limites, pois todas as sugestões precisam ser acatadas e executadas por quem aceitar a posição de jogador em *Nerve*. Logo, na ausência de regras que levem em conta o outro e suas vulnerabilidades, o filme apresenta um cenário em que jogadores se submetem aos caprichos de seus observadores em favor do lucro sobre seus gozos, independente das consequências que possam advir e sob a impossibilidade de denunciar abusos de qualquer natureza a quem quer que seja, sendo submetido a condições que estão implícitas no contrato estabelecido para entrar no jogo.

À posição de observador é reservado o anonimato e a possibilidade de acessar as informações dos jogadores e eleger os desafios que os mesmos deverão cumprir. Sendo assim, o objetivo do jogo *Nerve* é vencer a todos os desafios estabelecidos, e o prêmio é uma pequena fortuna destinada a apenas um jogador.

O objetivo declarado do jogo é vencer, mas o que a personagem Venus vai se dando conta ao longo de sua experiência com o jogo é que o objetivo principal é ocultado, sendo ele: o de subjugar seus jogadores, pela via da desapropriação material e subjetiva, uma vez que os desafios sempre precisam ser cumpridos; não se pode fracassar ou desistir e tampouco denunciar as violências praticadas em *Nerve*.

A trama do filme se desenrola apresentando o traço perverso do jogo *Nerve*, quando a protagonista se dá conta que não pode desistir do jogo, pois seus dados e patrimônios foram confiscados e os desafios pelos quais ela precisa passar são cada vez mais arriscados.

A personagem Venus, até tenta, sem sucesso, denunciar *Nerve* às autoridades, transgredindo assim a única regra do jogo. Nessa tentativa, ela descobre a existência de uma terceira categoria que é a categoria dos prisioneiros: aqueles que infringiram, assim como ela, a única regra que não se podia violar. Com isso, ela descobre também que *Nerve* é um jogo atualizado sistematicamente, visando sempre recrutar novos adeptos sob os mesmos mecanismos de subjugação, coagindo, ameaçando e confiscando as informações mais sigilosas de seus jogadores.

Um dos pontos de virada do filme se dá pelo enlace amoroso da protagonista com Ian, um jovem jogador de *Nerve*. Venus e Ian se conhecem por meio de um dos desafios lançado no jogo: eles precisam se beijar em público. É a partir desse contato que os personagens estabelecem um vínculo que passa a se sobrepor aos afetos inicialmente estabelecidos com o jogo. É a partir dessa mudança de afetos que os personagens Venus

e Ian se voltam cada vez mais contra o jogo, passando a questioná-lo, portanto, transgredi-lo e investem em estratégias para conseguir driblar o sistema coercitivo imposto pelo jogo.

Ao longo da trama, o filme explicita ainda mais esse pacto perverso que os personagens estão submetidos ao apresentar o que pode ser considerado como uma punição aos transgressores. Venus e Ian são colocados em uma arena para um duelo final, cujo objetivo deve ser a morte de um deles, isso apenas para o deleite da multidão de observadores que os assiste presencial e virtualmente. Ao contrário do que a multidão poderia esperar, Venus e Ian conseguem subverter as regras do jogo e expor a identidade de cada observador, implicando cada um socialmente pelas violências testemunhadas e, pelo menos, no filme, o jogo é encerrado, e a espoliação promovida por *Nerve*, interrompida.

Frente as possibilidades de pensamento que o filme *Nerve*<sup>7</sup> nos oferece e a aproximação de alguns de seus aspectos com a cultura contemporânea, vale a pena investigar: O que move o sujeito a continuar nesse jogo? Que forças podem estar em jogo? Por que a derrota e a eliminação se tornam fatores de culpabilização do sujeito ao invés das condições do jogo? Essas são as questões que pretendemos palmilhar.

