

OS JOGOS ELETRÔNICOS: DISPOSITIVOS DE CONSTITUIÇÃO DE SUBJETIVIDADES E DE APRENDIZAGENS NO CONTEMPORÂNEO

Rosária Ilgenfritz Sperotto¹
UFPEL

O artigo problematiza modos de constituições de subjetividades e processos de subjetivação a partir dos efeitos da inserção dos jogos eletrônicos, no contemporâneo, no que tange as possibilidades de constituições de subjetividades e de aprendizagens. Trata-se de teorizações e constatações decorrentes da minha convivência docente e de pesquisadora com jovens que nasceram nos anos 80 e 90, gerações que desde a infância convivem com diferentes TIC`s (tecnologias de informação e de comunicação). Entre elas destaco: a internet, os jogos eletrônicos, os Cds, os vídeos, os celulares, etc. . São eles os “**nativos digitais**”. Por outro lado, as gerações anteriores, os adultos de hoje, nasceram num mundo analógico; são os “**imigrantes digitais**” e **neste grupo estão os professores destes alunos**. Enfim, o artigo é uma provocação/problematizadora sobre a constituição da subjetividade contemporânea e os desafios que se instalam através das novas demandas atuais, a cerca de como ensinar e aprender.

Palavras-chave: Subjetividade- Dispositivo- Jogos Eletrônicos – Biopoder- Aprendizagem

Introdução

Sabemos que muitos estudos desenvolvidos pela neurociência apontam que a forma de pensar dos nativos digitais, e mesmo a estrutura física de seu cérebro é diferente das dos imigrantes digitais. Os nativos digitais demonstram singularidades nos modos de transitar no mundo, possuem uma capacidade plástica para desenvolver habilidades psicomotoras, cognitivas e de interação com rapidez e agilidade. . (Bombonato,2007),

Ao contrário dos imigrantes digitais, os nativos encaram o mundo digital de maneira diferente: conseguem fazer várias atividades simultâneas com o computador; encaram o mundo "virtual" com uma extensão do mundo "real"; conseguem ler diretamente na tela do computador; consideram e confiam na Internet com uma fonte segura de informações; etc. Percebemos que os jovens estabelecem relações cara a cara e virtuais com características de intimidades similares. Como também utilizam infinidades de linguagens[inventadas com/na interação com as TIC`s]; as relações de convivência cotidiana/“amizades” não tem limites geográficos, pois as infovias instauram outros estilos de transitar na vida. Estamos nos configurando na esteira de diversas histórias e geografias contemporâneas.

¹. Psicóloga, Professora Adjunta da Universidade Federal de Pelotas, Faculdade de Educação, Programa de Pós- Graduação em Educação; Professora no Curso de Licenciatura em Matemática a Distância (UAB/UFPEL/CLMD). Especialista em Psicopedagogia, Especialista em Psicologia Clínica, Mestre em Educação, Doutora em Educação.

Email- ris1205@gmail.com

Fone: 0xx53 81111400

Desta forma, os nativos constroem os conhecimentos de maneira totalmente diferente dos imigrantes, pois o modo como estes aprenderam foi de forma linear (começo, meio e fim). Já os nativos, por causa do uso constante da Internet e da navegação pelos hipertextos, aprendem de forma não linear. Por isso, é importante que os professores pensem novos modelos metodológicos de ensino-aprendizagem que atendam a demanda dos nativos, já que o modelo tradicional se torna incompatível com o perfil destes. O que leva a dizer que o modo de aprender hoje, usando a internet, não é linear; mas, muitas escolas, ainda hoje, operam com um modelo educativo linear.

Deste modo, cria-se um impasse e um desafio para os educadores, pois as configurações culturais, sociais e políticas, baseadas na economia capitalista, desenvolvidas no último século, possibilitaram o surgimento de tecnologias de informação e de comunicação que oportunizam o engendramento de novas subjetividades e modos de subjetivação.

Os jogos como dispositivos de produção de Subjetividades

Os jogos eletrônicos funcionam como “matrizes sócio-técnicas”, onde os softwares, são dispositivos² que produzem arranjos na subjetividade, por meio da utilização das tecnologias, cujos efeitos são observáveis em seus próprios corpos [nos modos como as crianças, adolescentes e adultos se movimentam, se relacionam com seus amigos, etc] e em suas subjetividades.

Hoje há um **ponto de ruptura**: a subjetividade tornou-se um novo campo de batalhas. As guerras pela produção de subjetividade tornaram-se guerras estéticas, guerras pela “colonização” dos modos de percepção. Portanto, não cabe, a nós educadores, temer ou esperar, mas buscar novas armas.

As armas tecnológicas³ de produção de subjetividade assumem aqui outro papel. O papel de fabricar sensibilidades; vale dizer, de proliferar conhecimentos, enfatizar valores, propor crenças e instilar desejos. Desse modo, os jogos eletrônicos potencializam habilidades de percepção, engendramento de ações estratégicas para enfrentamento de dificuldades no mundo virtual que são colocadas em funcionamento nas ações cotidianas das pessoas. Eles não são apenas referências de confiança, de partilha de habilidades, de cuidado consigo e com os demais jogadores etc; mas passaram a ter o encargo de construir uma atmosfera ideológica e cultural propícia para mapear e

² Um dispositivo comporta linhas de forças que circulam em múltiplos pontos de um enunciado. Elas mostram cursos, desvios. Como, também, cobrem os trajetos de uma linha a outra linha, estabelecem o vaivém entre o ver e o dizer, agem como flechas que não cessam de entrecruzar as coisas e as palavras, sem que por isso deixem de conduzir a batalha que está sendo mostrada (Deleuze, 1996, p.84).

³ “Tecnologias”, indica um certo arranjo de procedimentos que resulta numa determinada maneira de ação sobre a realidade. Ora tecnologias de dominação, ora tecnologias disciplinares, sem uma preocupação específica com a coerência entre esse uso e a tipologia tecnológica apresentada anteriormente. No entanto, como as idéias de Foucault que aqui estão sendo apresentadas antecedem a própria divisão (tecnologias de produção – tecnologias de sistemas de signos – tecnologias de poder – tecnologias de si) proposta por ele em “Tecnologias del yo” (1990), reserva-se aqui o direito de operar mais livremente com tais designações. (Ratto, 2008)

cartografar subjetividades. E, assim, forjar as próprias condições de possibilidade da produção de subjetividade por meio de dispositivos maquínicos.

Os dispositivos agem como se fossem máquinas em incessantes movimentos de produção de novos hábitos⁴ de vida e de agenciamento de desejos. No caso dos jogos eletrônicos, eles são dispositivos de constituição de subjetividades em incessante processo de atualização de algumas marcas⁵ que fazem parte do “mapa” das lembranças do sujeito. Quando isso acontece nos tornamos diferentes: do que fomos, do que poderíamos ter sido, do que estamos sendo, do que poderíamos estar sendo, pois nos engendramos por meio de experimentações e de movimentos interativos que produzem subjetividades (Deleuze, 1996).

