



# Psicologia das massas e a política do ressentimento

**Alberto Gomes de Freitas Filho**

*Psicólogo, mestre pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal do Pará, na linha de pesquisa em Psicanálise: teoria e clínica.*

## Resumo

Este breve ensaio se propõe a uma reflexão sobre alguns sintomas psicossociais comuns em momentos de crise, principalmente no âmbito político e econômico. A partir das contribuições seminais de Freud em Psicologia das massas e análise do eu, bem como da reapropriação deste por autores contemporâneos, faço um comentário sobre elementos comuns ao funcionamento psíquico reacionário e conservador – e por vezes delirante – característico da massa, traçando um paralelo entre diferentes momentos de crise em contextos distintos da sociedade. A partir dessa abordagem, é possível colocar lado a lado eventos aparentemente desconectados, como o cenário político brasileiro entre os anos de 2018 e 2022, e um movimento antiprogressista conhecido como Gamergate, associado ao nicho dos videogames e que é comumente ligado à ascensão da alt-right norte-americana. Assim, a análise aqui proposta indica a atualidade e importância do texto freudiano para a compreensão das renovadas formas que a dinâmica social assume.

**Palavras-chave:** Crise; Gamergate; Política; Massas; Psicanálise.

## Abstract

This essay aims to reflect on some common psychosocial symptoms during times of crisis, particularly in the political and economic spheres. Drawing on Freud's seminal contributions in Group Psychology and the Analysis of the Ego, as well as its reinterpretation by contemporary authors, I provide a commentary on elements common to the reactionary and conservative – sometimes delusional – psychic functioning characteristic of the masses, drawing parallels between different moments of crisis in distinct social contexts. Through this approach, it becomes possible to juxtapose seemingly disconnected events, such as the Brazilian political scenario between 2018 and 2022, and an anti-progressive movement known as Gamergate, associated with the videogame niche and commonly linked to the rise of the American alt-right. Thus, the analysis proposed here highlights the relevance and importance of Freud's text in understanding the renewed forms that social dynamics assume.

**Keywords:** Crisis; Gamergate; Politics; Masses; Psychoanalysis.

## Introdução

O período entre os anos de 2018 a 2022 foram um momento crítico para o Brasil, com grandes crises política, econômica e sanitária. Afirmar isto não implica em um apaziguamento das dificuldades que encontramos agora, mas serve para demarcarmos um momento histórico que vai da campanha presidencial do ano de 2018 até o fim da última eleição, no ano de 2022. Ao fazer esse recorte, não é meu intuito desconectá-lo nem da linha de eventos históricos que o antecedeu, nem do presente que é o seu produto. Mas uma característica importantíssima destes 5 anos está na maneira como foi possível observar o agravamento de elementos sociais comuns naqueles momentos de crise. Chegamos em uma escala na qual o debate público retrocedeu a um ponto em que nem mesmo as mortes de centenas de milhares de brasileiros noticiadas diariamente eram suficientes para convencer um grande grupo de pessoas da fatalidade, ou mesmo da existência de uma pandemia global. Da mesma forma, nem o avanço da vacinação e a consequente redução do número de casos e mortes pela doença foi capaz de convencer tais grupos sobre a importância das medidas preventivas contra a COVID-19.

Este quadro – assim como seus sintomas –, apesar de possuir peculiaridades, não é inteiramente novo. Seja em se tratando de nações inteiras ou grupos menores, como instituições ou mesmo famílias, momentos de crise frequentemente levam indivíduos a agir, apesar de qualquer lógica racional, sob maior efeito dos afetos. No caso particular da política de nosso país, podemos dizer que estas condições não se apresentaram somente naquela época, mas que, na verdade, elas vinham sendo geridas a alguns anos e alcançaram um ápice a partir das eleições de 2018, as quais tiveram seu resultado produzido por campanhas de ódio e desinformação em massa na rede. Quando pensamos em uma escala mais ampla, geográfica e historicamente, é possível perceber, principalmente em momentos de crise, uma sempre presente repetição deste funcionamento psicossocial.