A personagem Venus, até tenta, sem sucesso, denunciar *Nerve* às autoridades, transgredindo assim a única regra do jogo. Nessa tentativa, ela descobre a existência de uma terceira categoria que é a categoria dos prisioneiros: aqueles que infringiram, assim como ela, a única regra que não se podia violar. Com isso, ela descobre também que *Nerve* é um jogo atualizado sistematicamente, visando sempre recrutar novos adeptos sob os mesmos mecanismos de subjugação, coagindo, ameaçando e confiscando as informações mais sigilosas de seus jogadores.

Um dos pontos de virada do filme se dá pelo enlace amoroso da protagonista com Ian, um jovem jogador de *Nerve*. Venus e Ian se conhecem por meio de um dos desafios lançado no jogo: eles precisam se beijar em público. É a partir desse contato que os personagens estabelecem um vínculo que passa a se sobrepor aos afetos inicialmente estabelecidos com o jogo. É a partir dessa mudança de afetos que os personagens Venus e Ian se voltam cada vez mais contra o jogo, passando a questioná-lo, portanto, transgredi-lo e investem em estratégias para conseguir driblar o sistema coercitivo imposto pelo jogo.

Ao longo da trama, o filme explicita ainda mais esse pacto perverso que os personagens estão submetidos ao apresentar o que pode ser considerado como uma punição aos transgressores. Venus e Ian são colocados em uma arena para um duelo final, cujo objetivo deve ser a morte de um deles, isso apenas para o deleite da multidão de observadores que os assiste presencial e virtualmente. Ao contrário do que a multidão poderia esperar, Venus e Ian conseguem subverter as regras do jogo e expor a identidade de cada observador, implicando cada um socialmente pelas violências testemunhadas e, pelo menos, no filme, o jogo é encerrado, e a espoliação promovida por *Nerve*, interrompida.

Frente as possibilidades de pensamento que o filme *Nerve*<sup>7</sup> nos oferece e a aproximação de alguns de seus aspectos com a cultura contemporânea, vale a pena investigar: O que move o sujeito a continuar nesse

jogo? Que forças podem estar em jogo? Por que a derrota e a eliminação se tornam fatores de culpabilização do sujeito ao invés das condições do jogo? Essas são as questões que pretendemos palmilhar.

### **A sociedade do espetáculo: reflexões acerca da cultura contemporânea**

O contexto social moderno compreendeu o período do século XIV ao século XIX, é descrito por Nicolaci-da-Costa<sup>8</sup> como sendo norteado pelas seguintes características:

Ordem, progresso, verdade, razão, objetividade, emancipação universal, sistemas únicos de leitura da realidade, grandes narrativas, teorias universalistas, fundamentos definitivos de explicação, fronteiras, barreiras, longo prazo, hierarquia, instituições sólidas, poder central, claras distinções entre público e privado etc (p. 83)<sup>8</sup>.

As instituições sociais eram depositárias de forte credibilidade e havia grande esforço em mantê-las estáveis. Um conjunto de ideais e normativas foi sendo materializado em práticas sociais por meio do discurso da autoridade. Todo o ser humano nascente, no mundo moderno ocidental eurocentrado, já herdava suas possibilidades de convivência social: casamento, Estado, escola, igreja, família, configurando uma sociedade estruturada na disciplina, conforme afirma Deleuze<sup>9</sup>: uma sociedade organizada para ser a mais produtiva, estável e progressista possível. Essa busca incessante pela produtividade e progresso resultou em algo um tanto quanto diferente da estabilidade almejada, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), em que restou “apenas a vaga e confortável sensação de que o mundo em que vivíamos era estável”, ainda segundo Nicolaci-da-Costa (p. 83)<sup>8</sup>.

Assim, à medida que o desempenho individual vai sendo cada vez mais valorizada e os discursos impessoais passam a ser cada vez mais presentes nas condutas humanas, o lugar das instituições tradicionais, que dizem respeito à organização e estruturação do ser coletivo, vai se enfraquecendo.