As novas habilidades (cognitivas e interacionais) desenvolvidas pelos “nativos digitais”, potencializadas pelos jogos eletrônicos, oportunizam trânsitos entre a ficção e a vida cotidiana e produzem novas habilidades em termos de estratégias de pensamento, e de interações.

As narrativas contidas nos jogos eletrônicos são escritas ficcionais. Michel Foucault diz: “*nunca escrevi se não ficções*”... *Mas nunca a ficção produziu, tanto, verdade e realidade* (Deleuze, 1995, p.128). Assim, o jogo eletrônico é problematizado como uma narrativa ficcional. A ficção prolifera desejos, aponta percursos, mostra possibilidades de como algo poderia ter acontecido, pode estar acontecendo, ou poderia vir a acontecer; enfim, por meio da ficção os acontecimentos⁶ se tornam perceptíveis na medida em que vão se hibridando às linhas de vida. O que há de interessante numa pessoa são as linhas que a compõem, ou que ela compõe, que ela toma, rouba ou cria –

⁴⁴ De acordo com Gilles Deleuze, os hábitos são necessários, mas o “problema” seria permanecer neles. (Deleuze, 1988).

⁵ Marca: é um estado, uma diferença produzida que contamina as subjetividades e suas formas de ser. Não determina. Contamina, interfere (Pereira, 2000). As marcas são esses estados inéditos que se produzem em nosso corpo, a partir das composições que vamos fazendo ao viver. Cada um desses estados constitui uma diferença que instaura uma abertura para a criação de um novo corpo, o que significa que as marcas são sempre gênese de um devir (Pereira, 2000). Cada uma delas tem a potencialidade de voltar a reverberar quando atraída e é atraída por ambientes em que encontra ressonância, aliás, muitas de nossas escolhas são determinadas por essa atração (Rolnik, 1993, p. 242). Utilizo marca no lugar do conceito de trauma que seria mais estanque e determinista. As marcas não são necessariamente de perda e depressão, resultam de experiências inéditas e intensas (de vida ou de morte) em nossos corpos afetivos que não desaparecem, mas reverberam, vibram e convocam nossa capacidade de criar uma nova realidade, são gênese de devir. (Rolnik, 1993).

⁶ O acontecimento, no sentido deleuziano, não é uma coisa nem um estado de coisa, nem uma essência, não é um ser, mas um entre ser, um *interser*, é o que se passa entre. Um acontecimento é inexplicável pelos estados de coisas que o fazem aparecer, ou nos quais recai, é o puro evento como *potencial*, uma potencialidade, incorporal sem ser vago, ele é individuado, é uma individuação por intensidades, um modo de individuação. Dizendo de outro modo, um acontecimento dispara efeitos de “sentido-colapsos”, raivas, alegrias, prazeres, e provoca desarranjos - ou seja, quando os dispositivos são acionados por acontecimentos, provocam efeitos na pessoa.

as linhas são os elementos constituintes das coisas e dos acontecimentos!(Deleuze, 1998).

O acontecimento habita a fronteira entre a linguagem e os corpos⁷ – uso a palavra corpo como um meio através do qual operam os dispositivos de produção de subjetividade -. Comenta ainda Deleuze que os corpos comportam interjogos complexos de forças sociais e simbólicas em alto grau de constituição. O corpo não é uma essência e muito menos uma substância biológica; o corpo é um jogo de forças, uma superfície de intensidades, simulacros puros sem originais. (Sperotto-Peruzzo, 2002).

se liga a um “sujeito” mas a outros acontecimentos, formados por linhas, lineamentos potenciais; e a pessoa se constitui aí, “entre” as linhas, constitui-se por acontecimentos e interações que se fazem entre movimentos de criações ou de experimentações – são linhas de devires.

As linhas de devir vêm antes de nós, nos atravessam e prosseguem, sem princípio nem fim: devir é ser-entre, entre-ser, estar no meio, trocar o *é* pelo *e* o ponto pela linha, a identidade pela multiplicidade, a fixação subjetiva pela mobilidade nômade (é um tipo de deslocamento, não no espaço, mas em intensidade). Desse modo, pode-se dizer que todos os processos de criação ou de experimentação são devires - movimentos de fuga às condições existentes -, dos quais a história não pode captar a corporização em estados de coisas e não pode prever a sua formação, o seu processo. Os acontecimentos-devires são o novo, a parte de novidade sob a atualidade, a parte atual da realidade virtual – onde a criação é o acontecimento: são devires, acontecimentos são devires, puras virtualidades que se elevam da história como das condições negativas da sua determinação e que recaem eventualmente nela, porém sem ser por ela completamente integráveis como linhas trans-históricas de criação, de potencialidade, construtivas de novas realidades, de novos tipos de realidade; linhas que, neste sentido, não se dão fora da história, mas antes dela.

Acontecimentos “acontecem a alguém” durante a vida de cada pessoa e que o forcem a devir-outro, o tornam sem identidade, “irreconhecível” perante si próprio e os outros. Tais visibilidades não se confundem com os elementos visuais ou mais geralmente sensíveis - suas qualidades, coisas, objetos, compostos de objetos -, uma vez que essas visibilidades não são formas de objetos, nem mesmo formas que se revelariam ao

7 A problematização do “corpo” como um “meio” de operação encontra ressonâncias nos estudos de Foucault (1977; 1986; 1985; 1990; 1993; 1994; 1999; 2000; s.d), de Deleuze (1998a, 1971), de Deleuze e Guattari (1972; 1995; 1995a; 1995b; 1997; 1997a).

contato com a luz e com a coisa, mas formas de luminosidade, criadas pela própria luz e que deixam as coisas e os objetos subsistirem apenas como relâmpagos, reverberações, cintilações. (Deleuze,1995).

As visibilidades a que eu estou me referindo não se definem pela visão, mas são complexos de ações e de paixões, de ações e de reações, de complexos multissensoriais que vêm à luz (...) o que vê e pode ser descrito visivelmente é o pensamento. (Deleuze,1995, p.68).

