

## Projeto de Pesquisa

2025

**Título: A Insubmissão no Ciberdrome – Resistência e Invenção de Modos de Existência**

Proponente: Monah Winograd

Filiação: Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica, Departamento de Psicologia, PUC-Rio

### **Resumo:**

Este projeto propõe investigar a invenção de novos modos de existência e as formas emergentes de resistência no ciberdrome – condição ambiental onde a vida é inseparável das mediações digitais, configurando um ecossistema onde práticas e interações se desenrolam marcadas pela convergência de comportamentos tecnológicos, sociais e culturais. Diante da captura da subjetividade pela governamentalidade algorítmica e pelo capitalismo de vigilância, essa pesquisa se afasta da dicotomia paralisante entre utopia e distopia para se debruçar sobre uma questão central: como os sujeitos agenciam brechas, criam táticas de insubmissão e de sobrevivência com e na internet e, nesse processo, inventam para si formas de vida? A hipótese central é que a resistência no ciberdrome emerge de um paradoxo produtivo, onde o poder e as práticas de liberdade são forças coemergentes. Nossa objetivo é forjar um arcabouço teórico-crítico capaz de fornecer as bases para uma clínica-política do digital que articule a análise das estruturas de poder com a escuta psicanalítica da economia do desejo, posicionando a pulsão de morte, em sua vertente criativa, como o motor psíquico da disruptão de novas formas de vida. A partir de uma metodologia qualitativa que triangula análise do discurso, netnografia e análise de artefatos digitais, esse projeto visa cartografar e teorizar as estéticas da existência digital como manifestações de uma nova normatividade vital que envolve a produção ativa de modos de existência. Como resultado, espera-se desenvolver um referencial para a compreensão das micro-políticas de emancipação, subsidiando as práticas clínicas, o ativismo digital e o debate sobre o futuro da liberdade.

**Palavras-chave:** tecnologia, psicanálise, tecnopolítica, digital, modos de existência

## 1. Apresentação da Pesquisa e Justificativa

### 1.1. A Emergência do Ciberdrome: A Crise do Sujeito Moderno

A contemporaneidade se define menos por uma cronologia e mais pela imersão no que aqui se designa como ciberdrome: a arena sociotécnica na qual e através da qual nossa existência hibridou definitiva e profundamente com os dispositivos de mediação digital. O conceito de ciberdrome marca uma ruptura deliberada com a noção inaugural e utópica do ciberespaço como território de fronteira e como refúgio, desvinculado das tiranias do corpo e do poder estatal (Barlow, 1996). O ciberdrome, ao contrário, não é um lugar que se acesse, mas a própria condição ambiental em que se é. A antiga dualidade que opunha um mundo real (autêntico, corpóreo) a um mundo virtual (ilusório, desencarnado, inexistente) implodiu, dando lugar a uma realidade híbrida e a existências contínuas *onlife* (Floridi, 2015), nas quais a distinção *on/ offline* perdeu sua relevância e sua eficácia descritivas, analíticas e fenomenológicas. Floridi (2015) utiliza a metáfora dos manguezais para explicar que, assim como esses ecossistemas se formam na fusão de água doce e salgada, vivemos hoje uma existência híbrida, na qual o real e o digital/virtual se fundiram. Viver *onlife* significa habitar uma infosfera onde a presença das tecnologias modificou profundamente quem somos, como agimos e interagimos e nossa concepção de realidade. Neste ambiente, a vida é submetida a um processo incessante de dataficação: cada ação, afeto e relação são traduzidos em dados quantificáveis, tornando a subjetividade um objeto de cálculo e modulação algorítmicos. A existência se desdobra, portanto, sob um regime de visibilidade performática e vigilância imanente, consolidando a constatação de nossas existências ciborgues (Haraway, 1991), não como uma escolha futurista, mas como a condição basal do presente.

Esta consolidação do ciberdrome como nossa ecologia primária precipitou uma crise epistemológica incontornável para a Psicologia e as Humanidades. Os aparatos conceituais herdados, forjados para analisar um sujeito presumidamente autônomo, unificado e centrado – o sujeito moderno do humanismo, da fenomenologia e da psicanálise clássica –, revelam-se drasticamente insuficientes. Conceitos como *self*, memória, agência e comunidade exigem uma reavaliação radical quando confrontados com subjetividades distribuídas em múltiplas plataformas e memórias protéticas. O sujeito do ciberdrome não é apenas o sujeito cindido de Lacan, alienado no campo do Outro; ele é um sujeito cuja alienação se dá agora em um Outro algorítmico – sistema opaco que o reflete de volta como um perfil otimizável e um ativo de dados (Zuboff, 2020). Ignorar esta mutação significa condenar qualquer (psico)análise a um anacronismo, tratando os sintomas da vida digital – ansiedade da performance, esgotamento da visibilidade, novas formas de solidão conectada etc. – com ferramentas que não reconhecem a arquitetura do mundo que os produz.

## 1.2. O Problema: *Hackeando*<sup>1</sup> a Dicotomia Digital

O discurso corrente sobre a vida digital, tanto na esfera pública quanto em setores da academia, opera a partir de uma vulnerabilidade sistêmica fundamental: a falsa dicotomia que o aprisiona em uma oscilação estéril entre apologia e paranoia. De um lado, a narrativa tecno-utópica, herdeira do otimismo californiano, celebra as plataformas como vetores de democratização, conexão e empoderamento individual (por ex, Rheingold, 1993). De outro, a crítica distópica que, embora necessária e pertinente, reduz o digital a um monolito de controle, descrevendo os usuários como vítimas passivas da vigilância (Zuboff, 2020) ou como autômatos dopamínergicos sofrendo de vícios comportamentais (Alter, 2018). Esta polaridade, longe de compor um debate produtivo, funciona como mecanismo de ofuscação. Ela obscurece a complexidade do fenômeno ao negligenciar a ambivalência no núcleo da experiência digital: a mesma arquitetura que extraí dados e induz comportamentos é o lugar onde novas formas de existência são inventadas e experimentadas, sofrimentos psíquicos são elaborados, laços afetivos e/ou políticos são forjados etc. Manter-se nesse binarismo seria cometer um erro analítico que impediria a compreensão do que está efetivamente em jogo.