Temos, portanto, a chamada pós-modernidade, ou “sociedade da modernidade fluida”, conforme denomina Bauman (p. 26)<sup>3</sup>, caracterizada pela fluidez das distinções e dos limites, bem como pela ideia de “estar em movimento” (p. 84)<sup>3</sup>. Han<sup>2</sup> adverte ainda que, na atualidade “acreditamos que não somos sujeitos submissos, mas projetos livres, que se esboçam e se reinventam incessantemente” (p. 9)<sup>2</sup>, tornando o sujeito um projeto, configurando-se em um eficiente mecanismo de sujeição.

Encontramo-nos, neste momento, numa grande confluência ideológica entre a reminiscência da modernidade e os imperativos da pós-modernidade. Não obstante toda globalização, mobilidade, relativização, liberdade de escolha e descentralização do poder, os discursos tradicionalistas do passado estão sendo resgatados e revitalizados com muita ênfase, indicando que, talvez, tenhamos passado de uma sociedade disciplinar para uma sociedade de controle através do consumo, que nas palavras de Deleuze (p.223)<sup>9</sup>, significa dizer que “o homem do controle é antes ondulatório, funcionando em órbita, num feixe contínuo”.

O panorama social e cultural que encontramos hoje, por mais contraditório que se apresente, não é fruto

do acaso. Chegamos aonde chegamos instituindo as formas de ser que temos no mundo ao mesmo tempo em que fomos instituídos por elas.

Para a psicanálise, o ser humano se constitui no contexto social, econômico e cultural. Nesse sentido, toda sociedade precisa oferecer possibilidades para o sujeito constituir-se em meio a própria sociedade, conforme relata Freud<sup>10</sup>:

Sob a influência do mundo exterior real que nos circunda, uma parte do isso experimentou um desenvolvimento especial. O que era originalmente uma camada cortical dotada dos órgãos para a recepção de estímulos e dos dispositivos para a proteção contra estímulos se transformou numa organização especial que desde então serve de mediadora entre o isso e o mundo exterior. A esse distrito de nossa vida psíquica demos o nome de eu (p. 44)<sup>10</sup>.

Assim, o indivíduo vai se transformando em ser histórico e social, conforme as possibilidades identificatórias disponíveis. O mundo interno, subjetivo, ainda não existe, e conforme lembram Minerbo<sup>11</sup>, Mezan<sup>12</sup> e Rita Paiva<sup>13</sup>, ele vai sendo forjado à medida que vamos conferindo sentido às regras e normas do mundo a nossa volta, num movimento constante de estruturação-desestruturação do porquê fazemos as coisas que fazemos, do porquê pensamos as coisas que pensamos e vivemos no mundo da forma como vivemos.

À medida que o mundo interno se constitui, ele pode se contrapor ao mundo externo, pois foi construída uma rede de simbolizações mais ou menos eficiente que distingue o Eu e o outro. Quanto mais estável e carregado de certezas são as “vozes” que nos apresentam o mundo e conferem sentido às coisas que estão no mundo, menos possibilidades identificatórias estarão disponíveis, e mais estreito será o caminho para a satisfação dos desejos<sup>11</sup>.

A sociedade disciplinar operante na modernidade, modelava os desejos restringindo as opções sublimatórias. Essa relação de rigidez com as demandas pulsionais produzia mal-estar conforme aponta Minerbo<sup>14</sup>:

A vantagem de haver instituições fortes é que as referências identitárias a partir das quais nos constituímos estão dadas, e são vividas como sólidas e confiáveis. A desvantagem é que há poucas opções de vida consideradas legítimas. Nesse contexto cultural, quem não cabe no modelo único sofre e se culpa por se sentir – e por ser, efetivamente – diferente e desviante da norma (p. 31-32)<sup>14</sup>.

A cultura contemporânea escapa em alguma medida da lógica da disciplina, uma vez que agora parece imperar a abundância. Todos os desejos são ouvidos, excitados e atendidos, porém, dentro de uma lógica de mercado. Agora, homens e mulheres flutuam no tudo ser, tudo poder, sem em lugar nenhum se fixar. “Ser

'diferente' se tornou, se não obrigatório, pelo menos desejável. É uma tarefa solitária, angustiante e exaustiva (p. 32)<sup>11</sup>, que também produz mal-estar.

