

UMA QUESTÃO VIRTUALMENTE COMPLEXA: O DISCURSO COLONIAL NA INTERNET

Erik Wellington Barbosa Borda⁶⁴
ewborda@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo problematizar tendências contemporâneas que vêm na internet a possibilidade de construção de laços sociais onde a diferença não tem um papel central. É justamente a imagem de um “*sujeito virtual*” existente fora do discurso ou de posicionalidades sociais específicas que pretendo problematizar, ao mesmo tempo em que mostrarei que as relações poder/saber “de fora” do virtual estão aqui também presentes, moldando sujeitos e estabelecendo maneiras de se lidar com a alteridade. Para sustentar esse ponto me debrucei sobre o discurso colonial, identificando sua presença na internet e suas formas de enunciação. Esse discurso foi identificado em uma série de páginas, em especial as de jogos eletrônicos. A situação aqui analisada é um *meme* referente às atitudes dos brasileiros em jogos digitais. Para lidar com a problemática, optou-se pelas perspectivas oferecidas por autores pós-coloniais e decoloniais, como Homi Bhabha e Ramón Grosfoguel.

Palavras-chave: teoria pós-colonial; memes; estereótipo; internet; racialização.

Introdução e conceitos fundamentais

Não é raro encontrar perspectivas que tendam a ver a internet de modo demasiado otimista. Pierre Lévy, por exemplo, em seu livro *Cibercultura* adota tal posicionamento:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as *relações de poder* (grifo meu), mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre os processos abertos de colaboração (LÉVY, Pierre, 2010, p. 132.)

Segundo esse princípio, há no meio virtual uma dissociação dos indivíduos de seus locais de origem. Embora o autor em seu livro desenvolva essa questão, pensando a Cibercultura mais em termos da possibilidade do que ele chama de “*inteligência coletiva*”⁶⁵ do que propriamente uma realidade, o problema não se resolve; *não há* um protagonismo das relações de poder na construção da cibercultura. É justamente a imagem de um “*sujeito*

⁶⁴ Erik Borda é graduando em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos. Tem experiência na área de Sociologia, atuando nas áreas de Estudos Culturais, Estudos Pós-coloniais e Sociologia das Relações Raciais. Atualmente pesquisa a obra de Stuart Hall e seus impactos nos estudos de raça e etnia no Brasil.

⁶⁵ A inteligência coletiva “*É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas.*” (LÉVY, P. 2011, p. 29.)

virtual” existente fora do discurso ou de posicionalidades sociais específicas que pretendo problematizar neste curto ensaio, ao mesmo tempo em que tentarei mostrar que as relações poder/saber “de fora” do virtual estão aqui também presentes, moldando sujeitos e estabelecendo maneiras de se lidar com a alteridade. Para sustentar esse ponto me debrucei sobre o discurso colonial, identificando sua presença na internet e suas formas de enunciação. Este texto, na condição de ensaio, visa apenas a propor questões para futuras análises mais precisas, explicando assim a liberdade da escrita e eventuais lacunas metodológicas.

O discurso colonialista foi identificado em uma série de páginas na internet, em especial em páginas de jogos eletrônicos. A situação aqui em questão é um *meme*⁶⁶ referente às atitudes dos brasileiros em jogos digitais, mas que em seguida transborda para outras dimensões do universo virtual – e real? –, interferindo nas práticas discursivas não digitalmente mediadas. A fim de evitar uma dissociação entre “mundo virtual” e “mundo real” – dando a impressão de que o primeiro não é real – optei por trabalhar com uma noção que privilegie a diferença discursiva entre essas duas dimensões. Assim, ao invés de pensá-los como dois locais distintos onde os indivíduos cruzam as fronteiras constantemente de maneira não problemática, foquei-me nas diferenças das práticas discursivas nessas duas dimensões. Aquilo que foi chamado acima de “mundo real” ficaria aqui entendido como um “local” onde os discursos não são mediados *digitalmente*, e o segundo tipo, um local onde os discursos são *digitalmente* mediados. Insisto que ambos os locais não possuem realidade ontológica. A vida social é experimentada e vivida nos dois “locais”, a divisão aqui é apenas para fins analíticos.