## 1.3. A Hipótese do Paradoxo Produtivo e a Invenção de Si

Este projeto *hackeia* essa dicotomia ao recusar seus termos e se concentrar na criação de novos modos de existir e de perseverar e na invenção constante de formas de vida que vão além da negação ou da resistência passiva. Nossa hipótese central não busca um meio-termo conciliador. Ao contrário, propomos que as plataformas digitais operam sob a lógica do paradoxo produtivo, pois funcionam, de forma indissociável, como dispositivos de poder e como lugares onde se constroem as ferramentas de sua própria subversão. Inspirados pela análise foucaultiana – que entende o poder, não como uma força meramente repressiva, mas como uma rede produtiva que gera sujeitos, saberes e realidades (Foucault, 1977) –, argumentamos que as redes sociotécnicas funcionam como dispositivos biopolíticos que engendram tanto a sujeição quanto as condições para sua revolução. A captura algorítmica não é, portanto, apenas um obstáculo à liberdade; ela pode ser a própria matéria-prima com a qual e contra a qual novas formas de ser e de (r)existir podem ser esculpidas, desde que sua lógica seja invertida e o algoritmo, por assim dizer, capturado. A subjetividade digital não é um produto acabado da tecnologia. Em verdade, ela emerge como um processo agonístico — um campo de luta entre adversários que se reconhecem mutuamente (Mouffe, 2015). Ela é a arena onde as lógicas de poder biopolítico coexistem e tensionam as tecnologias do eu — as práticas criativas e éticas através das quais os indivíduos tentam se transformar e se inventar (Foucault, 1988). A sujeição (o ser-moldado e o ser-modulado pelo sistema) e as práticas de liberdade (o moldar-se e o modular-se a si mesmo) não são polos opostos, mas forças coemergentes e mutuamente constitutivas na ecologia do ciberdrome. É que, de um lado, os processos modulatórios marcam e compõem os mecanismos

<sup>1</sup> Utilizamos o verbo *hackear* no sentido que lhe deu McKenzie Wark (2004): *hackear* consiste em construir novas relações inéditas entre elementos diferentes e aparentemente não relacionados, produzindo novas concepções, percepções e sensações a partir de dados brutos. *Hackear* não se limita apenas a programação ou obediência ao código, mas se estende a qualquer atividade que gere conhecimento ou informação inédita, seja na cultura, na ciência, na arte, na filosofia ou em qualquer forma de produção de conhecimento. Wark defende que o ato de *hackear* cria possibilidades para o surgimento de novas ideias e conceitos no mundo, não necessariamente grandiosos ou bons, mas algo novo e disruptivo. O hacking é, assim, uma prática de criação de novas informações e sentidos que questiona as formas tradicionais de propriedade e controle do conhecimento, especialmente frente à mercantilização da informação na era digital. Nesse contexto, hackers são vistos como uma classe emergente que produz conhecimento livre e desafia o controle da propriedade intelectual exercido por outras classes dominantes chamadas de vitorialistas. Portanto, em resumo, para McKenzie Wark, *hackear* é um processo criativo, disruptivo e político que envolve a transformação da abstração em novas formas de conhecimento e relação social.

de controle das sociedades atuais – particularmente explícitos na governamentalidade algorítmica que visa não mais o sujeito, mas o infra-individual ou o infra-subjetivo –, promovendo a fragmentação, a dessubjetivação e a desindividuação. Mas, de outro lado, como lembra Hui (2015), é preciso pensar essa modulação a la Simondon (1964), isto é, depois e para além do controle, como o que promove e permite o devir, a produção de diferença e do novo. A desindividuação é uma fase (neutra e necessária) da individuação, precisamente a que implica a dissolução das estruturas e das formas anteriores em favor de outras novas e diversas, não necessariamente melhores nem piores, apenas diferentes. Por isso, em vez de perguntarmos se a tecnologia digital é boa ou má, perguntamos como a sua arquitetura de poder produz, simultaneamente, formas de sofrimento psíquico e diferentes possibilidades de (r)existência, de desejo, de perseveração, enfim, de vida.

#### 1.4. Relevância e Urgência: Cartografar os Novos Modos de Existência

A relevância desta pesquisa está precisamente na exploração da gramática deste paradoxo objetivando cartografar as táticas de insubmissão e de produção de modos de (r)existência que delas emergem. O problema central que nos mobiliza não é diagnosticar o poder, mas compreender, teorizar e visibilizar as práticas de invenção de si que emergem neste campo. A urgência é ditada pela velocidade com que a hibridação tem modulado – decompondo, compondo e recompondo – os fundamentos ontológicos da experiência. Ignorar a complexidade psíquica da vida *onlife*, entrincheirando-se em narrativas simplistas, representa uma abdicação intelectual e ética. Significa entregar o campo, sem disputa, à consolidação de uma nova economia do sofrimento psíquico e a formas de controle cada vez mais íntimas e invisíveis. O que está em jogo não é a defesa do humano puro contra uma máquina invasora — essa batalha já está perdida, pois a premissa é falsa. O ciberdrome já é nossa condição e o lugar de nosso devir. A verdadeira disputa é sobre os termos de nossa contínua e inevitável coevolução. Investigar o ciberdrome é, portanto, condição necessária para intervir na escrita do código-fonte dos futuros possíveis e disputar quem e o que terá agência na definição do que significará ser em um mundo indelevelmente sociotécnico.