Rita Paiva<sup>13</sup> considera que o “tempo moderno” foi marcado pelo “fluxo ininterrupto para o novo”. Como consequência, o lugar do “eu” no mundo foi se tornando cada vez mais destituído de ideais. O Eu se constitui no mundo a partir das vozes sociais que apresentam as referências identificatórias às quais o sujeito se reconhece autorizado a investir. Reconhecer-se como filiado ao meio, atribuindo o sentido social à realidade do mundo, é entrever uma continuidade de seus ideais, ou seja, é ver o Eu sendo continuado de alguma forma.

A façanha do Eu é saber que o futuro é imprevisível e indeterminado, locus privilegiado da dúvida, do conflito e do sofrimento. Nesta variabilidade infinita que se traduz na abertura para um futuro não decidido a priori é que o Eu vai escrever a sua história e interpretar o mundo (p. 91)<sup>13</sup>.

A crise nas instituições sociais é o que resultou da descrença nos discursos sociais. A verdade sendo considerada uma construção relativa e não absoluta abala o projeto de “Eu futuro”. O laço se enfraquece e cada vez mais o sujeito se volta para si em função das possibilidades abundantes de gozo imediato.

O conceito de recalque para Freud<sup>15</sup> pressupõe que o Eu renuncie à satisfação irrestrita dos desejos para investir afetivamente em algo exterior a si, formando uma rede de representações, de significações, onde as coisas passam a ter sentido, passam a ocupar um lugar no psiquismo. É nisso que se constitui o pacto narcísico, renuncio ao prazer em função de algo que me é caro. É dessa forma que os ideários sociais são construídos e perpetuados, é isso que garante ao sujeito um lugar no mundo.

Na pós-modernidade, as instituições parecem ter sido substituídas pelo consumo. O consumo não é apenas promessa é, sobretudo, realização. O movimento de retorno do investimento pulsional em si mesmo gera, como consequência, um enfraquecimento da rede representacional do sujeito que, conforme aponta René Kaës<sup>16</sup>, irá resultar em sofrimento.

Aquilo que chamamos de pós-modernidade generalizou as experiências da transplantação, do exílio e do desenraizamento: ela acentuou a violência. Nesta experiência, nós somos confrontados não somente com o que há de estranho (estrangeiro) no outro, mas, primeiramente e sobretudo, com o que surge em nós de desconhecido, de indiferenciado e de estranhamento inquietante. Nossas referências identificatórias e nossas identificações se encontram modificadas. Nesta perspectiva, as falhas (failles) na segurança do ambiente são também uma experiência geradora de angústia, na medida em que a perda do código reatualiza os conflitos intrapsíquicos entre as tendências de amor e de ligação e as tendências de raiva e de desligamento. (p. 22)<sup>16</sup>.



O sofrimento está, portanto, diretamente ligado às fragilidades das estruturas intermediárias. O problema disso é o enfraquecimento da rede simbólica e o conseqüente rompimento do sentido. Abrimos muitas possibilidades identificatórias, porém não estamos fechando. Mantemos muitas demandas em aberto, sem atender a nenhuma delas.

É nesse contexto que nos parece interessante inserir a ideia de sociedade do espetáculo. Para Debord<sup>1</sup>, a sociedade do espetáculo baseia suas vivências nas imagens, estabelecendo uma relação intrinsecamente vinculada entre a existência e a sua imagem, preferindo a imagem virtual à representação real de si mesmo. Ainda segundo o autor, na sociedade do espetáculo, o ter prevalece sobre o ser; posses materiais são consideradas indicadores de sucesso e alto padrão moral, quem tem mais posses está melhor posicionado socialmente.

Nesse cenário, cada um se torna aquilo que decide mostrar sobre si mesmo, mediado pela crescente inserção das redes sociais. O que passa a ter muito valor para o sujeito é a forma como ele é percebido pelos outros afastando-se da referência de como percebe a si mesmo. Isso porque, para Han<sup>2</sup>, a sociedade digital contemporânea faz uso da liberdade de informação como um dispositivo neoliberal de controle, um controle a partir do uso intensivo da liberdade, configurando-se como uma tecnologia de poder, "possível graças à autorrevelação e à autoexposição voluntárias" (p. 19)<sup>2</sup>.