Um pensamento quando se visibiliza, por meio de uma ação do sujeito quando ele está jogando um game, é um dispositivo que nos coloca em ação e mostra parte da subjetividade que nos povoa. Esse modo de inscrição é uma forma de operar a potência do pensamento - que se mostra no contemporâneo afetado e contaminado por múltiplos “nós” (no sentido de amarra). Esses “nós” são pluralidades que se compõem por híbridagens que se conectam por efeitos de movimentos que esfacelam com as relações de causa e efeito! Um pensamento que se visibiliza híbridizado contém marcas de multiplicidades e de singularidades; faço essa observação partindo do pressuposto de que não existe um modo de expressão que está colado em uma causa, mas o que há são marcas de existências que estão sempre sendo acionadas pelos acontecimentos do contemporâneo - um contemporâneo que é composto pela realidade se faz com várias dimensões: o Real - o que já existe- , o Possível - o que pode existir-, e o supostamente Impossível, o que, coerentemente do que se sabe do existente e do que ainda inexistente, não pode ser nem Real nem Possível. Porém, há ainda uma outra dimensão da Realidade que é o Virtual - potência - não se pode dizer que o virtual seja possível ou impossível, simplesmente porque não se pode pensá-lo, nem antecipá-lo, nem predizê-lo, nem negociá-lo. O virtual é o lugar dos problemas para os quais o atual propõe soluções. (Badiou, 1997). O virtual só se conhece quando ele se torna atualizado; ou seja, quando advém atual. O acontecimento nada mais é do que a atualização do virtual.

Se, por um lado, os acontecimentos nada mais são do que atualizações do virtual, na proporção em que eles compõem o nosso dia-a-dia, eles fazem com que algumas marcas reverberem em nós. Por outro lado, esses mesmos acontecimentos, também oportunizam que as subjetividades contemporâneas se produzam de acordo com as condições e as possibilidades existentes em cada realidade!

Os acontecimentos, por sua vez, são produzidos por corpos que se entrecrocaram, se cortam ou se penetram. Esses corpos não se definem por seu gênero ou por sua espécie,

por seus órgãos e suas funções, mas por aquilo que podem, pelos afetos dos quais são capazes, tanto na paixão como na ação. (Deleuze, 1998. Dessa maneira, as subjetividades se engendram à medida que são afetadas por alguns dispositivos que circulam, transbordam e atravessam o nosso cotidiano.

Um acontecimento é uma multiplicidade que comporta heterogêneos - híbridos, e que estabelece ligações entre eles, através das épocas, dos sexos, dos reinos – naturezas diferentes. *Pode-se dizer que os acontecimentos não se referem a um sujeito, mas relacionam-se apenas com outros acontecimentos num plano de consistência* eles coexistem entre si, comunicando-se e produzindo outros modos de vida; contudo, eles não se expressam, de modo algum, como individualidades, mas sim como singularidades, ou melhor como processos de singularização. (Dias,1995, p.106).

Uma singularização não tem nada a ver com individualidade ou identidade; singularizar é poder simplesmente viver, sobreviver num lugar, num determinado momento, ser a gente mesmo! - não tem nada a ver com identidade - coisas do tipo: meu nome é, meu CPF é o número “x”, ou eu estou aqui -. Singularização tem a ver, sim, com a maneira como, em princípio, todos os elementos que constituem o “ego” funcionam e se articulam; ou seja, a maneira como a gente sente, como a gente respira, como a gente tem ou não vontade de falar, de estar aqui ou de ir embora. (Guattari; Rolnik, 1986).

A partir dessas colocações eu indago: **o que pode acontecer com uma pessoa que viveu a infância e adolescência brincando/aprendendo/interagindo com outros pares virtualmente? Como ela se movimenta hoje em sua vida? Quais são os modos de subjetivação que aparecem hoje?**

As experiências vividas na infância e na adolescência, produzem efeitos, que se visibilizam nos modos de convivências atuais (Sperotto-Peruzzo,2001), onde as **vivências e as aprendizagens do passado se metamorfoseiam e criam estilos de vidas - na atualidade** -, onde o devir-criança se atualiza nas ações cotidianas como um ingrediente que auxiliará nas hibridações dos modos de viver a vida na fase adulta e na velhice. Entendo o atual como o novo, o outro lado virtual do presente, o devir-outro presente: o presente que é o que somos, mas o atual, nesse sentido, é o que no presente estamos deixando de ser, *aquilo que somos em devir, quer dizer, o Outro, o nosso devir-outro*. (Deleuze, 1996. p.93).

Modos de subjetivação: percursos... trajetórias...escutas...conexões

“a gente cresce sempre, sem saber para onde”

Guimarães Rosa

Em nosso dia-a-dia convivemos com uma infinidade de modos de relações “humanas-mundo” que estão se instituindo na contemporaneidade. Nós nos tornamos o que somos, ou seja, constituímos a nossa subjetividade, interagindo diariamente com esta heterogeneidade de processos - individuais ou coletivos -, e que estão em constantes movimentos de construção e desconstrução. Estamos vivendo entre essas heterogeneidades.

A pessoa não se caracteriza só pela sua subjetividade, mas por ser, ao mesmo tempo, capaz de objetivar, ou seja de pactuar, de acordar com regras e normas de disciplinas, de repetir condutas; e, através dessa repetição, desse recomeçar, também pode acontecer a possibilidade de se experimentar, de desenvolver outros olhares e de compor modos de relações e de vida diferentes. A subjetividade humana está se constituindo com múltiplos modos peculiares que adotamos para nos vincularmos e estabelecermos relações “humano-mundo” - reais ou virtuais -; esses vínculos dependem das condições e das possibilidades que encontramos nos contextos individuais e coletivos (Guattari, 1992,).

A vida, disse Levy (2004), é a capacidade de algumas formas se reproduzirem que pode ser criada por uma reprodução orgânica, mas com uma percepção mais abstrata, podemos chegar a formas não-orgânicas, por exemplo: o mundo digital - que não é novidade, pois é um modo de vida que se reproduz, contamina e afeta outros sistemas onde ele se conecta. Usando o exemplo da linguagem comunicativa, Levy (2004) observa que há uma revolução dos mecanismos culturais, começando pela escrita, passando pelo alfabeto e pela imprensa e chegando à informática, uma nova esfera com que convivemos hoje. Mas isso não quer dizer que as aquisições culturais até então corram o risco de desaparecer. Trata-se de um processo, o alfabeto foi criado há três mil anos e só faz poucos anos que a maioria da população é alfabetizada. A cultura é inerente à espécie humana, tem a ver com gente, com seres humanos. “É tanto cultura jogar games eletrônicos, como ler um livro, ouvir diferentes gêneros musicais, assistir filmes etc Quem disse que se aprende mais em sala de aula ou jogando um game? ; se uma pessoa usa seu tempo jogando, ou gosta de ler , ou assiste filmes, ótimo! Agora, se você assiste ou joga games porque que está na “moda”! Isso se torna “complicado” porque não é o que a pessoa quer ou deseja que está em primeiro plano, mas sim o que está sendo “prescrito” para ela. E nós psicólogos/professores, talvez devêssemos experimentar essas novas visões, concepções e hábitos que circulam no cotidiano e, então, propormos maneiras de intervir mais sociais e humanas, uma vez que os modos de subjetivação contemporâneos estão sendo constituídos entre essas multiplicidades, rupturas e disjunções.