Além disso, sabemos que onde há poder, há (r)existência. Uma análise etnográfica das práticas digitais revela que nenhuma estrutura de controle é totalizante. Por isso, este estudo se debruçará sobre as estéticas da existência digital, entendidas aqui como táticas do cotidiano (de Certeau, 1980/1994) através das quais os sujeitos se apropriam, ressignificam e transformam as ferramentas que visam controlá-los. Práticas como a curadoria crítica de perfis, a performance irônica de identidades e o ativismo de dados são mais do que meras reações; são agenciamentos que exploram as brechas do sistema. A performance irônica<sup>2</sup>, por exemplo, pode ser lida como uma forma de mimetismo subversivo que expõe o absurdo das lógicas de performance. O ativismo de dados<sup>3</sup>, por sua vez, transforma a ferramenta da vigilância em contra-vigilância. Estas

<sup>2</sup> Dentre os vários exemplos de performances irônicas, destacamos os memes que exageram ou parodiam comportamentos típicos das redes, como o culto ao cancelamento e/ou ao sucesso imediato, para revelar seu caráter absurdo ou tóxico; a “lacração” nas redes, onde influenciadores, celebridades e pessoas comuns performam discursos ou posturas exageradamente progressistas ou militantes com humor e sarcasmo para criticar ou deslegitimar discursos conservadores ou hipócritas; páginas que promovem confrontos entre grupos (como torcidas por gêneros musicais), usando a ironia para desconstruir estereótipos e preconceitos associados e jogando com as expectativas do público para expor contradições sociais e as narrativas em vídeo nas quais corpos e personagens encenam situações cotidianas ou comportamentos digitais exagerados com distanciamento irônico, ativando o humor e a crítica nas relações sociais *online* etc.

<sup>3</sup> Ativismo de dados é uma prática social que utiliza tecnologias digitais e manipulação, análise e/ou divulgação de dados para promover mudanças sociais, políticas ou ambientais. Esse tipo de ativismo surgiu de subculturas, como

táticas demonstram a capacidade dos sujeitos de converter tecnologias de poder em ferramentas para a criação de novos laços, subjetividades dissidentes e coletividades, disputando o sentido da própria tecnologia em seu uso.

## 2. Fundamentação Teórica: A Arquitetura de uma Clínica-Política da (R)existência Digital

“Há uma rachadura em tudo. É assim que a luz entra”, dizia Leonard Cohen (1992). Esta pesquisa se inscreve justamente nestas rachaduras, nas fraturas, nos *glitches* que compõem e derivam da hibridação e através dos quais se pode produzir as diferenças. Para esta empreitada, entendemos que não se trata absolutamente de realizar uma transposição e uma aplicação mecânicas da teoria e do léxico psicanalíticos, mas de sublinhar sua capacidade única de investigar a economia do desejo que sustenta o ciberdrome e os processos psíquicos que ali se desenrolam.

Além da análise dos dados coletados tal como descrita na metodologia (item 4.4), nossos achados serão organizados em três eixos interconectados e que se desenrolam simultaneamente: o eixo político, o eixo psíquico e o eixo síntese.

### 2.1. Eixo Político: Mapeando o Terreno do Controle

Para compreender a (r)existência, é preciso, primeiro, mapear o poder contra o qual se resiste. A obra de Foucault (2004) sobre a governamentalidade é indispensável para analisar como as plataformas produzem o sujeito-empresa, o *homo oeconomicus* que se autogoverna segundo as normas do sistema. Esta psicopolítica (Han, 2017) opera através de uma arquitetura de poder já mapeada por pesquisas sobre o capitalismo de vigilância (Zuboff, 2020) e a governamentalidade algorítmica (Rouvroy & Berns, 2013). No entanto, uma das contribuições mais decisivas para este projeto vem da obra de Georges Canguilhem (1966/2009). O ciberdrome impõe uma norma estatística nova e poderosa: o novo sujeito “normal” é aquele que performa bem segundo certas métricas. Por isso, o sofrimento psíquico (ansiedade, esgotamento) pode ser lido como um estado patológico no sentido canguilhemiano, como uma diminuição da capacidade de instituir normas próprias, uma submissão a uma norma externa que restringe a vida. É contra esta norma que as (r)existências se erguem, anômalas, sustentadas e animadas pelos movimentos das pulsões de morte (sempre amalgamada às pulsões de vida) em direção a outras normatividades.

---

os hackers e os movimentos de código aberto, e tem como objetivo questionar e transformar a forma como os dados são coletados, geridos e usados, para promover transparência, proteção de direitos e participação cidadã a partir do acesso à informação (Wark, 2004). No Brasil, exemplos recentes de ativismo de dados incluem iniciativas que combatem o feminicídio por meio da coleta e análise de dados para monitoramento e denúncia, bem como movimentos que usam petições digitais para influenciar políticas públicas, como o combate aos supersalários no serviço público. Além disso, mobilizações em redes sociais recorrem a dados para pautar debates e pressionar autoridades, evidenciando o poder desse ativismo para a transformação social. Exemplos recentes de iniciativas de ativismo de dados no Brasil incluem, entre outros, projetos com organizações brasileiras para desenvolver ferramentas digitais que monitoram e coletam dados sobre feminicídios, como o marcador de dados em notícias e plataforma de alertas por e-mail, usando dados para dar visibilidade e apoiar a luta contra a violência contra as mulheres e envolvendo colaboradoras brasileiras no processo de construção das ferramentas e fabricação de dossiês que servem para incidência política (Projeto feminicídio, 2023), o movimento Unidos pelo Brasil que usa ativismo digital por meio de petições *online* para combater os supersalários no serviço público, conseguindo ampla mobilização e apoio popular que levou à aprovação de projeto de lei na Câmara – a petição “anti-penduricalhos” reuniu mais de 300 mil assinaturas, pressionando o Congresso a aprovar o Projeto de Lei 449/2016, que proíbe gratificações acima do teto constitucional no funcionalismo público (Unidos pelo Brasil, 2022; Carta Capital, 2020).