Uma das conseqüências desse fenômeno pode ser observada, segundo Kallas<sup>17</sup>, na maneira como as pessoas se comportam nas redes sociais, exibindo as características que consideram as mais agradáveis, na mesma intensidade em que exibem seu lado mais agressivo quando não desejam ser reconhecidas, criando perfis falsos, por exemplo.

A internet tem ocupado um lugar de mediação entre a realidade e a imaginação dos sujeitos. Na internet os prazeres são satisfeitos de forma quase que imediata. Não existe satisfação a longo prazo. Tudo está a um clique de distância. E aí está o risco que pode tornar o uso das redes um vício, como já alertava Greenfield<sup>18</sup>.

As manifestações nas redes sociais têm dado notícias de que se tornou uma ferramenta para que muitos possam dar vazão aos seus lados mais agressivos, ou seja, algo que parece indicar uma atuação, a expulsão da energia pulsional para fora por não dispor de representações que lhe possam oferecer outros destinos. Ou seja, um tipo de brincadeira em que a destrutividade predomina, típica de um modo de funcionamento psicótico, pois, conforme alerta Green<sup>19</sup>:

A fantasia do psicótico não é somente um substituto para o brincar, como na neurose, mas também pretende ser a realidade, mais apropriadamente chamada de uma nova realidade. Não é mais uma questão de brincar, mas de um substituto para realidade perdida (p. 38)<sup>19</sup>.

Para Green<sup>19</sup>, diferente de Winnicott<sup>20</sup>, o brincar pode se transformar numa forma de alimentar a onipotência da pessoa, tendo como efeito a satisfação narcísica pela via da destruição do outro, por isso um

brincar perverso. Talvez essa hipótese de Green ajude a explicar o porquê de jogos *online* ambientados em cenários de guerras que propõe a organização de equipes/conluíus cujo objetivo é destruir o oponente, um tipo de jogo perverso que, para um sujeito psicótico, pode ser colocado no lugar da realidade perdida.

Diante do breve panorama exposto acerca de alguns aspectos da cultura contemporânea, pode-se considerar que, entre os efeitos possíveis dessa nova ordem social pautada nas verdades relativas de um individualismo exacerbado, mecanismos de controle podem ser muito mais eficientes, justamente porque todos os discursos são tomados como verdades. Uma vez que se trata de uma perspectiva sintomatológica diferente da neurótica, onde opera o recalque pressuposto por Freud<sup>15</sup>, o fenômeno ao qual nos reportamos parece estar mais próximo do “sintoma como acontecimento de corpo, dimensão de fala do sujeito com seu corpo no nível da pulsão” (p. 405)<sup>21</sup>. A sociedade do espetáculo parece, nessa perspectiva, como muito oportuna a mecanismos de controle perversos, pois ao invés de oferecer possibilidades do indivíduo de sair de si e poder questionar as relações de poder, as redes discursivas dominantes na cultura têm apresentado recursos para o indivíduo fixar-se em si, servindo, em grande medida, para enrijecer as relações de poder tal qual como estão estabelecidas.

Um poder que subjuga os indivíduos sem que seja percebido como tal, segundo Han<sup>2</sup>, fundando uma espécie de “democracia de espectadores” (p. 22)<sup>2</sup>, pautada na sociedade da transparência, onde as instâncias públicas e privadas se misturam. O autor vai além e afirma: “Trata-se de um conhecimento de dominação que permite intervir na psique e que pode influenciá-la em um nível pré-reflexivo” (p. 23). O que tanto Han<sup>2</sup> quanto Bauman<sup>3</sup> parecem alertar é para os riscos psíquicos da fluidez contemporânea que se apresenta sob uma capa de liberdade para ampliar processos de exploração do sujeito.

