

ORGANIZADORES

Adriane de Almeida Santos

Veronique Donard

Marck de Souza Torres

CIBERPSICOLOGIA E HUMANIDADES DIGITAIS



ORGANIZADORES

Adriane de Almeida Santos

Veronique Donard

Marck de Souza Torres

CIBERPSICOLOGIA E HUMANIDADES DIGITAIS



I

São Paulo

I

2025

I



DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

C567

Ciberpsicologia e Humanidades Digitais / Organização
Adriane de Almeida Santos, Veronique Donard, Marck de
Souza Torres. – São Paulo: Pimenta Cultural, 2025.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7221-286-1

DOI 10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1

1. Ciberpsicologia. 2. Interações Sociais. 3. Mídia. 4. Redes
Sociais. 5. Humanidade Digital. I. Santos, Adriane de Almeida
Santos (Org.). II. Donard, Veronique (Org.). III. Torres, Marck de
Souza (Org.). IV. Título.

CDD 158.13024

Índice para catálogo sistemático:

I. Psicologia - Interações Sociais

Simone Sales • Bibliotecária • CRB ES-000814/0

Copyright © Pimenta Cultural, alguns direitos reservados.

Copyright do texto © 2025 os autores e as autoras.

Copyright da edição © 2025 Pimenta Cultural.

Esta obra é licenciada por uma Licença Creative Commons:

Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional - (CC BY-NC-ND 4.0).

Os termos desta licença estão disponíveis em:

<<https://creativecommons.org/licenses/>>.

Direitos para esta edição cedidos à Pimenta Cultural.

O conteúdo publicado não representa a posição oficial da Pimenta Cultural.

Direção editorial	Patricia Biegging Raul Inácio Busarello
Editora executiva	Patricia Biegging
Gerente editorial	Landressa Rita Schiefelbein
Assistente editorial	Júlia Marra Torres
Estagiária editorial	Ana Flávia Pivisan Kobata
Diretor de criação	Raul Inácio Busarello
Assistente de arte	Naiara Von Groll
Editoração eletrônica	Andressa Karina Voltolini
Estagiárias em editoração	Raquel de Paula Miranda Stela Tiemi Hashimoto Kanada
Imagens da capa	pikisuperstar - Freepik.com
Tipografias	Acumin, Belarius Poster, Gobold High
Revisão	Os autores e os organizadores
Organizadores	Adriane de Almeida Santos Veronique Donard Marck de Souza Torres

PIMENTA CULTURAL

São Paulo • SP

+55 (11) 96766 2200

livro@pimentacultural.com

www.pimentacultural.com



2 0 2 5

CONSELHO EDITORIAL CIENTÍFICO

Doutores e Doutoradas

Adilson Cristiano Habowski

Universidade La Salle, Brasil

Adriana Flávia Neu

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Adriana Regina Vettorazzi Schmitt

Instituto Federal de Santa Catarina, Brasil

Aguimario Pimentel Silva

Instituto Federal de Alagoas, Brasil

Alaim Passos Bispo

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Alaim Souza Neto

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alessandra Knoll

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alessandra Regina Müller Germani

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Aline Corso

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Aline Wendpap Nunes de Siqueira

Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Ana Rosângela Colares Lavand

Universidade Federal do Pará, Brasil

André Gobbo

Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Andressa Wiebusch

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Andreza Regina Lopes da Silva

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Angela Maria Farah

Universidade de São Paulo, Brasil

Anísio Batista Pereira

Universidade do Estado do Amapá, Brasil

Antonio Edson Alves da Silva

Universidade Estadual do Ceará, Brasil

Antonio Henrique Coutelo de Moraes

Universidade Federal de Rondonópolis, Brasil

Arthur Vianna Ferreira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Ary Albuquerque Cavalcanti Junior

Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Asterlindo Bandeira de Oliveira Júnior

Universidade Federal da Bahia, Brasil

Bárbara Amaral da Silva

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Bernadette Beber

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Bruna Carolina de Lima Siqueira dos Santos

Universidade do Vale do Itajaí, Brasil

Bruno Rafael Silva Nogueira Barbosa

Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Caio Cesar Portella Santos

Instituto Municipal de Ensino Superior de São Manuel, Brasil

Carla Wanessa do Amaral Caffagni

Universidade de São Paulo, Brasil

Carlos Adriano Martins

Universidade Cruzeiro do Sul, Brasil

Carlos Jordan Lapa Alves

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Brasil

Caroline Chioquetta Lorenset

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Cássio Michel dos Santos Camargo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul-Faced, Brasil

Christiano Martino Otero Avila

Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Cláudia Samuel Kessler

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Cristiana Barcelos da Silva.

Universidade do Estado de Minas Gerais, Brasil

Cristiane Silva Fontes

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Daniela Susana Segre Guertzenstein

Universidade de São Paulo, Brasil

Daniele Cristine Rodrigues

Universidade de São Paulo, Brasil

Dayse Centurion da Silva

Universidade Anhanguera, Brasil

Dayse Sampaio Lopes Borges
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Brasil

Diego Pizarro
Instituto Federal de Brasília, Brasil

Dorama de Miranda Carvalho
Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Edson da Silva
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil

Elena Maria Mallmann
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Eleonora das Neves Simões
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Eliane Silva Souza
Universidade do Estado da Bahia, Brasil

Elvira Rodrigues de Santana
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Éverly Pegoraro
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Fábio Santos de Andrade
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Fabrcia Lopes Pinheiro
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Felipe Henrique Monteiro Oliveira
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Fernando Vieira da Cruz
Universidade Estadual de Campinas, Brasil

Gabriella Eldereti Machado
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Germano Ehlert Pollnow
Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Geymeesson Brito da Silva
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Giovanna Ofretorio de Oliveira Martin Franchi
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Handerson Leylton Costa Damasceno
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Hebert Elias Lobo Sosa
Universidad de Los Andes, Venezuela

Helciclever Barros da Silva Sales
*Instituto Nacional de Estudos
e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, Brasil*

Helena Azevedo Paulo de Almeida
Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil

Hendy Barbosa Santos
Faculdade de Artes do Paraná, Brasil

Humberto Costa
Universidade Federal do Paraná, Brasil

Igor Alexandre Barcelos Graciano Borges
Universidade de Brasília, Brasil

Inara Antunes Vieira Willerding
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Jaziel Vasconcelos Dorneles
Universidade de Coimbra, Portugal

Jean Carlos Gonçalves
Universidade Federal do Paraná, Brasil

Jocimara Rodrigues de Sousa
Universidade de São Paulo, Brasil

Joelson Alves Onofre
Universidade Estadual de Santa Cruz, Brasil

Jónata Ferreira de Moura
Universidade São Francisco, Brasil

Jorge Eschriqui Vieira Pinto
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Jorge Luís de Oliveira Pinto Filho
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Juliana de Oliveira Vicentini
Universidade de São Paulo, Brasil

Julierme Sebastião Morais Souza
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Junior César Ferreira de Castro
Universidade de Brasília, Brasil

Katia Bruginski Mulik
Universidade de São Paulo, Brasil

Laionel Vieira da Silva
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Leonardo Pinheiro Mozdzenski
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Lucila Romano Tragtenberg
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Lucimara Rett
Universidade Metodista de São Paulo, Brasil

Manoel Augusto Polastreli Barbosa
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Marcelo Nicomedes dos Reis Silva Filho
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Brasil

Marcio Bernardino Sirino
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Marcos Pereira dos Santos
Universidad Internacional Iberoamericana del México, México

Marcos Uzel Pereira da Silva
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Maria Aparecida da Silva Santandel
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil

Maria Cristina Giorgi
*Centro Federal de Educação Tecnológica
Celso Suckow da Fonseca, Brasil*

Maria Edith Maroca de Avelar
Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil

Marina Bezerra da Silva
Instituto Federal do Piauí, Brasil

Mauricio José de Souza Neto
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Michele Marcelo Silva Bortolai
Universidade de São Paulo, Brasil

Mônica Tavares Orsini
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Nara Oliveira Salles
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Neli Maria Mengalli
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Patricia Biegging
Universidade de São Paulo, Brasil

Patricia Flavia Mota
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Raul Inácio Busarello
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Roberta Rodrigues Ponciano
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Robson Teles Gomes
Universidade Católica de Pernambuco, Brasil

Rodiney Marcelo Braga dos Santos
Universidade Federal de Roraima, Brasil

Rodrigo Amancio de Assis
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Rodrigo Sarruge Molina
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Rogério Rauber
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Rosane de Fatima Antunes Obregon
Universidade Federal do Maranhão, Brasil

Samuel André Pompeo
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Sebastião Silva Soares
Universidade Federal do Tocantins, Brasil

Silmar José Spinardi Franchi
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Simone Alves de Carvalho
Universidade de São Paulo, Brasil

Simoni Urnau Bonfiglio
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Stela Maris Vaucher Farias
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Tadeu João Ribeiro Baptista
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Brasil

Taíza da Silva Gama
Universidade de São Paulo, Brasil

Tania Micheline Miorando
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Tarcísio Vanzin
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Tascieli Feltrin
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Tayson Ribeiro Teles
Universidade Federal do Acre, Brasil

Thiago Barbosa Soares
Universidade Federal do Tocantins, Brasil

Thiago Camargo Iwamoto
Universidade Estadual de Goiás, Brasil

Thiago Medeiros Barros
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Tiago Mendes de Oliveira
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil

Vanessa Elisabete Raue Rodrigues
Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil

Vania Ribas Ulbricht
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Wellington Furtado Ramos
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil

Wellton da Silva de Fatima
Instituto Federal de Alagoas, Brasil

Yan Masetto Nicolai
Universidade Federal de São Carlos, Brasil

PARECERISTAS E REVISORES(AS) POR PARES

Avaliadores e avaliadoras Ad-Hoc

Alessandra Figueiró Thornton
Universidade Luterana do Brasil, Brasil

Alexandre João Appio
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Bianka de Abreu Severo
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Carlos Eduardo Damian Leite
Universidade de São Paulo, Brasil

Catarina Prestes de Carvalho
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Brasil

Elisiene Borges Leal
Universidade Federal do Piauí, Brasil

Elizabeth de Paula Pacheco
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Elton Simomukay
Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil

Francisco Geová Goveia Silva Júnior
Universidade Potiguar, Brasil

Indiamaris Pereira
Universidade do Vale do Itajaí, Brasil

Jacqueline de Castro Rimá
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Lucimar Romeu Fernandes
Instituto Politécnico de Bragança, Brasil

Marcos de Souza Machado
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Michele de Oliveira Sampaio
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Pedro Augusto Paula do Carmo
Universidade Paulista, Brasil

Samara Castro da Silva
Universidade de Caxias do Sul, Brasil

Thais Karina Souza do Nascimento
Instituto de Ciências das Artes, Brasil

Viviane Gil da Silva Oliveira
Universidade Federal do Amazonas, Brasil

Weyber Rodrigues de Souza
Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Brasil

William Roslindo Paranhos
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Parecer e revisão por pares

Os textos que compõem esta obra foram submetidos para avaliação do Conselho Editorial da Pimenta Cultural, bem como revisados por pares, sendo indicados para a publicação.



Agradecimentos

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico (CNPq)

Fundação de Amparo à Pesquisa do Amazonas (FAPEAM)



PREFÁCIO

No mundo em constante evolução e principalmente das tecnologias digitais, um novo campo emergiu buscando desvendar as complexas interações entre a mente humana e o mundo virtual: a ciberpsicologia. Em meio a esse cenário inédito na história, surge o livro “Ciberpsicologia e Humanidades Digitais”, uma obra que mergulha nas profundezas do nosso relacionamento com a tecnologia e explora as implicações dessa interação em nossa saúde mental e bem-estar.

Neste livro inovador, os renomados autores, especialistas em psicologia, áreas afins e tecnologia, nos conduzem a uma jornada fascinante através dos desafios e possibilidades da era digital e é claro de seus problemas. Os autores visam oferecer uma compreensão aprofundada das principais questões envolvendo o uso das tecnologias digitais, tanto como ferramentas de comunicação e aprendizagem, quanto como plataformas de entretenimento, jogos e redes sociais.

Ao longo das páginas, os autores desvelam os efeitos psicológicos da exposição excessiva às mídias sociais, como a ansiedade e a dúvida de si mesmo, além de discutirem as estratégias para minimizar tais impactos negativos e encontrar um equilíbrio saudável em nossa relação com a tecnologia. Discursos também são levantados sobre o uso da IA no campo da psicologia e áreas afins, explorando os aspectos éticos e terapêuticos dessa tecnologia emergente.

No livro “Ciberpsicologia e Humanidades Digitais”, os autores se baseiam principalmente em estudos atualizados e experiências práticas para fornecer orientações valiosas a pensadores, terapeutas, educadores e indivíduos preocupados com o bem-estar mental na era digital.



Apresentam estratégias eficazes para enfrentar os desafios e aproveitar os benefícios oferecidos pela tecnologia, ao mesmo tempo que enfatizam a importância de cultivar conexões humanas “reais” e priorizar a saúde mental.

Por meio deste singelo prefácio, convido você a embarcar nesta estimulante jornada pela ciberpsicologia e a desvendar as complexidades da nossa relação com as tecnologias digitais. “Ciberpsicologia e Humanidades Digitais” traz uma análise profunda e esclarecedora sobre o impacto da era digital em nossa experiência humana, convidando-nos a refletir sobre como podemos usufruir das oportunidades e os desafios do mundo virtual de forma saudável e consciente.

Luís Antônio Monteiro Campos
Universidade Católica de Petrópolis (UCP)

SUMÁRIO

Apresentação	16
--------------------	----

EIXO I

IMPACTOS PSICOLÓGICOS E SOCIAIS	24
---------------------------------------	----

CAPÍTULO 1

Adriane de Almeida Santos

Marck de Souza Torres

Gisele Cristina Resende

Uma introdução às dimensões do comportamento de <i>phubbing</i>	25
--	-----------

CAPÍTULO 2

Tailson Evangelista Mariano

Suely de Melo Santana

Efeitos psicopatológicos do uso excessivo das tecnologias digitais.....	53
--	-----------

CAPÍTULO 3

Franz Coelho

Ana Maria Abreu

Geração digital: como as tecnologias afetam o potencial humano?.....	75
---	-----------

CAPÍTULO 4

Thiago Del Poço

Uso abusivo de redes sociais em adolescentes e jovens adultos	107
--	------------

CAPÍTULO 5

Luciana Lins de Carvalho Rocha

Entre sombras e pixels:

o fenômeno incel 133

CAPÍTULO 6

Isabella Leandra Silva Santos

Débora Cristina Nascimento de Lima

Carlos Eduardo Pimentel

Cyberstalking no Brasil:

relações com o uso de redes sociais

e variáveis sociodemográficas 151

CAPÍTULO 7

Daniela Zibenberg

Joyce da Conceição de Jesus Rosa

Jean Carlos Natividade

Um olho no olho e outro na tela:

impactos do *partner phubbing* nos relacionamentos amorosos 165

CAPÍTULO 8

Nicolle de Araújo Fontes Barroso

Walberto Silva dos Santos

Alex Sandro de Moura Grangeiro

Comportamento de trollagem online:

definição e consequências psicossociais 190

CAPÍTULO 9

Bárbara Alves

A face sombria da internet:

cibercriminalidade e ciberpredação sexual 207

CAPÍTULO 10

Fernanda de Souza Pereira

Renan Pereira Monteiro

Binge-watching:

conceitos, mensuração, consequências e preditores..... 235

CAPÍTULO 11

María Laura Lupano Perugini

Alejandro Castro Solano

Perfis de personalidade de usuários

de redes sociais e internet..... 250

CAPÍTULO 12

Camila Moreira Maia

Idilva Maria Pires Germano

**A análise de discurso crítica como
ferramenta para o estudo de interações
em redes sociais:**

o caso da maternidade no Instagram.....275

CAPÍTULO 13

Deborah Christina Antunes

Tecnologia, subjetividade e autoritarismo:

ferramentas para forjar novas possibilidades 300

EIXO II

POTENCIALIDADES E DESAFIOS

DAS HUMANIDADES DIGITAIS314

CAPÍTULO 14

Sheyla Christine Santos Fernandes

Maria Isidora Bilbao-Nieva

Marília Maia Lincoln Barreira

Das ruas às redes e das trends ao cotidiano:

fronteira e alcance do ciberativismo feminista..... 315

CAPÍTULO 15

João Gabriel Modesto

Gabriela de Miranda Ribeiro

Comportamento digital político:

implicações online e offline da polarização política no Brasil..... 335

CAPÍTULO 16

Víthor Rosa Franco

Modelos largos de linguagem

e arquiteturas cognitivas:

em rumo à humanização das máquinas..... 360

CAPÍTULO 17

Véronique Donard

Bruno Berthier

Aspectos teóricos e clínicos do uso

de jogos digitais em psicoterapia

de adolescentes..... 386

CAPÍTULO 18

Débora Cristina Nascimento de Lima

Isabella Leandra Silva Santos

Thais Emanuele Galdino Pessoa

O uso de redes sociais

e bem-estar psicológico:

uma revisão sistemática da literatura..... 403

CAPÍTULO 19

Rafael Esteves Stamford

Jogos digitais e mediações

psicoterapêuticas:

uma perspectiva psicanalítica..... 422

CAPÍTULO 20

Fernando Rodrigues de Lima Júnior

Paula Cristina Monteiro de Barros

**Avatarização e identificação
em RPG digitais:**

apontamentos para uma clínica com o uso
do avatar em jogos digitais..... 438

CAPÍTULO 21

José Carlos Ribeiro

Mariana Matos

**Referenciais identitários relacionados
ao corpo nas apresentações de si**

de adolescentes em ambientes digitais..... 458

CAPÍTULO 22

Véronique Donard

Breno Carvalho de Andrade Lima

Árthemys Aires

Bárbara Lorena Alves

***PsicoPing*, jogo digital para a reabilitação
dos distúrbios do déficit de atenção**

477

Sobre os organizadores 499

Sobre as autoras e os autores..... 500

Índice remissivo..... 509

APRESENTAÇÃO

Vivemos em uma era digital onde as fronteiras entre os mundos físico e virtual se entrelaçam de maneiras complexas e profundas. A presença da tecnologia no dia a dia das pessoas não é mais uma novidade, porém a forma como estas relações estão intrincadas atualmente é algo inédito, pela primeira vez na história da humanidade nos vemos dependentes de sistemas e dispositivos tecnológicos, nos tornando verdadeiros ciborgues.

No cenário contemporâneo, a sociedade está cada vez mais imersa em dispositivos eletrônicos, redes sociais e algoritmos. O uso de tecnologias baseadas em Inteligência Artificial ganhou destaque e tem ocupado o imaginário das pessoas com promessas de mais uma vez revolucionar a forma dos seres humanos se relacionarem com a tecnologia. Também surge a necessidade de discutir implicações éticas, políticas, sociais e psicológicas dessas tecnologias na sociedade e nos indivíduos.

Paralelo ao crescimento destes debates e aos avanços tecnológicos, o campo da Ciberpsicologia, que se ocupa do estudo da interação humana com a tecnologia digital, também vem crescendo e ganhando destaque, se tornando mais relevante, principalmente devido ao fato da sociedade contemporânea se ver repleta de novas tecnologias cujo potencial de causar impactos psicológicos e sociais, sejam eles benéficos ou maléficos, tem sido motivo de preocupação para pais, professores, profissionais da saúde, membros da comunidade acadêmica e científica, bem como para a população geral.

Compreendendo que se torna necessário superar posicionamentos ultrapassados e pré-definidos de que alguns elementos tecnológicos são sempre bons ou ruins e assumindo uma posição crítica que o campo científico demanda, partimos, sobretudo do

entendimento de que a tecnologia não é boa ou má em si, mas é projetada, desenvolvida e utilizada por humanos que devem partilhar a responsabilidade de tornar a presença das tecnologias em nossas vidas ética e saudável, sem esquecer que a tecnologia deve ser pensada de maneira política, econômica e social.

Neste cenário fértil para reflexões no campo da Ciberpsicologia, organizamos este livro com o objetivo de reunir trabalhos pertinentes para as discussões atuais sobre a relação homem-tecnologia. O processo de costura do material contou principalmente com a colaboração de diversos autores Brasileiros vinculados a diferentes instituições de ensino e pesquisa no Brasil e no exterior, tais como Argentina, Portugal e França. A proposta também buscou integrar discentes e docentes de programas de pós-graduação em Psicologia, bem como profissionais vinculados ao ensino, pesquisa, extensão, dispostos a pesquisar e debater as complexas demandas relacionadas aos impactos psicológicos e sociais das tecnologias emergentes, bem como suas potencialidades e possibilidades.

Além disso, trata-se de uma soma de esforços do Programa de Pós-graduação em Psicologia (PPGPSI) da Universidade Federal do Amazonas em parceria com o PPGPSI da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Integra também os membros do recém-criado e aprovado Grupo de Trabalho 97 - Ciberpsicologia e Interações Sociais da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia (ANPEPP), coordenado pela Prof^a Sheyla Christine Santos Fernandes da Universidade Federal de Alagoas, tendo como vice coordenador o Prof. Marck de Souza Torres, um dos organizadores deste livro.

Para o processo editorial, os autores foram convidados por meio de carta convite para o envio de capítulo com foco na relação sujeito e tecnologia, após o envio foram realizadas avaliações por pareceristas *ad hoc* por comissão editorial científica, por fim após revisão os textos foram organizados por semelhança de temáticas.

O livro pode ser consultado por professores, pesquisadores, psicólogos, profissionais da saúde que atuam na relação uso de tecnologia, redes sociais e interações humanas. Ademais, pesquisadores, estudantes de programas de pós-graduação podem analisar o surgimento de novas possibilidades para realização de estudos futuros.

Optou-se por organizar o livro em dois eixos temáticos, aglutinando os capítulos referentes a cada seção. A seguir conheceremos brevemente cada parte da estrutura do livro.

No eixo I, denominado Impactos psicológicos e sociais, reunimos treze capítulos que contribuem para a discussão de como diferentes tecnologias e principalmente diferentes dispositivos e serviços de mídia podem impactar aspectos psicológicos dos sujeitos, bem como relacionados à saúde mental e também aspectos sociais.

No capítulo 1, "*Uma Introdução às dimensões do Comportamento de Phubbing*", Adriane de Almeida Santos, Marck de Souza Torres e Gisele Cristina Resende apresentam o conceito de *Phubbing*, ilustrando como a tecnologia se relaciona com o desenvolvimento de comportamentos problemáticos e pouco saudáveis que afetam a qualidade das interações sociais.

No capítulo 2, "*Efeitos psicopatológicos do uso excessivo das tecnologias digitais*", Tailson Evangelista Mariano e Suely de Melo Santana discorrem sobre os efeitos do uso disfuncional da tecnologia na saúde mental, descrevendo possíveis psicopatologias colaterais propondo repensar a importância do uso consciente de mídias digitais e favorecendo uma melhor interação entre homem e tecnologia.

No capítulo 3, "*Geração Digital: Como as tecnologias afetam o potencial humano?*", Franz Coelho e Ana Maria Abreu discutem como as tecnologias digitais impactam a saúde mental, os processos de socialização e a aprendizagem de crianças e jovens e também refletem sobre as questões e os desafios contemporâneos acerca da utilização destas tecnologias, que envolvem as redes sociais;

o consumo de conteúdos e informações digitais; o cyberbullying; a segurança cibernética; a realidade virtual e os videogames.

No capítulo 4, "*Uso Abusivo de Redes Sociais em Adolescentes e Jovens Adultos*" Thiago Del Poço, reflete sobre a importância do desenvolvimento de formas saudáveis de uso das redes sociais e do suporte profissional adequado no manejo de demandas relacionadas ao uso abusivo das redes por parte de jovens e adolescentes.

O capítulo 5, "*Entre sombras e pixels: o fenômeno Incel*" de Luciana Lins de Carvalho Rocha faz uma discussão sobre a misoginia disseminada na *internet* por grupos de Incels (*involuntary celibates*) e pelos autodenominados "*Red Pill*" e outros grupos variados cujo foco principal é a ideologia nazista e seus princípios decorrentes, se concentrando sobre a atuação destes grupos no Brasil, considerando-os como um sintoma social característico da cultura do ódio Brasileira.

O capítulo 6, "*Cyberstalking no Brasil: Relações com o uso de Redes Sociais e Variáveis Sociodemográficas*" de Isabella Leandra Silva Santos, Débora Cristina Nascimento de Lima e Carlos Eduardo Pimentel apresenta os resultados de uma pesquisa realizada com Brasileiros que observou as relações entre o *cyberstalking*, o uso de redes sociais e variáveis sociodemográficas e identificou o papel facilitador das redes sociais no *cyberstalking*; e a contribuição da exposição a conteúdos agressivos na internet na perpetuação desse comportamento.

O capítulo 7, "*Um olho no olho e outro na tela. Impactos do partner phubbing nos relacionamentos amorosos*" de Daniela Zibenberg, Joyce da Conceição de Jesus Rosa e Jean Carlos Natividade, explora o conceito de *partner phubbing*, apresentando como ele tem sido mensurado e discutindo sua relação com a satisfação com o relacionamento, com o *coping* diádico e com o bem-estar subjetivo e apresenta os resultados de uma pesquisa inédita realizada com adultos Brasileiros que estavam em um relacionamento amoroso.

O capítulo 8, "*Comportamento de trollagem online: definição e consequências psicossociais*" de Nicolle de Araújo Fontes Barroso, Walberto Silva dos Santos e Alex Sandro de Moura Grangeiro propõe um avanço teórico em contexto Brasileiro na temática de comportamento de *trollagem online*, diferenciando-o de outros comportamentos antissociais *online*, tais como o *cyberstalking* e o *cyberbullying*, apresentando as principais pesquisas sobre o tema, assim como as suas consequências psicossociais.

No capítulo 9, "*A face sombria da internet: cibercriminalidade e ciberpredação sexual*" Bárbara Alves mergulha nos recantos sombrios da internet, explorando a ciberpsicologia e compreendendo a cibercriminalidade, com foco nos crimes sexuais na era digital.

O capítulo 10, "*Binge-watching: conceitos, mensuração, consequências e preditores*" de Fernanda de Souza Pereira e Renan Pereira Monteiro aborda a prática de *binge-watching*, apresentando definições conceituais e propostas para a sua quantificação, além de identificar suas consequências e seus preditores.

O capítulo 11, "*Perfis de Personalidade de Usuários de Redes Sociais e Internet*" de María Laura Lupano Perugini e Alejandro Castro Solano descreve os diferentes perfis de personalidade de usuários de redes sociais e sites da Internet e qual papel os traços de personalidade desempenham no uso, apresentando os principais achados de uma série de estudos realizados na Argentina, investigando a personalidade de quatro perspectivas teóricas: *Big Five*, traços positivos, obscuros e patológicos.

No Capítulo 12, "*A análise de discurso crítica como ferramenta para o estudo de interações em redes sociais: o caso da maternidade no Instagram*" Camila Moreira Maia e Idilva Maria Pires Germano explanam uma forma de realizar pesquisa social no universo cibernético, através de uma perspectiva cujo objetivo é compreender mudanças sociais através de mudanças discursivas com o intuito de compreender as implicações da vivência em redes na transformação ou na reprodução de ideais de maternidade.

O capítulo 13 "*Tecnologia, subjetividade e autoritarismo: ferramentas para forjar novas possibilidades*" no qual Deborah Christina Antunes traz uma reflexão sobre as recentes críticas à Indústria Cultural contemporânea representada pelos meios digitais e pelas grandes empresas de comunicação responsáveis pela sujeição e autoritarismo bem como pela manutenção da expansão do capitalismo realizando uma crítica ao colonialismo de dados e ao fenômeno da tecnologia contemporânea para a realização de uma sociedade livre, mostrando que a questão da tecnologia não se desvincula do social, da economia, da política e dos direitos humanos.

Passando ao eixo II, Potencialidades e Desafios das Humanidades Digitais, apresentamos sete capítulos que abordam como as tecnologias podem fornecer conhecimentos e ferramentas com potencial de contribuir positivamente para relação homem-tecnologia e seus principais desafios.

O capítulo 14 "*Das ruas às redes e das trends ao cotidiano: fronteira e alcance do ciberativismo feminista*" no qual Sheyla Christine Santos Fernandes, Maria Isidora Bilbao-Nieva e Marília Maia Lincoln Barreira trazem uma reflexão complexa multifacetada sobre o ciberativismo feminista.

A seguir, o capítulo 15 "*Comportamento digital político: Implicações online e offline da polarização política no Brasil*" no qual João Gabriel Modesto e Gabriela de Miranda Ribeiro abordam como a intensificação do uso da tecnologia afeta o comportamento político nas plataformas digitais e sua relação com a polarização política no Brasil.

No capítulo 16, "*Modelos Largos de Linguagem e Arquiteturas Cognitivas: Em Rumo à Humanização das Máquinas*" Víthor Rosa Franco discute sobre modelagem cognitiva e suas relações com os modelos fundacionais que baseiam as principais Inteligências Artificiais (IAs) da atualidade, dando ênfase principalmente às arquiteturas cognitivas, reconhecendo que as IAs têm o potencial

de nos ajudar a entender melhor a mente humana, bem como a melhorar a eficiência em várias tarefas, mas sem deixar de reconhecer questões como falta de consciência, emoção e criatividade autônoma por parte das IAs.

O Capítulo 17, *"Aspectos teóricos e clínicos do uso de jogos digitais em psicoterapia de adolescentes"* de Véronique Donard e Bruno Berthier aborda aspectos da prática psicológica que utiliza jogos digitais como mediadores nas terapias com adolescentes, sem pretensão de exaustividade.

No Capítulo 18, *"O Uso de Redes Sociais e Bem-Estar Psicológico: Uma Revisão Sistemática da Literatura"* Débora Cristina Nascimento de Lima, Isabella Leandra Silva Santos e Thais Emanuele Galdino abordam a relação entre o bem-estar psicológico e o uso de redes sociais, identificando que os efeitos das redes sociais, assumem dois pólos distintos e discute sobre ambos.

O capítulo 19, *"Jogos digitais e mediações psicoterapêuticas: uma perspectiva da psicanálise"* de Rafael Esteves Stamford busca explorar as potencialidades do jogo digital de tipo Role-Playing Game (RPG) para a clínica psicanalítica com base em uma revisão de literatura e nos dados colhidos com jogadores de RPG.

O Capítulo 20, *"Avatarização e identificação em RPG digitais"* de Fernando Rodrigues de Lima Júnior e Paula Cristina Monteiro de Barros argumenta em favor da compreensão de que a invenção de um avatar, bem como de sua interpretação em uma narrativa lúdica diluída na experiência de um jogo digital de representação de personagens, pode ser mobilizada por processos identificatórios que permitem ao sujeito constituir um mundo, também fantástico, de si e para si, sem com isso prescindir da alteridade e dos ideais simbólicos que o sustentam em um laço social.

O Capítulo 21, *"Referenciais Identitários Relacionados ao Corpo nas Apresentações de Si de Adolescentes em Ambientes*

Digitais" de José Carlos Ribeiro e Mariana Matos apresenta e discute como os referenciais identitários relacionados ao corpo podem ser encontrados nas apresentações de si efetuadas por adolescentes em ambientes digitais.

Por fim, no capítulo 22, "*PsicoPing, jogo digital para a reabilitação dos distúrbios do déficit de atenção. Uma experiência universitária transdisciplinar*" Véronique Donard, Breno Carvalho de Andrade Lima, Árthemys Aires e Bárbara Lorena Alves apresentam o processo de elaboração e validação de um jogo digital destinado especificamente à reabilitação dos distúrbios do déficit de atenção, com ou sem hiperatividade.

Diante da variedade de conteúdo apresentado, esperamos que este livro ofereça uma boa leitura para psicólogos, profissionais de tecnologia, acadêmicos, estudantes e qualquer pessoa interessada em compreender as nuances da interação humana no contexto digital. Ao final da jornada proporcionada por "Ciberpsicologia e Humanidades Digitais", esperamos que o leitor seja equipado com uma compreensão mais profunda das complexidades da mente humana na era digital e inspirado a pensar mais criticamente sobre os impactos psicológicos e sociais bem como sobre os desafios e oportunidades que essa nova era apresenta.

Adriane de Almeida Santos



Eixo



**IMPACTOS
PSICOLÓGICOS
E SOCIAIS**



1

*Adriane de Almeida Santos
Marck de Souza Torres
Gisele Cristina Resende*

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

UMA INTRODUÇÃO ÀS DIMENSÕES DO COMPORTAMENTO DE *PHUBBING*

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico trouxe consigo muitos benefícios e facilidades para a humanidade no mundo moderno que requer acesso cada vez mais rápido a vários tipos de dados e informações e que demanda interação e comunicação mais ágeis, fazendo com que conceitos, como tempo, percepção das necessidades e senso de diversão, ficassem sujeitos a mudanças (Karadag *et al.*, 2015). O constante aprimoramento e desenvolvimento de novas tecnologias as tornou parte do cotidiano das pessoas, influenciando formas de subjetivar, pensar e se organizar no mundo. No entanto, os novos arranjos sociais e subjetivos mediados pelas tecnologias, consequentemente também trouxeram novas formas de sofrimento, o que facilitou o desenvolvimento de relacionamentos problemáticos com a tecnologia, como é o caso do Comportamento de *Phubbing*.