## 2.2. Eixo Psíquico: Os Processos de Subjetivação no Ciberdrome e a Face Dupla da Pulsão de Morte

É na análise da economia psíquica que este projeto avança uma de suas hipóteses centrais. O ciberdrome é o cenário de um embate radical entre duas faces da pulsão de morte (Freud, 1920/2010). Em sua vertente mortífera e alienante, a pulsão de morte se manifesta como compulsão à repetição nos circuitos do Outro algorítmico. Este Outro, diferente do Outro da linguagem descrito por Lacan (1988), é um sistema opaco, calculista, que não demanda, mas prediz, que não interpreta, mas metrifica. As arquiteturas de engajamento – o *scroll* infinito, as notificações, a *gamificação* – oferecem um circuito perfeito para a descarga pulsional, um gozo tanático que promove a anulação do sujeito. Contudo, a pulsão de morte possui uma segunda face, criativa e disruptiva. É a força radical que opera o desligamento necessário para a emergência do novo. É ela que desfaz as ligações estabelecidas por Eros, que corrói as formas fixas, os Eus totalizantes e as identidades estagnadas, criando o espaço vazio a partir do qual a diferença pode se produzir. No ciberdrome, esta face da pulsão se manifesta não na submissão ao *scroll*, mas no ato de inventar avatares, de abandonar uma comunidade conformista, de resistir à tirania da coerência identitária, de subverter as regras dos *games*. A subjetividade digital emerge, portanto, no embate constante entre a submissão ao circuito mortífero e a apropriação da pulsão de morte como força de diferenciação – ato que abre a possibilidade para o jogo criativo no ciberdrome como espaço potencial (Winnicott, 1975). Propomos uma releitura desta noção, não como metáfora, mas como ferramenta analítica. O espaço virtual não é um não-lugar, mas um campo de experimentação psíquica onde a oposição binária entre mundo interno e realidade externa é suspensa. O avatar é e não é o *self*; o meme é e não é o afeto singular. É neste espaço de paradoxo que a simbolização de conflitos, a elaboração de angústias e o ensaio de novas identidades se tornam possíveis.

## 2.3. Eixo Síntese: O Glitch e a Invenção de Novos Modos de (R)existência

Quais são estas estratégias (micro e macropolíticas) e as estéticas da (r)existência que emergem em resposta e através das lógicas modulatórias de controle? Como práticas como a curadoria crítica de si, a performance irônica e o ativismo de dados podem ser interpretadas não como meras reações, mas como agenciamentos ético-políticos que ativamente ressignificam e disputam o poder no campo digital? A articulação final de nosso arcabouço se dá na intersecção da economia política com esta economia psíquica. As táticas de (r)existência não são meros atos de negação, mas a manifestação visível da invenção de modos de existência. Este conceito, desenvolvido na obra tardia de Foucault (1984 e 1988), refere-se à possibilidade de fazer da própria vida uma obra de arte (*technē tou biou*), um exercício ético e estético de autotransformação. É aqui que teorizamos a (r)existência e a invenção como *glitches*. Se o sistema visa uma operação fluida, sem atritos e homeostática, o *glitch* é a erupção do Real que interrompe este circuito. Ele é a manifestação estética da pulsão de morte em sua função criativa: a morte da função. É o momento em que a perfeição do código falha, em que a interface se rompe e o sistema revela sua natureza contingente e frágil. Essa falha pode ser reapropriada como uma tática e uma estética da existência. O conceito de *glitch* (Russell, 2020) propõe justamente o erro como estratégia contra as normatividades do sistema. Um *glitch* deliberado — usar a plataforma de modo “errado”, corromper um *hashtag*, criar um avatar que desafie as categorias, produzir arte que explore os limites do código — é a apropriação da força tanática para corromper a norma, uma tática (de Certeau, 1994) que introduz ruído e disfunção no sistema vigente, abrindo fissuras

para a invenção de novos modos de existência. O *glitch* é, portanto, a prova viva de que o sujeito não é totalmente assimilável pelo Outro algorítmico. Em termos canguilhemianos, o *glitch* é um ato de normatividade vital: a afirmação da capacidade da vida de instituir suas próprias normas contra a norma patológica imposta pelo meio.

### **3. Objetivos**

3.1. Objetivo Geral: investigar as táticas de (r)existência e as práticas de invenção de si no ciberdrome a fim de cartografá-las e desenvolver algumas bases para um arcabouço teórico que ajude a compreensão os novos modos de (r)existência que emergem na era da governamentalidade algorítmica.

3.2. Objetivos Específicos:

- (1) Mapear as lógicas da governamentalidade algorítmica e as normas digitais como o campo de poder contra o qual os novos modos de (r)existência se constituem.
- (2) Analisar os processos de subjetivação que operam como agenciamentos criativos, com ênfase na apropriação das ferramentas, dos *glitches* e das linguagens digitais como espaços transicionais para experimentações identitárias, elaborações simbólicas etc.
- (3) Cartografar as estéticas e as táticas de (r)existência digital, analisando-as como agenciamentos ético-políticos que ressignificam e disputam as tecnologias de poder.

### **4. Metodologia**

4.1. Delineamento da Pesquisa:

A pesquisa é de natureza qualitativa com delineamento exploratório-descritivo de inspiração etnográfica. A escolha por uma abordagem qualitativa é uma exigência epistemológica imposta pelo objeto de estudo. Questões sobre produção de subjetividade, lógica do desejo e táticas de (r)existência não podem ser reduzidas a variáveis quantificáveis. O objetivo não é medir a frequência, mas entender e mapear a gramática, compreender os processos e as tensões. Nossa abordagem se justifica por sua capacidade de:

- (a) Capturar a complexidade e navegar o paradoxo entre sujeição e liberdade criativa sem neutralizá-lo.
- (b) Acessar o simbólico: a netnografia (Kozinets, 2014) permite uma imersão no campo para compreender as significações, os rituais e os códigos que os próprios atores criam.
- (c) Apreender o latente: a fundamentação psicanalítica oferece a escuta necessária para analisar não apenas o que é dito, mas também o não-dito, o sintomático, as formações do inconsciente e as processualidades pulsionais.