Para ilustrar as reflexões acima apresentadas, o filme *Nerve*<sup>7</sup> serve bem de objeto de análise. A estrutura do jogo fictício pode ser considerada perversa, porque o perverso é aquilo que se coloca acima da castração, ele nega a lógica da renúncia – aquilo que admite um limite. Não há coisas que não podem ser sugeridas ou feitas. A única proibição admitida pelo jogo denuncia a sua face mais perversa, a impossibilidade de pedir ajuda, de fazer uma queixa às autoridades, deixando o sujeito por conta própria.

O filme explora a categoria dos delatores como aqueles que foram censurados, os considerados fracassados por não corresponderem às expectativas do jogo. Uma analogia bastante interessante para pensar o ideal contemporâneo de sucesso como aquele que não erra, que tudo faz e que não precisa dos outros. Então, somado à busca pela gratificação e aprovação do outro, têm-se o impositivo de não aparentar as fraquezas oriundas da falta.

Refletindo um pouco mais nas possibilidades teóricas a partir da ficção *Nerve*<sup>7</sup> e as reflexões aqui desenvolvidas, pode-se questionar: Quais seriam os efeitos dessa lógica perversa ao sujeito? Hunt, Marx e Lipson et al<sup>22</sup> alertam que a substituição exclusiva do contato físico e pessoal pela rede social, enquanto medidora entre eles (o eu) e o outro, tem sido associada a relatos de depressão e aumento do sentimento de solidão por parte dos próprios usuários dessas redes. Isso ocorre porque, cada vez mais voltado a si mesmo, a abundância de investimento narcísico se reverte em desinvestimento, produzindo mal-estar.

Muito embora Kallas<sup>17</sup> aponte para uma das características dessas relações tipicamente virtualizadas como sendo a possibilidade de buscar satisfazer na “rede” as fantasias que não se permitiria realizar de forma presencial, e, também, a facilidade de desconectar e reiniciar, a tolerância ao erro não parece ser compatível com a sociedade do espetáculo. O próprio erro se torna palco de espetáculo, por mais que a possibilidade de recomeço possa ser considerada, o erro é algo reprovável, escondido, deletável.

Ademais, ainda sobre esses relatos sintomatológicos, Paiva<sup>13</sup> traz contribuições ao tratar sobre a relação entre imaginação e vida social e subjetiva. Para ele, a sintomatologia das duas principais formas da neurose – neurose histérica e neurose obsessiva – não se expressam hoje da mesma forma que se expressavam anos atrás. Hoje, sujeitos que procuram ajuda psicanalítica se queixam de falta de sentido, de orientação, apatia, depressão e uma perda de referência, uma vez que se impugnaram os valores tradicionais e as normas antes aceitas axiomáticamente. Sendo assim, os sujeitos hoje vivem para si, preocupados a todo instante com a própria imagem, e a ansiedade parece surgir como patologia pela busca ininterrupta da satisfação imediata dos desejos.

Nessa esteira de pensamento, a personagem central de *Nerve*<sup>7</sup>, Venus, serve de alegoria para retratar a lógica social a que todos estamos submetidos: uma jovem tímida, de poucos amigos que se transforma na personificação da extroversão, da personalidade aventureira, corajosa, destemida, divertida, enfim, o modelo ideal para a sociedade do espetáculo<sup>1</sup>, sociedade da transparência<sup>2</sup> e da fluidez e liberdade<sup>3</sup>.

O filme apresenta uma personagem que, em determinado ponto da narrativa é seduzida pela ideia de heroísmo e popularidade valorizadas culturalmente, mas recusa esse lugar em certo ponto da trama. A personagem passa de modelo desejado para objeto de crítica e censura por questionar o próprio jogo que a ofereceu benefícios inicialmente. Na ficção, pelo menos, a personagem aceita ocupar o lugar de “fracasso”, de “impopular” e menos “querida” em favor de seus outros pares sociais; ela se recusa a seguir na brincadeira perversa em favor da alteridade, ou seja, escapa à lógica de dominação pela transparência, pela liberdade e desempenho como apontam às teorias de Bauman<sup>3</sup> e Han<sup>2</sup>.