Sabemos ainda que, com a polarização que vem se fazendo presente no debate público e que se agravou a partir das eleições presidenciais daquele ano, parece tornar-se cada vez mais difícil ser aceito em um grupo sem estar de acordo com a totalidade das ideologias que o servem como referência. Este cenário tem estimulado o distanciamento e o ódio entre pessoas de diferentes espectros (políticos, sociais, econômicos), criando as chamadas “bolhas sociais” e dificultando o diálogo e a alteridade entre os diferentes grupos e sujeitos.

Desta maneira, para termos maiores ferramentas a fim de lidar com tais momentos de crise social, nos parece ser importante realizar questionamentos sobre este modo de agir, característico de determinados contextos, no qual a razão é, em larga escala, suprimida pelo afeto: que afetos são estes? De que maneiras eles surgem? E talvez a questão mais importante a se fazer: como eles são canalizados e utilizados para determinados fins? Sem a pretensão de esgotar as possibilidades de respostas para estas perguntas, o objetivo deste ensaio é, a partir de algumas leituras sobre a psicologia das massas, fazer uma reflexão psicanalítica sobre afeto e política na contemporaneidade.

Para isto, faço uma breve revisão do texto freudiano sobre a psicologia das massas (Freud, 2020b), dando maior ênfase aos elementos que podem ser pensados a partir de uma perspectiva política. Uso, então, estas mesmas perspectivas para empreender uma análise sobre alguns aspectos dessa dinâmica entre sujeito e política na contemporaneidade brasileira. Por fim, utilizo o produto destas análises para comentar sobre um evento que, à primeira vista, pode parecer distante da realidade brasileira, mas que se aproxima dela justamente na utilização daquilo que estamos chamando aqui de política do ressentimento. Me refiro ao *Gamergate*, um movimento mais conhecido dentro da bolha gamer na internet, ocorrido por volta de 2014 e que também foi marcado pela forte presença de um discurso sexista e antiprogressista. Com isto, meu objetivo é o de demonstrar como diferentes momentos de crise política possuem, na verdade, uma importante semelhança, principalmente naquilo que diz respeito a seus efeitos psicossociais nos sujeitos, atentando para o fato de que tal semelhança não se dá por coincidência.

## **Psicologia das massas: uma perspectiva política**

As discussões propostas aqui têm seus desdobramentos a partir do clássico texto de Freud sobre a psicologia das massas (Freud, 2020b). O fato é que a análise freudiana estabeleceu paradigmas sobre o funcionamento dos sujeitos em grupo que proporcionam leituras extremamente proveitosas ainda hoje, depois de mais de 100 anos de sua publicação. Partindo para uma percepção um pouco mais política, Gurski e Perrone (2021) entendem que a importância deste texto vai além da compreensão das massas como uma potência de ação ou impulsão, mas está também em acertar que é imprescindível compreender a dimensão do afeto para entender a dimensão política dos sujeitos e da sociedade.

Nesse sentido, é importante um breve retorno a alguns aspectos do texto freudiano para elucidar as considerações deste

ensaio. Em sendo assim, para Freud (2020b), a questão inicial a se fazer na investigação das massas está ligada as mudanças que ocorrem no funcionamento psíquico do sujeito quando em grupo. Aqui, resgatamos uma passagem em que Freud (2020a) afirma que os estágios do desenvolvimento psíquico nunca são de fato superados. Aquelas fases ditas ultrapassadas na verdade convivem com o estágio atual, de maneira que, em determinadas condições – no caso deste trecho, na guerra – é possível que os estágios anteriores venham à tona, fazendo com que os sujeitos passem a agir, por assim dizer, de maneira psicologicamente “primitiva” e evocando seus estágios de desenvolvimento inicial.