Essa triangulação metodológica é capaz de dar conta dos três eixos da pesquisa (o político, o psíquico e a síntese), movendo-se da análise das estruturas de poder para a compreensão das experiências vividas e das formas de agenciamento e vice-versa.

#### 4.2. Campo de Pesquisa e Procedimentos de Coleta de Dados:

Nosso campo de pesquisa não é “a internet”, mas um recorte estratégico de cenas digitais emblemáticas que funcionam como arenas de intensa produção subjetiva e política. A coleta ocorrerá em três frentes complementares:

- (1) Netnografia: imersão observacional (participante ou não-participante, a depender do contexto) do fluxo de interações no *Instagram*, no *Reddit* e no *Facebook* para mapear normas, rituais e modos de composição inter e intrassubjetivos nas seguintes cenas digitais.
- (2) Coleta de artefatos digitais<sup>4</sup>: constituição de *corpora* de análise a partir de memes, vídeos virais, *threads* e *stories*, entre outros, tratados como documentos que condensam tensões culturais e psíquicas.
- (3) Entrevistas semiestruturadas: com um número limitado ( $n \approx 8-12$ ) de nativos digitais<sup>5</sup> maiores de 18 anos, nascidos após 1995, buscando compreender a reflexão dos próprios atores sobre suas práticas, seus agenciamentos e suas elaborações de sofrimentos no ciberdrome.

#### 4.3. Protocolos Éticos:

A pesquisa seguirá os padrões éticos previstos em lei:

- (1) Submissão ao CEP da PUC-Rio e da Plataforma Brasil
- (2) Adequação à LGPD (Lei nº 13.709, 2018).
- (3) Anonimização de todos os dados identificáveis em conformidade com a legislação brasileira e com as diretrizes da *Association of Internet Researchers* (AoIR, 2019).

#### 4.4. Procedimentos de Análise:

A análise dos dados será processual e pautada pela triangulação dos referenciais teóricos:

- (1) Análise do discurso: aplicada ao corpus documental para mapear as formações discursivas, os enunciados, os interditos, as relações de poder-saber e sobretudo os modos de composição e formação de modos de existência *onlife*.
- (2) Escuta de inspiração psicanalítica: postura analítica sobre o material para identificar como os sujeitos utilizam os artefatos digitais como formações de compromisso e espaços transicionais para seus processos de subjetivação e como fazem uso do ambiente digital para a criação e experimentação de si.
- (3) Análise cartográfica: utilizada para mapear as redes de atores, as alianças, as táticas e as

<sup>4</sup> Kozinets (2014) define artefatos digitais como objetos culturais presentes no ambiente virtual, como blogs, fóruns e plataformas online, que são apropriados pelos usuários. Esses artefatos carregam marcas e significados culturais das comunidades que os utilizam, funcionando como registros das práticas, valores e identidades desses grupos no espaço digital. Ou seja, artefatos digitais não são apenas ferramentas técnicas, mas veículos vivos de expressões culturais e interações sociais que revelam a vida coletiva nesses ambientes online de forma rica e significativa.

<sup>5</sup> Nativos digitais são pessoas que nasceram a partir da década de 1980, em um contexto em que as tecnologias digitais já estavam presentes em seu cotidiano desde a infância. Cresceram familiarizados com dispositivos eletrônicos, internet e mídias digitais, o que influenciou diretamente suas formas de aprender, se comunicar e interagir. O termo foi popularizado pelo educador Marc Prensky em 2001 para contrastar com os imigrantes digitais, que são aqueles que aprenderam a lidar com a tecnologia já em idade adulta ou mais avançada

linhas de fuga que constituem as estéticas da existência e as (r)existências.

## 5. Cronograma de Execução (36 meses)

O cronograma detalha a distribuição das etapas ao longo de três anos, organizados em semestres, visando garantir a execução integral dos objetivos e uma produção científica contínua. A estrutura segue uma lógica processual e sobreposta, refletindo a natureza da pesquisa qualitativa. A Revisão Bibliográfica é mais intensa no início, mas contínua. A Submissão ao CEP é prioritária no primeiro semestre. A Coleta e a Análise de Dados são parcialmente concomitantes. A produção de artigos está distribuída estrategicamente, e a orientação de alunos é uma atividade permanente.

Atividade / Etapa	Ano 1 (S1)	Ano 1 (S2)	Ano 2 (S1)	Ano 2 (S2)	Ano 3 (S1)	Ano 3 (S2)
<b>Fase 1: Estruturação e Preparação</b>						
1.1 Revisão Bibliográfica e Sistematização Teórica	■	■	■	■	■	■
1.2 Submissão ao Comitê de Ética (CEP)	■					
<b>Fase 2: Execução e Coleta de Dados</b>						
2.1 Coleta de Dados – netnografia	■	■	■	■	■	■
2.2 Coleta de Dados – análise documental	■	■	■	■	■	■
2.3 Coleta de Dados – entrevistas		■	■	■	■	
<b>3: Análise e Produção</b>						
3.1 Análise dos Dados		■	■	■	■	■
3.3 Escrita de Artigos Científicos			■	■	■	■
<b>Fase 4: Disseminação e Finalização</b>						
4.1 Participação em Congressos Nacionais e Internacionais	■	■	■	■	■	■
4.2 Orientação e supervisão (IC, Mestrado, Doutorado e Pós-doutorado)	■	■	■	■	■	■
4.3 Sistematização Final dos Resultados						■
4.4 Escrita do Relatório Final de Pesquisa						■

Legenda:

■ Período de atividade principal/intensa

■ Atividade secundária ou contínua

## 6. Resultados Esperados e Impacto

6.1. Produção Acadêmica: publicação de, no mínimo, dois artigos anuais, em periódicos qualificados com fator de impacto, sobre a teoria e a prática da (r)existência digital; produção de um livro autoral sobre os novos modos de existência no ciberdrome e apresentação sistemática dos resultados em congressos nacionais e internacionais.