Vale, então, perguntar: O cenário fictício do filme *Nerve*<sup>7</sup> estaria muito distante da realidade? Ao assumirmos tal filme como um produto da cultura e tomarmos alguns dos aspectos de sua narrativa para análise discursiva, se torna possível considerar que o cenário apresentado pelo filme traz muitas semelhanças com a realidade. Basta reconhecer que a atualidade consagra diversas pessoas públicas que aceitam diversos desafios por quantias de dinheiro, pelos *views*, pelos inscritos, seguidores, pelas sensações, para adquirir a aceitação e aplauso das pessoas, ou “observadores”, conforme o filme *Nerve*<sup>7</sup> retrata.

Aquilo que antes era feito e ficava circunscrito ao círculo social físico resoluto, agora pode ser visto e opinado por todos os seguidores que pouco sabem sobre a vida cotidiana daquela pessoa pública; apenas sabem sobre um recorte e opinam só sobre esse recorte. Esses são sinais que parecem indicar a expressão máxima da sociedade do espetáculo nos termos de Debord<sup>1</sup>, que indica um sujeito que baseia suas vivências nas imagens, em um fragmento da realidade que é apresentado como verdade. Como diz Paiva<sup>13</sup>, a existência de muitos Eus narcísicos – que na busca por manterem sua imagem, rejeitam coisas novas, bem como o risco

e o atraso da satisfação de seus desejos – e Eus perversos – que se tornam instrumentos de si mesmos – leva o sujeito contemporâneo, marcado pelos impositivos culturais que não favorecem lidar com a castração, a correr o risco de crer tudo poder, algo que em absoluto corresponderá à realidade.

A “voz” da alteridade que poderia oferecer maneiras de lidar com a realidade, conferindo-lhe sentido, estabelecendo parâmetros afetivos ao sujeito, ausenta-se, fazendo com que as vozes do sujeito se voltem para ele próprio, compulsiva e fugidamente<sup>13</sup>. Ademais, conforme alerta Han<sup>2</sup>, o “eu” como um projeto acredita-se livre, quando, na verdade, encontra-se entregue às coações (agora) internalizadas de obrigatoriedade de desempenho.

Quanto mais voltado a si mesmo, menos condições o sujeito terá para lidar com as demandas do desejo e as exigências da cultura e, num cenário semelhante ao do filme *Nerve*<sup>7</sup>, mais sociedade de controle haverá atendendo as demandas de mercado e, talvez, produzindo mal-estar.

## Conclusão

A partir da análise de alguns aspectos do filme *Nerve*<sup>7</sup> e trazendo-os como elementos representacionais da cultura contemporânea, foi possível estabelecer algumas reflexões acerca da sociedade do espetáculo e suas implicações na subjetividade.

A lógica social regida pelo controle através do consumo parece atender ao que há de mais primitivo no ser humano: o anseio pela completude. Essa busca pela completude, pelo ideal de sucesso de tudo saber, abre pouco espaço para o erro, aquilo que se inscreve como falta, como limite imposto pelo real. Diante desse panorama, pensadores têm buscado sinalizar os efeitos possíveis de serem observados em uma nova ordem social, pautada nas verdades relativas ao individualismo. Ao sobrepor o individual ao institucional, todos os discursos são tomados como verdades, sem estabelecer o ponto do qual o indivíduo pode reconhecer-se e atribuir sentidos internos e externos a si mesmo.

Ao invés de oferecer possibilidades do indivíduo de sair de si, a sociedade tem apresentado recursos para o indivíduo fixar-se em si. Dessa forma, pouco espaço resta para o elemento surpresa, para o inimaginável, para questionar a própria ordem social e trazer inovações. Tudo aparenta se esgotar no consumo e os indivíduos se esgotam de tanto consumir, como em um jogo “sem limites”. Logo, tendo tudo isso em vista, o filme é deveras salutar e profícuo em reflexões sobre a relação entre a psicologia, psicanálise e a cultura pós-moderna (contemporânea). A partir da análise de alguns aspectos do filme *Nerve*, assumiu-se levar a sério a brincadeira de uma história de ficção para fazer aproximações de elementos da cultura contemporânea e os perigos dos jogos pervertidos. Um jogo sem regras é o jogo que parece vir do pai da horda primitiva, de que fala Freud em *Totem e Tabu*, subjugando a todos à sua lei e colocando os sujeitos uns contra os outros.