Portanto, podemos afirmar que este é um dos mecanismos que se apresenta na massa. Freud (2020b) explica que, quando em grupo, os indivíduos passam a agir sob menor repressão de seus recalques, de maneira que seus conteúdos inconscientes, os remanescentes de sua história psíquica, podem fluir de forma mais afrouxada. É isto que faz com que os sujeitos em grupo se distanciem de seu funcionamento psíquico próprio e passem a se assemelhar cada vez mais uns aos outros, com aquilo que possuem em comum entre si. Portanto, o novo funcionamento na massa não é um elemento adicional, mas sim o resgate de elementos que já estavam presentes na estrutura psíquica de cada indivíduo. Mas que elementos seriam esses?

Podemos ter algumas pistas sobre esta questão quando Freud (2020b) supõe que existe algo anterior a chamada “pulsão social”, aquilo que modifica e movimenta os indivíduos em massa, que tem origem no círculo familiar. Mais adiante, o autor afirma ainda que a massa, de certa forma, pede para ter seu desejo controlado, direcionado, de maneira autoritária, fazendo alusão a figura do líder que, nesse sentido, não deixa de representar também a figura paterna:

[a massa] quer ser dominada e reprimida e temer seu mestre. No fundo inteiramente conservadora, ela tem uma profunda aversão por todas as inovações e progressos e um respeito ilimitado pela tradição (Freud, 2020b, p. 148).

Temos ainda um importante elemento identificatório na figura do líder, seja ela uma pessoa ou uma ideologia. Para Gurski e Perrone (2021), essa figura empresta aos integrantes da massa um ideal de eu que frequentemente se forja através de uma operação de exclusão, ou seja: aqueles que não possuem determinadas características ou objetivos em comum, que não podem fazer parte da massa, também garantem a identidade dela.

Portanto, numa espécie de funcionamento reacionário, que acontece “em reação à”, os integrantes da massa se identificam entre si também pela exclusão e dominação do outro, do diferente. Essa

dinâmica narcísica inibe o conflito entre os participantes do grupo, que reafirmam entre si seu modo de ser, e, ao mesmo tempo, aumenta a agressividade contra o “estrangeiro”. Para Gurski e Perrone (2021), o efeito político desta dinâmica é a simplificação do debate público que, ao invés de ser composto por uma pluralidade complexa de discursos, tem seus sentidos unificados e suas diferenças apagadas, como se os sujeitos pertencessem a um mesmo corpo possuidor dos mesmos desejos.

Juntando os fundamentos levantados até aqui, gostaria de dar atenção ao elemento da regressão psíquica em ação nos indivíduos em grupo. Quando observamos nas massas altas doses de narcisismo, de um impulso à conservação que se traduz também no desejo de eliminação do outro; uma relação de identificação com a autoridade do líder que se estabelece na dominação do outro, mas também na dominação dos próprios impulsos; não podemos deixar de notar traços de um estágio psíquico que remete à infância e à dinâmica familiar, quando a criança constrói seu ideal de eu e tem seu desejo nomeado a partir do discurso de suas figuras paternas.

Nesse sentido, podemos supor que é como se a massa, frente a uma realidade complexa – que se complexifica mais ainda em cenários de crise – pedisse por uma figura paterna de autoridade, que possa simplificar para si a realidade e apontar na direção do seu desejo. Sendo assim, é fácil prever a intensificação desse cenário em uma contemporaneidade na qual as identidades se tornam múltiplas e a quantidade e velocidade de informações, cada vez mais excessiva.

### **Crises na contemporaneidade: angústia, ressentimento e intolerância**

É interessante pensar no texto freudiano sobre a psicologia das massas como uma espécie de elaboração dos acontecimentos de seu tempo. De fato, durante o período do entre guerras, Freud teve uma grande produção textual que refletia sobre a sociedade e as problemáticas em questão naquela época. Talvez *Psicologia das massas e análise do eu* (Freud, 2020b) tenha uma relevância maior pelo fato de ser capaz não só de reunir uma gama de observações que refletiam seu tempo, mas também de certa forma prever o que aconteceria não muito tempo depois com a ascensão do fascismo na Itália e Alemanha.