Esses movimentos exigem que desenvolvamos novos jeitos de olharmos para nós próprios em direção às mudanças que acontecem no mundo. Ou seja, que passemos a prestar atenção nas paisagens que nos circundam. A subjetividade que nos habita é movida por desejos, esse que é produtor de realidades na realidade; desejo que é máquina, diz Guattari (1992); o desejo agencia outros desejos, promove conexões, como também aumenta e diminui as velocidades e intensidades com as quais nos movemos nos cursos de nossas vidas. Estamos numa realidade que se move por fluxos de transformações e que exige outros jeitos de olhar, de operar e de intervir no mundo. Que jeitos seriam esses? Seria o de continuar repetindo “tal qual” os “modelos e os modos de intervenções e “técnicas/teóricas” concebidas em décadas passadas? Ou, talvez, devêssemos intervir na realidade com um olhar problematizante, crítico?

Ressalto que as indagações supracitadas, não ratificam que as técnicas e as teorias do passado são inúteis para operarmos no mundo, não devemos deletá-las de nossos arquivos ou estantes. O que está acontecendo é que elas estão se tornando obsoletas frente às demandas contemporâneas. Por exemplo, a máquina de escrever é útil hoje, ela está obsoleta! As técnicas de digitação são ferramentas mais rápidas, versáteis; mas, quem opera com o microcomputador e é um *expert* em datilografia, com certeza, usará esse novo dispositivo tecnológico com maior desenvoltura! Pensando assim, o que está sendo oportunizado hoje? A contemporaneidade está criando necessidades de desenvolvimento de novas habilidades, mas os hábitos do passado servem como instrumentos para operarmos no cotidiano de hoje.

Talvez a nossa tarefa atual possa ser a de buscar desenvolver hábitos de pensamento remetidos a um disciplinamento acadêmico que exige de nós técnicas e métodos coerentes com as metamorfoses dos hábitos contemporâneos.

Hábitos que são necessários para incorporar determinadas coisas. O problema é permanecer neles! Os hábitos são sempre a vida em movimento. A liberdade é quem cria os hábitos, mas os hábitos podem abafar a liberdade. Agir nunca é repetir, nem na ação que se prepara nem na ação totalmente preparada. Agir é produzir diferença! (Deleuze, 1988, p.135).

Através das leituras, observações e pesquisas venho constatando que o “modelo” ou o “referencial” representacional está deixando de ser o meio balizador e único de se produzir conhecimento do mundo. Também percebo que um profissional que abandonar esse caminho e propuser outras maneiras de intervir correrá riscos; pela insegurança, pela quebra das certezas, pelo desalinhamento de normas estáveis. Talvez encontre inimigos, seja criticado, excluído dos grupos acadêmicos ou perca oportunidades de trocar conhecimentos com aqueles que têm apego ao já sabido. **Quantas possibilidades de criação, de invenção, não levantam vôo pela censura prévia dos proibidos, dos não podes, dos esperados, dos limites inscritos nas regras que tiveram origem em tempos que já se perderam?**

Essa indagação se agrega à problematização deste estudo, pois pontua diferenças, e, tal fato, me impulsiona a mudar meu jeito de olhar, pensar e, sobretudo, de transitar entre a diferença e a complexidade que provoca mudanças nos modos de intervir no mundo; isso produz em mim certos desalojamentos de poderes e saberes “assegurados”. Mas, é importante que eu preste a atenção que não é só o poder fora de nós, transcendente, que está sendo alterado, mas também aquele que se movimenta dentro de nós, o imanente. Essas circulações de poderes afetam os estilos de viver, nos penetram, nos movem em direções a interações e mergulhos em redes de poder rizomáticas e híbridas⁸ que fazem a tessitura da nossa subjetividade.

Deleuze e Guattari (1995) assinalam que a subjetividade não opera por relações biunívocas, mas por princípios de conexões e heterogeneidades, onde qualquer ponto do rizoma⁹ pode ser conectado a outro ponto, operando por agenciamentos coletivos de enunciação; esses se engendram, com efeito, diretamente por meio de agenciamentos maquínicos de desejo; um agenciamento é uma espécie de crescimento de dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões; um agenciamento põe em conexão certas multiplicidades, ele trabalha forçosamente, ao mesmo tempo sobre fluxos semióticos, fluxos materiais e fluxos sociais. (Deleuze; Guattari, 1995: 34). A produção de subjetividade se dá por Agenciamentos Coletivos de Enunciação, que compreendem, tanto o sujeito da enunciação (sujeito que narra), como o do enunciado (sujeito que diz ou faz), chegando a se confundir numa só voz, onde uma determinada fala não é necessariamente produzida por um só sujeito, mas pode lhe ser anterior e coletiva (Guattari, 1992). Na voz de um sujeito ecoam múltiplas vozes: sujeito produtor e produto de inúmeros vetores de subjetivação. (Miranda, 2000, p.39)

A subjetividade é rizomática, ela mostra um mapa e não decalques, ela é um mapa aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível Deleuze;Guattari, (1995) em direção a encontros e transformações de nossas

8 Híbrido: em Sperotto-Peruzzo (1997) problematizo a subjetividade como uma potência híbrida que tem constituição metaestável (Simondon, 1989), a qual se fortalece/potencializa à medida que estabelece conexões com outras espécies de vidas humanas, maquínicas etc. Utilizo o termo “híbrido” a partir da botânica, onde uma semente híbrida é produzida por meio de tecnologias de cruzamentos com diferentes linhagens que ao serem fusionadas adquirem formas singulares e não se fortalece caso venha a ser cruzada com outra igual, se isso acontecer o que ocorre é segregação. Bruno Latour identifica a proliferação de híbridos em redes empíricas e heterogêneas. Híbridos que são produtos da ciência moderna e, ao mesmo tempo, o seu resto, por resistirem a seu projeto de purificação, misturando de maneira irremediável natureza e artifício, ciência e política (Kastrup,1997). A partir de Latour (1994) problematizo este tipo de subjetividade com um efeito de corpos que misturam natureza e sociedade, ciência e política, sujeito e objeto. Os híbridos são seres como, por exemplo, o buraco na camada de ozônio, os embriões criados em laboratórios e o computador, que resistem aos esforços da crítica da ciência contemporânea e que por isto não encontram lugar no projeto da modernidade. Isto significa que não são abordados pela ciência nem pela filosofia naquilo que os singulariza enquanto híbridos. Quando tematizados, busca-se reduzi-los a formas puras - natureza e cultura, sujeito e objeto, ciência e política - o que traduz apenas a recusa em reconhecê-los em sua natureza mista (Kastrup, 1997, p.22).

9 Faço aqui referência à noção de rizoma que aparece em Mil Platôs de Deleuze; Guattari. O rizoma configura uma multiplicidade enquanto organização não hierarquizada, não estável, em processo de criação.

subjetividades. Já dizia Foucault (1994) que o poder é relacional, e não bipolar, e só existe enquanto ações sobre ações possíveis. O poder é algo que circula e é um instrumento fundamental para operarmos com ele. Então, quais seriam os instrumentais teórico/metodológicos de intervenção quem adviriam hoje das demandas atuais? Como as relações de poder se mantêm, se organizam, se constituem e interferem na constituição da subjetividade contemporânea? Quais são os seus sistemas e as suas estratégias de intervenção? Quais são suas práticas institucionais?