O *Phubbing* se trata do ato de ignorar alguém em uma situação social para prestar atenção no celular escapando da comunicação interpessoal presencial, ignorando as pessoas a sua volta, podendo ser exemplificado por um indivíduo olhando para seu telefone celular durante uma conversa com outras pessoas. O termo é a junção das palavras *phone* (telefone) + *snubbing* (ignorar), podendo ser traduzido como o ato de ignorar por meio do uso do *smartphone* (Karadag *et al.*, 2015; Rotondi *et al.*, 2017).

O fenômeno foi primeiramente observado em salas de aula, então pode-se considerar este, o local do seu surgimento. A palavra *Phubbing* surgiu em decorrência da necessidade de cunhar uma terminologia para se referir a este crescente fenômeno, o que foi feito por meio de uma ação da agência *McCann Melbourne*, para a agência de publicidade australiana *Macquarie Dictionary* em 2012, que consistiu em convidar especialistas para o desenvolvimento desta nomenclatura. Após isso, também surgiram as terminologias para os praticantes, que passaram a ser chamados de *phubbers* e quem é ignorado recebeu o nome de *phubbee* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Ugur & Koc, 2015).

O comportamento de *Phubbing* pode ser entendido como uma atitude de desrespeito em relação às pessoas com as quais se está interagindo pessoalmente, preterindo-as em favor dos recursos virtuais. Outra forma de ver o coloca como uma forma de *addiction* na qual a compulsão por verificar o *smartphone* se sobressai às outras situações (Karadag *et al.*, 2015). O *phubbing* também já foi relacionado ao egoísmo, pois os *phubbers* preferem os seus “eus online” do que a interação social com outro indivíduo (Guazzini *et al.*, 2019).

UM FENÔMENO MULTIDIMENSIONAL

O *Phubbing* é um comportamento de estrutura multidimensional. Karadag *et al.* (2015) apontaram que o *Phubbing* está na intersecção de vários vícios tecnológicos, sendo resultado da interação entre vício em telefones celulares, internet, mídia social, jogos e Short Message Service (SMS). Somando a essa compreensão, Guazzini *et al.* (2019) desenvolveram um modelo multidimensional de *Phubbing* considerando dimensões psicológicas, incluindo fatores como traços de personalidade e ansiedade, e hábitos comportamentais de utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Garrido *et al.* (2021) identificou mais três dimensões de *Phubbing*: dimensão de comunicação, social e cultural. Nessa perspectiva, abordaremos estas cinco dimensões do Comportamento de *Phubbing* e ao se falar da dimensão tecnológica, em lugar de abordar os componentes tecnológicos apenas de uma perspectiva do vício, também falaremos de hábitos de uso desses recursos.

Posto isto, alguns dos elementos tecnológicos que se relacionam com o *Phubbing* listados por Karadag *et al.* (2015) requerem certa atualização, uma vez que a tecnologia se atualiza com muita rapidez para se manter sempre atrativa e atual. O vício em telefones celulares pode ser atualizado pelo uso dos *smartphones*, dispositivos que já se estabeleceram como uma extensão do sujeito moderno e que sendo

verdadeiros minicomputadores que possibilitam o acesso à internet de qualquer lugar, ampliaram grandemente o potencial de uso excessivo de seus precursores de funcionalidades limitadas (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). O vício em SMS pode ser atualizado pelo uso de aplicativos de mensagens, como o WhatsApp, que possui diversas funcionalidades de interação fazendo destas ferramentas verdadeiras redes sociais tornando cada vez mais complexas e difusas as fronteiras conceituais destes elementos (Tekkam *et al.*, 2020). Uma forma de compreender essa mudança é não colocar o vício em SMS sendo diretamente substituído pelo uso de aplicativos de mensagens, mas dando lugar a uma segunda categoria de mídias sociais, agora mais especificamente, as baseadas em aplicativos de mensagens.

DIMENSÃO TECNOLÓGICA DO PHUBBING

A dimensão tecnológica se refere às diferentes modalidades de acesso aos recursos tecnológicos da comunicação móvel, que podem desencadear o *Phubbing*, pois têm assumido um papel cada vez maior na vida das pessoas.

INTERNET E SMARTPHONES - MUNDO PORTÁTIL

Devido a mobilidade que os *smartphones* permitem, é possível levar a conexão com a internet para qualquer lugar, ocupando um papel central na vida dos seus usuários, permitindo o contato imediato de uma pessoa com a outra, o que para os donos desses aparelhos é um aspecto positivo (Zhitomirsky-geffet & Blau, 2016).

O aumento do uso problemático da tecnologia e *internet* foi facilitado pelo surgimento do *smartphone* que impactou a forma como as pessoas se comunicam e se comportam, dadas as múltiplas funções que esse dispositivo oferece. Se vem observando a

existência de dependência dos *smartphones* para a realização de qualquer atividade rotineira e por sua onipresença, o uso pode tornar-se problemático, afetando, inclusive, a interação face a face e o bem-estar dos indivíduos. As funcionalidades do aparelho também possibilitam escapar de situações chatas ou ainda evitar atividades consideradas desagradáveis, comportamento muito observado principalmente nos jovens que têm em seus *smartphones* um sentimento de extensão e por estes lhe permitir estar em contato com outras pessoas permanentemente (Pancani *et al.*, 2019; Rotondi *et al.*, 2017; Silva *et al.*, 2017; Zhitomirsky-geffet & Blau, 2016).

Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – PNAD mostram que 96,3 % dos domicílios Brasileiros possuem pelo menos um aparelho celular, sendo este o principal meio de acesso à *internet* em 99,5% dos domicílios. Uma pesquisa realizada pelo instituto IPSOS com participantes dos Estado Unidos da América (EUA), Brasil, França e Índia, perguntou a 4418 pessoas, aproximadamente 1.100 de cada país, com idades entre 16 e 65 anos, sobre sua relação com o *smartphone*. Desses, 2250 responderam que veem seus *smartphones* como parte integrante de suas vidas e os consideram como se fossem seus melhores amigos (Ibge, 2022; Ipsos, 2018).

Esse sentimento aliado às funcionalidades que os *smartphones* possuem, suas características e tudo que ele possibilita, podem ser considerados um risco potencial ao desenvolvimento do uso problemático e vício em *smartphone*, tidos por estudiosos como similares ao vício em jogos de azar e que traz consequências para a vida do indivíduo (Duke & Montag, 2017; Zhitomirsky-geffet & Blau, 2016).

O mau uso dos *smartphones* dificulta a capacidade de gerenciamento de tempo, atenção e energia o que, por sua vez, causa mudanças no estilo de vida levando a déficits comportamentais, alguns exemplos de efeitos negativos são observados na qualidade de vida das pessoas, como na produtividade no trabalho, nas atividades em casa, nos estados emocionais e na performance acadêmica.

Além disso, o vício em smartphones também já foi apontado como um fator preditivo ao desenvolvimento do comportamento de *Phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Porém, o usuário não percebe tão rapidamente que sofre de um distúrbio, daí a importância de conscientizar sobre os impactos negativos do uso excessivo visando a sua redução e desenvolvimento de formas de relacionamento saudável com essas tecnologias (Ambad *et al.*, 2017; Arefin *et al.*, 2017; Duke & Montag, 2017; Greenfield, 2018; Kuss *et al.*, 2018).

REDES SOCIAIS - EXISTÊNCIAS VIRTUAIS

As redes sociais podem potencializar o comportamento de *Phubbing*. Em função de eliminarem as barreiras geográficas e temporais, as redes sociais via *internet* permitem a conexão, a qualquer tempo, entre pessoas que estão fisicamente distantes. Ao longo dos últimos anos, o uso de redes sociais via *internet* para atividades sociais e de entretenimento tornou-se popular ao redor do mundo (Fagundes, 2019; Kus & Griffiths, 2017; Karadag *et al.*, 2015).

Em julho de 2023 as plataformas de mídias sociais tiveram 4,88 bilhões de usuários distintos ativos, o que corresponde a mais de 60% da população global. Nos últimos oito anos a taxa global de adoção de mídias sociais dobrou. Em julho de 2015 menos de 30% da população mundial usava as mídias sociais, havendo pouco mais de 2,5 bilhões de identidades ativas de usuários na época. O total de usuários globais aumentou 71 milhões de identidades entre abril e junho de 2023, o que significa que o número global aumentou em média 777 mil usuários por dia neste período, totalizando 173 milhões de novos usuários de mídias sociais no último ano. Além disso, o Brasil é o país que mais passa tempo nas mídias sociais em todo o mundo, com uma média de 3 horas e 49 minutos diários e o que mais usa diferentes plataformas de mídias sociais, com uma média de 8.2 plataformas (Wearesocial, 2023).

O desenvolvimento de aplicativos específicos para utilização de redes sociais, quebrou a barreira do acesso físico, pois o computador deixou de ser necessário para acessá-las. O *smartphone* possibilita o acesso à *internet* que, por sua vez, permite o acesso frequente às redes sociais e demais aplicativos. Assim, o hábito de verificar o *smartphone* em busca de atualizações, ignorando quem está em volta é influenciado por esses aplicativos (Guazzini *et al.*, 2019; Karadag *et al.*, 2015).

Redes sociais como o Instagram, Tik Tok e WhatsApp são exemplos de redes sociais digitais criadas especificamente para ser utilizada por meio de aplicativo no *smartphone*, existindo a possibilidade de serem acessadas através de desktop, porém com poucas funções, sendo todos os seus recursos plenamente utilizáveis apenas quando acessadas pelo *smartphone*. Além disso, redes sociais inicialmente projetadas para utilização no computador como Facebook e YouTube possuem suas versões para uso em *smartphones*. A tabela 1 mostra as principais plataformas de mídias sociais, sua quantidade de usuários globais ativos, tempo médio mensal que os usuários globais gastam usando os aplicativos de mídias sociais e porcentagem de dias em que os usuários acessaram os aplicativos de mídias sociais. Tais dados se referem ao período de janeiro a março de 2023.

Tabela 1 - Plataformas, números de usuários e tempo gasto no acesso

Plataforma	Nº de usuários	Média do tempo App	% de acessos diários App
Facebook	2,989 bilhões	18H 22M	63.7%
Youtube	2,527 bilhões	27H 21M	63.5%
WhatsApp	2,000 bilhões	16H 38M	83.22%
Instagram	2,000 bilhões	13H 49H	60.5%
TikTok	1,081 bilhões	31H 14M	61.4%
FB Messenger	1,038 bilhões	3H 19M	43.3%
Snapchat	750 milhões	3H 21M	39.6%
Telegram	700 milhões	4H 44M	38.6%
Twitter	564 milhões	4H 43M	43.4%
Pinterest	463 milhões	1H 45M	27.9%

JOGOS DIGITAIS MOBILE - UNIVERSOS DE BOLSO

Não é novidade que os jogos eletrônicos estão dentro das casas em diversos formatos e plataformas. A indústria, como conhecemos hoje, no formato de consoles de mesa e seus respectivos jogos distribuídos separadamente, foram moldados no final dos anos 70 nos Estados Unidos pela empresa Atari e mais amplamente difundidos no Brasil nas décadas seguintes. Posteriormente vieram os computadores e já faz um bom tempo que os jogos eletrônicos alcançaram os dispositivos móveis nos mais variados formatos, desde dispositivos fabricados especificamente para esta finalidade, até jogos adaptados ou desenvolvidos especificamente para os celulares que se tornavam cada vez mais presentes no cotidiano, sendo oferecidos como parte de suas funcionalidades muito antes da era "smart" (Rodrigues *et al.*, 2016).

Há um grande crescimento da quantidade de jogadores de jogos digitais, os chamados *gamers*, na última década. O relatório estatístico da maior plataforma de jogos digitais, *Steam*, mostra que o uso de seu aplicativo não para de bater recordes de crescimento, e este padrão continua factual no Brasil. Esse fato contrasta com a desaceleração do uso de computadores pessoais, sendo dada preferência ao uso de *smartphones* no Brasil (IBGE, 2022).

O rápido desenvolvimento da tecnologia móvel, gerou a apropriação, por parte dos celulares, de muitas funções, antes restritas a computadores *desktop*, como o caso dos aplicativos de jogos. Jogos *mobile* são jogos jogados por simples ou multijogadores através de dispositivos móveis *online*, como o *smartphone*. Esses jogos se tornam populares quando podem ser baixados gratuitamente, como é o caso dos "*games freemium*", que são gratuitos, mas os jogadores pagam por recursos extras conforme avançam no jogo (Su *et al.*, 2016).

O último relatório do *China Internet Network Information Center* (CNNIC) mostrou que a taxa de crescimento do jogo online

para dispositivos móveis chegou a 9,6% e os adolescentes são o principal grupo de usuários. Estudo proposto por Wang *et al.* (2019) com o objetivo de examinar a relação entre adição de jogos móveis e ansiedade social, depressão e solidão entre adolescentes concluiu que o vício em jogos *mobile* foi positivamente correlacionado com a depressão, solidão e ansiedade social.

Um estudo realizado por Stockdale e Coyne (2018) com o objetivo de comparar viciados em videogames a indicadores de saúde em termos de idade, raça, sexo e estado civil com base nas medidas de saúde física, social, mental e emocional recomendadas pelo Instituto Nacional de Saúde Mental, pelo Departamento de Saúde e Serviços Humanos dos EUA e pela Organização Mundial da Saúde, encontrou os resultados ilustrados na tabela 2.

Tabela 2 - Indicadores de Saúde do Instituto Nacional de Saúde Mental DSSH/EUA

Saúde mental	Viciados em videogames apresentam pior funcionamento cognitivo e saúde mental em comparação com os não viciados
Saúde física	Viciados em videogames apresentaram dificuldades significativamente mais somáticas
Saúde emocional	Viciados em videogames apresentaram aumento da ansiedade, depressão, aumento da agressividade, e diminuição do afeto positivo e bem-estar.
Saúde social	Viciados em videogames relataram sentir-se significativamente mais isolados socialmente

Ainda são escassas as pesquisas que examinem a relação entre o vício em jogos móveis e os resultados de saúde mental. O foco das pesquisas tem sido principalmente no vício tradicional de jogos *online* baseado em um computador *desktop*. Mas embora o vício em jogos móveis tenha alguma semelhança com o vício tradicional do jogo *online* de computador de mesa, ou consoles, ainda há diferenças óbvias. Especificamente, os *videogames* móveis são

caracterizados pela portabilidade, imediatismo e acessibilidade, o que pode aumentar o risco de padrões comportamentais viciantes e, portanto, problemas de saúde mental mais graves além do desenvolvimento de comportamentos problemáticos, como o *Phubbing* (Wang *et al.*, 2019).

O estudo turco de Goker e Tekedere (2022) apontou correlação positiva entre o vício em jogos digitais e o desenvolvimento do comportamento de *Phubbing*. Já a pesquisa chinesa de Zhou *et al.* (2022) indicou que o *Phubbing* praticado pelos pais é capaz de contribuir com o vício em jogos digitais de seus filhos. Tais resultados indicam o *Phubbing* pode se relacionar tanto com a causa do vício em jogos quanto ser resultado dele.

DIMENSÃO PSICOLÓGICA DO *PHUBBING*

As primeiras pesquisas sobre *Phubbing* se concentraram principalmente no componente viciante presente no uso excessivo de recursos e dispositivos tecnológicos (e.g., internet, redes sociais, jogos mobile, aplicativos de mensagens e *smartphones*) que poderiam estar associados ao desenvolvimento do comportamento de *Phubbing* (Karadag *et al.*, 2015).

O estudo chinês de Lai *et al.* (2022) identificou correlação positiva entre vício em *smartphone* e comportamento de *Phubbing*, e que tal vício pode intensificar estados depressivos e ansiosos somados às experiências negativas, senso de inferioridade e adoção de mecanismos de enfrentamento evasivos. Concordando com o estudo ucraniano de Ivanova *et al.* (2020) que investigou a relação entre dependência de celular, depressão e *Phubbing* identificando que a maior dependência de *smartphone* e *Phubbing* estão associados a um humor depressivo e sentimentos de solidão. A pesquisa

de Davey *et al.* (2018) com jovens indianos identificou que a dependência do *smartphone* e da internet foram positivamente associadas ao *Phubbing*, bem como o uso excessivo de redes sociais e de aplicativos de mensagens. A associação do vício em jogos com o *Phubbing* também foi confirmada pela pesquisa de Hao *et al.* (2020) identificando que tal relação é mediada por sentimentos de exclusão social e senso de pertencimento, apontando que a prática do jogo digital excessivo é incentivada por sentimentos de exclusão social, ou seja, quanto mais excluídos socialmente os sujeitos se sentem, mais tempo eles passam jogando e maiores são seus índices de *Phubbing*.

Para além das questões relacionadas ao vício também foram investigadas a relação entre comportamento de *Phubbing* e outras variáveis psicológicas, tais como a personalidade. A pesquisa Brasileira realizada por de Almeida Santos *et al.* (2023) examinou, dentre outras coisas, a relação entre os traços de personalidade do Big Five e *Phubbing* e identificaram que o neuroticismo apresentou uma correlação positiva com o comportamento e que a conscienciosidade teve poder preditivo para *Phubbing*. Resultado que encontra maior concordância na literatura (Çikrikci *et al.*, 2019; Erzen *et al.*, 2021; T'ng *et al.*, 2018; Balta *et al.*, 2020). Diferentemente dos outros traços do Big Five que apresentam maior contradição na literatura. Chi *et al.* (2022) encontrou que amabilidade, extroversão e abertura à experiência são inversamente correlacionadas com o *Phubbing*, porém os estudos de T'ng *et al.* (2018) e Erzen *et al.* (2021) indicaram que não houve relação significativa entre *Phubbing*, amabilidade, extroversão e Erzen *et al.* (2021) apontou a falta de correlação entre abertura à experiência e *Phubbing*.

Outras variáveis também foram investigadas e se identificou que pessoas com maiores níveis de ansiedade social praticam mais *Phubbing* (Guazzini *et al.*, 2019). Quanto maior os índices de *Phubbing*, menores os índices de satisfação com a vida (Polat & Karasu, 2022).

A prática de Phubbing por parte dos pais teve um efeito prejudicial nos níveis de satisfação com a vida e de autoestima de seus filhos adolescentes e se relacionou ao desenvolvimento de depressão no fim da infância e início da adolescência (Liu *et al.*, 2021; Xie & Xie, 2020; Xiao & Zheng, 2022).

DIMENSÃO DE COMUNICAÇÃO E DIMENSÃO SOCIAL

A área de comunicação e das interações sociais também tem gerado preocupação em torno de como o comportamento de *Phubbing* afeta a qualidade das comunicações. Garrido *et al.* (2021) que identificou estas dimensões as listou separadamente, porém devido a proximidade e complementaridade desses tópicos dentro da temática de Phubbing, se achou adequado abordá-los em conjunto neste capítulo.

A pesquisa de Chotpitayasunondh e Douglas (2018) apontou que a experiência de sofrer *Phubbing* em uma conversa teve impacto negativo na qualidade percebida da comunicação e na satisfação do relacionamento reduzindo o senso de pertencimento e aumentando afetos negativos. O que acontece porque ao serem vítimas de *Phubbing* as pessoas experimentaram maiores ameaças à necessidade de pertencimento também afetando negativamente resultados sociais importantes uma vez que experiências semelhantes de ameaça da necessidade de pertencimento também são experimentadas quando as pessoas são socialmente excluídas e à medida que as pessoas se tornam cada vez mais dependentes dos seus smartphones, a exclusão social tornou-se talvez uma característica generalizada da sociedade.

A prática de *Phubbing* também pode levar a perda da qualidade da comunicação entre pais e filhos e até ao seu interrompimento contribuindo para um ambiente familiar desagradável (Wang *et al.*, 2022).

Já a pesquisa de Rotondi *et al.* (2017) investigou o papel do smartphone na qualidade das interações sociais e no bem-estar subjetivo e concluiu que o uso do smartphone durante situações de interação presencial entre amigos faz com que o tempo passado com os amigos valha menos e a satisfação em estar com eles seja menos forte para quem pratica o *Phubbing* ou é vítima dele o que causa impacto na vida social dos sujeitos. o comportamento de *Phubbing* é preditivo de desconexão social, sugerindo que as habilidades de comunicação parecem estar sendo corroídas pela tendência do uso dos smartphones (Ang *et al.*, 2019).

Durante interações face a face, geralmente é esperado que o outro transmita comportamentos que sinalizem atenção, envolvimento e disponibilidade psicológica, porém, o uso do celular nessas situações pode ser percebido como uma violação de expectativa social da comunicação. A teoria das Violações de Expectativas diz que as pessoas possuem esquemas mentais e comportamentais pré estabelecidos que constituem um comportamento apropriado em determinadas situações, o que funciona como um guia de como as outras pessoas vão se comportar e quando elas se comportam de forma diferente do esperado, acontece uma violação de expectativas, o que faz com que o sujeito que teve as expectativas quebradas experimente excitação por causa da incerteza da situação, assim, o uso do celular em situações de interação social pode induzir estados emocionais negativos como raiva, tristeza e angústia impactando negativamente a qualidade da comunicação (Abeele *et al.*, 2016; Misra *et al.*, 2016; Burgoon, 1993).

A copresença é outro conceito relevante ao se falar da comunicação, o conceito refere-se a uma sensação percebida de estar conectado ao outro indivíduo durante uma interação social e é indicador da qualidade percebida da comunicação (Licoppe, 2004). Dois aspectos importantes da copresença são sensação percebida de distância psicológica entre os parceiros de comunicação e a sensação percebida de afeto e reciprocidade entre os parceiros de

comunicação, aspectos que se expressam por meio de pistas de comunicação não verbal, como linguagem corporal, proximidade, contato visual e expressões faciais.

A comunicação então é afetada quando ocorre frustração de expectativas, onde o sujeito não demonstra atenção, envolvimento e disponibilidade psicológica, causando uma baixa na qualidade da comunicação que por sua vez leva os envolvidos a se sentirem ignorados e/ou experimentarem outros estados emocionais negativos e conseqüentemente os sujeitos não compartilham o senso de copresença sentindo-se desconectados durante a interação face a face. O uso do celular durante as interações sociais face a face atrapalha as pessoas de prestar a devida atenção às pistas de comunicação não verbal de um parceiro de comunicação e passa a mensagem de distância psicológica e falta de reciprocidade na comunicação impedindo o senso de copresença (Abeele *et al.*, 2016; Roberts & David, 2016). Dessa forma, o uso do celular em contexto de interação social é capaz de violar as expectativas de comunicação, reduzir a qualidade dela, reduzir o senso de copresença, e induzir estados emocionais negativos nos parceiros de comunicação.

Outra problemática social trazida pelo Phubbing é a questão da tendência a normalizar o comportamento como socialmente aceito. Chotpitayasunondh e Douglas (2016) discutiram sobre como o Phubbing passou a ser percebido como um comportamento socialmente aceito, e concluiu que isso é resultado do comportamento observado e pessoal. As pessoas são praticantes e vítimas de Phubbing revezando entre os papéis o que pode levar ao desenvolvimento de um falso consenso e reciprocidade onde as indivíduos acreditam que os outros pensam e fazem o mesmo que eles, presumindo que os outros praticam Phubbing assim como ele próprio, perpetuando o comportamento, pois ignorar o companheiro por meio do uso do celular pode fazer com que o comportamento seja retribuído pelo companheiro, intencionalmente ou não, e esse movimento repetidamente, bem como a prática e experimentação do Phubbing

e observação dele ocorrendo com frequência ao redor contribui para a percepção de que o Phubbing é normativo ou aceitável e que não afeta o outro negativamente pois se desenvolve uma crença de que os papéis se inverterão em algum momento.

DIMENSÃO CULTURAL

Wang *et al.* (2020) examinou a relação entre comportamento de Phubbing parental e sintomas depressivos de adolescentes e enfatizou que um país de cultura coletivista provavelmente apresenta resultados diferentes dos de um país de cultura individualista, sendo este apenas um dos traços de diferenças culturais que pode influenciar o resultados de pesquisas sobre o comportamento de Phubbing. Na tentativa de dar conta das diferenças culturais nas pesquisas, foram elaboradas dimensões consideradas como aspectos da cultura que podem ser medidos em relação a outras culturas (Buja, 2016), para a discussão da influência da cultura no comportamento de Phubbing considerou-se as dimensões de Individualismo e Aversão à Incerteza que já foram indicadas por Abeele *et al.* (2020), como dimensões relevantes de serem abordadas na pesquisa sobre Phubbing.

O individualismo tem a ver com a relação entre indivíduos e sua integração a grupos sociais. Em culturas individualistas, os laços entre os indivíduos são mais folgados, já nas coletivistas, percebe-se a si mesmo como pertencente a uma comunidade, e seu senso de identidade deriva principalmente dessa afiliação de grupo. O individualismo é maior nos países desenvolvidos e ocidentais, enquanto nos países menos desenvolvidos e orientais o coletivismo prevalece (Hofstede & McCrae, 2004; Buja, 2016). Mediante isto, o individualismo é um fator cultural importante a ser considerado na avaliação do comportamento de Phubbing, uma vez que considerar as relações e interações sociais são de fundamental importância ao se falar de comportamento de Phubbing.

Além disso, os padrões de relacionamento e interação social, bem como o que define, causa e é considerado uma diminuição na qualidade de uma comunicação, pode mudar de uma cultura para outra.

A dimensão de aversão à incerteza se refere ao nível de conforto e ameaça experimentado por membros de uma cultura em situações novas, desconhecidas e diferentes do habitual. Nesse caso, em culturas com altas pontuações em aversão à incerteza, as pessoas se sentem mais confortáveis e menos estressadas quando existem certas regras segundo as quais elas devem agir. Países latinos apresentam maior aversão à incerteza juntamente com o Japão e países de língua alemã, já os países de cultura anglo, nórdica e chinesa, as pontuações são menores. Culturas que evitam a incerteza tentam minimizar a possibilidade de tais situações por meio de leis e regras rígidas, medidas de segurança e proteção e, no plano filosófico e religioso, pela crença na verdade absoluta e as pessoas nessas culturas são mais emocionais e nervosas. Já as culturas que aceitam a incerteza, são mais tolerantes com opiniões diferentes, são filosoficamente e religiosamente mais relativistas permitindo que muitas crenças e opiniões coexistem e as pessoas nessas culturas são mais contemplativas, e seu ambiente não espera que expressem emoções (Hofstede & McCrae, 2004; Buja, 2016). O conceito de aversão à incerteza se conecta à teoria da violação de expectativa, uma vez que a quebra de uma expectativa social, como do que se espera de interações face a face, pode se configurar em uma situação nova e a forma de reagir a ela vai depender dos níveis de aversão à incerteza de cada cultura, o comportamento de Phubbing pode ser considerado como uma violação das expectativas do que uma cultura espera, tem como norma social e tem construído acerca da comunicação e interação social.

Culturas que aceitam mais a incerteza tendem a ser menos apegadas às expectativas e ter uma tolerância maior a quebra delas tendo formas melhores de lidar com essas quebras em comparação a culturas com altos níveis de aversão à incerteza, visto que nessas culturas as pessoas são mais dependentes de regras e normas bem

estabelecidas para lidar com as situações, uma vez que elas se deparam com uma situação nova para a qual não se tem esquemas psicológicos, emocionais, comportamentais, culturalmente construídos, bem adaptados e pré definidos para lidar com a situação em questão, vão experimentá-la de forma ameaçadora e incômoda e para se livrar dessas sensações irão tentar atribuir motivo e significado à violação (Berger & Calabrese, 1975), mas dentro do seu esquema de ação, resolvendo as coisas da maneira que elas conhecem e se sentem confortáveis que é tentando acoplar essa novidade ao seu esquema de normas e regras o que pode culminar na criação uma nova norma social onde essa novidade se encaixa, o que explica uma tendência crescente de normalizar e ver o comportamento de Phubbing como socialmente aceito (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Ao passo que culturas com menos aversão à incerteza não vão adotar essa postura de normalizar a novidade como forma de diminuir a sensação de ameaça causada por ela, mas se sentirão mais confortáveis para debater a novidade, entendê-la, estudá-la, discuti-la e aí sim agir sobre este novo fenômeno, uma vez que estas culturas são mais abertas ao pensamento e discussão, são mais tolerantes e relativistas (Hofstede & Mccrae, 2004).

CONSEQUÊNCIAS DO PHUBBING

Vários estudos foram realizados em diversos contextos para verificar os impactos do *Phubbing*. Com relação aos estudantes, Abramova *et al.*, (2017) concluiu que o comportamento interfere no tempo de estudo, trazendo prejuízo ao seu desempenho, porém, os estudantes não percebem tal atitude como prejudicial. O estudo de Carvajal, (2017) observou que impactos negativos também estão presentes na relação entre pais e filhos os pais deixam de dar atenção para seus filhos por estarem focados em resolver pendências do trabalho que chegam via *e-mail* nos *smartphones*, gerando os chamados "órfãos digitais".

Outro estudo realizado por Oduor *et al.* (2016), mostra que os pais ficam frustrados quando os membros da família utilizam seus *smartphones* para atividades triviais mesmo na presença de outras pessoas. No âmbito dos relacionamentos amorosos, o *Phubbing* não só traz impactos, como insatisfação, para a relação do casal como também aumenta os níveis de depressão, ansiedade e prejudica a confiança do par e o uso do *smartphone* em momentos de intimidade, gera conflitos entre o casal (Cizmeci, 2017; Wang *et al.*, 2017).

No que diz respeito às relações interpessoais, diversos estudos apontam que o comportamento do *Phubbing* impacta a vida social, prejudica o tempo dedicado a aproveitar com os amigos, tira a atenção das pessoas e reduz o senso de pertencimento (Davey *et al.*, 2018; Chotpitayasunondh & Douglas, 2016, Rotondi *et al.*, 2017; Peredo, 2017; Karadag *et al.*, 2016).

O *Phubbing* é responsável por despertar nos indivíduos que são ignorados, um sentimento de exclusão social, o que leva os mesmos a ter uma necessidade maior de atenção. Isso acaba levando-os a utilizar as mídias sociais com maior frequência na esperança de recuperar o senso de inclusão. Dessa forma, depois de tanto compartilhar momentos em que são ignorados, acabam reproduzindo o comportamento de *Phubbing* se tornando *phubbers*, agindo de maneira intencional ou não, essa atitude contribui para que o *Phubbing* seja visto como algo passível de ser aceito na sociedade (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Roberts & David, 2017).

Baseado nesses resultados, percebe-se que o uso frequente do *smartphone* em situações sociais impacta negativamente suas relações interpessoais, porém, os indivíduos parecem apresentar atitudes distintas quando estão em lados opostos (*phubbees* ou *phubbers*). Quando estão sendo "vítimas" do *Phubbing* as pessoas tendem a ficar chateadas e irritadas ao perceberem que o outro não está prestando atenção no que está sendo falado. Entretanto, quando elas estão praticando o *Phubbing*, não parece ser uma atitude ruim.

No entanto, os indivíduos parecem ser conscientes das consequências negativas do comportamento e tentam evitá-lo, apesar de continuarem a praticar (Aagaard, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Phubbing* é caracterizado pelo comportamento de ignorar pessoas, evitar ou se esquivar de interações sociais por meio do uso do celular, o que pode ser facilmente observado em uma mesa de jantar por exemplo, onde vários amigos conversam, interagem, mas um deles está alheio ao que está acontecendo pois está com sua atenção focada em acompanhar o feed do Instagram. Tal cena não é algo raro de ver, acontece todos os dias com as mais variadas pessoas, nas mais diversas situações, na escola, faculdade, trabalho, reunião de família, no jantar com amigos, quantas vezes você já se sentiu ignorado por alguém que estava fazendo uso do celular ou se incomodou com o fato de alguém não parar de verificar o celular mesmo durante uma conversa presencial? Ou quantas vezes você fez isso? Se situações assim te são semelhantes, provavelmente você praticou ou presenciou a prática do *Phubbing*.

Este conceito consideravelmente novo surgiu da necessidade de se cunhar uma nomenclatura para um comportamento tão frequente, que não podia mais ficar sem nome, e o incômodo social e interpessoal gerado disso também se tornou tão nítido que demandou a investigação de tal fenômeno na ciência psicológica, a fim de entender o que permeia este comportamento e suas consequências. Ainda há muito que ser investigado, como as características pessoais que contribuem para o desenvolvimento do *Phubbing*, as consequências em termos de saúde mental, a criação de um futuro modelo diagnóstico, ações preventivas e interventivas, mas o presente estudo se propõe somente a discorrer acerca do conceito de

Phubbing e das dimensões que com ele se relacionam, tais como as dimensões tecnológicas, psicológicas, de comunicação, social e cultural, sendo necessário compreender melhor como tais elementos interagem e contribuem para o desenvolvimento do comportamento de *Phubbing*.