6.2. Formação de Recursos Humanos: orientação de alunos de Iniciação Científica, Mestrado e Doutorado, bem como supervisão de Pós-doutorado, fortalecendo o Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica da PUC-Rio e consolidando um núcleo de referência nos estudos sobre subjetividade, psicanálise e cultura digital.

6.3. Impacto Social, Clínico e Tecnológico: A pesquisa visa desenvolver um referencial crítico para qualificar o debate público; forjar ferramentas conceituais para subsidiar uma clínica psicológica atenta às potências criativas do sujeito; e informar o desenvolvimento de políticas e práticas de letramento digital.

## 7. Referências bibliográficas

Alter, A. (2018). Irresistível: Por que você não consegue largar o celular, largar a série, parar de comprar e fugir da dieta (C. Benson, Trad.). Fontanar. (Trabalho original publicado em 2017)

Association of Internet Researchers. (2019). *Ethical guidelines 3.0*.  
<https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>

Barlow, J. P. (1996). A declaration of the independence of cyberspace. *Electronic Frontier Foundation*. <https://www.eff.org/cyberspace-independence>

Canguilhem, G. (2009). O normal e o patológico (M. T. R. de C. Barrocas, Trad., 6<sup>a</sup> ed.). Forense Universitária. (Trabalho original publicado em 1966)

Carta Capital. (2020, 3 de dezembro). Câmara recebe 250 mil assinaturas para pôr fim aos supersalários. Recuperado em 1 de outubro de 2025, de  
<https://www.cartacapital.com.br/blogs/change-org/camara-recebe-250-mil-assinaturas-para-por-fim-aos-supersalarios/>

Cohen, L. (1992). Anthem Música. No álbum *The Future*. Columbia Records.

de Certeau, M. (1994). A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer (E. Ribeiro, Trad.). Vozes. (Trabalho original publicado em 1980)

Floridi, L. (Ed.). (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer.

Floridi, L. (2019). A era do onlife, onde real e virtual se (com)fundem. *IHU Unisinos*. Recuperado em 1 de outubro de 2025, de <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/593095-luciano-floridi-vou-explicar-a-era-do-onlife-onde-real-e-virtual-se-com-fundem>

Foucault, M. (1977). Vigiar e punir: Nascimento da prisão. Vozes.

Foucault, M. (1984). História da sexualidade 2: O uso dos prazeres (M. T. da C. Albuquerque, Trad.). Edições Graal.

Foucault, M. (1988). Technologies of the self. In L. H. Martin, H. Gutman, & P. H. Hutton (Eds.), *Technologies of the self: A seminar with Michel Foucault* (pp. 16–49). University of Massachusetts Press.

- Foucault, M. (2004). Nascimento da biopolítica: Curso dado no Collège de France (1978–1979) (E. Brandão, Trad.). Martins Fontes.
- Han, B.-C. (2017). Psicopolítica: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder (M. Tiburi, Trad.). Editora Âyiné.
- Hui, Y. (2015). Modulation after control. *New Formations*, 84–85, 74–91.  
<https://doi.org/10.398/NewF:84/85.04.2015>
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. Routledge.
- Kozinets, R. V. (2014). Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online (F. A. de Faria & T. M. de F. e G. Jr, Trads.). Penso. (Trabalho original publicado em 2010)
- Lacan, J. (1988). Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (Seminário 11) (A. M. R. do Amaral, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Seminário original proferido em 1964, publicado em 1973)
- Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. (2018). Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). *Diário Oficial da União*.  
[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm)
- Mouffe, C. (2015). Sobre o político (F. Santos, Trad.). WMF Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 2005)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Projeto feminicídio: Tecnologia e ativistas de dados contra o feminicídio no Brasil. (2023). *Catarina's Info*. Recuperado em 1 de outubro de 2025, de <https://catarinas.info/tecnologia-e-ativistas-de-dados-contra-o-feminicidio/>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Addison-Wesley.
- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Algorithmic governmentality and prospects of emancipation. *Réseaux*, 177(1), 163–196. <https://doi.org/10.3917/res.177.0163>
- Russell, L. (2020). *Glitch feminism: A manifesto*. Verso Books.
- Simondon, G. (1964). *L'individu et sa genèse physico-biologique: L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Aubier.
- Unidos pelo Brasil. (2022, 25 de janeiro). Petição ‘anti-penduricalhos’ já soma 300 mil assinaturas contra supersalários. Recuperado em 1 de outubro de 2025, de <https://unidospelobrasil.com.br/peticao-anti-penduricalhos-ja-soma-300-mil-assinaturas-contra-supersalarios/>
- Wark, M. (2004). *A hacker manifesto*. Harvard University Press.
- Winnicott, D. W. (1975). O brincar e a realidade (J. O. de Aguiar & V. B. de Oliveira, Trads.). Imago. (Trabalho original publicado em 1971)
- Zuboff, S. (2020). A era do capitalismo de vigilância: A luta por um futuro humano na nova fronteira do poder (G. V. de Abreu, Trad.). Intrínseca. (Trabalho original publicado em 2019)

## ANEXO 1

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

**Título da Pesquisa:** A Insubmissão no Ciberdrome – Resistência e Invenção de Modos de Existência

**Pesquisadora Responsável:** Profa. Dra. Monah Winograd

**Instituição:** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

**Endereço:** Departamento de Psicologia, Rua Marquês de São Vicente, 225 – Gávea, Rio de Janeiro.

**E-mail:** winograd@puc-rio.br

**Telefone:** (21) 3527-1185

#### 1. Convite e Justificativa da Pesquisa

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa de título “A Insubmissão no Ciberdrome – Resistência e Invenção de Modos de Existência”. Este estudo busca compreender as diversas vivências, as formas de resistência e a criação de novos modos de existência no ambiente digital. Por entendermos que a digitalização da vida afeta toda a sociedade, esta pesquisa tem como proposta escutar e analisar o relato das experiências que as pessoas têm a partir de sua interação com os meios digitais.