## Referências

1. Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Jorge Zahar Editor Ltda.

2. Debord, G. (1997). *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
3. Deleuze, G. (1992). Controle e Devir; Post-scriptum sobre as sociedades de controle. Rio de Janeiro, 34.
4. Figueiredo, L. C. (2001). Mal-estar e subjetividade brasileira (Brazilian subjectivity and its discontents). *Revista Mal-estar E Subjetividade*, 1(1), 57-72.
5. Foucault, M. (1996) *A ordem do discurso*. Aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo. Edições Loyola.
6. Freud, S. (2014). *Compêndio da psicanálise*. L&PM. (Trabalho original publicado em 1939).
7. Freud, S. (2011). A dissolução do Complexo de Édipo in *Obras completas, volume 16: O eu e o id, “autobiografia” e outros textos (1923-1925)*. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1924).
8. Green, A. (2013) *Brincar e Reflexão na Obra de Winnicott*. Conferência memorial de Donald Winnicott. São Paulo. Zagodini Editora.
9. Greenfield, D. (2011) *As propriedades de dependência do uso de internet*. Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed.
10. Han, B.-C. (2018). *Psicopolítica: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder*. Âyiné. (Trabalho original publicado em 2014).
11. Hunt, M. G., Marx, R., Lipson, C., & Young, J. (2018). No more FOMO: Limiting social media decreases loneliness and depression. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 37(10), 751-768. <https://doi.org/10.1521/jscp.2018.37.10.751>
12. Joost, H (Diretor). & Schulman, A. (Produtor). (2016). *Nerve – Um jogo sem regras*. Estados Unidos: Lionsgate Film.
13. Kaës, R. (2003). O intermediário na abordagem psicanalítica da cultura. *Psicologia USP*, 14(3), 15-34. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642003000300003>
14. Kallas, M. B. L. M. (2016). O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. *Reverso*, 71 (38), 55-63.
15. Mendes, E. R. P. (2006). Sigmund Freud e as interseções entre psicanálise e cultura. *Reverso*, 28(53), 23-28.
16. Mezan, R. (2002). *Interfaces da psicanálise*. São Paulo: Companhia das letras
17. Minerbo, M. (2014). *Neurose e Não-Neurose*. São Paulo: Ed. Casa do Psicólogo.
18. Minerbo, M. (2013). Ser e sofrer, hoje. *Ide*, 35(55), 31-42.
19. Nicolaci-da-Costa, A. M. (2004). A passagem interna da modernidade para a pós-modernidade. *Psicologia: ciência e profissão*, 24(1), 82-93. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932004000100010>
20. Paiva, R. (1998). A constituição do Eu: os imperativos da interpretação e a perda de sentido. *Tempo social*, 10(1), 83-104. <https://doi.org/10.1590/S010320701998000100-006>.
21. Sobral, P.O. e Viana, T. C. (2019). O corpo, o irrepresentável e a angústia. In *O corpo no discurso psicanalítico*. Orgs. Daniela S. Chatelard e Marcia C. Maesso. (pp. 405-431). Appris Editora.
22. Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago Editora.

Contribuições: Ana Julia Candida Ferreira – Conceitualização, Metodologia, Redação – Preparação do original, Redação – Revisão e Edição;

Renata Garutti Rosaffa – Conceitualização, Metodologia, Redação – Preparação do original, Redação – Revisão e Edição, Supervisão.

**Autor correspondente**

*Ana Julia Candida Ferreira*

anajuliacandidaferreira@gmail.com / E-mail alternativo: anajuliacandidaferreira@gmail.com

Submetido em: 18/10/2022

Aceito em: 01/07/2022