Pode-se dizer que o ponto central que intensificou o surgimento do *Phubbing* foram os *smartphones*, uma vez que o comportamento está especificamente atrelado ao uso do aparelho, este dispositivo pode ser a porta de entrada para outros preditores do *Phubbing*, como o vício em *internet*, uso problemático das redes sociais e jogos *mobile*, devido seu caráter portátil ele possibilita o acesso a *internet* de qualquer lugar a qualquer momento e tal comodidade vem acompanhada da possibilidade de se desconectar do mundo não virtual sempre que quiser e direcionar total atenção ao mundo virtual, sendo este um padrão de comportamento muito presente no *Phubbing* e viabilizado pelo *smartphone*, destaca-se a relevância deste dispositivo no desenvolvimento e manutenção do comportamento de *Phubbing*.

De modo semelhante as redes sociais e os jogos digitais que um dia foram possíveis de serem utilizados apenas por meio do computador de mesa, agora estão presentes na palma da mão. Redes sociais como o Instagram, TikTok e WhatsApp, foram desenvolvidas especificamente para serem acessadas por meio de aplicativos nos *smartphones*, podendo até ser acessada em computadores, mas com suas funções reduzidas e sem desempenho satisfatório. A rede social que antes possuía momentos específicos do dia para ser utilizada devido todo aparato e mobilização necessária para acesso, agora está a um clique de distância a qualquer hora do dia o que viabilizou que as pessoas gastassem horas do dia navegando pelas redes sociais e conseqüentemente nesta prática de atualizar o *feed* e acompanhar postagens, se negligencia os contatos interpessoais priorizando essa “presença” no mundo virtual em detrimento da presença no mundo não virtual e da comunicação com pessoas que

estão fisicamente presentes, sendo novamente este um comportamento próprio da prática de *Phubbing* o que desperta a reflexão de que o uso excessivo de redes sociais pode ser acompanhado do comportamento de *Phubbing*, pois ignorar as pessoas para se ater às redes sociais é uma prática comum das pessoas que passam muito tempo nas redes sociais.

Um movimento bem semelhante ao dos usuários de redes sociais de maneira problemática, acontece com os jogadores de jogos digitais *mobile*. A praticidade de ter o jogo no dispositivo móvel e poder levá-lo para qualquer lugar e jogar quando quiser sem necessidade de muitos aparatos, apenas uma conexão satisfatória com a de *internet*, possibilita ao jogador ignorar todos a sua volta e jogar quando quiser, na sala de aula, na mesa com a família na hora do almoço, no *shopping* com os amigos e assim passar muitos minutos e até mesmo horas jogando sem dedicar atenção às pessoas a sua volta, causando um dano à comunicação. Novamente vemos mais uma forma de ignorar as pessoas e praticar o *Phubbing*, por meio do uso do celular.

Além disso, o *Phubbing* também se relaciona com dimensões psicológicas, comunicativas, sociais e culturais, onde traços de personalidade específicos, estados emocionais e comportamento vicioso podem funcionar como preditivos ao *Phubbing* ao passo que o comportamento pode gerar efeitos negativos na saúde mental de praticantes e vítimas, na qualidade das relações e nas interações sociais, além do *Phubbing* também poder ser afetado por arranjos e contextos culturais das sociedades em que se inserem. É notório que o comportamento de *Phubbing* é um fenômeno de base multidimensional e que compreender estas intersecções se faz necessário para entender melhor sua multidimensionalidade e como tal fenômeno se desenvolve e se apresenta na sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

- Aagaard, J. (2020). Digital akrasia: A qualitative study of phubbing. *AI & Society*, 35(1), 237-244. <https://doi.org/10.1007/s00146-019-00888-0>
- Ang, C. S., Teo, K. M., Ong, Y. L., & Siak, S. L. (2019). Investigation of a preliminary mixed method of phubbing and social connectedness in adolescents. *Addiction & Health*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.22122/ahj.v11i1.252>
- Abeelee, M. M. V., Antheunis, M. L., & Schouten, A. P. (2016). The effect of mobile messaging during a conversation on impression formation and interaction quality. *Computers in Human Behavior*, 62, 562-569. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.005>
- Abramova, O., Baumann, A., Krasnova, H., & Lessmann, S. (2017). To phub or not to phub: Understanding off-task smartphone usage and its consequences in the academic environment. *Proceedings of the 25th European Conference on Information Systems (ECIS)*. https://aisel.aisnet.org/ecis2017_rp/77
- Ambad, S. N. A., Kalimin, K. M., & Yusof, K. M. A. A. K. (2017). The effect of internet addiction on students' emotional and academic performance. *e-Academia Journal*, 6(1). <https://doi.org/10.24191/e-aj.v6i1.9153>
- Arefin, M., Islam, M., Mustafi, M., Afrin, S., & Islam, N. (2018). Impact of smartphone addiction on academic performance of business students: A case study. *Journal of Business and Management*, 20(8), 1-7. <https://doi.org/10.9790/487X-2008020107>
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). Neuroticism, trait fear of missing out, and phubbing: The mediating role of state fear of missing out and problematic Instagram use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 628-639. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9959-8>
- Berger, C. R., & Calabrese, R. J. (1975). Some explorations in initial interaction and beyond: Toward a developmental theory of interpersonal communication. *Human Communication Research*, 1(2), 99-112. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1975.tb00258.x>
- Błachnio, A., & Przepiorka, A. (2019). Be aware! If you start using Facebook problematically you will feel lonely: Phubbing, and Facebook intrusion. A cross-sectional study. *Social Science Computer Review*, 37(2), 270-278. <https://doi.org/10.1177/0894439318754490>

Buja, E. (2016). Hofstede's dimensions of national cultures revisited: A case study of South Korea's culture. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 8(1), 169-182. <https://doi.org/10.1515/ausp-2016-0012>

Burgoon, J. K. (1993). Interpersonal expectations, expectancy violations, and emotional communication. *Journal of Language and Social Psychology*, 12(1-2), 30-48. <https://doi.org/10.1177/0261927X93121003>

Carvajal, E. T. (2017). Families and technologies. What about the phubbing in Mexico? *Horizonty Wychowania*, 16(37), 59-69. <https://doi.org/10.17399/HW.2017163704>

Çikrikci, Ö., Griffiths, M. D., & Erzen, E. (2019). Testing the mediating role of phubbing in the relationship between the big five personality traits and satisfaction with life. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-13. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00115-z>.

Cizmeci, E. (2017). Both sides of the coin: Smartphones in romantic relationships of youth. *Electronic Journal of Social Sciences*, 16(63). <https://doi.org/10.17755/esosder.306872>

Chi, L. C., Tang, T. C., & Tang, E. (2022). The phubbing phenomenon: A cross-sectional study on the relationships among social media addiction, fear of missing out, personality traits, and phubbing behavior. *Current Psychology*, 41(2), 1112-1123. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02468-y>.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of "phubbing" on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304-316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How "phubbing" becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>

Davey, S., Davey, A., Raghav, S. K., Singh, J. V., Singh, N., Blachnio, A., & Przepiórkaa, A. (2018). Predictors and consequences of "phubbing" among adolescents and youth in India: An impact evaluation study. *Journal of Family & Community Medicine*, 25(1), 35. https://doi.org/10.4103/jfcm.JFCM_71_17

de Almeida Santos, A., de Oliveira Ferreira, B., Leitão, C. L., da Silva, I. R., & de Souza Torres, M. (2023). Phubbing behavior, personality, and use of Instagram by Brazilian adults: A correlational and predictive study. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 36(1), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s41155-023-00268-w>.

Duke, É., & Montag, C. (2017). Smartphone addiction, daily interruptions and self-reported productivity. *Addictive Behaviors Reports*, 6, 90-95. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.07.002>

Ebinger, K. (2016). À espera do duplo tique azul: WhatsApp, velocidade e técnica. In *Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste–Salto-SP–2016*. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/resumos/R53-0301-1.pdf>.

Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). Phubbing: Which personality traits are prone to phubbing? *Social Science Computer Review*, 39(1), 56-69. <https://doi.org/10.1177/0894439318795372>

Fagundes, L. S. (2019). *Autoestima e bem-estar subjetivo no Instagram: O impacto da comparação social e da personalidade* (Doctoral dissertation, PUC-Rio).

Fang, J., Wang, X., Wen, Z., & Zhou, J. (2020). Fear of missing out and problematic social media use as mediators between emotional support from social media and phubbing behavior. *Addictive Behaviors*, 107, 106430. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106430>

Goker, H., & Tekedere, H. (2022). Phubbing, alienation, digital game addiction, independent self-construal, and interdependent self-construal among high school students: A path analysis. *Behavioral Psychology-Psicologia Conductual*, 30(1), pp-pp. <https://doi.org/10.1016/j.bpsc.2022.01.001>

Greenfield, D. N. (2018). Treatment considerations in internet and video game addiction: A qualitative discussion. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 27(2), 327-344. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.011>

Guazzini, A., Duradoni, M., Capelli, A., & Meringolo, P. (2019). An explorative model to assess individuals' phubbing risk. *Future Internet*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.3390/fi11010021>

Hao, L., Lv, Q., Zhang, X., Jiang, Q., & Ping, L. (2020). Avatar identification mediates the relationship between peer phubbing and mobile game addiction. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 48(10), 1-15. <https://doi.org/10.2224/sbp.9487>

Hofstede, G., & McCrae, R. R. (2004). Personality and culture revisited: Linking traits and dimensions of culture. *Cross-Cultural Research*, 38(1), 52-88. <https://doi.org/10.1177/106939710403800105>

Ibge. (2022). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2021*. Recuperado de https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101963_informativo.pdf.

Ipsos. (2018). *Motorola Phone-Life Balance Study Data Report by Generations*. Recuperado de <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2018-02/motorola-phone-life-balance-study-topline-2018-02-21.pdf>.

Ivanova, A., Gorbaniuk, O., Błachnio, A., Przepiórka, A., Mraka, N., Polishchuk, V., & Gorbaniuk, J. (2020). Mobile phone addiction, phubbing, and depression among men and women: A moderated mediation analysis. *Psychiatric Quarterly*, *91*, 655-668. <https://doi.org/10.1007/s11126-020-09723-8>

Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, *4*(2), 60-74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.006>

Kuss, D. J., Kanjo, E., Crook-Rumsey, M., Kibowski, F., Wang, G. Y., & Sumich, A. (2018). Problematic mobile phone use and addiction across generations: The roles of psychopathological symptoms and smartphone use. *Journal of Technology in Behavioral Science*, *3*(3), 141-149. <https://doi.org/10.1007/s41347-017-0041-3>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *14*(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>

Lai, X., Hu, C., Ying, L., Xu, H., Zhao, C., Yang, X., ... & Zhang, G. (2022). Risk and protective factors associated with smartphone addiction and phubbing behavior among college students in China. *Psychological Reports*. <https://doi.org/10.1177/00332941221084905>

Licoppe, C. (2004). 'Connected' presence: The emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape. *Environment and Planning D: Society and Space*, *22*(1), 135-156. <https://doi.org/10.1068/d323t>.

Liu, K., Chen, W., Wang, H., Geng, J., & Lei, L. (2021). Parental phubbing linking to adolescent life satisfaction: The mediating role of relationship satisfaction and the moderating role of attachment styles. *Child: Care, Health and Development*, *47*(2), 281-289. <https://doi.org/10.1111/cch.12836>

Luna, H. A., Cisneros, J. L., & Ornelas, A. R. M. (2018). Las redes sociales, telefonía celular y el efecto phubbing. *Veredas. Revista del Pensamiento Sociológico*, (35), 283-296. <https://doi.org/10.24275/uam/izt/dcsh/ve/e35/2018/luna>.

Misra, S., Cheng, L., Genevie, J., & Yuan, M. (2016). The iPhone effect: The quality of in-person social interactions in the presence of mobile devices. *Environment and Behavior*, 48(2), 275-298. <https://doi.org/10.1177/0013916514539755>

Pancani, L., Preti, E., & Riva, P. (2020). The psychology of smartphone: The development of the smartphone impact scale (SIS). *Assessment*, 27(6), 1176-1197. <https://doi.org/10.1177/1073191118797074>

Peredo, J. R. (2017). ¿Autismo tecnológico en los estudiantes universitarios? Caso provincia de Santa Elena, Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 5(1). <https://doi.org/10.26423/rcpi.v5i1.95>

Polat, F., & Karasu, F. (2022). Examining the correlation between phubbing and life satisfaction in adults during COVID-19 pandemic. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 191-198. <https://doi.org/10.18863/addicta.2022.23.2.191>

Roberts, J. A., & David, M. E. (2017). Put down your phone and listen to me: How boss phubbing undermines the psychological conditions necessary for employee engagement. *Computers in Human Behavior*, 75, 206-217. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.021>

Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134-141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.058>

Rodrigues, A. C., Fernandes, N., & Bianchin, V. (2016). *Almanaque de games*. Panda Books.

Rotondi, V., Stanca, L., & Tomasuolo, M. (2017). Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. *Journal of Economic Psychology*, 63, 17-26. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2017.09.001>

Silva, I., Teixeira, Z. M., & Soliz, M. (2017). Adaptação do Smartphone Addiction Inventory para a população portuguesa. *Revista de Estudos e Investigación en Psicología y Educación*, 158-162. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13.2444>

Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, 225, 265-272. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.045>

Su, Y. S., Chiang, W. L., Lee, C. T. J., & Chang, H. C. (2016). The effect of flow experience on player loyalty in mobile game application. *Computers in Human Behavior*, 63, 240-248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.049>

Tekkam, S. D., Bala, S., & Pandve, H. (2020). Consequence of phubbing on psychological distress among the youth of Hyderabad. *Medical Journal of Dr. DY Patil University*, 13(6), 642-647. https://doi.org/10.4103/mjdrdypu.mjdrdypu_123_20

T'ng, S. T., Ho, K. H., & Low, S. K. (2018). Are you "phubbing" me? The determinants of phubbing behavior and assessment of measurement invariance across sex differences. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 159-190. <https://doi.org/10.17583/rimcis.2018.3486>

Oduor, E., Neustaedter, C., Odom, W., Tang, A., Moallem, N., Tory, M., & Irani, P. (2016, June). The frustrations and benefits of mobile device usage in the home when co-present with family members. In *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems* (pp. 1315-1327). <https://doi.org/10.1145/2901790.2901840>

Ugur, N. G., & Koc, T. (2015). Time for digital detox: Misuse of mobile technology and phubbing. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1022-1031. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.491>

Xiao, X., & Zheng, X. (2022). The effect of parental phubbing on depression in Chinese junior high school students: The mediating roles of basic psychological needs satisfaction and self-esteem. *Frontiers in Psychology*, 13, 868354. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.868354>

Xie, X., & Xie, J. (2020). Parental phubbing accelerates depression in late childhood and adolescence: A two-path model. *Journal of Adolescence*, 78, 43-52. <https://doi.org/10.1016/j.jadolescence.2019.12.005>

Wang, P., Mao, N., Liu, C., Geng, J., Wei, X., Wang, W., ... & Li, B. (2022). Diferenças de gênero nas relações entre a fubbing dos pais e os adolescentes sintomas depressivos: O papel mediador da comunicação entre pais e adolescentes. *Journal of Affective Disorders*, 302, 194-203. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2022.01.001>

Wang, X., Gao, L., Yang, J., Zhao, F., & Wang, P. (2020). Parental phubbing and adolescents' depressive symptoms: Self-esteem and perceived social support as moderators. *Journal of Youth and Adolescence*, 49, 427-437. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01199-3>

Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>

Wang, X., Xie, X., Wang, Y., Wang, P., & Lei, L. (2017). Partner phubbing and depression among married Chinese adults: The roles of relationship satisfaction and relationship length. *Personality and Individual Differences*, 110, 12-17. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.01.014>

We Are Social. (2023). Social media use reaches new milestone: Digital 2023 July Statshot. Recuperado de <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/07/social-media-use-reaches-new-milestone/>

WhatsApp. (2023). About WhatsApp. Recuperado de <https://www.whatsapp.com/about>.

Yousaf, S., Rasheed, M. I., Kaur, P., Islam, N., & Dhir, A. (2022). The dark side of phubbing in the workplace: Investigating the role of intrinsic motivation and the use of enterprise social media (ESM) in a cross-cultural setting. *Journal of Business Research*, 143, 81-93. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.01.033>

Zhou, J., Li, X., & Gong, X. (2022). Parental phubbing and internet gaming addiction in children: Mediating roles of parent-child relationships and depressive symptoms. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(8), 512-517. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0321>

Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M. (2016). Cross-generational analysis of predictive factors of addictive behavior in smartphone usage. *Computers in Human Behavior*, 64, 682-693. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.061>



2

*Tailson Evangelista Mariano
Suely de Melo Santana*

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

EFEITOS PSICOPATOLÓGICOS DO USO EXCESSIVO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

INTRODUÇÃO

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) foi um grande marco para a humanidade, proporcionando benefícios para a vida das pessoas em diversos campos de sua atuação, a exemplo da saúde, educação, indústria, entretenimento e comunicação. Essas evoluções tecnológicas vêm se tornando cada vez mais essenciais à vida cotidiana e, quando pensamos particularmente nesta última, vemos claramente o quanto os meios de comunicação tiveram um crescimento exponencial com o advento e ampliação da Internet, possibilitando interação em tempo real em uma escala mundial. Apesar de suas várias vantagens, a falta de autorregulação no uso das TDIC tem sido investigada em diversas pesquisas (Khan *et al.*, 2021; Pan *et al.*, 2020), e o uso excessivo de tecnologias digitais tem sido reconhecido como uma preocupação de saúde pública (World Health Organization [WHO], 2021) pelo fato de poderem contribuir para o desenvolvimento de psicopatologias.

Os impactos relacionados à tecnologia definem um campo de investigação de interesse constante pela velocidade com que as novas tecnologias são implementadas. Segundo dados de mercado da Statista (2021), cinquenta por cento da população mundial usa a Internet e mais de 3,8 bilhões de pessoas (ou seja, quase 49% da população mundial) possuem um smartphone. O tempo diário que os usuários de telefones celulares passam usando seus dispositivos aumentou de 152 min em 2014 para 215 min em 2018 e deve crescer mais nos próximos anos.

O número de dispositivos móveis operando em todo o mundo foi de 14,02 bilhões em 2020, e é esperado que esse número suba para 17,72 bilhões em 2024, um aumento de 3,7 bilhões de dispositivos em relação aos níveis de 2020. Em 2020, mais de 3,6 bilhões de pessoas estavam usando mídias sociais em todo o mundo, um número projetado para aumentar para quase 4,41 bilhões em 2025

(Statista, 2021). Logo, esse crescimento pode resultar em mais casos de dependência tecnológica.

Muitos termos são usados quando se referem ao uso problemático das TDICs, a exemplo de uso problemático do computador, dependência da Internet, uso patológico da Internet (Morahan-Martin, 2007). O vício relacionado à Internet se baseia em grande parte da literatura sobre vício e nos modelos clássicos de vício, como o modelo clássico de Jellinek (1960). Nos modelos clássicos, o vício passou a significar um “estado” que limita o controle voluntário sobre uma substância ou comportamento. Da mesma forma, as questões de tolerância à substância ou comportamento, negação e sintomas de abstinência fazem parte desse tipo de vício (Clark, 2011).

Os primeiros modelos teóricos de vício tendiam a restringir a definição à dependência de substâncias. Hoje, isso se expandiu para incluir exercícios, sexo, jogos de azar, jogos virtuais, relacionamentos, compras e uso geral da Internet (Griffiths, 1997); muitas dessas atividades favorecidas pelo ambiente online. Holmes (1997) alerta que as pessoas podem desenvolver problemas com certas atividades online. Ele faz a distinção entre ser viciado em estar online e ser viciado no que é online, e considera que o problema é o conteúdo. Outra questão relevante que precisa ser considerada é que pode haver outros problemas de saúde mental subjacentes, como a depressão, a ansiedade ou a solidão, que podem contribuir para o uso excessivo da Internet por uma pessoa (Tavares *et al.*, 2021).

Tal conceito de dependência tecnológica só faz sentido se o uso da tecnologia for essencial para o desenvolvimento do vício (Connolly *et al.*, 2016). Em outras palavras, para definir um comportamento como uma dependência tecnológica, a tecnologia não deve ser um mero veículo ou meio de acesso ao objeto da compulsão. Por exemplo, no uso compulsivo da Internet, no engajamento em mídias sociais, no medo de ficar por fora (*Fear of Missing Out*, FOMO) e na dependência de videogames a utilização da tecnologia é um componente necessá-

rio do próprio vício. Nesse sentido, o presente capítulo busca delinear os efeitos negativos do uso compulsivo de algumas dessas tecnologias digitais, fornecendo uma revisão geral desses efeitos que possam promover reflexões para futuras pesquisas na área.

USO COMPULSIVO DA INTERNET

Este tópico de pesquisa continua popular por mais de duas décadas desde o primeiro estudo publicado. Esse termo foi concebido pela primeira vez por Young (1996), que definiu esse comportamento como um transtorno generalizado do controle dos impulsos, considerando a psicopatologia do controle inibitório das pessoas dependentes de Internet. Em sua pesquisa Young revisou mais de 600 casos de usuários frequentes da Internet, que exibiram sinais clínicos de dependência, medidos por meio de uma versão adaptada dos critérios para jogo patológico (Montag & Reuter, 2017) do DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - 5ª versão*).

Hoje, para além da preocupação com o tempo de exposição à tela digital, uma intrigante dúvida dos pesquisadores acerca deste fenômeno se direciona à precocidade do acesso e seus consequentes efeitos deletérios no desenvolvimento infantil. O que já se sabe é que crianças com menos de 2 anos já tendem a, provavelmente, terem tido algum tipo de contato com os equipamentos e mídias eletrônicas e que, o uso cada vez mais precoce, pode afetar o desenvolvimento motor e sensorial da criança (Young & Nabuco, 2018).

Esse construto também foi considerado um vício tecnológico que envolve interações homem-máquina (Griffiths, 1996); ou apenas um vício comportamental (Beard, 2005). Já em 2013, a Associação Psiquiátrica Americana (APA) classificou o vício em Internet como um distúrbio de jogo online na seção III do DSM-5.

Em seguida, a Organização Mundial de Saúde (WHO, 2018) também listou o construto como um transtorno aditivo na CID-11 (*International Classification of Diseases - 11ª versão*).

Dado seus vários conceitos, podemos considerar o uso compulsivo da Internet de diferentes formas, mas que convergem para um padrão de uso caracterizado pelos comportamentos compulsivos e aditivos, como a perda de controle, preocupação, conflito e sintomas de abstinência (Meerkerk *et al.*, 2010). Assim, o uso compulsivo da Internet seria uma forma problemática de realizar algumas atividades que se efetiva por esse meio. Como por exemplo, uso de smartphone (Sales *et al.*, 2018), engajamento em mídias sociais (Mariano *et al.*, 2019) e vício em videogames (Pontes, 2018).

Similar a sua complexidade conceitual, o fundamento psicopatológico da dependência de Internet ainda é controverso (Pan *et al.*, 2020), pois a maioria das escalas de autorrelato que a avaliam foi desenvolvida com base nos critérios de jogo patológico e transtorno por uso de substâncias (King *et al.*, 2020). Contudo, embora a dependência de Internet ainda necessite de critérios diagnósticos mais consistentes para ser contemplada como um transtorno no próximo DSM, existe uma grande quantidade de estudos que avaliam a prevalência desse fenômeno (Pan *et al.*, 2020).

Com tantos usos práticos da Internet, os sinais de dependência podem não ser tão simples de discriminar. Embora as avaliações clínicas geralmente consigam detectar aspectos relevantes para condições psiquiátricas e transtornos aditivos, os sintomas podem não ser revelados em uma entrevista clínica inicial. E mesmo que as autorreferências estejam se tornando mais comuns, muitas vezes o cliente não apresenta queixas de uso compulsivo de computador (Montag & Reuter, 2017).

As pessoas podem apresentar inicialmente sinais de depressão, transtorno bipolar, ansiedade ou tendências obsessiva-compulsivas

(Pontes, 2017; Rosenkranz *et al.*, 2017) e, só posteriormente, depois de um exame mais aprofundado, é que o profissional descobre sinais de uso compulsivo de Internet. Ao considerar desafiador esse diagnóstico diferencial numa primeira entrevista clínica, é importante explorar alguns aspectos sobre como a relação das pessoas com as TDICs impactam na interação humana. Compreender melhor essa influência auxilia na identificação de problemas relacionados e na proposição de níveis de intervenções que atendam a variadas fases que se inscrevem entre o mero uso do recurso tecnológico e o uso compulsivo e dependente (Rich *et al.*, 2018).

ENGAJAMENTO EM MÍDIAS SOCIAIS (EMS)

As pesquisas sobre os padrões de uso das mídias sociais também são continuamente presentes na literatura científica. E o interesse por essa área acompanha a evolução e a popularização do acesso às redes sociais, principalmente após a chegada dos smartphones (Mariano *et al.*, 2019; Przybylski *et al.*, 2013; Sales *et al.*, 2018). Essas pesquisas sobre Engajamento em Mídias Sociais (EMS) exploram diversas variáveis que vão desde uma análise do perfil dos usuários, aos relacionamentos afetivo-sexuais (Flach & Deslandes, 2017). Essa diversidade de estudos demonstra como esse construto traz impactos à forma como interagimos e nos relacionamos com as pessoas. Do mesmo modo, há pesquisas que reforçam essa afirmação, mostrando que há uma relação do uso excessivo das mídias sociais com variáveis psicológicas, como a ansiedade social (McCord *et al.*, 2014), e que também está associado a sintomas psicopatológicos (Murphy & Tasker, 2011). Assim, as pessoas com maiores níveis de ansiedade social estariam mais propensas a passarem mais tempo de seu dia em mídias sociais.

Assim, para as pessoas com altos níveis de engajamento, as redes sociais (e.g., Instagram, WhatsApp e Twitter) são especialmente atrativas por serem ferramentas que promovem conexões sociais e geram grandes níveis de envolvimento em tempo real (Ellison *et al.*, 2007). Nesse sentido, o EMS é um meio eficiente e de fácil adesão para aqueles que buscam saber, a todo instante, o que está acontecendo com seus amigos, familiares e famosos (Przybylski *et al.*, 2013). O EMS é caracterizado pelo uso constante dessas formas de comunicação, mesmo em horários de trabalho ou em atividades que requerem atenção, como dirigir e estudar (Turkle, 2011). Ademais, não só o EMS pode causar certa dependência psicológica, como a impossibilidade de se manter conectado à rede pode provocar sentimentos desagradáveis, como intolerância a estar offline, sintoma característico de uma abstinência da Internet (Meerkerk *et al.*, 2010).

Considerando essas possíveis consequências envolvidas no EMS, podemos enfatizar sua relação com a saúde mental e o bem-estar das pessoas. Assim, o avanço dos meios digitais de comunicação social (e.g., redes sociais) podem ser negativos, quando usados em detrimento de interação real (Sagioglou & Greitemeyer, 2014). Esse uso excessivo poderia ter ainda como consequência a experiência de sentimentos negativos ou depressivos. Algumas pesquisas evidenciam que instabilidades de humor e satisfação com a vida levam a um maior EMS com o intuito de evitar sentimentos negativos, a exemplo da solidão (Burke *et al.*, 2010), do tédio (Lampe *et al.*, 2007), e da insatisfação com seu relacionamento atual (Ellison *et al.*, 2007). Esses achados sugerem ainda que as mídias sociais são utilizadas como estratégias de enfrentamento das emoções negativas e frustrações.

O MEDO DE FICAR POR FORA (FOMO)

Após discutirmos sobre o EMS podemos abordar um outro construto que teve sua manifestação afluada nos últimos anos com a popularidade das redes sociais, o FOMO (*Fear of Meaning Out*). É fácil perceber que as redes sociais redefiniram a forma como nos relacionamos com as pessoas, proporcionando novas formas de relações que não eram tão acessíveis na comunicação tradicional e nos possibilitando estabelecer interações entre esferas sociais diversas, a exemplo de um contato mais interativo com celebridades. Essa mudança desperta vários questionamentos, em especial no que diz respeito a como ela está acontecendo. As redes sociais estariam substituindo a interação face-a-face? e quais as consequências que isso poderia causar nas relações intergrupais? (Orben & Dunbar, 2017).

Uma dessas consequências é o FOMO, definido como uma preocupação ou apreensão excessiva de não estar incluído ou conectado às experiências significativas vividas pelas outras pessoas (Przybylski *et al.*, 2013). As pessoas que experienciam esse fenômeno apresentam um desejo constante e incontrolável de acompanhar as atividades dos conhecidos por meio das redes sociais, bem como uma demanda em se sentir conectado e íntimo das pessoas ao seu redor (Dhir *et al.* 2018). Em resumo, o FOMO seria uma forma de ansiedade relacionada ao convívio social (Davis, 2012). Essa temática começou a ser explorada no começo da década de 2010, sendo descrita como uma problemática que não era nova, mas que tinha ganhado bastante força com o avanço da comunicação digital (Przybylski *et al.*, 2013).

Desde modo, as redes sociais acabam se tornando uma forma bastante atrativa de engajamento e interação social para pessoas com altos níveis de FOMO, por facilitarem o acesso aos grupos e as informações necessárias para aplacar a ansiedade causada por essa condição (Ellison *et al.*, 2007; Przybylski *et al.*, 2013).

Consequentemente, esse movimento gera um ciclo vicioso no qual o FOMO, leva a um maior engajamento nas redes sociais (Buglass *et al.*, 2017) que, por sua vez, retroalimenta o ciclo da ansiedade. Além disso, podemos identificar que as próprias motivações que levam as pessoas a se conectarem às redes sociais se assemelham às motivações do FOMO. São algumas delas a necessidade de pertencer a um grupo, identificação grupal, autoestima e a necessidade de se manter em contato com as pessoas (Floros & Siomos, 2013).

Mas o que causaria o FOMO? Uma das explicações teóricas pode ser encontrada na Teoria da Autodeterminação (Deci & Ryan, 2000), que afirma que a chave para entender a motivação humana para exercer determinados comportamentos vem da compreensão de três tipos de necessidades psicológicas inatas: autonomia psicológica (agir e decidir conforme a estrutura valorativa pessoal, por meio de um processo consciente e reflexivo), competência pessoal (aprendizagem e adaptação) e vínculo social (busca por relacionamentos com pares e grupos) (Deci & Ryan, 2000). A partir deste paradigma, o FOMO pode ser compreendido como um estresse mental causado pelas dificuldades em suprir as necessidades psicológicas, sobretudo a de vínculo social (Przybylski *et al.*, 2013).

Devido às suas características, os estudos sobre o FOMO têm demonstrado uma relação com o uso problemático tanto da Internet quanto de smartphones. Além de reações mal adaptativas quando as TDICs falham (Stead & Bibby, 2017). Os resultados da pesquisa de Buglass *et al.* (2017) sugerem que o FOMO seja um mediador na relação entre o EMS e a redução da autoestima das pessoas. Também foram observadas relações com diversas outras complicações biopsicossociais em outros estudos acerca do tema.

Por exemplo, Stead e Bibby (2017) reportaram correlações negativas entre o FOMO e o bem-estar subjetivo. Os autores discutem esses achados enfatizando que a vida compartilhada nas redes sociais é uma versão editada para parecer muito mais positiva do que

realmente é. Assim, uma pessoa que está constantemente acompanhando seus contatos por esse meio pode acreditar que os outros são muito mais alegres e realizados do que ele, levando a sentimento de frustração, inveja e inadequação (Reagle, 2015). Nesse sentido, o FOMO não só está relacionado necessariamente a consequências negativas na vida psicossocial das pessoas, como também influencia no surgimento de outras consequências dessa natureza.

VÍCIO EM VIDEOGAMES

Os jogos de videogames fazem parte relevante e integrativa do comportamento e da experiência da maioria das pessoas. O avanço da tecnologia e do desenvolvimento computacional, favoreceram a uma maior disponibilidade dos videogames, o que proporcionou uma mudança das atividades de lazer ao longo dos anos. O uso da Internet para jogar videogames de forma online se tornou cada vez mais comum para todos os públicos, que não se restringem a crianças e adolescentes. De fato, a idade de um jogador de videogames é em média 33 anos (Pontes *et al.*, 2020).

De acordo com a APA (2013), o vício em videogames (VV) normalmente indica um uso persistente e recorrente da Internet para se envolver em longas partidas de videogames, que duram em média 10 horas ou mais por dia, e pelo menos 30 horas por semana. Portanto, conhecer mais sobre suas possíveis consequências se faz importante para nossa sociedade, posto que as evidências de sua estimativa de prevalência na população geral estão entre 0,7% e 27,5%, sendo a faixa etária dos jovens a de maior fator de risco (Mihara & Higuchi, 2017).