#### 2. Objetivos do Estudo

O objetivo central deste estudo é investigar, de forma aprofundada, as formas de existir, de se expressar e de se relacionar na vida digital, com foco especial nas táticas criativas de resistência e na invenção de novas formas de vida.

#### 3. Procedimentos da Pesquisa: Como será sua participação?

Se você aceitar participar, concederá uma única entrevista semiestruturada, com duração aproximada de 90 a 120 minutos, realizada presencialmente ou online (via plataforma como Zoom ou similar), conforme sua preferência. A entrevista, que consistirá em uma conversa com perguntas abertas sobre suas práticas e reflexões sobre a vida digital, será gravada em áudio e/ou vídeo para garantir a fidelidade do seu relato. Posteriormente, ela será transcrita para análise.

#### 4. Riscos e Desconfortos

A pesquisa apresenta risco mínimo. Os riscos possíveis são: (a) um eventual desconforto ao refletir sobre temas pessoais, e (b) o risco de quebra de confidencialidade dos dados. Para mitigar estes riscos, garantimos que você tem o direito de não responder a qualquer pergunta que o(a) deixe desconfortável. A entrevista poderá ser interrompida a qualquer momento, por sua solicitação, sem qualquer tipo de penalidade ou prejuízo. Sua identidade será mantida no mais absoluto sigilo, e todas as informações que possam levar à sua identificação serão sistematicamente anonimizadas nas análises e publicações.

#### 5. Benefícios da Participação

Embora talvez não haja um benefício direto para você, sua participação proporcionará um espaço de escuta e reflexão sobre suas próprias práticas e relações na vida digital. Para a sociedade, espera-se que a pesquisa contribua para a compreensão de novos modos de existência, a fim de

subsidiar as práticas clínicas e os debates sobre o futuro da liberdade, através da produção de um vocabulário que melhor permita entender essa nova realidade.

## **6. Confidencialidade, Privacidade e Armazenamento dos Dados**

Sua confidencialidade é nossa prioridade. A identidade do(a) participante não será divulgada em nenhuma etapa da pesquisa. Os resultados serão analisados e publicados em eventos e revistas científicas de forma agrupada e anônima. Seu nome e os nomes de outras pessoas eventualmente citadas na entrevista serão substituídos por nomes fictícios. Todos os dados coletados (gravações e transcrições) ficarão armazenados em formato digital, em dispositivo com acesso restrito à pesquisadora responsável, pelo período de cinco anos na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Após este período, os dados serão descartados de forma segura.

## **7. Voluntariedade, Despesas e Remuneração**

Sua participação é totalmente voluntária. Você pode desistir de participar e retirar seu consentimento a qualquer momento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo. Você não terá nenhum tipo de despesa por participar desta pesquisa e também não será remunerado(a) por isso.

## **8. Direito a Esclarecimentos e Contatos**

Você pode tirar suas dúvidas sobre a pesquisa e sua participação agora ou em qualquer momento, entrando em contato diretamente com a pesquisadora responsável, Monah Winograd, pelo e-mail [winograd@puc-rio.br](mailto:winograd@puc-rio.br) ou pelo telefone (21) 3527-1185. Em caso de dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da PUC-Rio.

## **9. Consentimento de Participação**

Você receberá duas vias deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que serão assinadas por você e pela pesquisadora, e rubricadas em todas as suas páginas. Uma via ficará com você e a outra com a pesquisadora. Assinando este TCLE, você está autorizando a utilização das informações coletadas para os fins descritos neste documento (ensino, pesquisa, apresentação em congressos e publicação científica), de forma devidamente protegida e anonimizada.

### **DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO**

Eu, \_\_\_\_\_ (nome completo), após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de esclarecer minhas dúvidas, declaro estar ciente do inteiro teor deste Termo e concordo, de livre e espontânea vontade, em participar do estudo proposto.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

---

Assinatura do(a) Participante

---

Assinatura do(a) Pesquisador(a) Responsável

Monah Winograd

## ANEXO 2

### ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA E JUSTIFICATIVA

#### Abertura e Consentimento

Agradeço imensamente seu tempo. Como conversamos, esta entrevista faz parte de uma pesquisa acadêmica da PUC-Rio que busca compreender como as pessoas vivem, criam e, por vezes, se sentem limitadas nas redes sociais hoje. Não há respostas certas ou erradas; o que me interessa é a sua experiência pessoal. A conversa é confidencial e seu nome ou qualquer informação que possa te identificar será anonimizado. A entrevista será gravada em áudio apenas para me ajudar na transcrição e análise e o arquivo será deletado ao final da pesquisa. Você pode se recusar a responder a qualquer pergunta ou interromper a entrevista a qualquer momento. Você se sente à vontade para começarmos?

#### Bloco I: Mapeando a Ecologia Pessoal (Contexto)

1. Para começar, pode me contar um pouco sobre quais plataformas você mais usa no seu dia a dia? O que te atrai em cada uma delas? Se cada uma delas fosse uma festa, como você descreveria a *vibe* de cada uma?

Justificativa: Mapeamento inicial do território do participante. A pergunta sobre a *vibe* é uma forma de acessar a percepção afetiva e cultural de cada espaço, sem usar termos técnicos.