Convém fazer duas observações fundamentais para este trabalho. A primeira é que trabalho aqui com a noção de discurso colonial de Homi Bhabha. O discurso colonial, segundo esse autor, depende do conceito de *fixidez*, e sua principal arma é o *estereótipo*. O estereótipo, segundo Bhabha, “... é uma forma de conhecimento e identificação que vacila entre o que está sempre “no lugar”, já conhecido, e algo que deve ser ansiosamente repetido...” (BHABHA, 2013. p. 117). A função do discurso colonial é a criação de um espaço para os “povos sujeitos” e seu objetivo “é apresentar o colonizado como uma população de tipos degenerados com base na origem racial de modo a justificar a conquista e estabelecer sistemas de administração e instrução.” (idem, p. 124).

A segunda é que parto do pressuposto que o Brasil é uma sociedade colonizada. Entendo a matriz colonial de poder não como uma mera relação político-econômica de

⁶⁶ O termo vem do livro de Richard Dawkins, *O Gene Egoísta*. Segundo Dawkins memes são ideias que evoluem de acordo com os mesmos princípios que regem a evolução biológica. É usado na internet para se referir a qualquer conceito, imagem, som que espalhe. No trabalho em questão, analisamos uma imagem, a do brasileiro. É notável sua similaridade com as *black faces* usadas para representar os negros, mais comumente durante a primeira metade do século XX.

dominação, mas também como uma relação cultural e epistemológica (GROSGOUEL, 2012). Neste sentido o – mal denominado – processo de emancipação política não conseguiu romper muitas de suas relações, e problematizar essa questão implica também considerar o que está para além do aspecto econômico – embora este também seja importante. Geralmente o que pouco se explora é o legado espiritual e cultural do colonialismo; o Brasil está, deste modo, sujeito à mesma matriz de poder da qual o colonialismo nada mais é do que uma manifestação histórica específica, matriz essa que Aníbal Quijano chamou de *colonialidade do poder*.

1. O brasileiro e o estereótipo em discursos não digitalmente mediados

Dentro de um quadro de notável e cretina ignorância sobre o nosso país, surpreende-me uma imagem unânime e monolítica – um verdadeiro tijolo simbólico – do Brasil como o país do café, do samba, das praias, das belas morenas, do carnaval e também dos assaltos, da corrupção, da inflação e das ditaduras. (DAMATTA, 1996, p. 113).

A fala de Roberto DaMatta me parece precisa no que diz respeito à representação do brasileiro no exterior por dois motivos. O primeiro, evidentemente, é que consegue captar as formas comuns de se pensar os brasileiros, em especial nos países centrais. O segundo, é que está presente o que Homi Bhabha chama de *ambivalência do discurso colonial*⁶⁷. O Brasil aparece ao mesmo tempo como o país da alegria, de belas praias e como um país violento, corrupto... em outras palavras, bárbaro e selvagem. Terrível simplificação, sem dúvida, mas não é uma simplificação por não corresponder à realidade, mas sim porque é uma forma *fixa* de representação que nega o jogo da diferença (BHABHA, 2013. p. 130).

Não me aprofundarei nas discussões a respeito dos desdobramentos de tais discursos, mas quero reter algo que é de suma importância para este trabalho. O principal problema do discurso colonialista não está no fato de ele não corresponder à realidade, mas sim no tipo de subjetividade que ele gera ou possibilita gerar. Fanon propõe em seu livro *Pele negra, máscaras brancas* libertar o homem negro de si mesmo. A prisão a que ele se refere pode por nós ser mais bem apreendida se entendermos “*o si mesmo*” que fala Fanon como a subjetividade criada pelas práticas discursivas coloniais. Neste sentido, o discurso colonial cria o colonizador e o colonizado, mas os resultados para este último são os mais dramáticos. Impede que o sujeito colonial se torne efetivamente humano, gerando assim uma

⁶⁷ O processo de ambivalência cria uma “*alteridade*” que é ao mesmo tempo objeto de desejo e escárnio, uma articulação da diferença contida dentro da fantasia da origem e da identidade.” (BHABHA, 2013. p.119).

subjetividade alienada, racializada, hierarquizada. O futuro do colonizado está em ser igual ao colonizador, embora isso nunca seja possível... O brasileiro não foge a esse impacto, e isso se torna visível na internet pela *potencialização* que ela traz em seu interior. A internet torna manifesta, assim, aquelas formas de representação estereotípicas latentes acerca do brasileiro. O que DaMatta apresenta é, portanto, a *matéria-prima* da construção da diferença em discursos não digitalmente mediados. Mas em que diferem os discursos de poder na internet?