Para a maioria das pessoas, jogos de videogames são uma atividade estimulante e prazerosa (Loton *et al.*, 2016). No entanto,

pessoas que possuem algum fator de risco intra ou interpessoal, podem ser atraídas pelo uso dos jogos de videogames como uma estratégia para superar problemas pessoais. Por sua vez, essa conduta excessiva pode vir a se tornar um “vício” e terminar resultando em consequências indesejadas ou mesmo disfuncionais (e.g., negligência das relações fora do jogo, do desempenho acadêmico ou de trabalho e até das necessidades físicas básicas). Assim, o ato de jogar videogame pode ser pensado como parte de um contínuo que pode variar da diversão ao uso patológico (Paulus *et al.*, 2018).

Ademais, pessoas com VV podem apresentar comorbidade com transtornos psiquiátricos, e a depressão está entre as condições mais frequentemente associadas (González-Bueso *et al.*, 2018). Alguns estudos sugerem que o VV e a depressão possuem sintomas em comum, a exemplo da anedonia, retraimento social, fadiga e problemas de sono (Pontes *et al.*, 2020; Sussman *et al.*, 2018). Além disso, eles poderiam ainda compartilhar substratos psicológicos, com o VV facilitando o surgimento da depressão em indivíduos predispostos (Mikuška & Vazsonyi, 2018).

Esse tipo de dependência tecnológica também tem sido associado a vários outros resultados negativos relacionados à saúde e prejuízos psicossociais, como aumento do estresse, aumento da obesidade, menor bem-estar psicossocial e ansiedade (Paulus *et al.*, 2018) juntamente com outros transtornos aditivos semelhantes envolvendo o uso excessivo de tecnologia (Pontes, 2017). Um estudo longitudinal recente realizado por Teng *et al.* (2020) investigou a relação entre bem-estar psicossocial e VV entre adolescentes e jovens adultos. Os resultados deste estudo sugeriram que o VV é uma resposta mal adaptativa que leva a um pior bem-estar psicossocial, mostrando ainda que o VV está negativamente associado à autoestima e ao apoio social.

Em relação aos traços de personalidade e outros fatores relacionados à saúde, o VV demonstrou ter associações com agressividade e hostilidade, solidão e introversão, inibição social, diminuição

do autocontrole, baixa inteligência emocional e traços de personalidade narcisista, bem como menor amabilidade (Griffiths *et al.*, 2012). De forma semelhante, de Hesselte *et al.* (2021) reportaram que níveis mais baixos de extroversão, amabilidade e conscienciosidade predizem o aumento no tempo que se passa jogando, sendo os jogadores do sexo masculino mais propensos a gastar mais tempo jogando videogame em comparação com as jogadoras. Quando consideramos fatores protetivos, os estudos relataram a importante influência dos pais para prevenir o VV, bem como o autocontrole e o suporte social (Macur & Pontes, 2021; Paulus *et al.*, 2018; Warburton *et al.*, 2022).

Como visto, o VV pode provocar uma ampla gama de problemas relacionados à saúde e às relações sociais das pessoas que desenvolvem essa dependência. E como os mais jovens são particularmente atraídos por esse tipo de tecnologia, ajudar os jovens que lidam com problemas de VV é fundamental, pois a maioria dos vícios parece se desenvolver no início da idade adulta (Macur & Pontes, 2021). O caminho para o vício é caracterizado por uma mudança na ênfase da diversão por meio da perda de controle, para a compulsão (Paulus *et al.*, 2018). Portanto, as medidas de saúde pública devem visar "jogadores de alto risco" em suas primeiras iniciativas preventivas.

OUTROS EFEITOS NEGATIVOS

Dado o número cada vez maior de usuários das tecnologias e de suas características (e.g., falta de controle e rápido crescimento), é difícil imaginar que esses ambientes digitais passariam sem impactar, de alguma maneira, a vida das pessoas. Deste modo, além do que já foi descrito, o uso excessivo de TDICs podem contribuir também com outras consequências indesejáveis, como o *cyberstalking*, o comportamento sexual antissocial online e o online *trolling* (Santos *et al.*, 2021, 2021; Santos *et al.*, 2022).

Um desses efeitos é o *cyberstalking*, que pode ser definido como uma forma de assédio que ocorre no ambiente virtual, caracterizado pela frequente observação e insistência em manter contato para controlar, manipular ou coagir a vítima, que geralmente é um alguém que desperta interesse romântico no perseguidor virtual. Alguns de seus componentes são: a busca por informações sobre a pessoa-alvo nas redes sociais e outros ambientes virtuais, hackear contas de usuário da vítima, criar perfis falsos para enviar mensagens inoportunas, caso já tenha sido bloqueado previamente (Smoker & March, 2017). Diante disso, podemos identificar como o EMS e o FOMO funcionam como preditores para o *cyberstalking* (Santos *et al.*, 2021).

Uma possível explicação para esse efeito, que geralmente é considerado inapropriado ou intrusivo fora do ambiente virtual, é sua normalização nos ambientes virtuais. De fato, é fácil saber onde alguém está, com quem, fazendo o quê... posto que a própria pessoa compartilha essas informações em suas redes sociais. Uma outra explicação seria a percepção de que as ações realizadas dentro da Internet são menos graves que fora dela. Por exemplo, muitas pessoas ainda avaliam o *cyberbullying* como menos sério que o *bullying*, simplesmente por não conter agressão física. Muito embora as evidências mostram que o *cyberbullying* está associado a ideação suicida nas vítimas (Barlett, 2019).

Um outro efeito pouco explorado quando pensamos no uso excessivo das TDIC são os comportamentos sexuais antissociais online. Os comportamentos antissociais online de forma geral são representados por qualquer ação desviante que é perpetrada de forma online e tem consequências negativas tanto dentro quanto fora da Internet (Moor & Anderson, 2019). Assim, faz-se importante conhecer quais características do ambiente virtual afetam essas ações desviantes.

No ciberespaço a sensação de “invisibilidade”, a falta de controle adequado e o anonimato parecem favorecer um terreno fértil para comportamentos antissociais. Essas características são agravadas pela constante expansão das TDICs (Salgado & Prodócimo, 2016; Santos *et al.*, 2021). Entre os possíveis comportamentos antissociais online já citados (e.g., *cyberbullying*, trolagem) estão os de natureza sexual. Contudo, antes de uma definição específica, é necessário caracterizar as atividades sexuais online como o uso de TDICs para qualquer atividade que envolva a sexualidade humana (Döring *et al.*, 2017). Alguns exemplos seriam enviar material sexualmente explícito, assistir pornografia, “sexting” e procurar possíveis parceiros sexuais (Lejars *et al.*, 2020).

Nesse sentido, o comportamento sexual antissocial online seria qualquer ação desviante e prejudicial de natureza sexual que se perpetua por meio das TDICs (Moor & Anderson, 2019). Um exemplo seria a coerção sexual, pela qual se força alguém a se envolver em atividades sexuais contra sua vontade, por insistência, chantagem ou manipulação emocional (Stead *et al.*, 2022). Também é possível construir uma identidade falsa, uma auto apresentação virtual que possa aumentar as chances de envolvimento sexual virtual (Yuan, 2018). Esses exemplos apresentam como fator chave a percepção de anonimato oferecida pela Internet, aumentando a chance de envolvimento com um comportamento que, de outra forma, os usuários poderiam achar inseguro (Rimer, 2017).

Em um estudo Brasileiro, Santos *et al.* (2021) desenvolveram uma medida para esse construto e reportaram alguns correlatos demográficos. Os resultados mostraram que há uma correlação positiva entre o comportamento sexual antissocial online e o envio de fotos explícitas; que esse comportamento está mais presente nos homens mais jovens, menos sociáveis, mais imprudentes e com baixa estabilidade emocional. Tais achados podem contribuir na elaboração estratégica de fatores protetivos, dados os efeitos perniciosos desses comportamentos para a vida dos jovens.

Por fim, temos ainda um outro efeito indesejável proveniente do uso excessivo das TDICs, o *online trolling*. O principal objetivo do troll é causar reações negativas na vítima, que quase sempre é uma pessoa ou grupo com quem o troll não tem relação na vida *offline* (Hong & Cheng, 2018). Hardaker (2010) apresenta quatro características fundamentais desse comportamento antissocial no ambiente virtual: *decepção*, os trolls se apresentam na Internet de forma diferente da realidade; *agressão*, uso de provocação até que a vítima demonstre uma reação; *disrupção*, o troll quer principalmente perturbar e obter a atenção da vítima; e *sucesso*, os trolls são motivados pelo sucesso de seus ataques e, quando isso não ocorre, eles podem aumentar a intensidade da provocação ou procurar um novo alvo.

Algumas pesquisas têm demonstrado que esse efeito está positivamente correlacionado com comportamentos antissociais online, como o *cyberbullying* o *cyberstalking* e com o uso de redes sociais (e.g., Facebook e Twitter); além de psicopatia, sadismo e impulsividade (Kircaburun *et al.*, 2018; March, 2019). Quanto ao gênero e faixa etária, os estudos apresentam maior incidência de *online trolling* em jovens do sexo masculino (March, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como apresentado neste capítulo, embora os benefícios das TDICs sejam inegáveis, a interação das pessoas com essas tecnologias pode resultar em efeitos negativos e até mesmo disfuncionais para sua saúde mental e de outros. Por meio dessa breve descrição de possíveis psicopatologias colaterais podemos repensar a importância do uso consciente de tais mídias digitais e favorecer uma melhor interação entre homem e tecnologia.

REFERÊNCIAS

- American Psychiatric Association Division of Research. (2013). Highlights of changes from DSM-IV to DSM-5: Somatic symptom and related disorders. *Focus, 11*(4), 525-527.
- Barlett, C. P. (2019). *Predicting cyberbullying: Research, theory, and intervention*. Academic Press.
- Beard, K. W. (2005). Internet addiction: A review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology & Behavior, 8*(1), 7-14. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.7>
- Buglass, S. L., Binder, J. F., Betts, L. R., & Underwood, J. D. (2017). Motivators of online vulnerability: The impact of social network site use and FOMO. *Computers in Human Behavior, 66*, 248-255. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.055>
- Burke, M., Marlow, C., & Lento, T. (2010, April). Social network activity and social well-being. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1909-1912). <https://doi.org/10.1145/1753326.1753613>
- Clark, M. (2011). Conceptualising addiction: How useful is the construct. *International Journal of Humanities and Social Science, 1*(13), 55-64. <https://doi.org/10.30845/ijhss>.
- Connolly, I., Palmer, M., Barton, H., & Kirwan, G. (Eds.). (2016). *An introduction to cyberpsychology*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Davis, J. L. (2012). Social media and experiential ambivalence. *Future Internet, 4*(4), 955-970. <https://doi.org/10.3390/fi4040955>
- de Hessel, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M., & Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences, 171*, 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression. *International Journal of Information Management, 40*, 141-152. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.01.012>

- Döring, N., Daneback, K., Shaughnessy, K., Grov, C., & Byers, E. S. (2017). Online sexual activity experiences among college students: A four-country comparison. *Archives of Sexual Behavior, 46*(6), 1641-1652. <https://doi.org/10.1007/s10508-015-0656-4>
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication, 12*(4), 1143-1168. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Flach, R. M. D., & Deslandes, S. F. (2017). Abuso digital nos relacionamentos afetivo-sexuais: Uma análise bibliográfica. *Cadernos de Saúde Pública, 33*. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00138516>
- Floros, G., & Siomos, K. (2013). The relationship between optimal parenting, Internet addiction and motives for social networking in adolescence. *Psychiatry Research, 209*(3), 529-534. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2013.01.010>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between Internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: A comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 15*(4), 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- Griffiths, M. (1996). Gambling on the Internet: A brief note. *Journal of Gambling Studies, 12*, 471-473. <https://doi.org/10.1007/BF01539172>
- Griffiths, M. (1997). Psychology of computer use: XLIII. Some comments on 'addictive use of the Internet' by Young. *Psychological Reports, 80*(1), 81-82. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.81>
- Griffiths, M., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews, 8*(4), 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Hardaker, C. (2010). Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research, 6*(2), 215-242. <https://doi.org/10.1515/jplr.2010.011>
- Holmes, L. (1997). Pathological Internet use-some examples. *About: Health Resources*.
- Hong, F. Y., & Cheng, K. T. (2018). Correlation between university students' online trolling behavior and online trolling victimization forms, current conditions, and personality traits. *Telematics and Informatics, 35*(2), 397-405. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.001>

Jellinek, E. M. (1960). *The disease concept of alcoholism*. Hillhouse Press.

Khan, N. A., Khan, A. N., & Moin, M. F. (2021). Self-regulation and social media addiction: A multi-wave data analysis in China. *Technology in Society, 64*, 101527. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101527>

King, C., Nicolaidis, C., Korthuis, P. T., Priest, K. C., & Englander, H. (2020). Patterns of substance use before and after hospitalization among patients seen by an inpatient addiction consult service: A latent transition analysis. *Journal of Substance Abuse Treatment, 118*, 108121. <https://doi.org/10.1016/j.jsat.2020.108121>

Kircaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic social media use: The mediating role of cyberbullying and cyberstalking. *Personality and Individual Differences, 135*, 264-269. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.034>

Lampe, C. A., Ellison, N., & Steinfield, C. (2007, April). A familiar face(book) profile elements as signals in an online social network. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 435-444). <https://doi.org/10.1145/1240624.1240695>

Lejars, V. O. B., Bélanger, C. H., & Razmak, J. (2020). Exploring new measures of online sexual activities, device use, and gender differences. *Computers in Human Behavior, 108*, 106300. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106300>

Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., & Polman, R. (2016). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction, 14*(4), 565-578. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9578-6>

Macur, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet gaming disorder in adolescence: Investigating profiles and associated risk factors. *BMC Public Health, 21*(1), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10370-0>

March, E. (2019). Psychopathy, sadism, empathy, and the motivation to cause harm: New evidence confirms malevolent nature of the Internet Troll. *Personality and Individual Differences, 141*, 133-137. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.01.001>

Mariano, T. E., Nobrega, J. M., Pimentel, C. E., Paiva, T. T., & Alves, T. P. (2019). Evidências psicométricas do Questionário de Engajamento em Mídias Sociais. *Revista de Psicologia da IMED, 11*(2), 115-128. <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2019.v11i2.3496>

McCord, B., Rodebaugh, T. L., & Levinson, C. A. (2014). Facebook: Social uses and anxiety. *Computers in Human Behavior, 34*, 23-27. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.020>

Meerkerk, G. J., van den Eijnden, R. J., Franken, I. H. A., & Garretsen, H. F. L. (2010). Is compulsive internet use related to sensitivity to reward and punishment, and impulsivity? *Computers in Human Behavior, 26*(4), 729-735. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.01.009>

Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences, 71*(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>

Mikuška, J., & Vazsonyi, A. T. (2018). Developmental links between gaming and depressive symptoms. *Journal of Research on Adolescence, 28*(3), 680-697. <https://doi.org/10.1111/jora.12356>

Montag, C., & Reuter, M. (2017). Internet addiction. In *Internet Addiction* (pp. 143-150). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46276-9_11

Moor, L., & Anderson, J. R. (2019). A systematic literature review of the relationship between dark personality traits and antisocial online behaviours. *Personality and Individual Differences, 144*, 40-55. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.02.027>

Morahan-Martin, J. (2007). Internet use and abuse and psychological problems. In *Oxford Handbook of Internet Psychology*. Oxford University Press.

Murphy, E. C., & Tasker, T. E. (2011). Lost in a crowded room: A correlational study of Facebook & social anxiety. *Interface: The Journal of Education, Community and Values, 11*. <https://doi.org/10.15365/joce.1101032011>

Orben, A. C., & Dunbar, R. I. (2017). Social media and relationship development: The effect of valence and intimacy of posts. *Computers in Human Behavior, 73*, 489-498. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.006>

Pan, Y. C., Chiu, Y. C., & Lin, Y. H. (2020). Systematic review and meta-analysis of epidemiology of Internet addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 118*, 612-622. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.08.013>

Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology, 60*(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>

Pontes, H. M. (2017). Investigating the differential effects of social networking site addiction and Internet gaming disorder on psychological health. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(4), 601-610. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017075>

Pontes, H. M. (2018). Making the case for video game addiction: Does it exist or not? In *Video game influences on aggression, cognition, and attention* (pp. 41-57). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0_3

Pontes, H. M., Stavropoulos, V., & Griffiths, M. D. (2020). Emerging insights on Internet gaming disorder: Conceptual and measurement issues. *Addictive Behaviors Reports, 11*. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100242>

Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior, 29*(4), 1841-1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>

Reagle, J. (2015). Following the Joneses: FOMO and conspicuous sociality. *First Monday, 20*(10). <https://doi.org/10.5210/fm.v20i10.6064>

Rich, M., Tsappis, M., & Kavanaugh, J. R. (2018). Uso problemático de mídias interativas entre crianças e adolescentes: Dependência, compulsão ou síndrome? In K. S. Young, & C. N. D. Abreu (Eds.), *Dependência de Internet em crianças e adolescentes: Fatores de risco, avaliação e tratamento* (pp. 7-31). Artmed Editora.

Rimer, J. R. (2017). Internet sexual offending from an anthropological perspective: Analysing offender perceptions of online spaces. *Journal of Sexual Aggression, 23*(1), 33-45. <https://doi.org/10.1080/13552600.2016.1271146>

Rosenkranz, T., Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wöfling, K. (2017). Addictive potential of internet applications and differential correlates of problematic use in internet gamers versus generalized internet users in a representative sample of adolescents. *European Addiction Research, 23*(3), 148-156. <https://doi.org/10.1159/000475984>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Sagioglou, C., & Greitemeyer, T. (2014). Facebook's emotional consequences: Why Facebook causes a decrease in mood and why people still use it. *Computers in Human Behavior, 35*, 359-363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.003>

- Sales, H. F. S., Silva, F. M. D. S. M., & Lima, B. D. J. L. (2018). Adaptação da escala de uso compulsivo de Internet para avaliar dependência de smartphone. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(1), 155-166. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.4652>
- Salgado, K. R., & Prodócimo, E. (2016). Bullying e cyberbullying: Duas faces da mesma realidade. *Revista de Estudos Universitários-REU*, 42(2), 1-15. <https://doi.org/10.17143/reu.v42i2.2016.1-15>
- Santos, I. L. S., Paiva, T. T., Lima, D. C. N., Mariano, T. E., & Pimentel, C. E. (2021). Antisocial sexual behaviour online scale: Validation and psychological and sociodemographic correlates. *Journal of Sexual Aggression*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/13552600.2021.1883674>
- Santos, I. L. S., Pimentel, C. E., & Mariano, T. E. (2022). Online trolling: The impact of antisocial online content, social media use, and gender. *Psychological Reports*, 125(1), 1-15. <https://doi.org/10.1177/00332941211055705>
- Santos, I. L. S., Pimentel, C. E., & Mariano, T. E. (2021). Cyberstalking scale: Development and relations with gender, FOMO, and social media engagement. *Current Psychology*, 1-9. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01567-4>
- Smoker, M., & March, E. (2017). Predicting perpetration of intimate partner cyberstalking: Gender and the Dark Tetrad. *Computers in Human Behavior*, 72, 390-396. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.016>
- Statista. (2021). Worldwide mobile education app downloads from 1st quarter 2017 to 1st quarter 2020, by platform. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/1128262/mobile-education-app-downloads-worldwide-platforms-millions>.
- Stead, H., & Bibby, P. A. (2017). Personality, fear of missing out and problematic internet use and their relationship to subjective well-being. *Computers in Human Behavior*, 76, 534-540. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.016>
- Stead, L., Brewer, G., Gardner, K., & Khan, R. (2022). Sexual coercion perpetration and victimisation in females: The influence of borderline and histrionic personality traits, rejection sensitivity, and love styles. *Journal of Sexual Aggression*, 28(1), 15-27. <https://doi.org/10.1080/13552600.2020.1868741>
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 27(2), 307-326. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>

Tavares, S. M., Pimentel, C. E., Santos, I. L. S., Lima, D. C. N., & Silva Junior, R. P. P. (2021). Personalidade e solidão como preditores da dependência de smartphones: O papel mediador da dependência de Internet. In R. G. Mello, & P. G. Freitas (Eds.), *Caminhos da comunicação digital: Conhecimento e informação* (pp. 39-50). E-Publicar.

Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Xiang, G., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors, 110*, 106530. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106530>

Turkle, S. (2011). *Life on the Screen*. Simon and Schuster.

Warburton, W. A., Parkes, S., & Sweller, N. (2022). Internet gaming disorder: Evidence for a risk and resilience approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(9), 5587. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095587>

World Health Organization. (2018). *ICD-11 for mortality and morbidity statistics (2018)*. World Health Organization.

World Health Organization. (2021). *Emerging technologies and dual-use concerns: A horizon scan for global public health*. World Health Organization.

Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports, 79*(3), 899-902. <https://doi.org/10.2466/pr0.1996.79.3.899>

Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2018). *Dependência de internet em crianças e adolescentes: Fatores de risco, avaliação e tratamento*. Artmed Editora. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00138516>

Yuan, Z. M. (2018). Exploring Chinese college students' construction of online identity on the Sina Microblog. *Discourse, Context & Media, 26*, 43-51. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2018.05.002>



3

Franz Coelho^{1,2}

Ana Maria Abreu^{1,3}

1 Universidade Católica Portuguesa, Centro de Investigação Interdisciplinar em Saúde (CIIS), Lisboa, Portugal

2 Universidade Católica Portuguesa, Instituto de Ciências da Saúde (ICS), Lisboa, Portugal

3 Forward College, Lisboa, Portugal

GERAÇÃO DIGITAL:

**COMO AS TECNOLOGIAS AFETAM
O POTENCIAL HUMANO?**

INTRODUÇÃO

Um homem de meia idade está cozinhando; o celular vibra três vezes com notificações das redes sociais; o noticiário na televisão informa o tempo; o filho adolescente grita, pois ganhou uma partida no videogame, enquanto a sua esposa coloca a outra filha para dormir, lendo um livro no *tablet*. Situações como essa são cada vez mais frequentes no nosso dia a dia. Somos frequentemente bombardeados com informações e estímulos, e o fenômeno da digitalização vem trazendo uma série de mudanças na sociedade.

A transformação digital da sociedade está em constante evolução e atualmente é marcada pela conectividade onipresente, automação de dados, mudança no consumo de informação e uso da inteligência artificial (Hilbert, 2020). O potencial humano é a capacidade maleável e incremental, provinda da interação de uma força endógena (dirigida internamente à pessoa de forma adaptativa) e outra exógena (movida por questões socioculturais e ambientais), que moldam o desenvolvimento da pessoa ao longo da vida, no âmbito cognitivo, afetivo, social, motivacional e comportamental (Dai, 2020). Os processos de socialização, i.e., as interações dinâmicas entre o indivíduo, a sociedade e o ambiente, ocorridos durante a infância têm um papel extremamente importante no desenvolvimento da pessoa; e as gerações atuais, que nasceram imersas nesta transformação digital contemporânea, sofrem influência significativa das tecnologias nestes processos de socialização (Ibáñez-Cubillas *et al.*, 2017). Entretanto, qual é o impacto deste mundo digital no desenvolvimento do potencial humano das crianças e jovens, que estão cada vez mais habituados e condicionados a viverem cercados pelas tecnologias?

Primeiramente, é necessário definirmos as tecnologias digitais, responsáveis por essa transformação social que vivemos na contemporaneidade. As tecnologias da informação e comunicação

(TIC) são abrangentes, estão em constante inovação e englobam todos dispositivos e *softwares*, gerando uma interconectividade e uma rede de dados (Vyas-Doorgapersad, 2022). Aqui, focamos a nossa análise nos dispositivos e *softwares* que envolvem especificamente telas (i.e., interação com as interfaces das TIC: televisões, celulares, tablets, computadores, óculos de realidades aumentadas, *videogames*, entre outros), visto que estão cada vez mais inseridos em nossa vida cotidiana. Basta observarmos alguns minutos ao nosso redor para constatarmos que as telas fazem parte de nossas vidas. Em 2010, uma pesquisa estadunidense mostrou que os jovens entre 8 e 18 anos ficavam em média 7,5 horas diárias em frente às telas (Rideout *et al.*, 2010), enquanto uma outra pesquisa de 2018 demonstrou que as crianças de 12 anos passavam cerca de 6 horas semanais em atividades ao ar livre (DJ Case and Associates, 2018; Oswald *et al.*, 2020). Ou seja, o tempo diário nas telas pode chegar a ultrapassar o tempo semanal ao ar livre. Somado a isso, não podemos nos esquecer da recente pandemia de COVID-19, que intensificou ainda mais esse cenário. Num estudo feito na China, comparando os períodos antes e durante a pandemia, foi identificado que o tempo médio de atividades ao ar livre em jovens entre os 6 e 17 anos reduziu praticamente 5 vezes e o tempo médio em frente às telas triplicou (M. Xiang *et al.*, 2020). Em outro estudo canadense realizado durante a pandemia, 87% das crianças com idade média de 6 anos tiveram um aumento no tempo de tela e 52% delas tiveram uma redução na prática de atividade física (Carroll *et al.*, 2020). Já numa pesquisa feita na Polônia com crianças menores de 5 anos, ao comparar os períodos antes e durante a pandemia, o uso de dispositivos eletrônicos aumentou cerca de 60% e o nível de sedentarismo (tempo sentado) cresceu 50% (Brzęk *et al.*, 2021).

Mas afinal, o que as crianças e jovens fazem em frente às telas? Em uma pesquisa americana, foi constatado que o aumento do uso das mídias digitais ocorreu principalmente devido à utilização das redes sociais, ao consumo de informações na internet e aos jogos eletrônicos (Twenge *et al.*, 2019). Assim, é necessário

que paremos um pouco e reflitamos sobre esse fenômeno e essas práticas digitais. Por detrás dos benefícios e oportunidades que as tecnologias digitais podem trazer às crianças e jovens, há também muitos riscos inerentes à sua utilização. Ademais, como mencionado anteriormente, os processos de socialização durante a infância têm grande influência no desenvolvimento do ser humano (Ibáñez-Cubillas *et al.*, 2017); e instâncias importantes, como a escola e a família influenciam significativamente nesse processo (Taylor *et al.*, 2004). Posto isto, neste capítulo discutimos como as tecnologias digitais, i.e., as redes sociais, o consumo de informação digital e os jogos eletrônicos, impactam a saúde mental das crianças e jovens; e como o sistema educacional e familiar influencia o desenvolvimento do potencial humano dessa nova geração.

O SOCIAL: REDES SOCIAIS E CONSUMO DIGITAL DE CONTEÚDO

A maior disponibilidade, acesso e valor utilitário e de entretenimento da tecnologia tem conduzido a um rápido aumento do tempo de telas por crianças e adolescentes, para facilitar suas interações com o mundo (Nagata *et al.*, 2022). Nos dias de hoje, é cada vez mais comum a utilização das redes sociais, i.e., plataformas digitais, *sites* e aplicativos que permitem a criação e compartilhamento de conteúdo, assim como a conexão e interação entre as pessoas. Tais redes possibilitam: 1) A formação de grupos que criam sensação de comunidade e o consumo de conteúdo divertido e alegre; 2) A aquisição de conhecimento, i.e., interações entre educadores e alunos que ocorrem nas redes sociais e grupos *online* que auxiliam em pesquisas e lições; e 3) A ampliação das interações, i.e., as redes sociais possibilitam que as pessoas se conheçam e interajam internacionalmente, possibilitando a participação em experiências, onde os vínculos sociais são criados e fortalecidos (Abolfathi *et al.*, 2022).

Não é por acaso que as crianças e jovens gostam de acessar as redes sociais. O sentimento de conexão e acolhimento; os estreitamentos de laços de amizades que ocorrem por meio das interações sociais nos ambientes virtuais; a proximidade que se estabelece virtualmente mesmo estando fisicamente longe; e o relaxamento de navegar em comunidades virtuais, rir de memes dos amigos e assistir a vídeos aleatórios; são alguns dos sentimentos que muitas crianças e adolescentes sentem ao acessar as redes sociais (O'Reilly, 2020). Entretanto, há algumas situações preocupantes nessas interações que requerem a nossa atenção.

Nos ambientes físicos de uma escola, há aqueles colegas que estão se divertindo, brincando e conversando; enquanto há outros que podem estar brigando e prejudicando o próximo. Infelizmente este cenário pode ser comum e nos ambientes virtuais essa situação não é diferente. Entre os prazeres das interações sociais e os acessos a conteúdo das redes sociais, há conflitos e hostilidades provindas do ambiente *online* e das conexões virtuais. O *cyberbullying*, i.e., comportamento de *bullying* feito de forma *online*, é um aspecto que tem chamado a atenção, pois, diferentemente do *bullying* tradicional, os perpetradores podem agir anonimamente, se conectar com crianças e jovens a qualquer momento e espalhar notícias rapidamente sem a autorização dos envolvidos, causando problemas psicológicos graves nas vítimas, como ansiedade, depressão e estresse (Yosep *et al.*, 2023; Zhu *et al.*, 2021). Entre 2015 e 2019, uma pesquisa mostrou que a vitimização de crianças e adolescentes por *cyberbullying* aumentou cerca de quatro vezes e, entre os múltiplos fatores de risco que podem influenciar essa situação (i.e., sexo, questões pessoais, saúde mental, relações parentais disfuncionais e questões geográficas), está o aumento de tempo dos jovens na internet (Zhu *et al.*, 2021).

As redes sociais criam um ambiente onde as pessoas podem se expor frequentemente, o que favorece o aumento das comparações sociais, que em alguns casos é um preditor negativo para a saúde mental (Svensson *et al.*, 2022). E fora essa comparação excessiva,

há muitas crianças e jovens que se identificam com alguns influenciadores digitais, i.e., uma pessoa ou avatar que está presente nas redes sociais e que tem uma relação forte com a sua audiência, acabando por consumir seus conteúdos, que podem ser falsos ou prejudiciais (Ryan, 2023). Como exemplo deste último ponto, podemos citar a promoção de *junk food* para crianças por meio de canais de influenciadores digitais no *Youtube*, estimulando sem responsabilidade maus comportamentos alimentares (Meyerding & Marpert, 2023).

Além dessas questões, os riscos inerentes ao uso inadequado das redes sociais pode acarretar outros problemas sérios, como: 1) Estilo de vida não saudável, i.e., as redes sociais podem estimular hábitos negativos, tais como inatividade, insônia, obesidade, entre outros; 2) Intensificação de comportamentos sexuais, i.e., as redes sociais podem promover relacionamentos prematuros e expor excessivamente conteúdos eróticos, exacerbando aspectos ligados à sexualidade; 3) Desafios acadêmicos, i.e., as redes sociais podem alienar os jovens de suas responsabilidades, promovendo maior desatenção e falha; 4) Efeitos psicológicos, i.e., o uso excessivo das redes sociais pode desencadear depressão, ansiedade, estresse, isolamento social e vício; 5) Liberdade incondicional, i.e., a alta disponibilidade de conteúdo, associada com o livre acesso, a falta de literacia digital e o monitoramento reduzido dos pais permite que os jovens acessem conteúdos impróprios e se comportem negativamente com os outros (Abolfathi *et al.*, 2022).

Um estudo apontou que, de acordo com a *Children's Online Privacy Protection Rule* (COPPA), a recomendação mínima para usar os principais *sites*, os serviços *online* e as redes sociais é de 13 anos, mas uma pesquisa demonstrou que, no ano de 2016, as crianças recebiam em média o seu primeiro celular aos 10 anos (Charmaraman *et al.*, 2022). O mesmo estudo indicou que a idade com a qual as crianças iniciam a utilização das redes sociais afeta os comportamentos e relações psicossociais durante parte da adolescência (dos 11 aos 15), quando a influência social é um fator muito

importante para o seu desenvolvimento. Além disso, as crianças que iniciaram a utilização das redes sociais apenas após os 13 anos, em comparação com aquelas que iniciaram antes, foram associadas a uma menor quantidade de amigos virtuais, menos problemas de comportamentos em relacionamentos *online* e mais simpatia com seus colegas. O estudo reporta ainda que crianças que iniciaram a utilização das redes sociais com menos de 10 anos, em comparação com as que começaram depois, relataram possuir mais amigos digitais, sofrer mais *Fear of Missing Out* (FoMO), i.e., necessidade de estar *online* e conectadas com outras pessoas devido ao medo de estar fora dos planos sociais de sua rede, e mais assédios sexuais *online*. Sobre tais assédios, não podemos deixar de citar que as redes sociais permitiram novas formas de comunicação íntima e de interação sexual, como a troca de fotos, vídeos e textos eróticos, i.e., *sexting*, que expõem ainda mais as crianças e jovens, principalmente as meninas, ao *cyberbullying* e até às solicitações de conteúdo sexual por parte de adultos (Gámez-Guadix & Mateos-Pérez, 2019).