Sobre este período, Gurski e Perrone (2021) apontam diversas semelhanças entre a época de ascensão do fascismo com o que vivemos hoje em dia, não só no Brasil, mas em outros cenários políticos e econômicos mundiais. Os autores afirmam que:

A instabilidade econômica gerada pela industrialização acelerada, a aglomeração nos centros urbanos, a selvageria, ainda não completamente estabelecida pelo capital e a desvalorização crescente do trabalho, entre outras variáveis, geraram angústia social, insurreições e uma crise generalizada nos modos de subjetivação, especialmente pela reificação crescente das vidas (Gurski e Perrone, 2021, p. 189).

O quadrinho Berlim (Lutes, 2020), obra que mescla os gêneros de ficção e documentário, ilustra bem este contexto de convulsão social, agitação cultural e declínio econômico que precedeu a ascensão de Hitler ao poder; um contexto que em certa medida se assemelha bastante com o atual estágio de desenvolvimento do neoliberalismo no mundo. Por sinal, Gurski e Perrone afirmam que para entender as novas formas pelas quais o fascismo se estabelece, é preciso levar em conta que, com o neoliberalismo: “as estruturas de classe, a distribuição dos bens, a comunicação e os modos de pertencimento e exclusão sofreram mudanças significativas” (Ibid., p. 190).

Sendo assim, os autores apontam que as reformas neoliberais avançam tanto na estrutura do estado quanto na do sujeito. Se, por um lado, o neoliberalismo expande a crença do hiperindividualismo, do sujeito enquanto empresa que precisa ter seu valor de mercado gerenciado, por outro, a privatização do estado de bem estar social, o corte de direitos e a precarização da vida são a equação perfeita para a proliferação de discursos autoritários e totalitários, na medida em que estes se beneficiam da frustração e do ressentimento que surge em uma sociedade de indivíduos a quem tudo foi prometido, mas nada lhes é entregue além da miséria.

Frente a estes afetos de frustração e ressentimento, apontam os autores, surge a lógica de consumo neoliberal como uma espécie de falso aplacador da angústia. É importante considerar, como fazem Gurski e Perrone (2021), que nesse cenário as ideologias fascistas e totalitárias surgem também como mais um produto a ser consumido em meio a uma realidade complexa e angustiante, com direito a todo um sistema estratégico de propaganda.

Portanto, retornando às considerações de Freud (2020b) sobre uma tendência conservadora na massa, Gurski e Perrone (2021) afirmam que o “produto” da ideologia fascista é vendido por meio de ideais nacionalistas, frequentemente fazendo referência a uma identidade pura, unificada, em outras palavras: mais simples. Tais elementos parecem apelar para um passado da humanidade que em muitos casos não condiz com a realidade, mas são meros mitos.

Aqui, volto a falar também da relação entre afeto e razão na massa, na qual este primeiro elemento domina o funcionamento



psíquico dos sujeitos. O maior exemplo disso na contemporaneidade, apontam Gurski e Perrone (2021), são as fake news que tomam conta do debate público. Tal como Adorno (2015) também já apontavam, as *fake news* são uma espécie de simplificação do discurso, tática comumente utilizada pelos chamados agitadores fascistas.

A partir disto, podemos afirmar que a adesão às fake news é grande porque, em uma sociedade na qual a informação é fragmentada e multifacetada, acreditar em notícias simples, que apelam para o afeto, aplaca a angústia de uma realidade complexa. Nesse sentido, as fake news são uma versão autoritária da realidade, demandada pela própria massa, pois: “quando não sabemos em quem acreditar, somente uma voz firme e de comando pode dar segurança” (Gurski e Perrone, 2021). Acreditar nas *fake news* é também, de certa forma, um mecanismo narcísico da massa, na medida em que elas servem como uma representação do discurso do líder, da figura paterna que domina a massa, que compõe a identidade do grupo e que, como tal, é o detentor da verdade, mesmo que essa seja uma verdade *fake*.