2. O reconhecimento da diferença em discursos digitalmente mediados

Basicamente a elaboração e difusão dos discursos⁶⁸ de poder na internet passa necessariamente pelo que chamei anteriormente de relação mediada. A diferença desse tipo de prática discursiva para a do tipo de relação não digitalmente mediada, no caso do racismo, por exemplo, é que a relação com o Outro está sempre oscilando entre certeza e a incerteza. Isso dá devido a fato de que supostamente em uma interação *tête-à-tête* há um reconhecimento da diferença do Outro-racializado através do fenótipo, ou através do sotaque e etc., enfim, sobre caracteres que são obrigatoriamente ativados mais pela presença dos corpos dos sujeitos do que por sua subjetividade. Concordo com Bhabha quando diz que o discurso colonial depende da repetição, mas acrescento que na interação digitalmente mediada isso é *potencializado*. A diferença “não-está”, ela é sempre performativa. Não há como saber, em grande parte dos casos, de forma garantida com quem se interage. Isso não torna a diferença e seu papel menos necessários, muito pelo contrário. Como se verá mais adiante é utópica a ideia de um *sujeito virtual universal*, e isso se dá pelos mesmos fatores que não permitiram a efetivação da promessa moderna de qualquer tipo de sujeito universal⁶⁹. A diferença tem que ser constantemente criada, marcada, repetida, recuperada nas práticas discursivas virtuais, e de *modo diferente* das práticas discursivas não digitalmente mediadas. Nestas, pode-se supor a existência de algo exterior ao discurso, no virtual já não é possível. O substrato técnico material do computador se confunde de maneira intensa com os signos que transitam por ele. Nas práticas discursivas não digitalmente mediadas a diferença é marcada por uma “hipertrofia” dos significantes, tornando-os cada vez mais pesados, e assim, rompendo de vez com quaisquer amarras que poderiam eventualmente ter com seus significados. Nas práticas discursivas mediadas digitalmente a marca fundamental é a *potencialização*, e isso vale para o deslizamento dos significantes, principalmente porque é sobre eles que é marcada a diferença

⁶⁸ É importante antes de tudo afirmar que os discursos na internet, como se poderá comprovar ao longo do texto, são os mesmos “de fora”, mudando apenas suas formas de enunciação.

⁶⁹ Poderia ser de grande interesse analítico discutir a utopia do *sujeito virtual universal*, por sua vez, como uma das promessas da “pós-modernidade”.

entre os sujeitos – ou seja, irrevogavelmente no discurso.

Os significantes podem ser os apelidos usados por jogadores de sociedades coloniais, por exemplo. A diferença é marcada também ao nível dos enunciados desses jogadores que não dominam plenamente a língua inglesa. Assim como pode também ser marcada devido à velocidade de conexão do jogador, mais lenta quanto maior for a distância do servidor – que em grande parte dos jogos se encontra na América do Norte ou Europa. Isso, porém, é apenas o modo através do qual se reconhece a diferença, a esses signos são vinculadas todo o acervo simbólico das diferentes sociedades e o imaginário dos diferentes sujeitos.

3. A elaboração da diferença em discursos digitalmente mediados

Vejo a construção de representações estereotipadas na internet como um processo *análogo* ao de elaboração onírica freudiana, do mesmo modo que Edward Said analisou a questão do orientalismo, distinguindo entre o orientalismo manifesto e o orientalismo latente. A distinção de minha abordagem em relação à de Said é que estou pensando a questão com base em uma dissociação analítica entre um *local onde os discursos fluem* de maneira não mediada e outro onde há uma *mediação* da rede mundial de computadores. Esses dois locais podem ser entendidos aqui como respectivamente os sistemas freudianos de inconsciente e pré-consciente/consciente. Na figura 1 encontramos a representação final do aparelho psíquico freudiano. Nela se observa a posição que ocupam os sistemas inconsciente e consciente dentro do aparelho.