Assim, podemos perceber que quanto mais cedo ocorre a inicialização dos jovens nas redes sociais, maior a probabilidade de terem mais conexões (Charmaraman *et al.*, 2022) e, portanto, de se exporem aos possíveis riscos inerentes a elas. Da mesma maneira, maior deve ser a nossa preocupação. Entretanto, o que mais os jovens fazem tanto com seus dispositivos eletrônicos? Enquanto as meninas tendem a utilizar mais as redes sociais, os meninos costumam se divertir mais nos jogos digitais (Leonhardt & Overå, 2021).

O LÚDICO: OS JOGOS DIGITAIS E A VIRTUALIZAÇÃO DA REALIDADE

A maioria de nós já teve uma prazerosa sensação de euforia, provinda de uma conquista pessoal ou de um time esportivo preferido

que ganhou. O mesmo ocorre nos jogos digitais, que estimulam a liberação de neurotransmissores, como a dopamina e a adrenalina, causando excitação e motivação (Bateman & Nacke, 2010). Se nos depararmos com uma criança ou um adolescente jogando algum jogo digital, podemos perceber a sua felicidade e relaxamento, mesmo que acompanhado de uma possível tensão. Afinal, os jogos muitas vezes nos desafiam e nos frustram, para que possamos melhorar nossas habilidades e superar os obstáculos (Hamari *et al.*, 2016). Há muito da vida real nesse processo, não é mesmo?

O brincar e o jogar são inerentes ao desenvolvimento da criança, uma vez que é por meio dessas atividades que elas aprimoram habilidades importantes como a cooperação, comunicação, linguagem, entre outros (Guan *et al.*, 2022). Tratando do público infantil, os jogos são capazes de melhorar: 1) A cognição (i.e., criatividade, atenção, cognição espacial e resolução de problemas); 2) A motivação (i.e., capacidade de engajamento e esforço por meio de erros, *feedbacks* e melhoria); 3) A regulação do humor (i.e, emoções mais positivas e diversão); e 4) Os comportamentos sociais (i.e., a cooperação, suporte e ajuda) (Granic *et al.*, 2014).

No entanto, assim como debatido no tópico acerca das redes sociais, o excesso e o uso indevido dos jogos digitais é algo que pode ser preocupante. Quando há muita permissividade parental e dos educadores com o tempo de uso dos jogos pelas crianças, há uma maior propensão ao vício (Gür & Türel, 2022), o que pode agravar problemas como a obesidade e comportamentos inadequados (Konca, 2022). Além disso, quando o vício está atrelado aos comportamentos de aposta, pode ser uma atividade de risco, levando o adolescente a danos pessoais e familiares (Donati *et al.*, 2023).

Além do vício, a discussão acerca do impacto dos jogos digitais violentos nos comportamentos dos jovens é algo antigo e muito debatido até hoje. Afinal, os jogos podem nos deixar violentos? Um estudo mostrou que as pesquisas que avaliam a violência nos jogos

muitas vezes a confundem com competitividade, dificuldade e nível de ação, que são características que também podem estar presentes em jogos não violentos, por exemplo (Adachi & Willoughby, 2011). Um outro estudo indicou que não há uma associação entre a violência dos jogos digitais e uma agressividade nos adolescentes, mas há um fator associado entre o vício em jogos e a agressividade (Uçur & Dönmez, 2023). Desta forma, é demasiado simplista relacionar um comportamento violento da criança com o consumo de jogos, sem levar em considerações outras variáveis pessoais e contextuais. Da mesma maneira, um filme por si só também não tornaria ninguém violento. Entretanto, o *gaming disorder*, vinculado ao vício com os jogos, é considerado uma patologia de saúde mental desde a 11ª revisão do *International Classification of Diseases* (ICD-11) e a 5ª edição do *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), podendo acarretar comportamentos atípicos e não saudáveis em crianças e adolescentes (Darvesh *et al.*, 2020).

Os jogos criam mundos fictícios, que hoje em dia estão se tornando cada vez mais realistas. Atualmente é possível criar ambientes de interação por meio de dispositivos montados na cabeça, óculos, ou outros sensores digitais (Goharinejad *et al.*, 2022), que: 1) Mantêm os usuários imersos em uma experiência virtual, mas realista (realidade virtual); 2) Permitem ao usuário interagir com elementos virtuais enquanto vê o espaço físico em que se encontra (realidade aumentada); ou 3) Possibilitam que elementos virtuais interajam com o usuário e o ambiente físico (realidade mista). As tecnologias de realidade virtual podem ser ferramentas promissoras para melhorar a atenção, aprendizagem e cognição espacial, porém o seu uso em excesso pode causar problemas, tais como: 1) Problemas visuais causados pela luz azul nos olhos; 2) Impacto no ciclo circadiano, pela estimulação noturna e falta de sono; 3) A náusea digital, i.e., enjoos, tonturas e desorientação; 3) Questões psicossociais, i.e., ansiedade, isolamento social e vício (Kaimara *et al.*, 2022).

Assim, percebe-se que os jogos e as realidades virtuais não trazem necessariamente malefícios ao jovem. Pelo contrário, podem até trazer benefícios. Em contrapartida, o vício e o excesso podem, sim, ser prejudiciais. O impacto das tecnologias pode estar vinculado ao tempo de tela e não à tecnologia em si (Kaimara *et al.*, 2022), e a exposição precoce das telas às crianças (com menos de 2 anos de idade) está associada ao seu uso excessivo, assim como a outros efeitos negativos no comportamento, na qualidade de vida e na saúde geral (Xiang *et al.*, 2022). Todas essas questões devem ser uma preocupação dos educadores e responsáveis na hora de incentivar o uso de dispositivos dentro das escolas.

O SISTEMA EDUCACIONAL: TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM

Um dos componentes de desenvolvimento sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU) é a educação de qualidade, e as tecnologias digitais têm uma influência significativa no atingimento deste objetivo (Haleem *et al.*, 2022), para o bem e para o mal. O fenômeno da transformação digital da educação faz parte do processo de digitalização da sociedade em que estamos vivendo atualmente (Belessova *et al.*, 2023). Tal fenômeno é caracterizado por uma digitalização dos processos educacionais, i.e., as estruturas de ensino e administração escolar; e das práticas de aprendizagem, i.e., pedagogia, ferramentas e disciplinas (Bygstad *et al.*, 2022). Com isso, novas formas de educação surgiram, como o *digital learning*.

Digital learning é um conceito abrangente para qualquer forma de aprendizagem suportada pelas TIC, e outros dispositivos digitais (Kumar Basak *et al.*, 2018). O conceito engloba outras formas usuais de aprendizagem, e.g., o *e-learning*, *m-learning*, *digital game-based-learning* (DGBL), *immersive learning*, entre outros. O *e-learning*

é caracterizado como um processo de aprendizagem baseado em programas educacionais eletrônicos, sustentados por meio de ferramentas e mídias digitais interativas (Valverde-Berrocoso *et al.*, 2020). O *m-learning* é uma variação do *e-learning*, que utiliza a tecnologia móvel (celulares e *tablets*) como sustentação da aprendizagem, tornando-o mais ubíquo, privado, colaborativo e instantâneo (Mohtar *et al.*, 2022). O *digital game-based learning* se refere a uma abordagem pedagógica que utiliza jogos digitais no processo de aprendizagem (Ragni *et al.*, 2023). Por fim, o *immersive learning* se apropria de tecnologias de imersão, como a realidade virtual, aumentada e mista para condicionar o ambiente educacional (Beck *et al.*, 2023). É importante ressaltar que, além dessas abordagens, muitas outras constituem o conceito mais holístico de *digital learning* (Kumar Basak *et al.*, 2018).

Percebe-se que as mesmas tecnologias que tratamos ao longo deste capítulo são as que estão inseridas dentro das escolas. Estas novas formas de ensino sustentadas pela utilização das TIC são vistas por alguns educadores e pais como positivas para as crianças, embora se observem preocupações em relação às possíveis consequências negativas dessa utilização (Konca, 2022). Assim, é necessário entender como isso ocorre sistematicamente dentro do contexto escolar.

O sistema educacional, de forma abrangente, pode ser dividido em três níveis de fatores de influência: 1) Micro (o contexto de aprendizagem e socialização); 2) Meso (lideranças, recursos e administração escolar); e 3) Macro (governo e fatores sociopolíticos, culturais e econômicos). Tratando do primeiro nível, a tecnologia mudou a forma como os professores podem dar as aulas e interagir com seus alunos. Entre algumas das alterações positivas, podemos citar que o *e-learning* e o *m-learning* possibilitam: 1) O ensino à distância; 2) A criação de conteúdos interativos e digitais, que podem servir também como materiais complementares; 3) O acesso a informações atualizadas e em tempo real pela Internet; 4) A avaliação dos alunos

de forma mais automatizada e rápida; e 5) A promoção da literacia digital (Chen *et al.*, 2023; Haleem *et al.*, 2022). Já o *game-based learning* (que é chamado de *digital game-based learning* quando é feito digitalmente e pode englobar outros conceitos, e.g., *gamification* e *serious games*) pode melhorar os processos de aprendizagem, por meio do: 1) Incremento no engajamento, participação e experiência na aprendizagem; 2) Maior controle e monitoramento dos comportamentos dos alunos; 3) Aumento da motivação e diminuição do medo da aprendizagem; 4) Melhoria no desenvolvimento da criatividade, pensamento crítico e aprendizagem; 5) Aprimoramento das habilidades de cooperação, de interação social e de comunicação; e 6) Desenvolvimento de novas formas de *feedbacks* que permitem ao aluno aprender com os seus erros e ao professor ter *insights* acerca da aprendizagem mais individualizada (Behnamnia *et al.*, 2022; Coelho & Abreu, 2023; Guan *et al.*, 2022). Por fim, o *immersive learning* é algo mais recente e que tem demonstrado capacidade de melhorar a motivação, a atenção e as habilidades conceituais (Aydoğdu, 2022).

Tal modelo educacional sustentado pelas TIC traz algumas alterações no panorama da aprendizagem, principalmente relacionadas ao isolamento social na educação à distância. Caso a implementação da tecnologia não seja acompanhada de uma estratégia pedagógica colaborativa, envolvendo os alunos em trabalhos em equipe e incentivando as oportunidades de conexão entre eles e professores, o isolamento social pode ter um grande impacto na aprendizagem (Ionescu *et al.*, 2020). Além disso, a exposição de mídias baseadas em telas deve ser um assunto controlado pelas escolas, familiares e médicos das crianças. Como dito anteriormente, o excesso das telas pode trazer malefícios às crianças, como impactos negativos no desenvolvimento da linguagem, enfraquecimento de controle inibitório, pior desempenho na aprendizagem, entre outros (Abreu, 2023). Um estudo mostrou que, durante uma tarefa de escrita, o grupo de crianças que utilizou um caderno de papel, em comparação com outros dois grupos que utilizaram *tablets* e

celulares, teve maior desempenho na tarefa e ativação hipocampo bilateral, precuneus, córtices visuais e regiões frontais relacionadas à linguagem, i.e., uma possível melhoria no processo de codificação da informação (Umejima *et al.*, 2021). Outro estudo mostrou que a utilização regular de computadores por crianças entre 9 e 11 anos nas escolas estava associada a uma menor nota em testes, em comparação com a não utilização - o que levanta discussões acerca das condições e finalidades dessa utilização (Karlsson, 2022). Por último, uma pesquisa realizada com jovens mostrou que quanto maior era a disponibilidade dos celulares pessoais, menor foi a capacidade cognitiva de alocar recursos atencionais às tarefas, i.e., o grupo que deixava os celulares numa outra sala exerceu melhor desempenho cognitivo, do que o grupo que colocava os aparelhos no bolso, que, por sua vez, foi melhor do que o grupo que deixava os dispositivos em cima de sua mesa (Ward *et al.*, 2017).

Partindo para o segundo nível da estrutura educacional, relacionado às lideranças, recursos e administração escolar, as tecnologias: 1) Permitem um maior acesso a recursos, por meio da disponibilização de conteúdo online e em nuvem; 2) Têm o potencial de reduzir e otimizar os processos repetitivos de funcionários e professores; 3) Possibilitam acompanhar os professores em tempo real; e 4) Viabilizam a criação de aulas híbridas e à distância, favorecendo o aumento de oportunidades para novos recursos educacionais (Haleem *et al.*, 2022). No entanto, há uma série de barreiras enfrentadas pelas escolas na integração da aprendizagem baseada em tecnologia, como a: 1) Falta ou a limitação de recursos e infraestruturas; 2) A política escolar; 3) A falta de oportunidades de treinamento e capacitação; 4) Problemas técnicos de instalação e manuseio; 5) Escassez de tempo para adotar, integrar e treinar pessoas a novas tecnologias; e 6) Reduzido suporte administrativo (Nikolopoulou *et al.*, 2023).

Desta forma, a importância da escola e dos professores estarem capacitados para instalar e manusear as tecnologias é primordial

para superar as barreiras e usufruir dos seus benefícios, otimizando e melhorando os processos de aprendizagem. O desenvolvimento das competências digitais nos professores representa um grande desafio, e o treinamento adequado desses profissionais para utilizar os recursos disponíveis está vinculado a uma melhoria no processo de ensino e aprendizagem (Fernández-Batanero *et al.*, 2022). Numa pesquisa realizada com professores acerca de sua percepção sobre o uso de tecnologia na sala de aula, constatou-se que apenas 31% deles acreditavam estar devidamente capacitados para poderem utilizar tais ferramentas (Shurygin *et al.*, 2022). O papel do desenho instrucional do material pedagógico, assim como dos recursos multimídia, é importante para um processo de aprendizagem eficaz e eficiente (Rodrigues *et al.*, 2022).

Por fim, sobre o terceiro nível, i.e., governo e fatores sociopolíticos, culturais e econômicos, a diretriz de integrar ferramentas digitais nas escolas se tornou uma tendência de alguns governos, o que muda o panorama educacional de forma mais abrangente e direta (Otterborn *et al.*, 2019). No Brasil, por exemplo, a Política Nacional de Educação Digital sancionada em 2023 tem como objetivo gerar a inclusão digital da sociedade, mais educação digital nas escolas, capacitação dos professores e educadores sobre o assunto e incentivo à inovação e pesquisa (Secretaria-Geral, 2023). Em Portugal, o Plano de Ação para a Transição Digital de 2020 visa disponibilizar mais computadores nas escolas públicas para o ensino das crianças e jovens (Direção-Geral das Atividades Económicas, 2020) o que tem influenciado o acesso a essas tecnologias. Além disso, prevê-se que as provas e exames nacionais portugueses passem para o formato digital nos próximos anos (Governo Português, 2023). Por mais que o uso das TIC seja percebido como uma contribuição positiva para aprimorar o ensino e a aprendizagem para crianças e jovens (UNESCO, 2016), e tais medidas governamentais estejam em sinergia com a utilização cada vez mais frequente das tecnologias, elas podem trazer algumas ressalvas. Por exemplo, o estudo internacio-

nal PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*), mostrou uma piora no desempenho de leitura nas crianças de Portugal, o que foi ainda mais intensificado quando o teste foi aplicado digitalmente (Mullis & Martin, 2019). Ademais, um estudo realizado em 39 países diferentes constatou que o uso acadêmico das TIC, por jovens de 15 anos, para estudar na escola e em casa mostrou uma relação negativa com o desempenho escolar (Park & Weng, 2020). Será então que os governos estão preocupados com os possíveis riscos das telas para as crianças e jovens, ou estão apenas buscando a digitalização a qualquer custo? Como visto ao longo deste capítulo, é necessário que reflitamos mais sobre os malefícios da inserção prematura das crianças no mundo digital e do excesso de exposição às telas, já que as políticas governamentais afetam diretamente essa questão ao digitalizar o tempo de estudo dos jovens.

Algumas diretrizes para permissão do uso de celulares nas escolas infantis têm levantado várias polêmicas. Países como a França e China já baniram a sua utilização e, de acordo com um estudo (Montag & Elhai, 2023), os argumentos mais utilizados para defender este banimento são: 1) Uma menor distração e melhor desempenho acadêmico; 2) Mais atividades físicas e interações sociais; 3) Desenvolvimento de habilidades para lidar com o tédio. De acordo com este estudo, as críticas sobre essa postura de banimento envolvem: 1) A dificuldade de comunicação entre os filhos e seus pais; 2) A necessidade de preparar os jovens para um mundo cheio de distrações; 3) Custos altos com as intervenções que visam banir os celulares; 4) Ferimento do direito de liberdade.

Desta forma, podemos dizer que o fenômeno da transformação digital da sociedade permeia a educação de uma forma sistêmica e abrange toda a vida cotidiana para além dos tempos de estudo. Se vimos até agora que o tempo de tela é um fator importante para avaliarmos os riscos da utilização das tecnologias, que as escolas estão cada vez mais digitalizadas e que os jovens são propensos a utilizar as TIC, quem poderá ter um grande papel no controle desta situação?

A FAMÍLIA: CUIDADOS PARENTAIS EM TEMPOS DIGITAIS

Um estudo recente mostrou que o alto tempo de exposição de crianças de 2 anos às telas pode propiciar efeitos prejudiciais no seu neurodesenvolvimento (Sugiyama *et al.*, 2023). Um outro estudo também discutiu a importância das telas não substituírem outras atividades cruciais ao desenvolvimento infantil, como atividades físicas, sono e interações sociais presenciais (Gupta *et al.*, 2022). A *American Academy of Pediatrics* (AAP) e a OMS não recomendam a exposição de crianças menores que 2 anos a telas e sugerem a limitação de 1 hora diária de tempo de telas para crianças entre 2 e 5 anos (McArthur *et al.*, 2022). Ademais, uma pesquisa recente mostrou que o tempo de tela de crianças diariamente chega em média a quase 4 horas, entre televisões, celulares e computadores (Konca, 2022). Uma outra pesquisa em 2019, demonstrou que, crianças entre 8 e 12 anos passavam pelo menos 5 horas diárias em telas, sem contar a utilização dentro das escolas (Nagata *et al.*, 2022). Relativamente aos adolescentes, em 2016, um estudo mostrou que jovens estadunidenses com 17-18 anos estavam expostos a 6 horas diárias de telas durante o seu tempo de lazer (Twenge *et al.*, 2019). Estes são apenas alguns dados que ilustram a exposição intensiva das tecnologias digitais na vida cotidiana dos jovens. Mas qual a relação dos pais com este fenômeno?

Cuidados parentais, *i.e.*, *parenting*, representam um sistema de crenças dos pais, que inclui atitudes, percepções, expectativas, conhecimento, valores e ações orientadas ao cuidado e socialização da criança e do jovem (Gür & Türel, 2022). Em tempo digitais, enquanto há um encorajamento dos jovens para utilizarem as tecnologias com fins sociais e educacionais, a forma de educar e o exemplo dos pais é extremamente relevante. Afinal, o desenvolvimento não ocorre só dentro das escolas e é necessária a colaboração de todos os educadores.

Um estudo conduzido com crianças entre 3 e 6 anos analisou que as tecnologias, e.g., televisões, celulares, *tablets*, computadores, câmeras e consoles, são geralmente utilizadas em áreas comuns da casa, como sala de jantar ou cozinha, o que permite aos pais controlar o conteúdo e atividades digitais sendo expostas (Konca, 2022). No entanto, neste mesmo estudo, o tempo médio de tela dos pais foi de 4,5 horas, o das crianças foi de 3,5 horas e cerca de metade delas utilizavam as tecnologias sozinhas. A estes dados preocupantes, acrescentamos os dados de outro estudo conduzido com crianças entre 2 e 10 anos que identificou uma associação entre a utilização isolada de *tablets* pelas crianças e conflitos com seus pais, enquanto o uso conjunto entre os pais e as crianças não estava associado ao conflito (Beyens & Beullens, 2017). Por fim, uma outra pesquisa com crianças entre 0 e 8 anos mostrou que há uma associação forte entre o tempo de tela dos pais e dos filhos, o que tende a aumentar com o passar dos anos da criança (Lauricella *et al.*, 2015). Tais resultados mostram que o contexto familiar influencia os hábitos das crianças, principalmente porque elas tendem a imitar seus pais nos anos iniciais do seu desenvolvimento (Konca, 2022).

As famílias podem até aparentar que estão preocupadas com os riscos das tecnologias nas crianças (Hammons *et al.*, 2021), mas a sociedade opta pelo conforto do digital, e os pais escolhem utilizar babás digitais para entreter os filhos (Abreu, 2023; Bar Lev *et al.*, 2018). Não é raro encontrarmos crianças em restaurantes assistindo a vídeos na internet, enquanto seus pais estão jantando (ou até mesmo mexendo em seus celulares). A *technoference*, i.e., a interrupção da interação entre pais e filhos devido aos dispositivos tecnológicos, possui uma dinâmica bidirecional e quando os pais utilizam as tecnologias para aliviar o seu estresse provindo dos comportamentos indesejados do filho; a criança passa a ter mais comportamentos indesejados para chamar a atenção deles (McDaniel & Radesky, 2018).

Dito tudo isto, a preocupação com as crianças e a prática dos pais com o mundo digital parecem estar desconexas. Este contexto é importante, pois a relação da criança com as tecnologias e as ações dos pais para prevenir riscos é crucial para o amadurecimento dos filhos na adolescência, que representa uma fase importante no desenvolvimento do indivíduo (Gür & Türel, 2022).

Em 2018, cerca de 50% dos adolescentes indicaram que estão constantemente *online* e tanto os pais quanto os próprios jovens veem as tecnologias como um caminho para melhorar as condições de vida, uma vez que são necessárias no mercado de trabalho profissional (Modecki *et al.*, 2022). Juntamente com essas oportunidades, há preocupações parentais que os levam a adotar medidas para estabelecer limites e educar os filhos, como: 1) As restrições e imposição de regras, que são formas que os pais encontram para condicionar a utilização das tecnologias a comportamentos desejados, permitindo o uso da tecnologias como uma recompensa a tarefas diversas (o que mostra um lado curioso, onde a vida não digital parece exercer uma força compensatória à digital, e não unificada); 2) O monitoramento dos pais nas atividades dos filhos, por meio do acompanhamento das publicações nas redes sociais ou da utilização de aplicações que controlam os aparelhos dos jovens; e 3) A comunicação e suporte parental, que é a forma com a qual alguns pais agem para encorajarem os seus filhos a serem “cidadãos digitais” e saberem se comportar, sem precisar monitorá-los ou controlar sua utilização (Modecki *et al.*, 2022).

Para os adolescentes, as mediações parentais devem se basear na comunicação aberta e confiança e não em comportamentos autoritários (Vaterlaus *et al.*, 2014). Nessa mesma direção, adolescentes cujos pais se envolvem na sua utilização tecnológica e atividades digitais, tendem a se comportar de forma mais adequada e segura, como “cidadãos digitais” (Wang & Xing, 2018). Assim, percebe-se que os cuidados parentais é um tema complexo, mas de extrema importância para o desenvolvimento do potencial da criança

e do jovem. É importante que os pais e os educadores entendam como as tecnologias funcionam, tentem monitorar o tempo de exposição às telas e participem das atividades conjuntamente, pois esse parece ser o caminho mais coerente. Entretanto, será que os adultos sabem como controlar a sua própria utilização das telas?

É comum nos depararmos cotidianamente com crianças e jovens mexendo em seus celulares, tal como vemos os adultos fazendo o mesmo. Se é necessário pensar na forma como a geração mais nova usa seus dispositivos, é primordial dar um passo para trás e refletir como os educadores e pais se comportam. Uma pesquisa mostrou que algumas razões que levam os pais a usarem dispositivos ao lado de seus filhos são os fortes hábitos, notificações de aplicativos, pressão do trabalho, estresse dos cuidados parentais, tédio e solidão (McDaniel, 2019). Um outro estudo sobre a prevalência global de problemas atrelados ao mundo digital constatou que mais de 25% dos adultos possuem vício em mexer nos celulares (Meng *et al.*, 2022), e o vício de internet em adultos está associado a problemas graves psicológicos como a falta de sono e até depressão (Bakken *et al.*, 2009). Além disso, problemas de vício com os jogos digitais não afetam apenas os mais novos, sendo também uma questão preocupante com muitos adultos (Gioia *et al.*, 2022). Desta maneira, percebemos que há um problema central na sociedade, que não se limita aos mais novos, do impacto negativo do excesso das telas na vida das pessoas. É necessário que nós, enquanto adultos, saiamos do piloto automático, aprendamos mais sobre o assunto, nos policiemos e cuidemos da nossa própria saúde mental, para então educarmos os nossos filhos e alunos sobre as boas práticas com as tecnologias.

REFLEXÕES FINAIS

Como a tecnologia continua a evoluir e a permear vários aspectos da vida das crianças e dos adolescentes, é essencial entender o seu impacto multifacetado no potencial humano. Este capítulo de opinião explorou tópicos importantes do impacto das tecnologias na cognição, aprendizagem, saúde mental, bem-estar e desenvolvimento do jovem de forma geral. Aqui encontramos algumas reflexões para pais, educadores, governos, instituições e pesquisadores discutirem a complexidade das relações entre a tecnologia e o desenvolvimento dos jovens, garantindo um uso mais responsável e benéfico.

Em primeiro lugar, é importante ressaltar que englobar todas as tecnologias e TIC dentro de uma mesma discussão é um processo generalista e complexo. Como apresentamos aqui, há uma diversidade de dispositivos e *softwares* dentro desses conceitos, cada qual com a sua finalidade, potência e características particulares. Para o objetivo deste capítulo, optamos por aqueles que possuem telas para interagir, pois há uma vasta literatura científica contemporânea que permeia esse assunto. Entretanto, é importante salientar que o mundo tecnológico para crianças e jovens não se restringe a esses dispositivos. Robôs, *smart toys*, *wearables* e diversos aparelhos vinculados ao *Internet of Things* são alguns desses exemplos que não envolvem necessariamente telas (González-González *et al.*, 2019). Além disso, a Inteligência Artificial (IA) tem se tornado cada vez mais um tópico emergente nas discussões envolvendo tecnologia e educação (Su *et al.*, 2023). Assim, para futuras investigações, é importante considerar outras formas de olhar para a tecnologia, não se restringindo somente às telas.

Em segundo lugar, compreendemos que as tecnologias discutidas podem propiciar oportunidades e riscos para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, que variam também de acordo com as suas idades. No entanto, o principal impacto negativo das

tecnologias na saúde mental da criança está frequentemente associado à exposição de tela, ou seja, à forma de utilização e ao contexto de uso, e não à ferramenta em si (Kaimara *et al.*, 2022). É recomendado o uso controlado e adequado das telas, com sensibilidade ao tempo de exposição e ao conteúdo acessado, sem que prejudique outras atividades cruciais, como o sono ou atividades físicas (Gupta *et al.*, 2022). Afinal, além da relação entre a falta de atividade física e obesidade, as habilidades motoras de crianças são positivamente associadas à prática de exercícios físicos, enquanto são inversamente relacionadas ao tempo de tela (Webster *et al.*, 2019). Em tempos de excesso do digital, o lazer, quando utilizado como tempo para praticar esportes e exercícios físicos, permite que nos afastemos das telas e tenhamos mais encontros face a face, promovendo nossa saúde mental (Abreu, 2022). O digital e o não-digital fazem parte da vida. Não devemos substituir as atividades escolares e familiares pelo digital, simplesmente por ser algo mais moderno. É necessário explorar os benefícios de ambos os ambientes, potencializando o lado positivo das tecnologias e das atividades analógicas no desenvolvimento da criança.

Em terceiro lugar, as oportunidades geradas pelas tecnologias são diversas, e a literacia digital é um tema importante para entendê-las, não se resumindo a apenas a saber navegar na internet, ou a usar as redes sociais. A literacia digital deve ser ensinada e implica desenvolver comportamentos e habilidades com o manuseio das tecnologias, além de conhecer as oportunidades e riscos dessa utilização (Lazonder *et al.*, 2020). Entre as disciplinas que podem compor essa matéria, podemos citar a segurança cibernética, que visa conscientizar a importância de compreender os aspectos técnicos e não técnicos das tecnologias e redes, mitigando problemas sérios como o *cyberbullying*, o *cybergrooming*, *hacking*, privacidade, ética nas redes sociais, entre outros (Sağlam *et al.*, 2023).

Em quarto lugar, além da devida educação, conscientização e monitoramento dos comportamentos infantis e dos adolescentes,

é necessário também pensar na educação dos pais e dos educadores. Se muitos bebês já possuem redes sociais e fotos espalhadas pela internet antes mesmo de terem consciência de sua existência, como depois os pais podem questionar que queiram um celular para acessá-las? Se queremos conscientizar as crianças e jovens sobre o mundo digital, há a necessidade de ensinar os educadores e os pais a manusearem e a conduzir bons hábitos de utilização da tecnologia (Gür & Türel, 2022). É importante que os pais e os educadores dominem as ferramentas e entendam as suas potencialidades e limitações, de modo a utilizá-las adequadamente nos processos de aprendizagem. Assim, pensar na formação de adultos, envolvendo-os em processos de aprendizagem com a própria utilização de recursos tecnológicos, e.g., por meio do *digital learning*, pode ser uma alternativa para aumentar a familiaridade e senso crítico de pais e educadores com as ferramentas digitais. Afinal, o contexto e os comportamentos dos pais influenciam muito o desenvolvimento da criança ao longo do tempo (Terras & Ramsay, 2016) e, ao ficarem horas em frente às telas, uma mensagem está sendo passada aos filhos mesmo que sem intenção. Vimos que os pais muitas vezes usam os celulares para aliviar o estresse (McDaniel & Radesky, 2018) e, portanto, é necessário que pensemos no seu bem-estar também para poderem estabelecer um contexto saudável para a formação das crianças. Afinal, o contato humano e o suporte social podem ajudar a elevar níveis do hormônio ocitocina, diminuindo o hormônio cortisol e aliviando o estresse (Estapé, 2021; Heinrichs *et al.*, 2003). Assim, mais abraços parecem funcionar melhor do que as telas. Ninguém nasce sabendo ser pai ou mãe, mas a geração digital já nasce sob os holofotes das tecnologias e precisamos dominar melhor este assunto para formarmos jovens mais conscientes.

Dito isto, é importante discutir o impacto das tecnologias nas crianças e jovens, mas também é essencial haver um alinhamento e conscientização de todo este sistema social com relação ao uso saudável dessas ferramentas. A literacia digital não deve ser exclusiva aos mais novos, e os adultos precisam ser educados sobre essa questão.

Além disso, há questões familiares, culturais e socioeconômicas que devem ser levadas em consideração, para entendermos o cenário das tecnologias na vida das crianças antes de incentivarmos ou banirmos a utilização de dispositivos dentro das escolas. A inserção prematura das crianças no ambiente digital e o excesso do tempo de telas deve ser um assunto tratado de forma holística entre todos os educadores das crianças e jovens. A colaboração entre as instituições, governos, educadores e pais é essencial para encontrarmos um equilíbrio saudável e maximizarmos os benefícios da era digital.

REFERÊNCIAS

- Abolfathi, M., Dehdari, T., Zamani-Alavijeh, F., Taghdisi, M. H., Ashtarian, H., Rezaei, M., & Irandoost, S. F. (2022). Identification of the opportunities and threats of using social media among Iranian adolescent girls. *Heliyon*, 8(4), e09224. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09224>
- Abreu, A. M. (2022). Lazer e exercício físico na promoção da saúde mental na era digital. In T. Santos & M. Nery (Eds.), *Psicologia clínica e da saúde: Da teoria à intervenção* (pp. 175–188). Edições Sílabo.
- Abreu, A. M. (2023). The effects of ICT pervasiveness on cognition and the brain: An opinion paper. In A. Mineiro, A. Almeida, M. Vieira, & M. Barros (Eds.), *On the verge of neurosciences: Challenges in brain sciences today* (pp. 109–125). UCP Editora.
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior*, 16(1), 55–62. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2010.12.002>
- Aydoğdu, F. (2022). Augmented reality for preschool children: An experience with educational contents. *British Journal of Educational Technology*, 53(2), 326–348. <https://doi.org/10.1111/bjet.13168>
- Bakken, I. J., Wenzel, H. G., Götestam, K. G., Johansson, A., & Øren, A. (2009). Internet addiction among Norwegian adults: A stratified probability sample study. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50(2), 121–127. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2008.00685.x>

Bar Lev, Y., Elias, N., & Levy, S. T. (2018). Development of infants' media habits in the age of digital parenting: A longitudinal study of Jonathan, from the age of 6 to 27 months.