Portanto, nesse cenário em que seguir o discurso da figura do líder é, para além de apaziguador da angústia, prazeroso, a alteridade se torna cada vez mais uma ofensa; o estranho que não faz parte do grupo e não segue o mesmo discurso se torna hostil. Ver um outro sujeito utilizando uma máscara em meio a uma pandemia se torna insuportável para aqueles que fazem parte do grupo de negacionistas, pois isso é visto como uma desautorização do discurso do líder, do grande pai da horda, que precisa ter seu nome bradado (Soares, 2021).

Dessa maneira, como já ressaltado anteriormente, a dominação e subjugação do outro se torna um elemento de grande importância para o laço libidinal entre os sujeitos do grupo. Como vemos em *O relatório de Brodecke* (Larcenet, 2018), adaptação para quadrinhos do romance de Philippe Claudel, através de uma versão distorcida e simplificada da realidade, o *anderer*, o outro, se torna o culpado de toda e qualquer angústia que incide sobre o grupo, tornando a intolerância um afeto quase que obrigatório entre seus participantes.

Sendo assim, como apontam Gurski e Perrone (2021), a partir do direcionamento de todos estes afetos – angústia, desamparo, amor e ódio – a massa pode ser facilmente direcionada segundo os interesses daqueles que disso se apropriam. Temos exemplos clássicos desse processo nas passagens já feitas pela Alemanha e pelo Brasil atual. No entanto, gostaria de falar sobre um último evento em que todos estes elementos estiveram presentes e que, no entanto, não é conhecido por grande parte do público de fora de uma determinada bolha: o *Gamergate*.

## Um depósito de afetos e sua apropriação política

De maneira direta, o *Gamergate* foi um movimento que ficou mais conhecido entre os meios da cultura *nerd/gamer*, iniciado em 2014 a partir de acusações de corrupção no jornalismo de videogames. No entanto, o movimento tomou um aspecto mais extremo e se tornou uma grande campanha de difamação na internet que tinha como alvos principais as mulheres que fizessem parte, de alguma forma, do mundo dos videogames, mas também qualquer pessoa com opiniões progressistas dentro deste meio (Goulart e Nardi, 2017).

Podemos identificar aqui, focando no nicho da cultura que se cria em torno dos videogames, um momento de crise latente que tem uma explosão no período do *Gamergate* e que, de certa forma, continua ainda nos dias de hoje. A história dos videogames nos mostra que esse sempre foi um ambiente militarista e hipermasculinizado, de maneira que, a partir de um certo momento, os videogames viam no público masculino seu principal alvo, o que, por sua vez, influenciou para que os elementos de design de jogos fossem voltados majoritariamente para temáticas comumente assumidas como masculinas: guerras, violência, controle e dominação (Bezio, 2018).

No entanto, a inevitável ampliação do público dos videogames, na qual a própria indústria finalmente passa a investir, traz também uma ampliação necessária de debates em torno e dentro da comunidade *gamer* e dos próprios jogos, ou seja: uma parte do público – que não é necessariamente novo, mas que somente agora passa a ter sua fala validada –, além de exigir novas temáticas e elementos no design de jogos, passa também a criticar os modelos até então vigentes.

Nesse quadro, aquele público que historicamente foi visto como o principal, para quem a indústria sempre produziu e ainda produz de maneira majoritária, sente-se atacado quando escuta que aquele objeto de consumo e as ideologias atreladas a ele, tão importantes na sua identificação enquanto sujeito, são caracterizados como ultrapassados, politicamente incorretos ou opressivos. A pluralidade de discursos agora presente no meio *gamer* é, de certa forma, angustiante para estes sujeitos, pois demarcam a inevitável existência do outro.

Dessa forma, como argumentei anteriormente, frente a essa nova realidade complexa, resta a este grupo se apegar a um passado mítico em que os videogames eram puros, impermeáveis ao debate político e possibilitavam a realização de determinadas fantasias de masculinidade que muitas vezes esses sujeitos não conseguem



alcançar fora desse ambiente. Portanto, elegendo um personagem para representar o estranho, o diferente, grande parte da comunidade *gamer* viu no *Gamergate* uma oportunidade de expressar todos estes afetos que estão envolvidos nos contextos de crise.