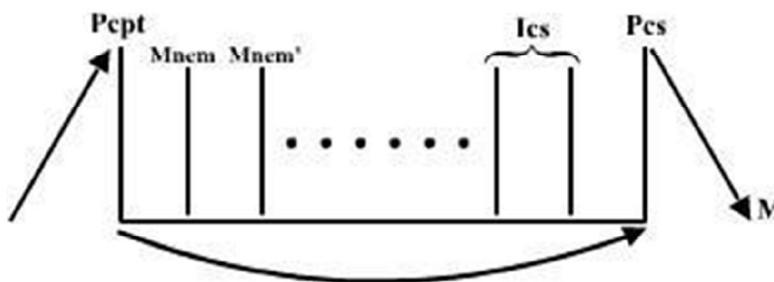


Figura 1

A elaboração onírica é um processo regressivo. Segundo Freud, dá-se a regressão “... quando, num sonho, uma representação é retransformada na imagem sensorial de que originalmente se derivou.” (FREUD, 2010. p 309.). É um processo de volta alucinatório à experiência original. O que trabalho onírico faz, segundo Freud, é realizar uma espécie de censura nos pensamentos oníricos latentes, dando origem ao sonho – pensamento onírico

manifesto –, que chega à consciência de forma sempre desconexa. A elaboração da diferença segue o mesmo princípio, há sempre uma busca nas práticas discursivas digitalmente mediadas de se atingir aquela representação estereotipada fixa original, mas isso a todo momento se choca com a experiência do virtual que é *distinta* da que se tem em uma interação *não mediada*. É distinta no sentido que dissemos acima, que a não-presença dos corpos força a diferença a ser marcada de outra forma. Assim, tal como no processo de trabalho do sonho, o pensamento latente – o estereótipo colonial das relações não mediadas – é transformado no estereótipo colonial dos discursos digitalmente mediados. É notável aqui que o primeiro serve de *matéria-prima* ao segundo. O resultado é que a partir da marcação discursiva das diferenças pela internet se crie uma representação que nunca é resultado do contato direto com os outros jogadores, mas de uma fantasia, um *desejo* de que o Outro seja efetivamente aquilo que se imagina. O nosso esquema poderia ser apresentado na figura 2.

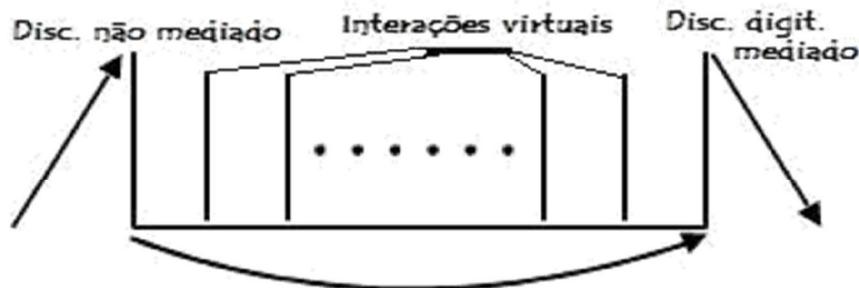


Figura 2

4. O estereótipo do brasileiro na internet

A figura 3 é a primeira tira em que aparece o meme huehue. Recebe esse nome pois comum nos ambientes virtuais os brasileiros mostrarem risadas na conversa através de “huehueh” ou “asauhsuhsuha”. Isso foi apropriado como um marcador central de diferença dos brasileiros. Através do processo de elaboração da diferença, se construiu a imagem do brasileiro tal qual ela aparece na tira. Não é possível perceber a forma física do jogador com quem se joga, logo não há sentido em construir o brasileiro como um indivíduo negro⁷⁰ e desdentado. Observa-se assim o desejo se atingir a representação estereotípica original dos discursos não virtualizados, aquela que é exposta na fala de Roberto DaMatta

⁷⁰ Outras tiras mostram o indivíduo sendo de cor preta, o que traz à questão uma complexidade maior acerca dos processos de racialização.