Bateman, C., & Nacke, L. E. (2010). The neurobiology of play. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (pp. 1–8). <https://doi.org/10.1145/1920778.1920780>

Beck, D., Morgado, L., & O'Shea, P. (2023). Educational practices and strategies with immersive learning environments: Mapping of reviews for using the Metaverse. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 1–23. <https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3243946>

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2022). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>

Belessova, D., Ibashova, A., Bosova, L., & Shaimerdenova, G. (2023). Digital learning ecosystem: Current state, prospects, and hurdles. *Open Education Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.1515/edu-2022-0179>

Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent–child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 19(12), 2075–2093. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>

Brzęk, A., Strauss, M., Sanchis-Gomar, F., & Leischik, R. (2021). Physical activity, screen time, sedentary and sleeping habits of Polish preschoolers during the COVID-19 pandemic and WHO's recommendations: An observational cohort study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21), Article 21. <https://doi.org/10.3390/ijerph182111173>

Bygstad, B., Øvreid, E., Ludvigsen, S., & Dæhlen, M. (2022). From dual digitalization to digital learning space: Exploring the digital transformation of higher education. *Computers & Education*, 182, 104463. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463>

Carroll, N., Sadowski, A., Laila, A., Hruska, V., Nixon, M., Ma, D. W. L., Haines, J., & on behalf of the Guelph Family Health Study. (2020). The impact of COVID-19 on health behavior, stress, financial and food security among middle to high income Canadian families with young children. *Nutrients*, 12(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/nu12082352>

Charmaraman, L., Lynch, A. D., Richer, A. M., & Grossman, J. M. (2022). Associations of early social media initiation on digital behaviors and the moderating role of limiting use. *Computers in Human Behavior*, 127, 107053. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107053>

Chen, K., Falla, D., & Patterson, D. (2023). Interactive design process for enhancing digital literacy among children: A systematic literature review. In E. Brooks, J. Sjöberg, A. K. Møller, & E. Edstrand (Eds.), *Design, Learning, and Innovation* (pp. 68–76). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-31392-9_6

Coelho, F., & Abreu, A. M. (2023). The corporate (magic) circle: Fun work or controlled play? *TechTrends*, 67(1), 160–177. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00776-z>

Dai, D. Y. (2020). Rethinking human potential from a talent development perspective. *Journal for the Education of the Gifted*, 43(1), 19–37. <https://doi.org/10.1177/0162353219897850>.

Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(1), 68. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>

Direção-Geral das Atividades Económicas. (2020). *Plano de Ação para a Transição Digital*. <https://www.dgae.gov.pt/comunicacao/destaques/plano-de-acao-para-a-transicao-digital.aspx>.

DJ Case and Associates. (2018). *The nature of Americans. A national initiative to understand and connect Americans and nature—Study findings*. <https://natureofamericans.org/findings/topic-summary/children>.

Donati, M. A., Beccari, C., Sanson, F., Sareri, G. I., & Primi, C. (2023). Parental gambling frequency and adolescent gambling: A cross-sectional path model involving adolescents and parents. *PLOS ONE*, 18(2), e0280996. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280996>

Estapé, M. R. (2021). *Encuentra tu persona vitamina*. España.

Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2022). Digital competences for teacher professional development. Systematic review. *European Journal of Teacher Education*, 45(4), 513–531. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1827389>

Gámez-Guadix, M., & Mateos-Pérez, E. (2019). Longitudinal and reciprocal relationships between sexting, online sexual solicitations, and cyberbullying among minors. *Computers in Human Behavior*, 94, 70–76. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.004>

Gioia, F., Colella, G. M., & Boursier, V. (2022). Evidence on problematic online gaming and social anxiety over the past ten years: A systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 9(1), 32–47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>

Goharinejad, S., Goharinejad, S., Hajesmaeel-Gohari, S., & Bahaadinbeigy, K. (2022). The usefulness of virtual, augmented, and mixed reality technologies in the diagnosis and treatment of attention deficit hyperactivity disorder in children: An overview of relevant studies. *BMC Psychiatry*, 22(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s12888-021-03632-1>

González-González, C. S., Guzmán-Franco, M. D., & Infante-Moro, A. (2019). Tangible technologies for childhood education: A systematic review. *Sustainability*, 11(10), Article 10. <https://doi.org/10.3390/su11102910>

Governo Português. (2023). *Plano de Recuperação e Resiliência. Recuperar Portugal*. <https://recuperarportugal.gov.pt/>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2022). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>

Gupta, P., Shah, D., Bedi, N., Galagali, P., Dalwai, S., Agrawal, S., John, J. J., Mahajan, V., Meena, P., Mittal, H. G., Narmada, S., Smilie, C., Ramanan, P. V., Evans, Y. N., Goel, S., Mehta, R., Mishra, S., Pemde, H., Basavaraja, G. V., ... IAP Guideline Committee on Digital Wellness and Screen Time in Infants, C. and A. (2022). Indian Academy of Pediatrics guidelines on screen time and digital wellness in infants, children and adolescents. *Indian Pediatrics*, 59(3), 235–244. <https://doi.org/10.1007/s13312-022-2477-6>

Gür, D., & Türel, Y. K. (2022). Parenting in the digital age: Attitudes, controls and limitations regarding children's use of ICT. *Computers & Education*, 183, 104504. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104504>

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

Hammons, A. J., Villegas, E., & Robart, R. (2021). "It's been negative for us just all the way across the board": Focus group study exploring parent perceptions of child screen time during the COVID-19 pandemic. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 4(2), e29411. <https://doi.org/10.2196/29411>

Heinrichs, M., Baumgartner, T., Kirschbaum, C., & Ehlert, U. (2003). Social support and oxytocin interact to suppress cortisol and subjective responses to psychosocial stress. *Biological Psychiatry*, 54(12), 1389–1398. [https://doi.org/10.1016/S0006-3223\(03\)00465-7](https://doi.org/10.1016/S0006-3223(03)00465-7)

Hilbert, M. (2020). Digital technology and social change: The digital transformation of society from a historical perspective. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 189–194. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/mhilbert>.

Ibáñez-Cubillas, P., Díaz-Martín, C., & Pérez-Torregrosa, A. B. (2017). Social networks and childhood. New agents of socialization. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 64–69. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.026>.

Ionescu, C. A., Paschia, L., Gudanescu Nicolau, N. L., Stanescu, S. G., Neacsu Stancescu, V. M., Coman, M. D., & Uzla, M. C. (2020). Sustainability analysis of the e-learning education system during pandemic period—COVID-19 in Romania. *Sustainability*, 12(21), Article 21. <https://doi.org/10.3390/su12219030>

Kaimara, P., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2022). Could virtual reality applications pose real risks to children and adolescents? A systematic review of ethical issues and concerns. *Virtual Reality*, 26(2), 697–735. <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00563-w>.

Karlsson, L. (2022). Computers in education: The association between computer use and test scores in primary school. *Education Inquiry*, 13(1), 56–85. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1831288>

Konca, A. S. (2022). Digital technology usage of young children: Screen time and families. *Early Childhood Education Journal*, 50(7), 1097–1108. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01245-7>

Kumar Basak, S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191–216.

Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>

Lazonder, A. W., Walraven, A., Gijlers, H., & Janssen, N. (2020). Longitudinal assessment of digital literacy in children: Findings from a large Dutch single-school study. *Computers & Education, 143*, 103681. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103681>

Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>

McArthur, B. A., Volkova, V., Tomopoulos, S., & Madigan, S. (2022). Global prevalence of meeting screen time guidelines among children 5 years and younger: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics, 176*(4), 373–383. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.6386>

McDaniel, B. T. (2019). Parent distraction with phones, reasons for use, and impacts on parenting and child outcomes: A review of the emerging research. *Human Behavior and Emerging Technologies, 1*(2), 72–80. <https://doi.org/10.1002/hbe2.139>

McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2018). Technoference: Longitudinal associations between parent technology use, parenting stress, and child behavior problems. *Pediatric Research, 84*(2), Article 2. <https://doi.org/10.1038/s41390-018-0052-6>

Meng, S.-Q., Cheng, J.-L., Li, Y.-Y., Yang, X.-Q., Zheng, J.-W., Chang, X.-W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Bao, Y.-P., & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review, 92*, 102128. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102128>

Meyerding, S. G. H., & Marpert, J. D. (2023). Modern pied pipers: Child social media influencers and junk food on YouTube – A study from Germany. *Appetite, 181*, 106382. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2022.106382>

Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P., & Orben, A. (2022). What is digital parenting? A systematic review of past measurement and blueprint for the future. *Perspectives on Psychological Science, 17*(6), 1673–1691.

Mohtar, S., Jomhari, N., Mustafa, M. B., & Yusoff, Z. M. (2022). Mobile learning: Research context, methodologies and future works towards middle-aged adults – a systematic literature review. *Multimedia Tools and Applications. https://doi.org/10.1007/s11042-022-13698-y*

- Montag, C., & Elhai, J. D. (2023). Do we need a digital school uniform? Arguments for and against a smartphone ban in schools. *Societal Impacts, 100002*. <https://doi.org/10.1016/j.socimp.2023.100002>
- Mullis, I. V. S., & Martin, M. O. (2019). PIRLS 2021 assessment frameworks. In International Association for the Evaluation of Educational Achievement. International Association for the Evaluation of Educational Achievement. <https://eric.ed.gov/?id=ED606056>
- Nagata, J. M., Ganson, K. T., Iyer, P., Chu, J., Baker, F. C., Pettee Gabriel, K., Garber, A. K., Murray, S. B., & Bibbins-Domingo, K. (2022). Sociodemographic correlates of contemporary screen time use among 9- and 10-year-old children. *The Journal of Pediatrics, 240*, 213-220.e2. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2021.08.077>
- Nikolopoulou, K., Gialamas, V., & Lavidas, K. (2023). Mobile learning-technology barriers in school education: Teachers' views. *Technology, Pedagogy and Education, 32*(1), 29-44. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2022.2121314>
- O'Reilly, M. (2020). Social media and adolescent mental health: The good, the bad and the ugly. *Journal of Mental Health, 29*(2), 200-206. <https://doi.org/10.1080/09638237.2020.1714007>
- Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G. E., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of "screen time" and "green time" for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLOS ONE, 15*(9), e0237725. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237725>
- Otterborn, A., Schönborn, K., & Hultén, M. (2019). Surveying preschool teachers' use of digital tablets: General and technology education related findings. *International Journal of Technology and Design Education, 29*(4), 717-737. <https://doi.org/10.1007/s10798-018-9469-9>
- Park, S., & Weng, W. (2020). The relationship between ICT-related factors and student academic achievement and the moderating effect of country economic index across 39 countries: Using multilevel structural equation modelling. *Educational Technology & Society, 23*(3), 1-15.
- Ragni, B., Toto, G. A., di Furia, M., Lavanga, A., & Limone, P. (2023). The use of digital game-based learning (DGBL) in teachers' training: A scoping review. *Frontiers in Education, 8*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2023.1092022>
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M²: Media in the lives of 8-to 18-year-olds. Henry J. Kaiser Family Foundation.

Rodrigues, F. M., Abreu, A. M., Holmström, I., & Mineiro, A. (2022). E-learning is a burden for the deaf and hard of hearing. *Scientific Reports*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-13542-1>

Ryan, E. (2023). Save the kids: The need for regulation of cryptocurrency to protect adolescents from fraud. *Family Court Review*, n/a(n/a). <https://doi.org/10.1111/fcre.12729>

Sağlam, R. B., Miller, V., & Franqueira, V. N. L. (2023). A systematic literature review on cyber security education for children. *IEEE Transactions on Education*, 66(3), 274–286. <https://doi.org/10.1109/TE.2022.3231019>

Secretaria-Geral. (2023). Política Nacional de Educação Digital. Lei No 14.533, de 11 de janeiro de 2023. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm.

Shurygin, V., Ryskaliyeva, R., Dolzhich, E., Dmitrichenkova, S., & Ilyin, A. (2022). RETRACTED ARTICLE: Transformation of teacher training in a rapidly evolving digital environment. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3361–3380. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10749-z>

Su, J., Ng, D. T. K., & Chu, S. K. W. (2023). Artificial intelligence (AI) literacy in early childhood education: The challenges and opportunities. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100124. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100124>

Sugiyama, M., Tsuchiya, K. J., Okubo, Y., Rahman, M. S., Uchiyama, S., Harada, T., Iwabuchi, T., Okumura, A., Nakayasu, C., Amma, Y., Suzuki, H., Takahashi, N., Kinsella-Kammerer, B., Nomura, Y., Itoh, H., & Nishimura, T. (2023). Outdoor play as a mitigating factor in the association between screen time for young children and neurodevelopmental outcomes. *JAMA Pediatrics*, 177(3), 303–310. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.5356>

Svensson, R., Johnson, B., & Olsson, A. (2022). Does gender matter? The association between different digital media activities and adolescent well-being. *BMC Public Health*, 22(1), 273. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12670-7>

Taylor, L. C., Clayton, J. D., & Rowley, S. J. (2004). Academic socialization: Understanding parental influences on children's school-related development in the early years. *Review of General Psychology*, 8(3), 163–178. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.8.3.163>

Terras, M. M., & Ramsay, J. (2016). Family digital literacy practices and children's mobile phone use. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.01957>

Twenge, J. M., Martin, G. N., & Spitzberg, B. H. (2019). Trends in U.S. adolescents' media use, 1976–2016: The rise of digital media, the decline of TV, and the (near) demise of print. *Psychology of Popular Media Culture, 8*(4), 329–345. <https://doi.org/10.1037/ppm0000203>

Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2023). The effects of violent video games on reactive-proactive aggression and cyberbullying. *Current Psychology, 42*(4), 2609–2618. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-04045-3>

Umejima, K., Ibaraki, T., Yamazaki, T., & Sakai, K. L. (2021). Paper notebooks vs. mobile devices: Brain activation differences during memory retrieval. *Frontiers in Behavioral Neuroscience, 15*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2021.634158>

UNESCO. (2016). *Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action for the implementation of Sustainable Development Goal 4: Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all—UNESCO Digital Library*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>

Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. del C., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2020). Trends in educational research about e-learning: A systematic literature review (2009–2018). *Sustainability, 12*(12), Article 12. <https://doi.org/10.3390/su12125153>

Vaterlaus, J. M., Beckert, T. E., Tulane, S., & Bird, C. V. (2014). “They always ask what I’m doing and who I’m talking to”: Parental mediation of adolescent interactive technology use. *Marriage & Family Review, 50*(8), 691–713. <https://doi.org/10.1080/01494929.2014.938795>

Vyas-Doorgapersad, S. (2022). The use of digitalization (ICTs) in achieving sustainable development goals. *Global Journal of Emerging Market Economies, 14*(2), 265–278. <https://doi.org/10.1177/09749101211067295>

Wang, X., & Xing, W. (2018). Exploring the influence of parental involvement and socioeconomic status on teen digital citizenship: A path modeling approach. *Journal of Educational Technology & Society, 21*(1), 186–199.

Ward, A. F., Duke, K., Gneezy, A., & Bos, M. W. (2017). Brain drain: The mere presence of one's own smartphone reduces available cognitive capacity. *Journal of the Association for Consumer Research, 2*(2), 140–154. <https://doi.org/10.1086/691462>

Webster, E. K., Martin, C. K., & Staiano, A. E. (2019). Fundamental motor skills, screen-time, and physical activity in preschoolers. *Journal of Sport and Health Science, 8*(2), 114–121. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2018.11.006>

Xiang, H., Lin, L., Chen, W., Li, C., Liu, X., Li, J., Ren, Y., & Guo, V. Y. (2022). Associations of excessive screen time and early screen exposure with health-related quality of life and behavioral problems among children attending preschools. *BMC Public Health*, 22(1), 2440. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14910-2>

Xiang, M., Zhang, Z., & Kuwahara, K. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 63(4), 531–532. <https://doi.org/10.1016/j.pcad.2020.04.013>

Yosep, I., Hikmat, R., & Mardiyah, A. (2023). Preventing cyberbullying and reducing its negative impact on students using e-parenting: A scoping review. *Sustainability*, 15(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/su15031752>

Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying among adolescents and children: A comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Frontiers in Public Health*, 9. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.634909>

4

Thiago Del Poço

Universidade Cruzeiro do Sul

USO ABUSIVO DE REDES SOCIAIS EM ADOLESCENTES E JOVENS ADULTOS

HISTÓRIA DAS REDES SOCIAIS

As redes sociais surgiram de forma gradual e hoje se tornaram, de certa maneira, indissociáveis da *Internet*. Elas surgiram como resultado do desenvolvimento da *Internet*. A ideia de conectar computadores globalmente e permitir o acesso universal a dados compartilhados foi concebida na década de 1960. A *Internet* foi inicialmente disponibilizada para universidades nos Estados Unidos antes de ser disponibilizada mundialmente. Essa expansão criou o ambiente propício para o surgimento das redes sociais (Del Poço, 2015).

Com a popularização dos computadores pessoais (PCs) na década de 1980, a *Internet* se tornou acessível ao público em geral. Surgiram programas como o *Internet Relay Chat* (IRC), que permitiam salas de bate-papo com diversos temas e trocas de mensagens públicas e privadas. Em seguida, os Mensageiros Instantâneos, como ICQ e MSN *Messenger*, permitiram aos usuários interagirem em tempo real e criarem salas de conversa. Com a evolução da tecnologia e a disseminação dos *smartphones*, os aplicativos de mensagens instantâneas, como o *WhatsApp*, se tornaram amplamente populares. Além disso, os Servidores de Notícias e Fóruns de Discussão migraram para as redes sociais, como o *Facebook*, centralizando ainda mais a interação *on-line*.

No Brasil, o *Fotolog* foi a primeira rede social relevante, criada em 2002 para o compartilhamento de fotos. Os usuários podiam comentar as fotos e ver as últimas postagens dos amigos em um *feed* (lista de atualizações de conteúdo). Em seguida, surgiu o *Orkut* em 2004, que se tornou muito popular no país. No *Orkut*, os usuários podiam adicionar amigos, compartilhar fotos, textos, comentários, mensagens e participar de grupos de discussão.

O *Facebook* é uma rede social que surgiu nos Estados Unidos em 2002 e gradualmente se tornou popular no Brasil. Oferece muitos

recursos, permitindo que os usuários compartilhem textos, imagens, vídeos e outros conteúdos. Além disso, os usuários podem adicionar amigos, trocar mensagens, criar eventos, participar de grupos, comentar e reagir a publicações, comprar e vender itens no *marketplace* (plataforma online onde compradores e vendedores podem se encontrar, interagir e realizar transações comerciais) seguir páginas de empresas e perfis de notícias, entre outros recursos.

Segundo Briggs (2020), o *Facebook* então se torna um agregador de várias funções da *Internet*. Em 2006 também nasce o *Twitter*, em que o usuário posta textos pequenos, imagens, vídeos e utiliza *hashtags* (palavras-chave) para categorizar o post e ser encontrado por usuários, é uma ferramenta utilizada para debates sociais, políticos e de entretenimento. Já o *Instagram* nasceu em 2010 com o objetivo de usuários postarem fotos no *feed*, utilizando alguns filtros e outros usuários comentarem.

Em 2012 a *Meta* (empresa do *Facebook*) compra o *app* e acrescenta funções para competir com outras mídias sociais populares como *Snapchat* e *TikTok*. ("The Facebook Company Is Now Meta", 2021). O *Snapchat* em 2011 aparece como a primeira rede social de mensagens efêmeras, ou seja, o conteúdo era visto por um período de tempo e depois não ficava mais disponível para o usuário, não possuía sistema de arquivamento, que é a possibilidade de ver novamente o conteúdo sem tempo determinado (Suporte do Snapchat, 2023).

Segundo Briggs (2020), as mídias sociais da *Meta* como *Facebook*, *Instagram* e *Whatsapp* agregaram essa função e deram o nome de "*Stories*". Mais recentemente, em 2016, foi criado o *TikTok*, voltado para conteúdo de entretenimento utilizando vídeos, o aplicativo ganha popularidade com o público jovem. No *TikTok* existem ferramentas para edição de vídeo, adição de músicas, filtros visuais, desafios em que o usuário deve criar um vídeo de um tema específico que está popular na rede. A *Meta* inspirada no *TikTok* então cria

dentro do *Instagram*, os *Reels*, similar as funções do *TikTok*. A rede social *TikTok* tem vindo a ter uma relevância maior, segundo (TikTok Revenue and Usage Statistics, 2023).

USO ABUSIVO E DEPENDÊNCIA DE REDES SOCIAIS

Ainda não há padronização para o diagnóstico de dependência em *Internet* e redes sociais, devido a essa ausência, Shapira *et al.* (2003) sugeriram critérios diagnósticos, a seguir:

1. Preocupação excessiva com o uso da *Internet*, manifestada por ao menos um dos seguintes aspectos: Vontade de utilizar a *Internet* que é percebida como incontrolável; Utilização excessiva da *Internet* por períodos de tempo além do que foi planejado.
2. A utilização da *Internet* ou a preocupação com seu uso causa sofrimento clinicamente relevante ou impacto negativo nas dimensões sociais, ocupacionais ou de funcionamento geral do indivíduo.
3. A utilização excessiva da *Internet* não ocorre apenas durante períodos de hipomania ou mania, e não pode ser explicado de forma mais adequada por outros transtornos.

Lara (2017) definem que hipomania e mania são termos usados no contexto dos transtornos do humor, como o transtorno bipolar. Ambos os termos se referem a estados de humor elevado e excitado.

Segundo (Andreassen *et al.*, 2017) a dependência às plataformas de redes sociais é caracterizada pelo uso excessivo e pro-

blemática dessas plataformas por parte das pessoas. Essa utilização problemática pode aparecer de maneiras diferentes, como:

1. **Saliência:** refere-se à preocupação constante e pensamento recorrente em usar a rede social.
2. **Tolerância e desejo:** é a tendência do indivíduo em passar cada vez mais tempo na rede social para experimentar as mesmas emoções positivas que antes.
3. **Alteração de humor:** resulta do uso da plataforma, podendo ocorrer mudanças positivas no humor como alegria e excitação.
4. **Privação:** o indivíduo pode sentir sofrimento, inquietação ou nervosismo quando é proibido de usar a rede social.
5. **Abstinência/*Craving*:** O usuário deixa de utilizar a rede social, mas experencia sensações corporais desconfortáveis, ansiedade o que pode fazer com que tenha uma vontade incontrollável de utilizar a rede podendo recair.
6. **Conflito e comprometimento funcional:** o uso intenso da rede social pode levar à prejuízos de outras áreas de funcionamento como: vida pessoal, autocuidado, trabalho, estudos, relações interpessoais.
7. **Recaída:** ocorre quando há o desejo ou tentativa de controlar o uso da rede social sem sucesso, resultando no retorno ao padrão de uso anterior.

Esses aspectos caracterizam-se como típicos dos transtornos de dependência e são observados em relação ao uso do *Facebook*, como por exemplo: saliência (pensamentos focados e intensos no uso do *Facebook*), tolerância (aumento no tempo de uso para obter o mesmo efeito anterior), alteração de humor (humor positivo ao usar o *Facebook*), recaída (retorno ao padrão habitual após tentativa de

redução do uso), abstinência (sentimentos de nervosismo diante da falta de uso do *Facebook*) e conflito (dificuldades causadas pelo uso excessivo do *Facebook*) (Andreassen *et al.*, 2017).

DEPENDÊNCIA DE USO DE REDES SOCIAIS EM ADOLESCENTES E JOVENS ADULTOS

Marciano *et al.* (2021) explicam que durante a adolescência, a saúde mental é mais impactada, pois é nessa fase que os indivíduos expandem suas interações sociais, desenvolvem um senso de independência e tomam decisões fundamentais para alcançar metas de longo prazo. O amadurecimento que ocorrem ao mesmo tempo das regiões do cérebro responsáveis pelo controle social e cognitivo provoca o desenvolvimento dessas habilidades, enquanto a exposição a estímulos contextuais e sociais apropriados traz experiências importantes nesse processo.

O uso abusivo de adolescentes e jovens adultos de redes sociais em países como Brasil, Canadá, China e Estados Unidos está causando malefício para a saúde mental desses indivíduos (Santos *et al.*, 2023). Um dos malefícios mencionados é o distúrbio do sono, que resulta na alteração dos padrões do sono, resultando na diminuição da qualidade e duração do sono, afetando assim o bem-estar e o funcionamento de uma pessoa.

De acordo com um estudo realizado por Nunes *et al.* (2021) sobre o assunto, os pesquisadores constataram que a maioria dos jovens apresentava algum grau de dependência em relação ao uso de smartphones. Essa descoberta mostrou uma correlação entre essa problemática e o surgimento de sintomas físicos, como dores, além de problemas psicológicos, como insônia, fadiga, dificuldades de memória, irritabilidade, dificuldade de concentração e sentimentos

de inutilidade. Os autores concluíram que a maioria dos adolescentes tinham sinais de dependência da *Internet*, visto que usam de modo exagerado as redes sociais.

Em um estudo Brasileiro, com aprovação do Comitê de Ética da Universidade (CEP 2.289.637), observou-se que grande parte da amostra apresentava nível de dependência significativa em relação ao uso de dispositivos. Assim, verificou-se que mais da Metade da amostra mostrou sinais de insônia causados pela utilização exagerada das redes sociais, e que por volta de 65% dos participantes relataram ter pouca qualidade de sono. Os resultados do estudo confirmam que a dependência em smartphones prejudica as relações interpessoais que esses indivíduos possuem fora de ambiente digital (Fermann *et al.*, 2021).

Problemas com o sono são resultados encontrados em muitos estudos. A má qualidade do sono e a dificuldade em adormecer ou manter o sono têm sido identificadas como uma das consequências negativas, piora da qualidade do sono (Wolniewicz *et al.*, 2020).

Uma pesquisa nacional realizada por Borges e Maia (2022) revelou que uma parcela significativa dos participantes fazia uso diário das redes sociais, sendo o *WhatsApp* o aplicativo mais utilizado. Os resultados indicaram uma correlação importante entre o uso excessivo do *WhatsApp* e a ansiedade, principalmente entre os estudantes que apresentaram prejuízo no desempenho acadêmico. Além disso, constatou-se uma relação entre a falta de sono devido ao uso excessivo da *Internet*, outros achados descobertos foi a relação entre sintomas de tensão e vazio por causa da impossibilidade de estar on-line e a ansiedade.

Esses sintomas se relacionando com a abstinência e *craving* dos critérios diagnósticos para dependência digital já apresentados.

Para Hadjipanayis *et al.* (2019), é evidente que os adolescentes enfrentam potenciais riscos ao fazerem uso excessivo da tecnologia.

Riscos possíveis: falsificação da idade; exposição ao *cyberbullying*, que é o *bullying* feito por meio da *Internet*, caracterizado por comportamentos hostis e repetidos direcionados a uma pessoa específica; *sexting*, definido pelo envio e recebimento de conteúdo sexual pela *Internet*; ciberostracismo, em que usuários excluem, discriminam, humilham ou hostilizam uma pessoa ou grupo específico pelas plataformas digitais. De acordo com Chen *et al.* (2018), os jovens que sofrem *cyberbullying* têm chances maiores de terem transtorno de estresse pós-traumático (TEPT), depressão e comportamento de automutilação, em comparação com aqueles que nunca foram alvo de *cyberbullying* ou que sofreram *bullying* presencialmente. O comportamento de automutilação é definido como a ação em que um indivíduo causa danos físicos a si mesmo como maneira de lidar com emoções difíceis e aliviar a dor emocional. Segundo Abi-Jaoude *et al.* (2020) e Junior *et al.* (2022), as redes sociais têm um impacto importante na autopercepção e nas relações interpessoais dos adolescentes, por causa da comparação social e à exposição a interações negativas, incluindo o *cyberbullying*. Esse fenômeno também afeta muitos adolescentes que fazem uso abusivo de *smartphones*, levando à privação crônica de sono e prejudicando o controle cognitivo, o desempenho acadêmico e o funcionamento socioemocional. Além disso, é importante ressaltar que as redes sociais contêm conteúdos que abordam e até mesmo incentivam a automutilação e o suicídio entre os jovens.

O uso excessivo de tecnologias, como *smartphones*, tem gerado impactos significativos em diferentes áreas da vida, incluindo processos cognitivos e emocionais. A falta de uso do *smartphone* devido a problemas como bateria descarregada, falta de sinal ou acesso à *Internet* pode desencadear transtornos como a ansiedade, conhecida como nomofobia. A nomofobia é caracterizada pelo medo ou desconforto de ficar sem a possibilidade de utilizar o celular, e pode levar a outros problemas psicológicos. A separação do *smartphone* é percebida como uma perda de identidade, o que aumenta

a ansiedade. Além disso, algumas pessoas relatam a sensação de “vibração fantasma”, em que sentem o celular vibrando mesmo quando ele não está em uso (Finotti *et al.*, 2018; Oliveira, 2018).

O uso excessivo de smartphones e redes sociais pode levar a problemas de memória que impactam a aprendizagem e têm efeitos negativos no rendimento acadêmico. Pereira *et al.* (2018) ressaltam que essa dificuldade de memória pode afetar a atenção dos estudantes, resultando em falhas na execução de tarefas e falta de motivação para realizá-las adequadamente.

O estudo de Demirtas *et al.* (2021) evidencia como as redes sociais podem ser prejudiciais para indivíduos diagnosticados com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), os resultados da pesquisa mostram que a fobia social causada pelo diagnóstico prévio deles contribui para a dependência nos aparelhos, assim, o uso abusivo das mídias sociais influenciam o aumento da ansiedade nos jovens.

Outro tipo de ansiedade gerada no ambiente digital é conhecido como FOMO (“Fear of Missing Out”) que é o medo e ansiedade causada pela possibilidade de perder novos conteúdos e notificações das plataformas digitais, sendo assim, o desejo do usuário de ficar conectado a todo tempo para não perder nada. Segundo Oberst (2017) a depressão dos participantes se relacionou com o uso abusivo das redes sociais e esse tipo de ansiedade (FOMO). Os pesquisadores, Chen *et al.* (2020), também acharam uma correlação importante entre o uso abusivo mais especificamente relacionado às redes sociais e a ansiedade. A pesquisa dos autores foi aprovada pelo Comitê de Ética da universidade. Os participantes receberam explicações detalhadas sobre a pesquisa, incluindo privacidade, confidencialidade, anonimato e liberdade de participação. Eles consentiram por escrito em participar do estudo. Em uma pesquisa feita no sul Brasileiro, Yohana *et al.* (2022), descobriram que os problemas mais frequentes para os adolescentes foram os importan-

tes aumentos nos níveis de ansiedade, depressão, comportamento suicida e dismorfia corporal (percepção distorcida e obsessiva sobre sua aparência física). Já Yang *et al.* (2022) provaram que a dependência em smartphones e a depressão podem estar associadas entre insatisfação corporal e transtornos alimentares que incluem anorexia nervosa, bulimia nervosa e compulsão alimentar.

A pesquisa realizada ajudou a identificar uma possível conexão entre o aumento do tempo de exposição às telas e o agravamento dos sintomas de depressão. Houghton *et al.* (2018) destacam que o aumento do tempo gasto nas mídias pode ser um indicativo de deterioração da saúde mental em adolescentes, o que sugere aos familiares a busca de apoio médico e psicológico.

O estudo realizado por Ghaemi (2020) revelou uma conexão direta entre as mídias sociais, a tecnologia digital e o aumento do diagnóstico de transtornos psiquiátricos em adolescentes e jovens adultos. Fica evidente no aumento da taxa de depressão entre adolescentes nos Estados Unidos, com estatísticas mostrando que 22% dos participantes desse estudo foram diagnosticados com transtorno depressivo, além do crescimento preocupante das taxas de suicídio.

Jovens com problemas de saúde mental tendem a passar mais tempo nas redes sociais buscando apoio e conexão com indivíduos que compartilham seus mesmos pensamentos e sentimentos. No entanto, essa busca por suporte pode ter efeitos negativos, expondo-os a conteúdos que incentivam a automutilação e contribuem para o agravamento dos sintomas depressivos e ideação suicida.

Memon *et al.* (2018) e Vidal *et al.* (2020) discorrem que nos últimos anos, tem havido um aumento preocupante nos casos de depressão e ideação suicida entre os adolescentes, coincidindo com o aumento do uso das redes sociais. A intensa conexão entre esses jovens é vista como uma forma de encontrar apoio mútuo, mas lamentavelmente, muitas vezes, essa conexão resulta na reprodução

de comportamentos problemáticos, especialmente por meio de visualizações de vídeos. Consequentemente, os sintomas depressivos e o sofrimento psicológico são considerados fatores de risco para um maior tempo de uso da *Internet* e ideação suicida.