#### Bloco II: A Invenção de Si e os Processos Criativos

2. A pessoa que seus amigos veem no(s) seu(s) perfil(is) é a mesma que está aqui conversando comigo? De que maneiras você diria que seu(s) eu(s)-*online* é diferente ou parecido com seu eu-*offline*? Existe algo sobre você que é mais fácil de expressar ou explorar *online*?

Justificativa: Explora a noção de espaço potencial sem nomeá-lo. A pergunta investiga a experimentação identitária e a função do digital como um "laboratório do eu", onde novas facetas podem ser testadas.

3. Vamos falar de memes, filtros, avatares ou até mesmo do(s) seu(s) *username(s)*. Você tem algum que seja especial para você? Como você o escolheu ou criou? O que ele diz sobre você que talvez as palavras não digam?

Justificativa: Aborda diretamente os objetos transicionais digitais. A pergunta foca no processo de criação e no significado afetivo desses artefatos, entendendo-os como condensações de sentido e ferramentas de elaboração psíquica.

#### Bloco III: Táticas de Insubmissão e Novos Modos de Existência

4. Você acha que a tua experiência online te ajuda ou já ajudou? Como? E você acha que isso aumenta as suas potencialidades?

Justificativa: Opera como o contraponto dialético às questões sobre o sofrimento e o controle, sendo, portanto, fundamental para a investigação da hipótese central do paradoxo produtivo. Enquanto as perguntas anteriores mapeiam a sujeição e o mal-estar, esta abre deliberadamente o campo para a exploração da potência afirmativa da vida digital.

5. As plataformas têm suas regras, escritas e não escritas. Já aconteceu de você deliberadamente quebrar alguma dessas regras? Por exemplo, postar algo “errado”, usar um filtro de forma irônica, ou tentar enganar o algoritmo? Conte-me sobre uma dessas

vezes.

Justificativa: Sonda diretamente as táticas de resistência e a apropriação do glitch. A pergunta busca por narrativas de subversão, por menores que sejam, para entender a lógica da insubmissão.

6. Existem perfis ou comunidades que você frequenta e/ou segue que parecem usar a plataforma de um jeito diferente, inesperado ou que te faz pensar? O que eles fazem? O que te atrai nesse jeito de existir *online*?

Justificativa: Mapeia referências de modos de existência alternativos. A pergunta busca entender o que o participante reconhece como criativo ou disruptivo, revelando seu próprio horizonte de possibilidades.

7. Olhando para tudo isso, que tipo de vida você está tentando construir para si mesmo(a) *online*?

Justificativa: Investiga os modos de existência e a normatividade vital.

8. Há algo que você gostaria de adicionar, algo que eu não perguntei e que você acha importante para entender a sua experiência?

Justificativa: Dispositivo ético e metodológico de fechamento. Funciona como a "associação livre" final, validando o participante como especialista de sua própria experiência e abrindo espaço para o que escapou ao enquadre da pesquisa, garantindo a captura do inesperado.

### ANEXO 3

#### Declaração sobre o Uso de Inteligência Artificial na Elaboração do Projeto

Considerando a importância da plena transparência acadêmica, esta declaração explicita o uso de modelos de linguagem de grande escala (Gemini Pro e Perplexity Pro, majoritariamente) como assistentes e revisores técnicos especializados, previamente treinados por mim, no processo de elaboração e revisão deste projeto. A utilização destas ferramentas foi uma decisão metodológica consciente alinhada à própria temática da pesquisa: a hibridação humano-máquina. A natureza da minha interação com a inteligência artificial pode ser descrita como uma colaboração hierárquica, na qual atuei, em todos os momentos, como autora intelectual, estrategista e árbitra final. A IA foi utilizada como ferramenta de aumento cognitivo, parceiro de “*sparring intelectual*” cujas contribuições foram sempre submetidas ao meu crivo crítico, validadas, corrigidas e editadas para se alinharem à minha visão e ao rigor exigido.

O uso da IA se deu, especificamente, nas seguintes funções:

- (a) Assistência de redação: em diversas etapas, forneci à IA parágrafos e seções já redigidos por mim, com diretrivas precisas para que ela revisasse a argumentação ou os reestruturasse, visando maior clareza e impacto. Também solicitei a IA que elaborasse algumas das notas de rodapé que esclarecem certos termos, sempre indicando o referencial teórico, os autores pertinentes e as obras a serem tomadas como base. Cada texto gerado foi subsequentemente revisado e reescrito por mim para garantir a integridade do meu estilo e da minha voz autoral.
- (b) Diálogos teóricos e metodológicos: a IA foi utilizada como interlocutora para explorar pontes teóricas – através da discussão de articulações conceituais – e consolidar a melhor metodologia – através da discussão a respeito das várias ferramentas metodológicas disponíveis.
- (b) Auditoria de rigor e estrutura: a ferramenta foi empregada para tarefas de alta precisão, como a reorganização estrutural do documento para otimizar o fluxo lógico, a verificação obsessiva da lista de referências para garantir a conformidade com a norma APA 7 e a identificação de redundâncias ou inconsistências argumentativas.
- (c) Simulação estratégica: em momentos-chave, a IA foi instruída a assumir a persona de um avaliador para realizar a análise crítica do projeto, identificando potenciais pontos de vulnerabilidade.

Fundamentalmente, a própria elaboração deste projeto tornou-se um campo de experimentação do seu objeto. A interação com a IA espelhou o paradoxo produtivo que constitui a hipótese central da pesquisa: foi um exercício de navegar a tensão entre a potência de uma ferramenta não-humana e a necessidade de agência, crítica e invenção propriamente humanas. A experiência demonstrou que a máquina pode potencializar a produção, mas é a intencionalidade, a ética e o saber do pesquisador que garantem a qualidade, a originalidade e a relevância do conhecimento gerado.

Declaro, portanto, que a autoria intelectual integral deste projeto, em sua concepção, sua estrutura, sua argumentação e sua redação final, é de minha inteira responsabilidade.

Atenciosamente,

Profa. Dra. Monah Winograd