Percebendo este ambiente, um espectro da direita radical norte-americana se aproximou deste grupo de *gamers* e se utilizou dessa espécie de depósito de afetos para benefício de seus próprios interesses, disseminando ideologias e se elegendo como a opção viável contra o “inimigo”. É o que apontam trabalhos como os de Bezio (2018) e Nagle (2017), que relacionam a ascensão da *alt-right* e até mesmo a eleição de Donald Trump em 2016 a determinados grupos comumente associados à internet, tecnologia e comunidades *nerd* em geral.

Sendo assim, podemos apontar o *Gamergate* como mais um episódio recente que tem no estudo da psicologia das massas uma lente capaz de proporcionar reflexões sobre o contexto político na contemporaneidade. A partir disso, assim como o fez Freud (2020b) há um século, abrimos o campo de discussão e elaboração dos traumas que compõem nossa história social.

## Conclusão

A partir da noção de que, quando pertencente a um grupo, os indivíduos agem sob maior efeito de seus afetos em detrimento da lógica racional, Freud (2020b) estipulou um novo paradigma no estudo da sociedade em suas mais diversas perspectivas. No âmbito político, entendemos que não há racionalidade capaz de sustentar o discurso tanto quanto os afetos são capazes de fazer. Portanto, para compreensão do sujeito político, se torna imprescindível levar em conta o sujeito de afetos.

Estando sob ação esse outro funcionamento psíquico, o sujeito não enxerga mais a realidade como tal, mas como seu amor pelo grupo o permite e, nessa configuração, nos sujeitamos às mais diversas ideologias e discursos, mesmo que estas sejam contrárias a nossa própria preservação enquanto sujeitos; mesmo que elas impliquem na eliminação completa da alteridade, elemento tão importante para nossa própria constituição.

Levando em conta as renovadas formas que a sociedade toma e, com isto, as diferentes maneiras que ela incide sobre nosso psiquismo, torna-se importante que o esforço para a compreensão dessas interações seja também sempre renovado. Desta maneira, se

acreditamos na democracia – que nada mais é que o reconhecimento da alteridade, da existência do outro –, o estudo da psicologia das massas faz-se, novamente, um importante meio de elaboração dos nossos tempos.

## Referências

- Adorno, T. W. Teoria freudiana e o padrão da propaganda fascista. In: Adorno, T. W. *Ensaaios sobre psicologia social e psicanálise*. São Paulo: Editora Unesp, p. 153-190, 2015.
- Bezio, K. M. S. Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, v. 14, n. 5, p. 556–566, 2018.
- Goulart, L.; Nardi, H. C. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- Gurski, R.; Perrone, C. A psicologia das massas freudianas e as atuais massas digitais: totalitarismo, distopia e sonhos. In: Moreira, J. O.; Silva, A. C. D. *100 anos de psicologia das massas: atualizações e reflexões*. Curitiba: CRV, p. 187-200, 2021.
- Larcenet, M. *O relatório de Brodeck*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2018.
- Lutes, J. *Berlim*. São Paulo: Veneta, 2020.
- Nagle, A. *Kill all normies: online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right*. Wichester; Washington: Zero Books, 2017.
- Freud, S. Considerações contemporâneas sobre a guerra e a morte [1915]. In: *Cultura, sociedade e religião: o mal-estar na cultura e outros textos*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 99-136, 2020a.
- Freud, S. Psicologia das massas e análise do eu [1921]. *Cultura, sociedade e religião: o mal-estar na cultura e outros textos*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 137-232, 2020b.
- Soares, P. V. Presidente do Atlético-GO tira máscara de repórter: “Somos Bolsonaro”. *Metrópoles*, 10/12/2021. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/esportes/futebol/presidente-do-atletico-go-tira-mascara-de-reporter-somos-bolsonaro>>. Acesso em: 21 dez 2021.