O uso exagerado da *Internet* é uma preocupação crescente, em especial entre os adolescentes, que estão em uma fase crucial de desenvolvimento. De acordo com Sales *et al.* (2021), a *Internet* exerce um papel significativo no aparecimento de problemas mentais, insatisfação com o corpo e transtornos alimentares. É importante destacar que esse fenômeno também está relacionado a problemas de saúde física, como sedentarismo e má alimentação. A utilização exagerada da *Internet* pelos adolescentes tem sido relacionada a consequências negativas tanto para a saúde mental quanto a física. O acesso ininterrupto às redes sociais tem contribuído para o surgimento de problemas emocionais, insatisfação com o corpo e transtornos alimentares. Além disso, o sedentarismo e a adoção de hábitos alimentares inadequados são desencadeados pelo vício na *Internet*, ampliando os riscos para a saúde geral desses jovens (Sales *et al.*, 2021).

Khoury *et al.* (2020) em sua revisão de literatura descobriram que jovens com baixa autoestima são mais propensas a utilizar demasiadamente smartphones e redes sociais, uma vez que são mais sensíveis às interações sociais nas redes sociais, como curtidas e comentários. Isso pode levar ao hábito de verificar regularmente o dispositivo e, consequentemente, ao desenvolvimento de dependência digital. Hou *et al.* (2019), que teve sua pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética de sua Universidade, investigaram as relações entre a dependência em redes sociais, saúde mental e o desempenho acadêmico de estudantes universitários. Além disso, a pesquisa examinou o papel da autoestima como causa nessas relações. Os resultados mostram que o vício em redes sociais tem um impacto negativo na autoestima, e que a baixa autoestima está ligada a transtornos mentais. Esta pesquisa também proporcionou a primeira evidência

empírica de que a autoestima afeta a relação entre o vício em redes sociais e a saúde mental.

Na revisão sistemática feita por Cunha (2022), foi investigado a relação entre solidão, uso de redes sociais para o público adolescente e idoso. O autor relata que existem evidências que confirmam a ligação entre o uso de redes sociais e a solidão. O uso excessivo de mídias sociais está associado a problemas de saúde mental, especialmente em adolescentes e idosos. Entretanto, fatores protetores como boas relações familiares, suporte social da escola e comunidade podem colaborar para uma melhor saúde mental e diminuição da solidão. É importante evidenciar que certos grupos, como mulheres e minorias sexuais, podem ser mais vulneráveis aos impactos negativos do uso das mídias sociais.

Khoury *et al.* (2020) também descobriu que mulheres jovens de famílias com renda mensal elevada, que têm preferência pelo período noturno, seguem um estilo de vida sedentário e fazem uso demasiado de redes sociais, passando mais de quatro horas por dia usando smartphones, apresentam maior probabilidade de desenvolver dependência.

Na maioria dos aplicativos, além do feed de notícias, existem as mensagens efêmeras ("*Stories*"). Yu e Chen (2020), estudaram a correlação entre narcisismo, vício e afeto positivo para a utilização do *Facebook Stories* em estudantes universitários. Protocolo ético recebido para realizar o estudo: CCUREC108100801. Os autores explanam que houve um crescimento acelerado da utilização de mensagens efêmeras pelos usuários, entende-se que um dos motivos é que o post efêmero, desaparece em 24 horas, então isso faz com que o usuário veja primeiro esses posts. Os *Stories* oferecem tela-cheia, efeitos, figurinhas, música entre outros recursos para o usuário criar seus *Stories*. Uma pessoa narcisista é aquela que tem um desejo constante por admiração e falta de empatia em relação aos outros. O resultado dessa pesquisa indicou que os indivíduos

narcisistas utilizam as redes sociais para se exibir, atrair atenção dos outros e mostrar suas habilidades e superioridade. Esses indivíduos têm uma necessidade elevada de reconhecimento e admiração. As redes sociais fornecem um ambiente no qual os narcisistas podem buscar satisfazer essas necessidades. Entre as diversas funções do *Facebook*, os *Stories* deixam que os usuários chamem ainda mais atenção para si mesmos. Esses recursos são mais predispostos a serem visualizados e lidos, e os usuários podem obter comentários e reações mais facilmente de seus amigos do *Facebook* através deles. As funcionalidades de *Stories* proporcionam uma plataforma para busca de reconhecimento e admiração, e, em comparação com os feeds de notícias, a natureza efêmera dos *Stories* facilita que os narcisistas atraiam a atenção dos outros e recebam respostas imediatas. Dessa forma, os narcisistas tendem a utilizar os *Stories* para compartilhar informações visando obter atenção e feedback, sendo que as respostas e curtidas recebidas fornecem recompensas e reconhecimento para eles.

Já Bayer *et al.* (2016) constataram que as interações em mensagens efêmeras, como *Facebook/Instagram Stories* ou *Snapchat*, despertam emoções positivas em maior medida do que outras redes, ficando abaixo apenas do contato presencial. Isso pode ser relacionado ao fato de que os *Stories* oferecem opções múltiplas e interessantes para a apresentação de informações, como filtros, efeitos e a possibilidade de interagir com os espectadores por meio de enquetes entre outros recursos. Essas funcionalidades permitem que os usuários atraiam mais atenção de seus amigos e tornem as interações mais divertidas. A pesquisa de Bayer *et al.* (2016) também observou que estudantes universitários têm preferência por formas efêmeras de mídia social.

Com esses recursos Yu e Chen (2020) descobriram que os usuários estão mais inclinados a continuar lendo e postando nos *Stories*, tornando-os mais viciantes do que os feeds de notícias.

A utilização das redes sociais pelo público jovem também possui características benéficas. Segundo Cunha (2022), pode-se argumentar que é importante buscar um equilíbrio entre as interações sociais presenciais e o uso das mídias sociais, estimulando abordagens que não excluam o uso dessas plataformas. Como mencionado anteriormente, as mídias sociais também podem desempenhar um papel positivo ao servirem como estratégia de enfrentamento para a solidão e o isolamento social. Portanto, é válido considerar a promoção de interações sociais saudáveis tanto no mundo real quanto no ambiente digital. Hadjipanayis *et al.* (2019) avisa da importância também do papel dos pediatras em orientar tanto os pais quanto as crianças e adolescentes sobre o uso benéfico da *Internet* e formas de prevenir riscos e identificar mudanças de comportamento ou uso excessivo.

Os pesquisadores Hussong *et al.* (2018), descobriram que o uso abusivo das redes sociais influencia a utilização de uso de drogas ilícitas e ainda no surgimento ou potencialização de sintomas da depressão. Além disso, a pesquisa também revela que o consumo de substâncias aumenta durante o ensino médio entre os jovens que apresentam sintomas depressivos mais intensos e têm menor sociabilidade ou status social.

PANDEMIA DE COVID-19

Durante a pandemia de Covid-19, os levantamentos realizados revelaram que o isolamento social causado pelas medidas de *lockdown* e restrições sanitárias teve um efeito negativo na saúde mental dos jovens. Houve um aumento nos níveis de solidão, no uso da *Internet* e, conseqüentemente, nas mídias sociais (Cunha, 2022).

Segundo Marciano (2021), o fechamento das escolas durante a pandemia causou problemas na saúde mental dos jovens, como: ansiedade, solidão, estresse, sintomas depressivos e comportamentos indisciplinados. As medidas de *lockdown* também afetaram negativamente o bem-estar psicológico dos jovens, resultando em alterações nos hábitos de sono e uma percepção geral de diminuição na qualidade de vida. Essas consequências ressaltam a necessidade de intervenções direcionadas e apoio psicológico para os jovens durante esse período desafiador.

A pesquisa conduzida por Gao *et al.* (2020) buscou o aparecimento de problemas de saúde mental e sua relação com o uso de redes sociais durante a pandemia na China. Os resultados revelaram que a exposição prolongada às redes digitais aumentou os níveis de ansiedade e depressão entre os adolescentes. Xiao (2020) mostra que o período prolongado de confinamento em casa levou à diminuição da atividade física, exposição à luz solar e falta de contato social, o que resultou no aumento dos níveis de estresse, sentimentos de incerteza e restrição de envolvimento em atividades de lazer gratificantes. Cellini, *et al.* (2020); Cauberghe *et al.* (2021) explicam que durante a pandemia, teve um aumento no consumo de mídia, especialmente em redes sociais, que desempenham um papel importante em mitigar os efeitos do isolamento social, seja por meio de informações, entretenimento ou como forma de lidar com sentimentos de solidão e ansiedade.

Mais uma vez, sintomas mais frequentes de dependência de redes sociais foram observados, em especial, mulheres jovens. (Inguscio *et al.*, 2021)

Durante a pandemia, os adolescentes aumentaram significativamente o uso de mídias sociais e o tempo de tela, resultando em um maior vício em mídia digital. Isso tem sido associado a um aumento no mal-estar mental. Os adolescentes estão especialmente vulneráveis a questões de saúde mental devido à maior exposição às mídias

sociais e ao tempo de tela durante esse período. No entanto, nem todas as formas de uso de mídias digitais tiveram um efeito negativo. Comunicação individual, amizades virtuais e experiências positivas e divertidas online foram capazes de reduzir a solidão e o estresse durante a pandemia. Portanto, é importante promover e incentivar esses aspectos positivos das atividades *on-line* (Marciano, 2021).

REDE SOCIAL "TIKTOK"

A rede social *TikTok* pode ser acessada por celulares e computadores, permitindo que os usuários criem vídeos curtos de 15 segundos até 2 minutos, os seus utilizadores podem ver, compartilhar, comentar com vários conteúdos que são produzidos por outras pessoas. A rede social *TikTok* tem experimentado um crescimento exponencial em termos de importância e popularidade nos últimos anos. Com mais de três bilhões de downloads, até a publicação deste livro, o *TikTok* atrai principalmente usuários com menos de 30 anos, adolescentes e jovens adultos entre 18 a 24 anos são os que mais utilizam a plataforma. Embora o aplicativo seja inicialmente associado a um público mais feminino, essa disparidade está diminuindo à medida que perde a percepção de ser exclusivamente para adolescentes e danças virais. Além disso, o *TikTok* tem conquistado grandes mercados fora da China, com destaque para os Estados Unidos, a Indonésia e o Brasil, como relata *TikTok Revenue and Usage Statistics* (2023). Essa rede social é mais focada no entretenimento e pessoas desconhecidas, diferente das outras redes sociais que o usuário se comunica com quem já conhece. Segundo Brailovskaia, *et al.* (2018); Brailovskaia e Teichert, (2020), o *TikTok* permite uma comunicação eficiente, facilita a autopromoção, proporciona entretenimento, e potencializa sentimentos de pertencimento.

Omar e Dequan (2020), chegaram à conclusão de que os usuários do *TikTok* buscam vídeos para satisfazer necessidades de: escapismo de atividades, responsabilidade e da realidade; interação social com outros usuários ou influencers e arquivamento (o usuário salva e guarda conteúdo da plataforma para rever depois). Os usuários também participam ativamente, por meio de curtidas, comentários e outras interações, motivados por necessidades de autoexpressão e interação.

Segundo Yang (2020), Os usuários que utilizam o *TikTok* para: escapismo, onde relaxam ou se livram temporariamente dos seus problemas; autoexpressão: publicam, comentam, interagem; sentem pertencimento, se integram com a comunidade *TikTok*. Esses usuários são os que estão mais propensos ao uso abusivo da rede social.

As características da plataforma *TikTok* foram investigadas e o que foi descoberto é que a dependência associada a ela é resultado, em parte, do algoritmo que personaliza e determina o conteúdo para serem exibidos aos usuários, tornando-o acessível sem que precisem procurá-lo. Além disso, a facilidade de uso da rede social e a apresentação de vídeos em tela cheia também contribuem para o desenvolvimento desse vício (Yang, 2020).

DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Na contemporaneidade a *Internet* faz parte do nosso dia a dia, estamos conectados a todo momento, as redes sociais possuem um papel importante na vida das pessoas, proporcionando conexões sociais, oportunidades de compartilhar informações e autoexpressão. No entanto, o uso indisciplinado dessas plataformas por parte dos jovens pode levar vários problemas de saúde mental, como: isolamento social, comparação excessiva, baixa autoestima, ansiedade,

"fomo", depressão, ideação suicida, automutilação, transtornos alimentares, distúrbios do sono, solidão e escapismo.

Para lidar com esses problemas, é preciso promover uma cultura de consumo consciente das redes sociais, envolvendo colocar limites no tempo usado nessas redes, priorizando interações sociais presenciais, investindo em atividades que promovam o bem-estar físico e mental, e desenvolvendo habilidades de autodisciplina digital.

El-Khoury *et al.* (2021) traz uma pesquisa sobre tratamento para a dependência das redes sociais e *Internet* chamada de "detox digital", que é um período em que uma pessoa se abstém ou limita conscientemente o uso de dispositivos eletrônicos, especialmente dispositivos conectados à *Internet*, como *smartphones*, *tablets* e computadores. Essa pesquisa teve aprovação ética, concedida pelo Comitê de Ética em Pesquisa Institucional (CEP). A desintoxicação das redes sociais consiste na aplicação dos mesmos princípios para interromper ou limitar conscientemente o uso exclusivo de plataformas das redes sociais. Como resultado os autores encontraram que a desintoxicação digital apresentou variações na abordagem e duração. Indivíduos que passaram pela desintoxicação de rede social tiveram dificuldades relacionadas à abstinência psicológica. O *Instagram* foi considerado o aplicativo mais difícil de abandonar, enquanto o *Facebook* não apresentou a mesma dificuldade. Durante a desintoxicação, os participantes relataram melhorias no humor, produtividade, redução da ansiedade e melhora do sono. O retorno às redes sociais ocorreu após alcançarem o propósito da desintoxicação e pelo medo de perder eventos on-line das redes sociais ("fomo"). Esses resultados estão alinhados com estudos anteriores sobre o tema. Uma conclusão importante de El-Khoury *et al.* (2021) é sobre o obstáculo frequente para determinar o ponto em que os benefícios significativos das redes sociais em aspectos pessoais, acadêmicos e profissionais são prejudicados pelo impacto negativo resultante do uso excessivo ou seu impacto na saúde mental.

Os tratamentos encontrados foram na literatura internacional e referem-se à Terapia Cognitivo Comportamental (TCC) para a redução do uso das mídias sociais. Na pesquisa de Hou *et al.* (2019), os participantes foram solicitados a refletir sobre seu uso de mídias sociais, considerando o tempo gasto, atividades alternativas, benefícios de não usar mídias sociais, razões para o uso e seus efeitos adversos. Eles criaram um cartão com vantagens de reduzir o uso e desvantagens do uso excessivo, o qual foi usado como tela de bloqueio de seus telefones e colocado em suas mesas. Na semana seguinte, eles mantiveram um diário sobre seu uso de mídias sociais e estratégias para reduzi-lo. Essa intervenção reduziu significativamente a dependência em rede social e melhorou a saúde mental e o desempenho escolar.

Para os adolescentes que tem insatisfação corporal, Vries *et al.* (2018) descobriu que está relacionado com o uso das redes sociais, mas essa conexão foi menos significativa entre os adolescentes que têm uma relação saudável com suas mães. Esses resultados sugerem que o ambiente social dos adolescentes desempenha um papel no desenvolvimento de transtornos mentais, enquanto a qualidade da relação com as mães pode atuar como um fator de proteção contra os efeitos negativos do uso de mídias sociais. Esses achados corroboram com os resultados da pesquisa de Moreno (2022), descreve que a ausência de um ambiente familiar saudável e a negligência por parte dos pais têm um impacto direto na probabilidade de desenvolvimento de problemas de saúde mental decorrentes do uso excessivo de redes sociais.

Dias *et al.* (2019) explica que os adolescentes recorrem à *Internet* como uma forma de escapar das dificuldades enfrentadas durante essa fase muito importante de desenvolvimento biopsicossocial. Foi demonstrado que os jovens que contam com um grupo de apoio nesse contexto são menos vulneráveis aos danos causados pela exposição prolongada às mídias digitais.

Hussong *et al.* (2018) relata que a existência de depressão e o uso de drogas foram identificados como variáveis que possam causar a dependência em redes sociais. Por outro lado, o engajamento escolar e um vínculo direto com os pais são fatores que oferecem proteção contra esse problema. Assim, Szwedo *et al.* (2020) mostra a importância do encorajamento e criação de estratégias de proteção, como fortalecer o vínculo próximo entre os adolescentes e o ambiente escolar, assim como promover uma relação adequada entre os pais e os jovens.

De acordo com Cheng (2021), o uso abusivo de redes sociais é um problema multifatorial, apresentando uma ampla gama de gravidade de sintomas. Essa heterogeneidade é semelhante a outros transtornos psiquiátricos, como abuso de álcool e transtornos de dependência em jogos. Diferenças significativas nas taxas de prevalência podem ser atribuídas ao uso de diferentes critérios para classificar a gravidade do vício em redes sociais. Países com alta prevalência podem precisar priorizar a promoção da saúde mental entre os usuários de redes sociais, resultando em políticas de saúde pública e tecnologias de informação e comunicação correspondentes.

Para os desafios acadêmicos, Hou *et al.* (2019) relata que o uso excessivo de redes sociais interfere no gerenciamento do tempo e o desempenho escolar dos alunos. A dependência em redes sociais interfere no trabalho dos alunos, causando distrações e falta de foco. Ainda, a multitarefa tem impacto negativo no desempenho em tarefas específicas. Alunos viciados em redes sociais têm dificuldade em codificar e lembrar informações devido à distração constante.

Por mais que estratégias de tratamento sejam importantes, é necessário pensar em prevenção e promoção de saúde através de políticas públicas referente a problemática da dependência em redes sociais e *Internet*. Já que, segundo Mendes (2022) embora o futuro seja incerto, é evidente que o modelo de negócios atual das redes sociais continuará a alimentar um ciclo insustentável. O consumo

excessivo e os problemas inerentes às plataformas de redes sociais continuarão a propagar os sintomas mencionados na sociedade, agravando as consequências negativas já conhecidas.

REFERÊNCIAS

Alshobaili, F. A., & AlYousefi, N. A. (2019). The effect of smartphone usage at bedtime on sleep quality among Saudi non-medical staff at King Saud University Medical City. *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 8(6), 1953.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

Bayer, J. B., Ellison, N. B., Schoenebeck, S. Y., & Falk, E. B. (2016a). Sharing the small moments: Ephemeral social interaction on Snapchat. *Information, Communication & Society*, 19(7), 956–977.

Bayer, J. B., Ellison, N. B., Schoenebeck, S. Y., & Falk, E. B. (2016b). Sharing the small moments: Ephemeral social interaction on Snapchat. *Information, Communication & Society*, 19(7), 956–977.

Billieux, J., Maurage, P., Lopez-Fernandez, O., Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Can disordered mobile phone use be considered a behavioral addiction? An update on current evidence and a comprehensive model for future research. *Current Addiction Reports*, 2(2), 156–162.

Borges, H. M., & Maia, R. da S. (2022). O impacto do uso do smartphone e das redes sociais na atenção, memória e ansiedade de estudantes universitários: Revisão integrativa. *Research, Society and Development*, 11(15), Artigo 15. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i15.37422>

Chang, C.-H., Chang, Y.-C., Yang, L., & Tzang, R.-F. (2022). The comparative efficacy of treatments for children and young adults with internet addiction/internet gaming disorder: An updated meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(5), 2612. <https://doi.org/10.3390/ijerph19052612>

Chen, I.-H., Pakpour, A. H., Leung, H., Potenza, M. N., Su, J.-A., Lin, C.-Y., & Griffiths, M. D. (2020). Comparing generalized and specific problematic smartphone/internet use: Longitudinal relationships between smartphone application-based addiction and social media addiction and psychological distress. *Journal of Behavioral Addictions, 9*(2), 410–419. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00023>

Chen, P.-H., Teo, T., & Zhou, M. (2016). Relationships between digital nativity, value orientation, and motivational interference among college students. *Learning and Individual Differences, 50*, 49–55. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2016.06.017>

Cheng, C., Lau, Y.-C., Chan, L., & Luk, J. W. (2021). Prevalence of social media addiction across 32 nations: Meta-analysis with subgroup analysis of classification schemes and cultural values. *Addictive Behaviors, 117*, 106845. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106845>

Cunha, N. A. C. da. (2022). Solidão, mídias sociais e saúde mental: Uma revisão integrativa. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/255109>

El-Khoury, J., Haidar, R., Kanj, R. R., Bou Ali, L., & Majari, G. (2021a). Characteristics of social media “detoxification” in university students. *The Libyan Journal of Medicine, 16*(1), 1846861. <https://doi.org/10.1080/19932820.2020.1846861>

Elphinston, R. A., & Noller, P. (2011). Time to face it! Facebook intrusion and the implications for romantic jealousy and relationship satisfaction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(11), 631–635. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0318>

Fabris, M. A., Marengo, D., Longobardi, C., & Settanni, M. (2020). Investigating the links between fear of missing out, social media addiction, and emotional symptoms in adolescence: The role of stress associated with neglect and negative reactions on social media. *Addictive Behaviors, 106*, 106364. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106364>

Gelfand, M. J., Harrington, J. R., & Fernandez, J. R. (2017). Cultural tightness-looseness: Ecological affordances and implications for personality. In *The Praeger handbook of personality across cultures: Evolutionary, ecological, and cultural contexts of personality* (Vol. 3, pp. 207–235). Praeger/ABC-CLIO.

Highfield, T., & Leaver, T. (2016). Instagrammatics and digital methods: Studying visual social media, from selfies and GIFs to memes and emoji. *Communication Research and Practice, 2*(1), 47–62. <https://doi.org/10.1080/22041451.2016.1155332>

Höhn, C., Schmid, S. R., Plamberger, C. P., Bothe, K., Angerer, M., Gruber, G., Pletzer, B., & Hoedlmoser, K. (2021). Preliminary results: The impact of smartphone use and short-wavelength light during the evening on circadian rhythm, sleep and alertness. *Clocks & Sleep*, 3(1), 66–86.

Hong, F.-Y., Huang, D.-H., Lin, H.-Y., & Chiu, S.-L. (2014). Analysis of the psychological traits, Facebook usage, and Facebook addiction model of Taiwanese university students. *Telematics and Informatics*, 31(4), 597–606.

Hou, Y., Xiong, D., Jiang, T., Song, L., & Wang, Q. (2019). Social media addiction: Its impact, mediation, and intervention. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(1). <https://doi.org/10.5817/CP2019-1-4>

Kerekes, N., Bador, K., Sfindla, A., Belaatar, M., Mzadi, A. E., Jovic, V., Damjanovic, R., Erlandsson, M., Nguyen, H. T. M., & Nguyen, N. T. A. (2021). Changes in adolescents' psychosocial functioning and well-being as a consequence of long-term COVID-19 restrictions. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16), 8755.

Khoury, J. M., Drumond, J. P. S., Silva, L. L. de C. e, Melo, M. da S., Teixeira, A. A., Neves, M. de C. L. das, & Garcia, F. D. (2020). Fatores associados à dependência de smartphone: Uma revisão da literatura. *Revista Debates Em Psiquiatria*, 10(3), 34–57. <https://doi.org/10.25118/2763-9037.2020.v10.27>

Lara, D. R. (2017). *Temperamento forte e bipolaridade*. Saraiva Educação S.A.

Lee, D., Namkoong, K., Lee, J., Lee, B. O., & Jung, Y.-C. (2019). Lateral orbitofrontal gray matter abnormalities in subjects with problematic smartphone use. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 404–411.

Li, L., Griffiths, M. D., Mei, S., & Niu, Z. (2020). Fear of missing out and smartphone addiction mediates the relationship between positive and negative affect and sleep quality among Chinese university students. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 877.

Li, Y., Li, G., Liu, L., & Wu, H. (2020). Correlations between mobile phone addiction and anxiety, depression, impulsivity, and poor sleep quality among college students: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 551–571. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00057>

Lim, M. (2019). Social exclusion, surveillance use, and Facebook addiction: The moderating role of narcissistic grandiosity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(20), 3813.

Luiz Fermann, I., Ledur, B., Ribeiro Beneton, E., Schmitt, M., Goulart Chaves, J., & Andretta, I. (2021). Uso de internet e mídias sociais por estudantes universitários: Um campo de estudo emergencial. *Ciencias Psicológicas*, 15(1). <https://doi.org/10.22235/cp.v15i1.2389>

Malik, S., & Khan, M. (2015). Impact of Facebook addiction on narcissistic behavior and self-esteem among students. *J Pak Med Assoc*, 65(3), 260–263.

Marciano, L., Ostroumova, M., Schulz, P. J., & Camerini, A.-L. (2021). Digital media use and adolescents' mental health during the COVID-19 pandemic: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, 9, 793868. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.793868>

Mendes, C. A. de M., & Ribeiro, V. (2022). They've put a spell on us: Uma análise do fenómeno de adicção às redes sociais. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/147667>

Muench, F., Hayes, M., Kuerbis, A., & Shao, S. (2015). The independent relationship between trouble controlling Facebook use, time spent on the site and distress. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(3), 163–169.

Munasinghe, S., Sperandei, S., Freebairn, L., Conroy, E., Jani, H., Marjanovic, S., & Page, A. (2020). The impact of physical distancing policies during the COVID-19 pandemic on health and well-being among Australian adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 67(5), 653–661.

Neves, A. B. C. S., Rocha, A. G. da, Neves, I. C. S., & Melo, A. M. D. de. (2020). Associação entre uso nocivo das redes sociais e a depressão em adolescentes: Uma revisão sistemática / Association between the harmful use of social networks and depression in adolescents: A systematic review. *ID on Line. Revista de Psicologia*, 14(51), 586–604. <https://doi.org/10.14295/online.v14i51.2622>

Petrella, S., Morais, R., & Silveira, P. (2022). Dependência da internet e interação nos media sociais durante a pandemia. *Revista Ciências Humanas*, 15(1). <https://doi.org/10.32813/2179-1120.2022.v15.n1.a913>

Ratan, Z. A., Parrish, A.-M., Zaman, S. B., Alotaibi, M. S., & Hosseinzadeh, H. (2021). Smartphone addiction and associated health outcomes in adult populations: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(22), 12257. <https://doi.org/10.3390/ijerph182212257>

Ratan, Z. A., Zaman, S. B., Islam, S. M. S., & Hosseinzadeh, H. (2021). Smartphone overuse: A hidden crisis in COVID-19. *Health Policy and Technology*, 10(1), 21.

Salzano, G., Passanisi, S., Pira, F., Sorrenti, L., La Monica, G., Pajno, G. B., Pecoraro, M., & Lombardo, F. (2021). Quarantine due to the COVID-19 pandemic from the perspective of adolescents: The crucial role of technology. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(1), 1–5.

Santos, I. V. P., Amâncio, N. de F. G., Romão, M. F., & Almeida, K. C. de. (2023). A influência das mídias e redes sociais na saúde mental dos jovens. *Brazilian Journal of Health Review*, 6(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.34119/bjhrv6n1-292>

Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*, 5(1), 1519143. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>

Stafford, T. F., Stafford, M. R., & Schkade, L. L. (2004). Determining uses and gratifications for the internet. *Decision Sciences*, 35(2), 259–288. <https://doi.org/10.1111/j.00117315.2004.02524.x>

Suporte do Snapchat. (n.d.). Recuperado 9 de julho de 2023, de <https://help.snapchat.com/hc/pt-br>

The Facebook Company Is Now Meta. (2021, outubro 28). Meta. <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>

TikTok Revenue and Usage Statistics (2023). Business of Apps. Recuperado 8 de julho de 2023, de <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>

Trigo, I. S. C. (2021). Dependência da aplicação Tiktok: Motivações, personalidade, flow e sentimento de pertença na origem do vício [Master's thesis, Instituto Superior de Economia e Gestão]. <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/23264>

U.S. teens social media coronavirus 2020. (n.d.). Statista. Recuperado 7 de julho de 2023, de <https://www.statista.com/statistics/1115305/technology-used-by-teens-stay-connected-during-coronavirus-pandemic-usa/>

Van Den Eijnden, R. J. J. M., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The Social Media Disorder Scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478–487. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>

Wolfers, L. N., & Schneider, F. M. (2021). Using media for coping: A scoping review. *Communication Research*, 48(8), 1210–1234.

- Wolniewicz, C. A., Rozgonjuk, D., & Elhai, J. D. (2020). Boredom proneness and fear of missing out mediate relations between depression and anxiety with problematic smartphone use. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 61–70.
- Yu, S.-C., & Chen, H.-R. (2020a). Ephemeral but influential? The correlation between Facebook stories usage, addiction, narcissism, and positive affect. *Healthcare*, 8(4), 435.
- Yu, S.-C., & Chen, H.-R. (2020b). Ephemeral but influential? The correlation between Facebook stories usage, addiction, narcissism, and positive affect. *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 8(4), 435. <https://doi.org/10.3390/healthcare8040435>
- Yuan, K., Qin, W., Wang, G., Zeng, F., Zhao, L., Yang, X., Liu, P., Liu, J., Sun, J., & von Deneen, K. M. (2011). Microstructure abnormalities in adolescents with internet addiction disorder. *PloS One*, 6(6), e20708.



5

Luciana Lins de Carvalho Rocha

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

ENTRE SOMBRAS E PIXELS: O FENÔMENO INCEL

DOI: [10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.5](https://doi.org/10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.5)

INTRODUÇÃO

Muito embora a problemática dos discursos de ódio não seja recente, em tempos atuais, influenciados pelas novas modalidades de comunicação forjadas pelas tecnologias, é preocupante a constatação de que o impacto insidioso do discurso de ódio cresce de forma vertiginosa, dentro de um contexto digital que não conhece fronteiras.

É preciso ter em vista que o advento da internet tem produzido profundas mudanças no modo de ser, de agir e de se comunicar das pessoas, cujas possibilidades de interação permitem aos indivíduos ultrapassarem até mesmo as barreiras da realidade espaço temporal (Donard, 2016). Logo, mais do que uma revolução digital, as novas tecnologias têm nos conduzido a uma revolução tecnoexistencial (Donard, 2016b), cujos efeitos ainda não compreendemos em totalidade. As interações vivenciadas pelos internautas no ciberespaço e o surgimento de novas possibilidades identitárias levou ao desenvolvimento de novos vínculos sociais. Outrossim, conforme bem assinala Donard (2016a), as novas tecnologias proporcionaram à humanidade “a possibilidade de exercer de modo inédito sua capacidade destrutora, utilizando-se deste meio para captações desonestas, malversações ou propagandas belicosas” (p. 28). Além de constituir-se enquanto um território que enseja a produção de novos modos de subjetivação, o ciberespaço coloca em xeque a ordem civilizatória, uma vez que permite aos membros da sociedade violarem de maneira inédita e anônima os princípios fundamentais do ordenamento social.

Por outra parte, é muito preocupante a capacidade dos discursos de ódio de promoverem passagens ao ato que, extraindo-se do mundo virtual, se aplicam de forma concreta sob diversas modalidades: assédios, assassinatos, estupros e, de modo mais espetacular, ataques em massa a escolas, a lugares de diversão ou ainda a lugares de culto. Somente em 2022 e 2023, o número de ataques

em escolas no Brasil já supera os registrados nos 20 anos anteriores (BBC News Brasil, 2023), foram contabilizados 9 atentados desde 2011, tendo sido 5 destes ataques com vítimas fatais. Ao todo, 52 pessoas foram assassinadas em atentados a instituições de ensino no país desde 2011, sendo 7 somente no último ano.

Independentemente de sua forma, época ou grupo-alvo, o conteúdo manifesto em discursos e atos têm suas bases enraizadas em motivações inconscientes. Desse modo, interessa-nos aqui escrutinar tais motivações, compreender as operações psíquicas que estruturam o ódio compartilhado e agenciado coletivamente por sujeitos que se aninham nos bunkers da internet.

A FACE OBSCURA DA INTERNET E A APOLOGIA DO ÓDIO

Conforme assinalam Souza *et al.* (2015), em países como “China, Irã e Coreia do Norte, que possuem governos totalitários que monitoram o uso da Internet pela população local, o anonimato é essencial para a circulação de informações que venham a ser de utilidade pública, a *deep web* (rede encriptada) funciona, então, como forma de burlar a censura” (p. 06). Contudo, muito embora essa camada da internet tenha papel importante para a garantia das liberdades individuais, ela também tem sido, em razão do anonimato, uma ferramenta de disseminação do ódio e de práticas criminosas.

Como dissemos acima, episódios de atentado terrorista e de crimes de massa vêm marcando o contexto sócio-histórico de nossa techno-sociedade, no entanto, alguns casos chamaram a atenção por terem certa particularidade: todos foram praticados por homens jovens que atuavam assiduamente em fóruns da *web* ou da *deep web*, denominados “*chans*”.