Atualmente, se alguns modelos científicos, presentes na academia, afastam da vida a potência de desejo, de alegria, de movimento e exaurem a curiosidade investigativa, é importante que eu saiba que esse é um “modelo” considerado e aceito como um processo ativo de construção de conhecimento, mas não é o único porque existem outras linhas de vida que correm paralelamente a ele e que configuram outros modos de viver.

Fazendo essas observações, me reporto às minhas aprendizagens do curso de Psicologia onde a representação se constrói na ação de conhecer/re-conhecer/fazer o conhecimento. E estes são alguns dos pressupostos que constituem as correntezas que irei enfrentar, trata-se de “aprender”, “experimentar” uma outra maneira de mostrar os “casos” – em muitos momentos isso é muito difícil por causa do hábito de efetivar análises causais ou interpretativas; e não é este o meu objetivo! Meu objetivo é apontar percursos e mostrar as metamorfoses e hibridações dos modos de subjetivação contemporâneo .

A academia constitui um campo de lutas teóricas e é, nesse sítio, nessa região, que encontro condições de possibilidade para repensar, e talvez, inventar formas de intervenções e de pesquisa que rechacem este modelo representacional. Por paradoxal que seja, este é o desafio. Trata-se de compor meu pensamento, as expectativas, os desejos e as fantasias de pesquisadora e, ao mesmo tempo, re-ver-me, enfrentando conflitos de todas as ordens. Pois a realidade se constitui através de conexões, ou de acoplamentos com outras realidades. Pensando dessa maneira, não se pode dizer que exista uma forma de existência particular que nos leve a priorizar em nossas intervenções, ou interpretações a “realidade psíquica”. Em minha profissão tenho experimentado seguir minhas intervenções atentando meu olhar para essa observação. No contexto em que vivo, eu percebo que convivemos com multiplicidades e abundâncias de modos de produção de desejo e não com faltas. O que nos movimenta é a paixão, mas ela também pode nos levar para abismos.

Cada pessoa, cada um de nós é marcado pelos imprintings dos primeiros ambientes experimentados, do “quanto” e do “como” estes ambientes toleram o trágico, o novo. E a partir deste imprinting que cada um se constrói (Rolnik, 1995a, 1995b). Quando falo em **cada um** estou me referindo às pessoas de modo geral: crianças, adolescentes, adultos, velhos – todas elas estão sendo afetadas pelas máquinas de produção de subjetividades. As mídias, por exemplo, nos seus múltiplos desdobramentos, são meios que possibilitam passagens de fluxos, cortes e invenções de múltiplos modos de viver. Como estamos nos tornando humanos? Como estou sendo professora? Ao fazer tal indagação, lembro de Foucault (1996) quando ele diz que nossa história nos mostra o

que estamos deixando de ser! Quando nos narramos, nos escrevemos. Os fatos cotidianos acionam em nós marcas do passado, quando isso acontece revivemos algumas situações vividas entre os afetos de hoje. O que existe é o agora e o agora acaba de se desfazer quando colocamos o ponto final...Essa afirmação de Foucault me inquieta e me coloca em conexão com outra problematização: como estamos nos metamorfoseando? Quais redes de relações estamos constituindo? Como estamos nos subjetivando?

Desse modo, o desafio que se coloca hoje é o de conviver com territórios sinuosos e desconhecidos ao invés de lineares. Deleuze diz que os indivíduos tornaram-se individuais, divisíveis e as massas tornaram-se amostras. A linguagem que impera em nossa sociedade é a do controle e é feita de cifras, senhas. A velha toupeira monetária cedeu lugar à serpente. A toupeira é o animal dos meios de confinamento, mas a serpente, o das sociedades de controle. Passamos de um animal a outro, da toupeira à serpente, no regime que rege a vida contemporânea global. (Deleuze, 1996a).

O homem da disciplina era um produtor descontínuo de energia, mas o homem do controle é antes ondulatório, funcionando em órbita num feixe descontínuo. Podemos observar isso citando um exemplo bastante comum do contemporâneo, onde as crianças e os adolescentes, em especial, trocaram o hábito de andar de bicicleta pelo hábito de navegar na internet, explorando meios, jogando etc - uma modalidade de “cyber-atletas”, ou tipo de brincadeira, bastante difundida na atualidade - ; onde alguns “quesitos” antes “desenvolvidos com andar de bicicleta” – equilíbrio, percepção, invenção de manobras etc - foram substituídos por outras possibilidades de movimentos com características mais ondulatórias. Esse é um exemplo, entre tantos outros, onde podemos observar que existem novos modos de subjetivação que promovem múltiplas conexões, num modelo de rizoma¹⁰ e não de árvore - no sentido de linearidade, de causa e efeito -. E, também, as habilidades adquiridas com o andar de bicicleta são importantes para potencializar as invenções dos “cyber-atletas”. Talvez devêssemos prestar atenção nessa Ciência Ambulante que está se constituindo; onde, os deslocamentos da serpente talvez tenham mais a nos ensinar que os buracos da toupeira. Acho que, ao prestarmos atenção nos percursos e nos movimentos das serpentes, com certeza, seus múltiplos anéis nos mostrarão n possibilidades de conexões e os modos de subjetivação contemporâneos!

Quem sabe fosse um desafio interessante prestarmos atenção nos últimos estudos desenvolvidos por Michel Foucault, nos quais ele dedicou-se a pesquisar os modos de subjetivação contemporâneos e as tecnologias de si (Foucault, 1990) que o sujeito desenvolve consigo. Ou seja, como nos tornamos o que somos? Como tornamos a nossa vida uma obra de arte? Foucault rechaça as interpretações e propõe que, ao invés de buscar o que é, devemos investigar como é, e por que é assim? Quem sabe, não seria interessante seguir a trilha aberta por Foucault para conhecermos as ondulações das

10 Faço aqui referência à noção de rizoma que aparece em Mil Platôs de Deleuze; Guattari. O rizoma configura uma multiplicidade enquanto organização não hierarquizada, não estável, em processo de criação. (Sperotto-Peruzzo, 2002)

subjetividades contemporâneas? As coisas estão visíveis e cabe a nós percebê-las, descrever os seus percursos; assim, talvez possamos conhecer os seus efeitos.

A pessoa, o sujeito, seja individual ou coletivo, habita o plano visível. O sujeito é uma forma estratificada, uma figura existencializada. A subjetividade, por sua vez, é o conjunto de condições que perfaz o sujeito, é a cena produzida no plano invisível, geradora de um campo ativo de subjetivação, isto é, de produção do sujeito. O sujeito é produto construído a partir do engendramento dessas zonas de subjetivação, espécies de bolsas de forças entrelaçadas que se estabelecem num diagrama geral de condutas e que se dirigem no sentido de transfigurar uma forma visível (Pereira, 2000). A pessoa é um potencial em estado de tensão constante, esse risco permanente de desfazer-se é algo muito distinto de identidade. Uma identidade é a institucionalização de uma forma, é a redução do movimento de criação à reprodução de modelos hegemônicos e estereotipados.

