

Apresentação

Tecnologias de Comunicação e Subjetividade

Fátima Régis

Editora temática da Logos. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UERJ. Integrante do Conselho Científico Deliberativo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber).

A articulação entre os processos de construção de subjetividade e o desenvolvimento tecnológico não é em si uma novidade. Mas as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) se entrelaçam de forma tão inextricável com as práticas subjetivas contemporâneas que embaralham as fronteiras entre subjetividade e tecnologia, que na modernidade pareciam estar bem definidas.

As TIC permeiam as esferas sociais, políticas, econômicas, artísticas, profissionais e de consumo, e reconfiguram os limites entre local e global, presença e ausência, produção e consumo, individual e coletivo. Hoje, praticamente não é possível pensar modos de ser e de viver sem se referir à articulação com a tecnologia. Embora fascinante, esta relação é densa e exige análises profundas e cuidadosas. O arsenal teórico que explica as TIC como meros fetiches, ferramentas ou extensões para os sentidos, parece não ser suficiente diante da complexidade de inquietações e desafios que nos são apresentados pela relação subjetividade e tecnologia.

Em *La clef de Berlin*, Bruno Latour já nos alertava para o modo como os objetos técnicos -como a chave e a fechadura que nos lembram de que não podemos entrar em propriedade alheia – atuam não apenas como ferramentas, próteses ou extensões para os sentidos, mas antes como mediadores que nos alertam nas tarefas de conduta moral e social. Hoje, as redes de comunicação, computadores, *smartphones*, *ipods* e consoles de games *modulam* diversas de nossas competências cognitivas (físicas, sensoriais, perceptivas, intelectuais e sociais), operando como agentes ativos dos processos mentais e subjetivos.

Os textos que compõem o Dossier Tecnologias de Comunicação e Subjetividades resultam das reflexões teóricas e metodológicas de seus autores para fazer frente aos desafios propostos pelas relações entre Tecnologias e Subjetividades.

Ieda Tucherman e Ericson Saint Clair investigam as transformações por que passam as subjetividades contemporâneas atentando para o modo como a somatização dos processos subjetivos parecem produzir um recrudescimento das disciplinas modernas sobre o corpo na atualidade.

Em *Escrita, subjetividade e tecnologia de comunicação*, Márcio Gonçalves faz uma análise minuciosa do advento da escrita para contra-argumentar a tese do determinismo tecnológico defendida por autores como Marshall McLuhan e Eric Havelock. Gonçalves evidencia que os efeitos de uma tecnologia no seio da sociedade são o resultado de complexas negociações e embates que envolvem indivíduos e grupos.

Por meio da análise de peças publicitárias e outros discursos de apelo ao consumo, a pesquisadora Denise Guimarães discute como as redes sociais e tecnologias móveis, ao engendram novas formas de percepção de si e do outro, transformam a construção de subjetividade dos jovens na atualidade.

Compreendendo que a imagem e o espetáculo constituem eixos estruturantes das práticas sociais, econômicas e subjetivas contemporâneas, Gisela Castro e Rose Melo discutem as imbricações entre comunicação, consumo e subjetividade destacando suas possibilidades de assujeitamento e suas linhas de fuga.

No texto *Atores em Rede - Subjetividades e Desejos em Expansão*, Brasilina Passarelli, Drica Guzzi, Hernani Dimantas e Juliana Kiyomura Moreno apresentam resultados de uma pesquisa qualitativa que investiga o comportamento de usuários de programas de inclusão digital em redes sociais com o objetivo de identificar usos e apropriações de tecnologia de informação e modos de produção de subjetividade.

Em tempos de aceleração tecnológica e modernidade líquida, Márcio Acelrad e Francisco Neto buscam compreender as modulações no sentido da expressão identitária “Ceará moleque”, por meio de autores como Stuart Hall e Zygmunt Bauman.

Em *Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo*, José Carlos Ribeiro e Thiago Falcão analisam os processos de formação de identidades sociais *online* nos ‘mundos virtuais’. Os autores defendem que o espaço do jogo é um fator de singularização do processo de criação de identidades sociais, operando mais como campo de mediação do que de separação entre jogo e realidade.

O arquiteto venezuelano Bello Marcano discute como as tecnologias de informação transformaram a experiência urbana, dotando-a de um imaginário cinematográfico de fantasia, alucinação e estímulos, que exalta as sensações e a corporeidade.

Na sessão Conexões, o pesquisador francês Jean-Paul Laurens faz uma genealogia sobre a divulgação científica enfatizando a importância da comunicação para o processo e o desenvolvimento científico.

A pesquisadora Ilana Feldman resenha o livro *O show do eu – a intimidade como espetáculo*, de Paula Sibília e a especialista em games, Leticia Perani resenha a obra *Racing the Beam: the Atari Video Computer System*, de Nick Monfort e Ian Bogost, recém-lançada pelo Massachusetts Institute of Technology.

Buscando refletir sobre as práticas contemporâneas nas interseções entre tecnologia, comunicação e subjetividade, esta edição da Revista Logos articula processos subjetivos a tecnologias que se estendem da escrita aos games. Desejamos a todos uma boa leitura.

Referências:

LATOURE, Bruno. La clef de Berlin. In: **Petites Leçons de sociologie des sciences**. Paris: Éditions La Découverte, 2006.