A tira diz respeito à atitude de jogadores brasileiros em jogos *multiplayer*. Em poucas palavras; os brasileiros são *pragas* dos jogos virtuais. Essa é a representação mais aparente lá fora e dentro do Brasil. O que é notável nesta tira, contudo, é caráter curioso que assume essa representação estereotípica. Notem que existem caracteres que nunca podem ser provados discursivamente ou fora dele. Bhabha nos atenta para o fato da repetição ser fundamental para eficácia do estereótipo, e eu os atento para esse fato com uma pergunta: e na internet? Esses caracteres que chamei a atenção são aqueles que não podem ser experimentados virtualmente; o brasileiro como sendo negro, hacker – ou alguém que está a todo tempo violando regras –, com um inglês horrível que é reproduzido como sotaque, e não como os possíveis erros gramaticais frequentes... e que realiza tudo isso com diversão, risadas, com “uaheuaheuah”, levando o servidor a ser fechado. Os brasileiros têm assim como seu destino *fixo* e imutável destruir servidores e a diversão de jogadores “de bem”, que na maior parte das vezes são homens, brancos, euro-norte-americanos e heterossexuais.

Os caracteres que aparecem na tira, assim, são os mesmos do discurso colonialista não digitalmente mediado, tratando apenas em última instância de uma nova forma de enunciação. A experiência virtual necessariamente é distinta porque a presença do outro nunca poderá ser física. O discurso colonialista no virtual passa pelo processo de elaboração tal como um sonho. Ele é resignificado para se adequar um novo tipo finalidade, mas não de

funcionamento. Seu funcionamento é o mesmo, como disse Bhabha “... *apresentar o colonizado como uma população de tipos degenerados com base na origem racial...*”, mas sua finalidade já não é somente justificar a conquista ou estabelecer sistemas de dominação. É principalmente separar e segregar. “*Que os brasileiros, filipinos, niggers tenham seus próprios servidores!*”. O que assusta na internet é a proximidade do Outro⁷¹. No discurso colonial a que se referem Homi Bhabha, Edward Said e outros autores pós-coloniais o Outro de quem se fala é imaginado/criado em um habitat natural, quase sempre distinto do colonizador. Em sua própria natureza, distante e exótica, embora sempre apreensível através de filmes ou relatos de viagem, pesquisas acadêmicas ou jornais respeitados como *The Guardian* e *New York Times*. Neste local a que eu me refiro, onde o Outro está no mesmo ambiente o sentido é outro. A presença do colonizado no virtual desestabiliza constantemente a posição do colonizador e do regime colonial pelo simples risco do colonizado ser sempre potencialmente igual ao colonizador⁷². É esse risco que dá a Pierre Lévy a possibilidade de ver na *Cibercultura* a resolução – ainda que em um espaço apenas – do problema da diferença e o estabelecimento da *inteligência coletiva*. Mas não resolve nem estabelece! Há ao mesmo tempo a busca de se marcar e construir essa diferença; “*jogadores brasileiros jogam mal*”, “*são hackers*”, “*o problema não é nem jogarem mal, mas como a distância faz sua conexão ser tão lenta, seria melhor que tivessem um servidor só para eles...*”. E sempre isso é realizado tendo como matéria-prima o discurso colonialista não digitalmente mediado, a lentidão da conexão se torna a metáfora de um indivíduo negro, malandro, desdentado, alegre, sem respeito, analfabeto, sem habilidade, sem dedicação ou simplesmente um macaco.

O *sujeito virtual universal* vai assim para o porão das noções modernas/coloniais/patriarcais/racistas/sexistas/ocidentais, ao lado do cogito cartesiano, próximo à nação, embaixo da razão e logo acima de muitas outras... Mas estar no porão não significa sua destruição, apenas que estão guardadas, e tal como ocorre com tudo que se guarda, sempre mentes maliciosas ou curiosas tentam trazer de volta à sala de estar.