A busca pela identidade foi uma das idéias centrais da modernidade, onde o modelo de Sociedade era o disciplinar, o qual serviu como um molde para n situações, numa tentativa de dar conta de tudo, porém hoje convivemos com múltiplas configurações de subjetividades. A sociedade, na qual estamos vivendo não é a disciplinar, mas a do controle, a do espetáculo, do *reality show* – que encanta milhões de telespectadores – que produz desejos com formas, cores, brilhos e múltiplos anéis de conexões! Também fazem parte do nosso dia-a-dia as operações on line, os chips, os cookies - instalados a todo instante em nossos microcomputadores – eles atuam marcando e deixando rastros, rastros de nossos percursos; pois quando acionamos um *site* imediatamente somos localizados como usuários. Hoje, ao operamos usando cartões magnéticos, usando senhas – que substituem a “moeda convencional” -, estamos sendo controlados por um sistema de panoptismo invisível e ultra-eficiente.(Deleuze, 1996a).

Convivemos com múltiplas superfícies de informações sobre as quais deslizam imagens que nos movimentam, nos derrubam, nos estraçalham e dissolvem constantemente a nossa subjetividade. Trata-se de subjetividades em processos de metamorfoses. A inutilidade e a obsolescência passam a ser pares, dois tipos de fluxos que impulsionam devires em nós; onde algo que fora verdadeiro num determinado contexto social e histórico é visto de forma diversa noutra espaço e tempo.

O que está acontecendo hoje? As subjetividades, evidentemente, estão em processo de metamorfose. O que isso significa?

Significa que a constituição da subjetividade não opera por mecanismos de repetição, mas sim por conexões, por produções de diferenças. Desse modo, as identidades locais fixas desaparecem para dar lugar a identidades globalizadas flexíveis que acompanham o ritmo alucinado das mudanças do mercado, mas que, nem por isso, deixam de funcionar sob o regime identitário.

É a desestabilização exacerbada por um lado e, de outro, a persistência desse regime acenado com o perigo de se virar o

nada, caso não se consiga produzir o perfil requerido para gravitar em algumas das órbitas do mercado, que se formam e se dissolvem com a mesma velocidade. Tal perigo traz conseqüências concretas, pois corre-se o risco de cair na vala dos desempregados, que já somam mais de 1 bilhão, espécie de buraco negro do qual é cada vez mais difícil sair. (Rolnik, 2000, p. 454).

Hoje, talvez, o nosso maior desafio seja o de conhecer essas formas de trânsitos a operar com essas demandas na atualidade, mas, para tal, necessitamos algum tipo de orientação. Sendo assim, cabe ao psicólogo, ao professor, observar os “sintomas”, “as estratégias utilizadas”, “os modos de percepção” contemporâneos e escutar as linhas potenciais das pessoas saindo do lugar de protagonista do saber para, desse modo, oportunizar condições para outras interações, onde possam acontecer metamorfoses e singularizações.

Para finalizar essa seção, retomo uma observação feita por Foucault, onde ele diz que em vez de perguntar o que é e onde foi o início, talvez seja importante observarmos as trajetórias e os efeitos das mudanças atuais. Penso que assim poderemos ter melhores possibilidades de conhecer as subjetividades que estão sendo constituídas. Trata-se de analisar não os comportamentos, nem as idéias, mas as problematizações e as práticas a partir das quais estas problematizações se formam, facilitando com isto os **processos de subjetivação, que são os processos de constituição de um sujeito, de uma subjetividade, que será sempre uma das possibilidades dadas de organização da subjetividade.**

Quiçá seja necessário prepararmo-nos para uma forma outra de pensamento, até então formal e histórico num ritmo outro - o da experiência - onde os lugares informais, às vezes tidos como banais, são dispositivos geradores de subjetividades, em fluxos, deslizantes, lineares, sinuosos e paradoxais: em constante metamorfose!

Os jogos eletrônicos: dispositivos de aprendizagem?

Os jogos eletrônicos, orientados, efetivamente, para a produção de sentidos, de enunciados imperativos, de signos que direcionam para constituição de novos modos de cognição, de percepção, onde a atenção e criação de uma estética da existência migra do espaço virtual e estabelece, no cotidiano das as interações cara a cara um novo modo de estabelecer relações de amizade, de aprendizagens e de trocas afetivas.

Pode-se então dizer que, nesse novo espaço das guerras e das expedições cibernéticas, os nativos digitais, constróem “mundos” que não familiares aos analfabetos digitais. Tais mundos são constituídos por enunciados e signos que inscrevam “os jogadores” numa rede de significações.

As considerações supracitadas causam algum receio? Então, se prestarmos atenção em como, ainda hoje, os professores conduzem o modo de operar com os conteúdos em sala

de aula, perceberemos que há alguns slogans fixados em suas práticas cotidianas. Ainda hoje prevalece a repetição, memorização, a impossibilidade de “falar” em sala de aula, pois o aluno, caso aja assim, é rotulado como indisciplinado. São juízos, comportamentos, interesses políticos/sociais e econômicos do passado que ainda preponderam como crenças ainda cultivadas.

Novas armas, táticas e recursos serão necessárias para intervir nas relações de ensino e aprendizagem contemporâneo. Mas quais serão esses novos recursos? Como propiciar aos cyber-atletas, os nativos digitais, a possibilidade de sentirem-se a vontade na escola compartilhando com os professores as suas aprendizagens? Como capturar a sua fragmentada atenção? Como sobressair-se na saturação de signos e superar o ceticismo dos professores? Como transmitir autenticidade na forma de experiências consistentes, engajadoras, fluentes e memoráveis? Muitas perguntas, poucas respostas e várias tentativas. Não é fácil ser estrategista de games nos dias que correm.

Mas façamos uma pergunta oculta atrás dessas demais. Se vivemos em meio às guerras estéticas pela subjetividade, então cabe, antes da ação, perguntar: o que caracteriza a subjetividade contemporânea?

Não pense em perguntar aos "cyber-atletas", simplesmente porque eles não saberão responder. Ninguém fala de si como um estrategista da sua própria subjetividade. Peça aos antropólogos, aos artistas e aos filósofos, aos psicólogos, aos pedagogos que ajudem na investigação.

