



Colonização algorítmica e subjetividade hackeada: redes sociais, consumo de substâncias psicoativas e o "Jogo do Tigrinho"

Daniel Fernando Fischer Lomonaco

Doutorando do Programa de pós-graduação em Psicologia (UFSC).
Mestre em Saúde Coletiva (UFSC).

dani_lomo@hotmail.com

As transformações da subjetividade na era digital representam um dos desafios mais urgentes contemporâneos. Este trabalho examina como os algoritmos reconfiguram profundamente nossa vida subjetiva. Analisamos como redes sociais, o uso de substâncias psicoativas e jogos digitais operam como dispositivos complementares na produção de novas formas de mal-estar e adaptação, específicas do capitalismo de plataforma.

Do mal-estar civilizatório ao capitalismo digital

O ponto de partida freudiano sobre o mal-estar inerente à vida civilizada adquire novas dimensões na era algorítmica. Freud postulava que a civilização exigia a renúncia a certas satisfações pulsionais em prol da vida coletiva. No entanto, como demonstra Berardi (2017), a contemporaneidade apresenta uma transformação qualitativa neste processo: os algoritmos não reprimem as pulsões, mas as reprogramam ativamente, criando o que poderíamos denominar de "mal-estar digital". Esta nova configuração não decorre mais apenas da tensão entre indivíduo e sociedade, mas da colonização dos processos psíquicos por sistemas técnicos que, como argumentam Benasayag e Pennisi (2023), operam através de lógicas estatísticas incapazes de verdadeiro pensamento.

Redes sociais: A máquina de captura do desejo

As redes sociais digitais constituem o principal vetor desta transformação. Enquanto os mecanismos culturais analisados por Freud operam através da repressão e sublimação, as plataformas contemporâneas desenvolvem sofisticados aparatos de captura do

desejo. Como analisa Fernández-Savater (2019), vivemos sob novos "regimes de atenção", onde a capacidade de concentração é sistematicamente minada por arquiteturas de distração programada. O "like" transforma a necessidade freudiana de reconhecimento em dados processáveis, criando ciclos autossustentáveis de validação que reconfiguram nossa economia psíquica. O feed de notícias funciona como uma máquina de produção de desejo contínuo - cada conteúdo gera a expectativa do próximo, em um circuito infinito que atualiza o mal-estar freudiano para a era da aceleração digital.

Parapsicodélicos: A farmacologia adaptativa radical

Os parapsicodélicos contemporâneos representam a face farmacológica desta transformação. Como destaca Dolgin (2022) em "Taking the trip out of psychedelic medicine", essas substâncias - como a tabernantina (derivada da ibogaína) e análogos da psilocibina - foram desenvolvidas para manter propriedades antidepressivas sem induzir estados alterados de consciência. Se Freud analisava as substâncias psicoativas como válvulas de escape às exigências civilizatórias, os parapsicodélicos atuais operam de forma distinta: não proporcionam "fuga", mas aprimoramento da adaptação ao sistema.

Empresas investem nesses compostos para eliminar a "viagem" (trip), tornando-os compatíveis com a produtividade capitalista. Estas substâncias funcionam como reguladores neuroquímicos que

otimizam o desempenho no ambiente digital, ajustando-se perfeitamente à demanda por funcionalidade algorítmica. Seu uso crescente entre profissionais do capitalismo cognitivo revela uma farmacologia específica – uma "química da atenção" que, como observa Fernández-Savater (2019), permite aos sujeitos manterem-se operantes dentro dos parâmetros exigidos pelos novos regimes de produtividade.

O "Jogo do Tigrinho" e a economia da recompensa

O fenômeno do "Jogo do Tigrinho" oferece uma janela analítica privilegiada para compreender esta nova configuração psíquica. Enquanto Freud via nos jogos tradicionais mecanismos de sublimação das pulsões agressivas, os jogos algorítmicos contemporâneos operam através de uma lógica complexa e ao mesmo tempo trivial. Estes jogos hiper estimulam nossos "sistemas de recompensas" através de mecanismos calculados de recompensa variável, criando um círculo vicioso que reproduz e intensifica a ansiedade que pretendia aliviar, nesse sentido não é uma mecanismo sublimatório. Fernández-Savater (2019) nos ajuda a compreender como esses jogos se inserem na economia da atenção contemporânea, onde a capacidade de concentração prolongada é substituída por uma atenção fragmentada, sempre pronta a ser capturada pelo próximo estímulo (hiperestimulação). Esta dinâmica materializa o paradoxo fundamental do mal-estar digital: a mesma lógica que produz o sofrimento psíquico oferece-se como sua solução aparente.

Conclusão: resistência e novas ecologias da atenção

A análise integrada desses três fenômenos revela uma transformação radical na experiência subjetiva contemporânea. O mal-estar na civilização digital não decorre mais apenas da repressão das pulsões, mas da exploração sistemática destas pulsões por sistemas algorítmicos que não compreendem o que gerenciam.

Como sugere Fernández-Savater (2019), a resistência a esta colonização exige

não apenas a elaboração do conflito psíquico como propunha Freud, mas o desenvolvimento ativo de novas ecologias da atenção capazes de contrapor-se aos regimes de distração programada. Tal empreitada deve partir do reconhecimento da irreduzível complexidade da experiência humana frente à simplicidade estatística dos sistemas digitais – e, como mostra Dolgin (2022), da necessidade de questionar até que ponto a própria medicalização do mal-estar pode ser cooptada pela lógica que pretende combater.

Palavras-chaves:

Colonização algorítmica. Redes sociais. Consumo de substâncias "psicoativas". Jogos de azar online. Psicopatologias contemporâneas.

Keywords:

Algorithmic colonization. Social networks. Psychoactive substance use. Gambling online. Contemporary psychopathologies.

Referências

BENASAYAG, Miguel; PENNISI, Ariel. La inteligencia artificial no piensa (el cerebro tampoco). Buenos Aires: Paidós, 2023.

DOLGIN, E. Taking the trip out of psychedelic medicine. *Nature*, London, v. 609, n. 7927, p. 668-671, Sept. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/d41586-022-02876-6>. Acesso em: 31 mar. 2025.

FERNÁNDEZ-SAVATER, Amador. *Habitar y gobernar: Inspiraciones para una nueva concepción política*. Madrid: NED Ediciones, 2019.

FREUD, Sigmund. *O Mal-Estar na Civilização* (1930). Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas. Rio de Janeiro: Imago, 1996.