5. O impacto dos discursos coloniais virtuais nos sujeitos brasileiros – conclusão?

⁷¹ A chave da ambivalência do discurso colonial, de acordo com Bhabha, está na noção de mímica, ou mimetismo (mimicry). O discurso colonial tenta através do mimetismo do colonizado produzir sujeitos que reproduzam seus valores, mas ao invés disso produz sujeitos ambivalentes que nunca são iguais aos colonizadores. *Isso constantemente desestabiliza e ameaça o poder colonial*. A discussão é extensa, basta-nos reter aqui um aspecto fundamental: a mímica do colonizado é na internet – como insisti ao longo do texto – potencializada.

⁷² Seria interessante se pesquisar os processos de hibridação resultantes de tal contato.

Não tive em nenhum momento a intenção de polarizar colonizadores e colonizados. Na verdade partilho da ideia de que o sujeito colonial é na verdade tanto o colonizador como o colonizado. As práticas discursivas estão presentes e têm seu efeito lá, cá e no virtual. Sua função, como já dito, é fixar os sujeitos. Elas criam os objetos de que falam. Porém, como já disse anteriormente, no colonizado têm uma condição alienante, e é sobre isso que me debruçarei brevemente agora.

Os jogadores brasileiros não negam em nenhum momento as representações que fizeram deles. As adotam como gerais e verdadeiras. O problema é que o que está representado nesses memes é *sua* própria condição. Como lidar com isso? Acredito que todas as páginas do livro de Fanon sirvam aqui perfeitamente para descrever a situação vivida. A relação deles com a linguagem, por exemplo. A todo o momento em servidores estrangeiros, quando se é o único brasileiro, a língua inglesa tem que ser utilizada. Ela abre a porta para que você seja outra coisa, que você seja um jogador e não um jogador brasileiro simplesmente. Outro exemplo é a respeito do parceiro sexual de outra cor no livro de Fanon, que pode ser tido por nós como o desejo dos jogadores brasileiros, alienados de si próprios, de se afastarem de servidores brasileiros e se aproximarem de servidores estrangeiros, ainda que se perca velocidade em termos de conexão; “*é porque os jogadores americanos jogam melhor...*” Em fóruns quando se toca no assunto, é comum encontrar brasileiros repetindo o mesmo discurso que foi criado para eles. *Nenhuma ontologia é possível em uma cibercultura racializada.*

O Brasil já tem o maior número de internautas da América Latina, e esse número cresce a cada dia fazendo o contato entre o eu/outro inevitável. Engana-se quem disse que a internet é um espaço. Nela existem vários espaços e nem todos estão disponíveis a todos.

Termos como “*orkutização*” são a mais clara expressão da força que possuem as práticas discursivas coloniais no virtual. E é assim que se dá a interação virtual, tal como em uma não mediada, se interage não com o sujeito, mas com um objeto em meio a outros. Fixado pelo *ping* e pelo *nickname* não restam ao jogador colonial muitas perspectivas de ser um jogador como outro qualquer. Evidentemente, isso é um lado do discurso colonial. É sua manifestação em outra dimensão. Seus novos tentáculos e evidentemente seu impacto não são sentidos no virtual, mas fora dele, reforçando sua finalidade de dominação original. Virtual ou real, que diferença isso faz? O que interessa é que a tarefa de solapar as desigualdades apenas se tornou agora mais “virtualmente” complexa.

Referências Bibliográficas

BHABHA, H. *O Local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

DAMATTA, R. *Torre de Babel*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

FANON, F. *Pele negra, máscaras brancas*. Salvador: Edufba, 2008.

FREUD, S. *A interpretação dos sonhos*. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

GROSGOUEL, R. *Descolonizar as esquerdas ocidentalizadas: para além das esquerdas eurocêntricas rumo a uma esquerda transmoderna descolonial*. In: *Contemporânea (UFSCar)*. , v.2, n. 2. pp. 337 – 362, 2012.

Know your meme. *Huahuehuahue / Gibe Moni Plos*. Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue-gibe-moni-plos>>. Acesso em: 28 jan. 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2011.

SAID, E. *Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SILBY, Brent. *What is a Meme?* University of Canterbury. 2000.