Talvez as inquietações que me assolam tenham sido um dos dispositivos que impulsionaram meus movimentos para escrever muitas das considerações contidas neste texto. *Na verdade, escrever não tem seu fim em si mesmo, precisamente porque a vida não é algo pessoal. Ou, antes, o objetivo da escritura é o de levar a vida ao estado de uma potência não pessoal. (...) Escrever não tem outra função: ser um fluxo que se conjuga com outros fluxos.*” (Gilles Deleuze, 1998, p. 63)

Uma escrita problematizadora sobre os efeitos dos jogos eletrônicos pode ser uma *máquina de guerra* (Deleuze;Guattari, 1997a, p.230). É, talvez seja por isso... movida por desejos e vontades de explorar/conhecer os novos meios de conviver, de se comunicar e de aprender justifiquem esta escrita. Escrevendo, problematizando, teorizando; enfim, **pesquisando como os nativos digitais** vivem suas vidas sirva para como uma curiosidade para operarmos com a educação. “É a curiosidade – em todo caso, a única espécie de curiosidade que vale a pena ser praticada com um pouco de obstinação: não aquela que procura assimilar o que lhe convém conhecer, mas a que permite separar-se de si mesmo.” (Michel Foucault, 2001, p.13)

Um desafio para os educadores é o de conhecer como operam “alquímicamente” as ferramentas tecnológicas contemporâneas, uma vez que elas demonstram as formas sociais que as produzem e lhes dão sentido, instituindo redes de interações interpessoais, modos de pensamentos, linguagens próprias, que permeiam o corpo social como um todo e, que, estão intimamente ligadas às novas tecnologias.

Elas são uma espécie de *big bang* constituindo subjetividades por meio da ação dos jogos eletrônicos. . Ao mesmo tempo que é desterritorialização, carregam e acionam um movimento de territorialização de outras “idéias”, “verdades” e “valores” cultivados pela tradição ocidental.. Trata-se de formar valores que nortearão opções e ações dos usuários dos jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos: uma “arma”do biopoder?

Os jogos eletrônicos são armas tecnológicas de produção desejante, “máquinas de guerra¹¹”. Uma , máquina de guerra é um certo tipo de espaço, uma composição de homens muito particulares, de elementos tecnológicos e afetivos ;a máquina de guerra, não tem por objeto a guerra; ela tem por objeto a possibilidade de invenção, de exploração de novos meios de estratégias e de aprendizagem; ela contém características nômades. Uma máquina de guerra pode ser revolucionária, ou artística, muito mais que guerreira. (Deleuze & Guattari,1991).

Estas máquinas de guerra, assumem, no contemporâneo, o papel de fabricar sensibilidades; vale dizer,também, que eles proliferam desejos, conhecimentos, enfatizam valores. São *softwares* instalados em máquinas/computadores/celulares, etc controladas por humanos.

Trata-se de um modo de ação do biopoder , uma nova tecnologia do poder (Foucault, 1999) que determina a emergência de uma sociedade, marcada menos pelo confinamento que pelo controle. Michel Foucault (1999) ressalta que as alterações da sociedade contemporânea produzem novos modos de subjetivação, são as transformações do poder, no advento de uma nova modalidade de organização social. *Este é um bom mapeamento para análise dos efeitos dos jogos eletrônicos [seus efeitos ao nível da cognição, dos hábitos cotidianos de aprendizagens e constituições de subjetividades,numa sociedade gerida por novas modalidades de funcionamento do capitalismo¹²].(Ratto,2008).*

¹¹ Esse está sendo utilizado a partir das teorizações feitas por Gilles Deleuze e Félix Guattari e aparece sistematizado na obra Mil Platôs.

¹² A referência a novas modalidades de funcionamento do capitalismo está aqui sendo lida a partir da análise proposta por Félix Guattari (1993), ao sustentar a idéia de um Capitalismo Mundial Integrado (CMI). Refere-se com isso a um conjunto variado de transformações que acabaram por colocar sob a mira do capitalismo contemporâneo, não apenas instâncias ligadas à produção de bens econômicos, mas, sobretudo instâncias associadas à produção de modos de existência. A regência pelo princípio do capital, aqui, desloca-se do campo exclusivo das relações de produção de bens materiais e divisão da riqueza, para atingir o tecido mais amplo das formações sociais da atualidade, incluindo a enorme variedade de aparatos decorrentes de uma veloz modernização tecnológica que altera substancialmente as modalidades de valor e operação do capital. Além disso, a descrição de um CMI parece atender à demanda por uma análise atenta à lógica da moderna internacionalização das relações econômicas. Com isso, Guattari sugere que a ação do capitalismo contemporâneo acaba por submeter a uma dupla opressão. “*O CMI afirma-se, em modalidades que variam de acordo com o país ou com a camada social, através de uma dupla opressão. Primeiro, pela repressão direta no plano econômico e social – o controle da produção de bens e das relações sociais através dos meios de coerção material externa e sugestão de conteúdos de significação. A segunda opressão, de igual ou maior intensidade que a primeira, consiste em o CMI instalar-se na própria produção de subjetividade: uma imensa máquina produtiva de uma subjetividade industrializada e nivelada em escala mundial tornou-se dado de base na formação da força coletiva de*

Assim, os jogos eletrônicos potencializam habilidades de percepção, engendramento de ações estratégicas para enfrentamento de dificuldades no mundo virtual colocadas em funcionamento nas ações cotidianas das pessoas. Eles não são apenas referências de confiança, mas passaram a ter o encargo de construir uma atmosfera ideológica e cultural propícias para mapear e cartografar subjetividades. E, forjam as próprias condições de possibilidade da produção de subjetividade por meio das aprendizagens derivadas do ato de jogar.

Os jogos eletrônicos aprazam outros modos de aprendizagens e pressupõem o desenvolvimento de habilidades e estratégias de comunicação. Através do desenvolvimento tecnológico, após a segunda metade do século passado, houve um conjunto de transformações sócio-culturais e políticas do pós guerra, associadas ao surgimento, na década de 40, da cibernética. Tal advento cria novas linguagens e formas de comunicabilidade. Uma vez que as estratégias contemporâneas de comunicação requerem o desenvolvimento de competências cognitivas não existentes entre as pessoas nasceram antes da década de 70 do século passado.

Hoje as crianças, os jovens e alguns adultos estão habituados a jogar games, não podemos negar isso! Vivemos num tempo histórico em que os nossos alunos utilizam essa ferramenta tecnológica como um meio de lazer e de aprendizagem, pesquisas desenvolvidas por Moita (2006) e Alves (2005) assinalam de forma bastante elucidativa estas afirmações. Trata-se de problematizar este modo de existência dentro de um campo que envolve habilidades cognitivas, afetivas e interacionais que inauguraram uma outra relação e interação com o tempo, como também produz a necessidade de desenvolver modos de raciocínio rápidos e velozes. Com uma série de estratégias e de problematizações que me acompanham há alguns anos. Curiosidade? Aventura? Uma outra forma de estar no mundo? Uma outra intimidade possível com agenciamentos de conhecimentos e aprendizagens?

Ouso dizer que, nesse novo espaço das guerras e das expedições cibernéticas, os nativos digitais, constroem “mundos” que não são familiares aos analfabetos digitais. Tais mundos são constituídos por enunciados e signos que inscrevem “os jogadores” numa rede de significações. Mundos, nos quais, para o jogador, o ato de jogar, passa a ser uma espécie linguagem com senha para entrar e conviver nestes espaços, um certo tipo de CPF ou passaporte, que legitima a possibilidade de habitar e transitar entre estas novas linguagens de produção de sentidos. Sendo assim, as estratégias e de ações e de atuação dos alunos de hoje, imersos no universo virtual, desenham um novo currículo que necessita ser explorado considerando suas habilidades afetivas, cognitivas e psicomotoras. Eis o desafio!

Referências Bibliográficas

trabalho e da força de controle social coletivo.” (p.30) Ou ainda, de maneira mais clara: “*O capitalismo contemporâneo é mundial e integrado porque potencialmente colonizou o conjunto do planeta, porque atualmente vive em simbiose com países que historicamente pareciam ter escapado dele (...) e porque tende a fazer com que nenhuma atividade humana, nenhum setor de produção fique fora de seu controle.*” (Guattari, 1987, p.211)

- ALVES, Lynn. **game over – jogos eletrônicos e violência.** São Paulo: Futura, 2005.
- BADIOU, Alain. **Deleuze: o clamor do Ser.** Tradução Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997. .
- BOMBONATTO, Quêzia. **Osentido da escola.** O olhar adolescente : os incríveis anos de transição para a idade adulta. Revista Mente e Cérebro, N.3. São Paulo: Duetto, 2007. Pg 20 a 39.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O anti-édipo capitalismo e esquizofrenia.** Lisboa: Assírio & Alvim, 1972. 324p.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Trad. Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. v.1. 91p.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. . **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995a. v.2 . 170p.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. . **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Trad. de Aurélio Guerra Neto et al.. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995b. v.3 . 115p.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Coordenação de tradução Ana Lúcia Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997. v.4 . 170p.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. . **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997a.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição.** Rio de Janeiro: Graal, 1988. .
- DELEUZE, Gilles. **Conversações.** Rio de Janeiro: Ed.34, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **Espinosa e os signos.** Trad. Abílio Ferreira. Porto: Ed. Res. 1971.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault.** Trad. Cláudia Sant´Anna Martins. São Paulo: Brasiliense, 1995. 142p.
- DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana.** Trad. Edmundo Cordeiro. Lisboa: Passagens, 1996. 100p
- DELEUZE, Gilles . **(1972-1990) Conversações.** Trad. de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Ed.34, 1996a.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998 a.
- DELEUZE, Gilles. PARNET, Claire. **Diálogos.** São Paulo: Editora Escuta, 1998.
- DIAS, Sousa. **Lógica do acontecimento: Deleuze e a filosofia.** Porto (Portugal): Afrontamento, 1995. 159p.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir.** Petrópolis: Vozes, 1977.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 3: o cuidado de si.** Rio de Janeiro: Graal, 1985. .
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** 6.ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.
- FOUCAULT, Michel. **Tecnologías del yo y otros textos afines.** Traducción Mercedes Allendesalazar, Barcelona: Paidós, 1990. 150p.
- FOUCAULT, Michel. **O nascimento da clínica.** 4.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.
- FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade: curso no Collège de France.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, Michel.. **Los anormales: curso en el Collège de France (1974-1975).** Buenos Aires: Gallimard, 2000.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 2: o uso dos prazeres.** 9ª edição. Rio de Janeiro: Graal, 2001.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Tradução Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GUATTARI, Félix . **Revolução molecular: pulsações políticas do desejo.** Tradução de Suely Rolnik. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987
- GUATTARI, F; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo.** 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos.** Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- KASTRUP, Virgínia. **Autopoiese e subjetividade: sobre o uso da noção de autopoiese por G. Deleuze e F. Guattari.** **Revista do Departamento de Psicologia** [da] Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, v.7, n.1, p.88-97, 1995.
- LÈVY, Pierre. **O cyberspaço e a economia da atenção** In: Parente, André (org). **Tramas da rede – novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.** Porto Alegre: Sulina, 2004.
- MATURANA, Humberto ; VARELA, Francisco. **De máquinas e seres vivos: autopoiese a organização do vivo.** Tradução de. Juan Acuña Llorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- MIRANDA, L. Luciana. **Subjetividade a (des) construção de um conceito.** In: SOUZA E JOBIM, Solange (org.). **Subjetividade em questão: a infância como crítica da cultura.** Rio de Janeiro: 7Letras, 2000. p 29-46.
- MOITA, Filomena. **Games contexto cultural e curricular juvenil.** Tese de Doutorado. UFPB. 181f

- PEREIRA, Villela. Marcos. **A estética da professoralidade**: um estudo interdisciplinar sobre a subjetividade do professor 1996a. 298f. Tese (Doutorado em Supervisão e Currículo)-Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 1996.
- PEREIRA, Villela. Marcos. **Estudos sobre subjetividade**, Curso de Mestrado em Educação FAE/UFPeL, Pelotas, Abril de 2000. (Anotações de aula).
- ROLNIK, Suely. Algumas cartografias do transhumano no homem. São Paulo: PUC/SP, 1995a. (Mimeo.)
- ROLNIK, Suely. **Esboço de uma cartografia da prática analítica no contemporâneo**. São Paulo: PUC/SP, 1995b. (Mimeo)
- ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir; uma perspectiva ético, estético, política no trabalho acadêmico. Cadernos de Subjetividade, São Paulo, n.2, p.241-251, 1993.
- ROLNIK, Suely .Esquizoanálise e antropofagia. In: ALIEZ, Eric (org.). Gilles Deleuze: uma vida filosófica. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- SPEROTTO, I. Rosária, Debacco, M.Simone. Aprendizagem em Educação a Distância: afecções on line. VII Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul. Pesquisa em Educação e Inserção Social. Cd rom, Itajaí 2008. 16p
- SPEROTTO-PERUZZO, Rosária Sperotto. O “caso Pokémon”: a mídia como um dispositivo de produção de subjetiv@de high.tec na infância. In : PORTO, Tania Maria Esperon (Org). Saberes e linguagens de educação e comunicação. Pelotas : Ed.Universitária/UFPEL, 2001. 318p. p.75-94
- SPEROTTO-PERUZZO, Rosária Sperotto. Das Artes de viver e das possíveis hibridações de subjetividades.2002. 440f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação.Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2002.
- SPEROTTO-PERUZZO Rosária Sperotto. Abrigo de Menores: hibridações na constituição de si. 1997. 302f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 1997.
- RATTO ,Cleber,G. Compulsão à comunicação ensaios de ética, educação e silêncio, 2008 183f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.
- SIMONDON, Gilbert. **L’individuation psychique et collective**. [s.l.]: Aubier, 1989. 293p.

—