Esses *chans* (diminutivo de *channels*) eram formados por *boards*, fóruns de conteúdo (imagens, texto, desenhos etc.), e tinham por principal característica serem anônimos e efêmeros, o que viabilizava postagens de conteúdos violentos das mais variadas tonalidades. Alguns eram acessíveis na *surface web* (web não encriptada), porém a maior parte dos links necessitavam do acesso à rede TOR para funcionarem. TOR (*The Onion Router*) é uma rede informática superposta, mundial e descentralizada, composta por servidores que permitem anonimizar a origem das conexões. O acesso é realizado pelo navegador TOR Browser, que deve ser instalado no computador. Durante longos anos, a rede TOR tornou possível a delimitação de um *dark web* com conteúdo criminosos ou apologéticos extremamente ativos, porém hoje certas redes sociais oferecem a possibilidade de criptografar e blindar as comunicações, o que permitiu a não localização das atividades e discussões do *dark web* para comunidades hospedadas no Telegram e até mesmo no WhatsApp.

Os usuários do *chans* se unem em guetos em que comungam irrestritamente de ideias semelhantes, de modo que o outro, cujo modo de ser ou de pensar é diferente, torna-se o inimigo a ser combatido pelo viés do ataque odioso. Graças à garantia de anonimato total, os usuários têm a sensação de invisibilidade, sentindo-se seguros e onipotentes. Sob a égide da invisibilidade o ódio e a intolerância se propagam com velocidade inigualável, fornecendo solo fértil à sementeira de ideologias favoráveis à violência. A lógica dos *chans* se diferencia das bolhas criadas nas redes sociais da *surface* (Facebook ou Twitter, por exemplo) uma vez que a "blindagem" ao contraditório não se dá por via dos algoritmos controlados e monitorados pelas plataformas, mas sim pelos próprios sujeitos, que rechaçam toda e qualquer argumentação contrária aos pressupostos do grupo.

Assim sendo, os *chans* são habitualmente formados por indivíduos de sexo masculino, de 15 a 35 anos, que, unidos por uma identidade e causas comuns, desenvolvem uma cultura própria, com um vocabulário caracterizado e uma filosofia perpassada por ideais

racistas e misóginos. Tais grupos se tornaram o lugar de disseminação de conteúdos violentos e apologistas que gozavam da ausência total de censura permitida pelo anonimato e liberdade oferecida pelo *chan* frequentado.

No Brasil, o *Dogolachan*, criado em 2013 por Marcelo Valle Silveira Mello (ou Psy, Batoré ou Psytoré) na *surface web*, se caracterizou de imediato pela disseminação de conteúdos relativos à pedofilia, racismo e incitação ao crime. Ainda hoje, surpreende a falta de monitorização dos conteúdos postados por este indivíduo, tendo em vista seu passivo judiciário. Marcelo havia sido preso em 2009 por comentários racistas *online* a respeito de estudantes cotistas da Universidade de Brasília e solto um ano e meio depois. Responsável pela postagem de comentários racistas, misóginos, homofóbicos e pedofílicos no blog “Silvio Koerich”, ele foi condenado a seis anos e três meses de prisão após a Polícia Federal descobrir evidências de um plano de ataque terrorista contra alunos do curso de Ciências Sociais da UnB, assim como incentivos ao estupro de mulheres.

Cinco anos depois da criação do *Dogolachan*, Marcelo Valle Silveira Mello foi outra vez condenado, desta vez a 41 anos, 6 meses e 20 dias de cadeia, por divulgação de imagens pedopornográficas, racismo, ameaças, incitação ao crime, entre outros. Homenageando o nome da professora pesquisadora Lola Aronovich, uma das pessoas mais assediadas e ameaçadas pelos membros do fórum, foi sancionada em 2018 a lei nº 13.642, conhecida como a “Lei Lola”, que outorga à Polícia Federal a investigação interestadual e internacional de crimes “praticados por meio da rede mundial de computadores que difundam conteúdo misógino, definidos como aqueles que propagam o ódio ou a aversão às mulheres”. No entanto, mesmo estando encarcerado, Marcelo Mello voltou a criar o site *Dogolachan*, desta vez unicamente acessível no *dark web*.

OS HOMENS QUE ODEIAM AS MULHERES

No Brasil e no mundo homens têm se organizado em grupos de enaltecimento a um certo ideário de masculinidade e que, muito embora, possam se diferenciar em determinados aspectos, têm em comum um discurso de ressentimento às mulheres, sobretudo às adeptas de correntes de pensamento feministas. Dentre os quais destacam-se os *Red pill*, os MGTOW e os *Incels*. Os *Red Pill* se caracterizam por enaltecer a submissão das mulheres aos homens e por defender um padrão de masculinidade baseado na virilidade, tendo em comum a característica de discurso motivacional ou *coaching*. Os MGTOW – sigla para “*Men Going Their Own Way*” em inglês, algo como “Homens Seguindo Seu Próprio Caminho” – são também um movimento *online* em que homens militam pela necessidade de se distanciar das mulheres, bem como dos padrões de relacionamento tradicionalmente estabelecidos como casamento. O argumento central dos MGTOW gira em torno da ideia de que as dinâmicas sociais e legais estão supostamente impregnadas pelos movimentos feministas, os quais teriam tornado as mulheres perigosas, sendo desvantajoso para os homens se envolverem romanticamente com elas (Nery, 2023).

Neste ensaio, no entanto, almejamos nos debruçar de maneira mais acurada sobre um subgrupo ou uma subcultura de indivíduos misóginos autodenominados *Incels* (*involuntary celibates*: celibatários involuntários), que, nos países de língua anglo-saxônica – principalmente nos EUA – frequentaram *chans*, tais o *4chan*, desde seus primórdios. Trata-se de homens, geralmente jovens, que muito embora desejem se relacionar com mulheres, são incapazes de estabelecer com elas vínculos afetivo-sexuais. Em síntese, são grupos de homens misóginos que se reúnem em fóruns na internet para culpar as mulheres por seus fracassos sexuais. Tendem a ser introspectivos, apresentam dificuldades de socialização e habilidade socioemocionais subdesenvolvidas, bem como baixa tolerância para lidar com suas frustrações e sentimentos ambíguos.

Nos fóruns frequentados por *Incel*s, as mulheres, denominadas “*Stacys*” e para as quais os *Incel*s criam categorias depreciativas como, por exemplo, “Depósitos de esperma”, ocupam posição central e ambivalente – ao mesmo tempo em que são odiadas, constituem objeto de desejo. Aparentemente, o fracasso em conseguir se relacionar com as mulheres parece retornar, de modo reativo, como ódio a elas. Os *Incel*s se categorizam enquanto subgrupo de homens antagônicos aos “*Chads*” – caricaturalmente são homens sexualmente bem-sucedidos com as “*stacys*”.

Outra característica parece unir tacitamente os *Incel*s: um sentimento de não pertencimento à sociedade, um sentido de inadequação, de inabilidade para se inserir, assimilar e funcionar dentro da ordem social. Em alguns desses indivíduos há marcadamente um padrão antissocial, um desprezo pelo pacto civilizatório e forte inclinação a transgredi-los. No entanto, existem indivíduos auto identificados enquanto *Incel*s que não parecem se enquadrar nesse padrão. Dado que são sujeitos aparentemente inseridos no contexto social de forma razoavelmente funcional, o que os conecta aos demais *Incel*s é a partilha por um mesmo afeto: o ódio; ódio banalizado às mulheres, às pessoas inscritas às margens da heteronorma, pessoas afrodescendentes, indígenas, não-brancas de modo geral, dentre outros grupos sociais minoritários que lhes despertam forte rechaço ao exercício da alteridade.

No Brasil, o termo *Incel* não é tão amplamente difundido como ocorre nos EUA, onde é possível observar em posts de redes sociais como Instagram usuários se identificarem enquanto “*Incel*s”, quando comentam posts ofensivos às mulheres. Entre os norte-americanos são comuns matérias jornalísticas estabelecerem correlações entre autores de ataques sangrentos às escolas, quando cometidos por homens jovens, com o movimento *Incel*. Situação que diverge da Brasileira, uma vez que praticamente nenhuma matéria

jornalística publicada no Brasil sobre os atentados correlaciona os agentes dos ataques com o fenômeno *Incel*, muito embora tenha surgido ampla gama de indícios que conectam os jovens autores dos ataques aos grupos extremistas neonazistas e aos *chans* de *Incels*, dentre outros. As matérias publicadas no Brasil sobre os *Incels* geralmente se baseiam em crimes ocorridos nos EUA, o que mostra que ainda não fomos capazes de compreender o fenômeno e suas articulações com o movimento contemporâneo dos *Incels* em franco desenvolvimento no país.

Em *A Sociedade Aberta e Seus Inimigos*, Karl Popper (1998) adverte que, por mais paradoxal que possa parecer, defender a tolerância exige a não tolerância com o intolerante. Em sua propositura, o filósofo parte da compreensão de que a tolerância ilimitada conduz ao aniquilamento da tolerância. O que em outras palavras quer dizer que o princípio da tolerância requer a abdicação de sua aplicação irrestrita. Se, por um lado, a tolerância ilimitada leva ao desaparecimento da tolerância, por outro, nas redes sociais como Facebook ou Instagram (localizados na *surface web*), observamos uma tendência à neutralização do contraditório na medida em que internautas têm se unido em comunidades cada vez mais fechadas em que compartilham apenas conteúdos de seus interesses. São elas bolhas ideológicas cada vez mais impermeabilizadas pelos algoritmos que mantêm seus membros isolados, funcionando como certa blindagem ao exercício da razão ou da argumentação racional defendida por Popper. A resultante desse jogo algorítmico é o ódio virulento deixado praticamente livre e sem oposição. No entanto, há que se ressaltar que não exclui a possibilidade de os usuários dessas redes serem punidos caso incorram em práticas ofensivas.

Em entrevista publicada pela BBC News Brasil (Jonathan Griffin, 2021), um *Incel* anônimo observa que um sentimento potencialmente pequeno pode ganhar corpo nessas comunidades:

[...] Elas absorvem você para entrar nessa caixa de ressonância de pessoas que sofrem problemas similares [...]. Você pensa em algo pequeno... aí, você vê outras pessoas pensando em coisas muito mais radicais. Então, você acha que as coisas pequenas são aceitáveis[...].

Na prática, esses fóruns funcionam como salas espelhadas ou câmaras de eco, ou seja, o ecossistema individual e coletivo de informação viciada na repetição de crenças inamovíveis. Essas condições acabaram por redundar naquilo que vem sendo chamado de era da pós-verdade. (Santaella, 2018, n.p).

Os fóruns *Incel* são espaços de intensa radicalização, sobretudo no que diz respeito aos afetos, pois produzem ódio, extremismo, relativização e distorção de fatos históricos, além de engendrar a desumanização de determinados grupos sociais (geralmente minoritários) refletindo na severa produção de aversão contra estes. É desse modo que, perigosamente,

grupos políticos podem formar câmaras de eco em contextos nos quais indivíduos com posicionamentos semelhantes se isolam do resto da sociedade e possuem acesso somente a opiniões e informações que reforçam o posicionamento do grupo. (Recuero, et al, 2021, p. 04).

Além da misoginia, os fóruns frequentados por *Incel* fazem apologia ao culto às armas, sendo alguns desses grupos associados à incitação de ataques terroristas em escolas. Um exemplo recente é o de Henrique Lira Trad, jovem de 18 anos que, em agosto de 2022, invadiu a escola da qual era ex-aluno em Vitória no Espírito Santo, portando facas e bombas. O criminoso se definia nas redes como "*sancto*", vocabulário *Incel* usado para glorificar quem consegue realizar ações criminosas (Intrieri, 2023), conforme mencionado anteriormente.

PANORAMA DOS ATENTADOS PERPETUADOS POR *INCELS*

Somente em 2022 e 2023, o número de ataques em escolas no Brasil já supera os registrados nos 20 anos anteriores (BBC News Brasil, 2023), foram contabilizados 9 atentados desde 2011, tendo 5 destes ataques com vítimas fatais. Ao todo, 52 pessoas foram assassinadas em atentados a instituições de ensino no país desde 2011, sendo 7 somente no último ano.

Em 2014, Elliot Rodger – um rapaz de 22 anos, publicou "*My Twisted World*"² (The New York Times, 2014), um manifesto de ódio e ressentimento ao mundo, sobretudo às mulheres. Repleto de visões deturpadas, apresentou, a um só tempo, um combo de misoginia, racismo, heterossexismo, dentre outras velhas formas de expressão do ódio e aniquilação da diferença, endereçadas aquele que lhe produz estranhamentos. Em 15 de junho daquele ano, após publicar seu manifesto de 140 páginas, Elliot gravou um vídeo para seu canal no YouTube em que revelava os meandros do crime que cometeria dali a alguns instantes – o massacre de Isla Vista, em cuja cronologia matou três estudantes, todos colegas com os quais dividia quarto, seguiu dirigindo e atropelando pessoas pelas ruas rumo às proximidades do campus da Universidade da Califórnia em Santa Bárbara. Ao todo, deixou um saldo de 7 vítimas fatais, sendo 3 por esfaqueamento, 4 por arma de fogo, incluindo o autor que se matou ao final de tudo, além de deixar 14 feridos, alguns atingidos por arma de fogo e outros pelo veículo que dirigia.

Em março de 2015, ocorreu o ataque a tiros contra duas mesquitas na cidade de Christchurch, na Nova Zelândia, que deixou 50 mortos e 48 feridos. O crime foi cometido por um supremacista

branco que antes de sair para matar anunciou o massacre que estava prestes a cometer em um *Chan* da *deep web* do qual era usuário, dedicado à propagação de ideias xenofóbicas.

Mais recentemente, em agosto de 2021, Jake Davison, de 22 anos, matou cinco pessoas em Plymouth, no sul do Reino Unido. Ele atirou em sua própria mãe, uma outra mulher, dois homens e uma menina de 3 anos em um intervalo de seis minutos. Assim como Elliot Rodger, Davison publicava vídeos na internet, nos quais se queixava de seu isolamento social, dificuldade para conhecer e se vincular com mulheres, além de fazer referência aos "*incels*". Davison também postou comentários odiosos nas redes sociais sobre mães solteiras e à própria mãe em particular, chamando-a de "*my vile dysfunctional chaotic mother*" (minha mãe vil, disfuncional e caótica). Segundo investigação publicada no The Guardian Uk (2021), Davison publicou em um fórum do Reddit: "não sou muito social e naturalmente quase antisocial, por isso não tenho grandes círculos sociais onde sei que posso encontrar meninas³".

No Brasil, o *Dogolachan* cultuou assassinos como Wellington Menezes, de 23 anos, que, em abril de 2013, entrou na escola estadual onde havia estudado, em Realengo, matando dez meninas e dois meninos, se matando após ser atingido na perna por um policial. Muito embora tenha sido pouco noticiado na mídia, Wellington também era um *hater*, apesar de ter queimado seus computadores antes de cometer o massacre, há registros de suas ligações com fóruns da *deep web*. Em 2018, André Luiz Gil Garcia, codinome Kyo, que fazia parte do grupo de moderadores do *Dogolachan*, abordou duas mulheres desconhecidas na cidade de Penápolis, interior de São Paulo, atirou pelas costas na nuca de uma delas, e cometeu suicídio em seguida.

3

Na postagem original: "*I'm not very social and naturally quite asocial so I don't have big social circles where I know I can meet girls*".

Ainda no Brasil, em 2019, um crime entrou para a história tendo sido amplamente divulgado pela mídia nacional, conhecido como “o massacre de Suzano”, em que dois jovens invadiram a escola da qual outrora foram alunos, e atiraram matando sete pessoas – cinco estudantes e duas funcionárias, além de deixar outros onze feridos. Após investigações, concluiu-se que o ataque à escola foi ativamente premeditado e planejado pelos dois jovens em coparticipação com outros usuários do *Dogolachan*.

Em junho de 2019, a UFPE recebeu ameaças de ataque armado também vindas de um usuário do *Dogolachan*. À época, capturas de tela (*prints*) dos diálogos entre usuários do site apresentavam conteúdo ofensivo a grupos com viés ideológico diverso do predominante entre os usuários desse fórum virtual.

Recentemente, em Aracruz - ES, em 2022, houve ataques a duas escolas, ambos praticados pelo mesmo autor – um jovem de 16 anos de idade que invadiu as escolas armado, vestido de trajes militares de camuflagem e um símbolo nazista afixado em sua roupa. Ele efetuou disparos de arma de fogo. Ao todo 4 vítimas morreram e ao menos 11 ficaram feridas. Ao ser preso, confessou os crimes e afirmou tê-los planejado por dois anos. O autor dos crimes era ex-aluno da primeira escola atacada, utilizou o carro e duas armas do pai – um policial militar que havia compartilhado em uma rede social a imagem do livro *Mein Kampf* (Minha Luta) de Adolf Hitler (Filho, 2022). Com o decorrer das investigações, a polícia identificou interação do assassino com grupos de conteúdo antissemita no aplicativo Telegram que, por sua vez, foi intimado a fornecer dados à polícia do Espírito Santo. Não tendo cumprido na totalidade a ordem judicial para fornecer à Polícia Federal dados de participantes de grupos com conteúdo neonazista (Pereira, 2023), o aplicativo foi bloqueado judicialmente em todo o país.

Apesar deste último caso não parecer se tratar de ataque praticado por um *Incel*, a gramática do ódio, do racismo, da misoginia

e do extremismo ideológico estavam severamente arraigados nos grupos neonazistas frequentados pelo atirador, o que mostra que o olhar sob tais fenômenos exige uma leitura não isolada dos ataques às escolas que eclodem no mundo ocidental. Ainda mais desafiadora se torna esta tarefa quando se parte do entendimento de que é preciso alinhar, junto à psicanálise, uma leitura social do fenômeno dos discursos de ódio em grupos masculinistas de *Incels* e correlatos. Dito isto, é importante localizar que ao se debruçar sobre a teoria freudiana acerca do ódio não se está aqui pretendendo isolar a problemática do ódio inscrevendo-a ou encapsulando-a em uma leitura que encerra sobre sujeitos individuais um problema que é, de certo, decorrente da ordem civilizatória, e, portanto, da coletividade.

DISCUSSÃO

Muito embora reste nítido que o fenômeno *Incel*, junto aos outros grupos misóginos citados acima, *Red Pills*, *MGTOWs*, *PUAs*, neonazistas, dentre outros, constituam grave problema de segurança e de saúde pública, cabe-nos questionar o fenômeno sob a ótica do sintoma social em que sujeitos que sofrem manifestam, individualmente e em bandos virtuais, os efeitos do desconhecimento da causa de seu sofrimento (KEHL, 2010). É neste sentido que o sintoma social se manifesta por meio de práticas e discursos automatizados que incidem, independentes das estruturas psíquicas singulares de cada um de seus agentes, na violência nossa de cada dia e em nossos traumas sociais, de modo que a questão dos *Incels* está além de um fenômeno particular da *web*.

Em *Psicologia das Massas e Análise do Eu* (1921), Freud se debruçou sobre a influência que as massas podem exercer na transformação do sujeito, de modo que passam “a atuar, a pensar e a sentir de forma distinta daquela da qual sentiria, atuaria ou pensaria

se estivesse sozinho. Em grupo, o indivíduo adquire uma sensação imbatível de poder, apto a não se render a impulsos que seriam reprimidos caso não estivesse em grupo” (Marques, 2015, p. 72). A partir daí o efeito que se produz por meio da influência do grupo sobre o sujeito é uma perda do sentimento de responsabilidade que nos leva à repressão dos impulsos. “Isso ocorre porque, nas massas, desaparece o sentimento de responsabilidade capaz de reprimir esses impulsos. Na massa, ele tem comportamentos irracionais, carente de reflexão e de consciência, transformando-se em um autômato desprovido de vontade” (Marques, 2015, p. 72-73). O interesse individual passa a dar lugar à vontade do grupo, cujo sentimento e ato influenciam os membros do grupo de forma contagiosa (Marques, 2015).

No *Dogolachan* e outros grupos nem sempre há um líder declarado, no entanto, são eleitos ídolos, no caso dos *Incels* – os *sanctus*. Este parecem funcionar enquanto referência de liderança, que se produz a partir da identificação dos membros do grupo, muito embora haja a particularidade de tais “líderes” nem sempre estarem vivos ou fisicamente presentes, como é o caso do criador do *Dogolachan*, que atualmente cumpre pena por vários crimes, mas seguiu por longos anos sendo referenciado pelos membros de seu grupo na *dark web* enquanto representação de liderança.

Sobre a questão da identificação que se opera entre os membros dos *chans* aludimos a Freud quando salienta que “a psicanálise conhece a identificação como a mais antiga manifestação de uma ligação afetiva a uma outra pessoa” (Freud, 1921, p. 46). Tendo a identificação origens já na pré-história do complexo de Édipo, no qual o “garoto revela um interesse especial por seu pai, gostaria de crescer e ser como ele, tomar o lugar dele em todas as situações. Digamos tranquilamente: ele toma o pai como seu ideal” (Freud, 1921, p. 46). É nesse sentido que Marques (2015, p. 77) reitera: “a identificação é percebida como a mais remota expressão de um vínculo emocional com outro indivíduo [...] a identificação possui o condão de moldar o ego de um indivíduo segundo aquele tido como modelo”.

Marques (2015), em alusão ao texto freudiano *Futuro de uma Ilusão* (1927), destaca o paradoxo da vida em sociedade, em que o indivíduo tem dificuldade de lidar com a solidão, ao mesmo tempo em que se ressentido quanto ao peso dos sacrifícios impostos pela cultura na vida em comunidade. O que corresponde a dizer que a cultura, visando a defesa das tendências destrutivas do indivíduo lhes exige renúncia às suas pulsões (Marques, 2015, p. 77). O ciberespaço possibilita aos indivíduos produzirem uma via de pertencimento social (identificação) sem que haja necessidade de renunciar às suas pulsões.

O pacto civilizatório relegou o ódio a um lugar de interdição, lançando-o às margens dos afetos socialmente bem quistos. No entanto, para a “psicanálise, que procura iluminar as sombras, o primitivo e o pulsional, pode dar outros significados, sentidos e até certa positividade ao ódio, ao situá-lo como uma função psíquica que estrutura e defende o sujeito” (Filho, 2021, p. 16). Na perspectiva freudiana quando ocorre a renúncia ou repressão das pulsões sexuais e agressivas por parte dos indivíduos tendo em vista a ordem social, a civilização conflita com seus membros que, caso se rebelem, podem destruí-la. “Assim, se por um lado a civilização se mantém pela renúncia aos impulsos sexuais e agressivos, por outro, tais restrições produzem a hostilidade do indivíduo contra ela” (Marques, 2015, p. 80). Ademais, no caso específico dos *incels*, é preciso observar que o anonimato fornecido pelo ciberespaço pode representar para tais indivíduos uma possibilidade de escapamento a tal renúncia, ou mesmo uma forma de recusa à castração – preço cobrado pela civilização ao indivíduo como requisito para sua inclusão na cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito embora os discursos de ódio e intolerância estejam banalmente incorporados em espaços outros, nos fóruns de *Incels*,

em especial nos *chans* da *deep web*, eles tendem a se reproduzir livremente e com alcance mundial, tendo como alvo preferencial jovens em idade escolar. Assim, há que se questionar se não seriam os grupos de ódio hospedados no ciberespaço mais do que um mero problema isolado da internet, dada sua afeição e flerte com a violência, com o ódio, com práticas terroristas e apologia a diversas modalidades de cibercrime. Neste sentido, os discursos de ódio propagados na internet não são um problema apenas da *web*, mas sim da nossa sociedade, sobretudo porque a história registra sua existência, bem como sua capacidade destrutiva, em períodos anteriores ao advento da internet, sendo que com esta passa a ter alcance célere e mundial. Partimos da compreensão de que é necessário conhecer a dinâmica de funcionamento desses bandos virtuais dedicados a práticas violentas, bem como suas clivagens com o autoritarismo, para, a partir de então, aprofundar as discussões sobre o tema e compreender sua real magnitude. Ao lançar sobre o fenômeno o olhar clínico da psicanálise, desejamos “escutar” o mal-estar singular dos *incels*, sem perder de vista a dimensão histórica, econômica, social e política destes sujeitos. Interpretar seus discursos e atos nos possibilita outras formas de enfrentamento, indo além da mera denúncia ou repressão, buscando desvendar seus enigmas e expor as estruturas basilares do fenômeno. O manifesto dos *Incels* se apresenta enquanto sintoma de um mundo em crise, capitaneada, em termos, pelas redes sociais que, acessíveis à mão de todos, empreendem algoritmicamente uma reengenharia dos modos de ser e estar no mundo.

Muito embora a sociedade não possa ser analisada do mesmo modo que um sujeito “o sintoma social não tem outra expressão senão aquela dos sujeitos que sofrem e manifestam, **singularmente ou em grupo**, os efeitos do desconhecimento da causa de seu sofrimento (Kehl, 2010, p. 124, grifo nosso). É neste sentido que, segundo Kehl “o sintoma social se manifesta por meio de práticas e discursos que se automatizam, independentes das estruturas psíquicas singulares de cada um de seus agentes” (2010, p. 124).

REFERÊNCIAS

- BBC News Brasil. (2023). Os dados que mostram explosão no número de ataques a escolas no Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/ckryl4epnpeo>.
- Donard, V. (2016). A pesquisa em psicologia na era digital: novos campos e modalidades. *Revista San Gregorio*, (12), 26–35.
- Donard, V. (2016). Fundamentos epistemológicos e novos paradigmas de uma revolução tecnoexistencial. In E. M. C. Fernandez & V. Donard (Orgs.), *O psicólogo frente ao desafio tecnológico: Novas identidades, novos campos, novas práticas* (pp. 37–52). Recife: Editora UFPE: UNICAP.
- Filho, C. O. (2021). *Pelos caminhos do ódio - da pulsão ao narcisismo* [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo].
- Filho, H. B. (2022). Atirador de Aracruz (ES) tentou esconder suástica para evitar identificação. *UOL Cotidiano*. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2022/11/27/atirador-escola-no-es-esconder-vestigios-para-nao-ser-identificado-policia.htm?cmpid=copiaecola>.
- Freud, S. (2011). *Psicologia das massas e análise do eu e outros textos* (P. C. de Souza, Trad.). São Paulo: Companhia das Letras. (Obra original publicada 1920-1923).
- Freud, S. (1990). O futuro de uma ilusão. In S. Freud, *Edição standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (Vol. 21, pp. 13–71). Rio de Janeiro: Imago. (Obra original publicada 1927).
- Griffin, J. (2021). O mundo sombrio dos 'incels,' celibatários involuntários que odeiam mulheres. *BBC News Brasil*. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-58300599>.
- Intrieri, L. (2023). Red pills e incels: por que é difícil frear misoginia online no Brasil. *Terra*. Disponível em: <https://www.terra.com.br/byte/red-pills-e-incels-por-que-e-dificil-frear-misoginia-online-no-Brasil,a907ddf0bb1a6687f06be537286d962aplyfiak.html>.
- Kehl, M. R. (2010). Tortura e sintoma social. In E. Teles & V. Safatle (Orgs.), *O que resta da ditadura: A exceção Brasileira* (pp. 37–52). São Paulo: Boitempo.

Marques, O. H. D. (2015). *Contribuições psicanalíticas de Erich Fromm para a compreensão do nazismo* [Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo].

Nery, N. (2023). Redpill, Incel, MGTOW: entenda o que acontece em grupos masculinos que pregam ódio às mulheres. *Portal g1*. Disponível em: <https://g1.globo.com/podcast/o-assunto/noticia/2023/03/03/redpill-incelel-mgtow-entenda-o-que-acontece-em-grupos-masculinos-que-pregam-odio-as-mulheres.ghtml>.

Pereira, I. (2023). *Telegram: por que o app foi bloqueado no Brasil? Entenda a decisão da Justiça*. Exame. Disponível em: <https://exame.com/Brasil/telegram-porque-o-app-foi-bloqueado-no-Brasil-entenda-a-decisao-da-justica/>.

Popper, K. (1998). *A Sociedade Aberta e seus Inimigos*. Belo Horizonte, Itatiaia, 3 Edição.

Recuero, R., & Soares, F., Zago, G. (2021). *Polarização, hiperpartidarismo e câmaras de eco: Como Circula A Desinformação Sobre Covid-19 No Twitter*. *Contracampo*, Niterói, V. 40, n. 1, jan./abr.

Roudinesco, E. (2008). *A parte obscura de nós mesmos: uma história dos perversos*. Tradução André Telles; revisão técnica Marco Antonio Coutinho Jorge. — Rio de Janeiro: Jorge Zahar

Santaella, L. (2018). *A Pós verdade é verdadeira ou falsa?* Barueri, SP: Estação das Letras e Cores; e PUB. - (Coleção Interrogações). ISBN: 978-85-68552-79-7 (Ebook)

Souza, A. B. L., Barbosa, D. S. Melo, M. M., Rios, R. (2015) A Deep Web como ferramenta de produção jornalística. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro*.

Teles, E., & Safatle, V. (2010). *O que resta da ditadura: A exceção Brasileira*. Edson Teles e Vladimir Safatle (Orgs.). Boitempo.

The Guardian. (2021). *Plymouth gunman: a hate-filled misogynist and 'incel'*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/uk-news/2021/aug/13/plymouth-shooting-suspect-what-we-know-jake-davison>.

The New York Times. (2014). *The Manifesto of Elliot Rodger*. Disponível em: <https://www.nytimes.com/interactive/2014/05/25/us/shooting-document.html>.



6

*Isabella Leandra Silva Santos
Débora Cristina Nascimento de Lima
Carlos Eduardo Pimentel*

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

CYBERSTALKING NO BRASIL:

**RELAÇÕES COM O USO DE REDES SOCIAIS
E VARIÁVEIS SOCIODEMOGRÁFICAS**

INTRODUÇÃO

O *cyberstalking* é um problema societal que acompanha, na mesma medida, os avanços tecnológicos, a expansão do acesso à internet, o frenético consumo dos conteúdos nas redes sociais e as inevitáveis transformações nas relações intra e interpessoais (Kavish & Naidu, 2021). É definido como uma forma de assédio (observação frequente, manter contato de forma consistente) que usa ferramentas eletrônicas e o ambiente virtual para controlar, manipular e coagir a vítima (Sheridan & Lyndon, 2012; Smoker & March, 2017). Uma definição similar é encontrada no estudo de Reyns e colaboradores (2012), onde o fenômeno é apresentado como o uso da internet e de outros dispositivos tecnológicos (e.g., computadores, celulares) para monitorar ou assediar outra pessoa de forma ameaçadora que pode se tornar intimidadora ou provocar medo.

Os pesquisadores Sheridan e Grant (2007), apresentam uma lista dos principais componentes do *cyberstalking*: usar redes sociais e outros ambientes virtuais para coletar informações sobre a vítima, enviar mensagens não solicitadas com frequência, sabotagem eletrônica (enviar vírus ou invadir contas), fingir ser outra pessoa, publicar informações falsas e fazer com que outros usuários contribuam para a sua perseguição, mesmo que indiretamente. Contudo, Santos e colaboradores (2023a) alertam sobre a importância da constante atualização dos elementos essenciais do *cyberstalking*, pois, os mesmos estão sempre se transmutando para acompanhar os acelerados desenvolvimentos tecnológicos e as novas funções inseridas e popularizadas no ambiente virtual.

O *cyberstalking* vem ganhando, recentemente, atenção da mídia e do público como uma nova forma de comportamento, com consequências psicológicas extremamente prejudiciais, iguais às das formas tradicionais de perseguição (Maple *et al.*, 2011). Com o aumento do uso da internet, mais informações pessoais se tornam

disponíveis online, facilitando que mais pessoas recorram a este comportamento antissocial (Parsons-Pollard & Moriarty, 2009). Talvez, por isso, o cyberstalking tenha se tornado uma das formas mais prolíficas de agressão e vitimização online (Marcum & Higgins, 2021).

Como resultado, têm-se impactos psicossociais e físicos negativos significativos nas vítimas. Um conjunto de pesquisas sugere que o cyberstalking afeta um número substancial de indivíduos a cada ano (Fissel, 2018; Reyns *et al.*, 2018). A perseguição cibernética ocasiona sérios danos negativos à saúde como resultado de sua vitimização, como, por exemplo: medo e ansiedade (Worsley *et al.*, 2017); distúrbios do sono e depressão (Dreßing *et al.*, 2014). Tais consequências também afetam a vida acadêmica, profissional e social dos indivíduos, a exemplo de notas mais baixas, os sujeitos pediram demissão ou foram demitidas no trabalho e aumento de brigas com amigos ou familiares (Fissel & Reyns, 2020). Ainda, vítimas de cyberstalking por parceiros íntimos, relatam efeitos negativos psicológicos, sociais e físicos.

Aliado ao crescimento das redes sociais, não é surpresa que o cyberstalking esteja se tornando cada vez mais popular. As redes sociais são atraentes para os cyberstalkers, que não seriam tão ousados ao agir dessa forma no mundo real, pois sua estrutura e funcionamento é um terreno fértil e facilita atividades dos perseguidores e até mesmo incentivam tais comportamentos (Dreßing *et al.*, 2014). Esses espaços são plataformas atraentes para os stalkers porque criam oportunidades únicas para a perpetração deste comportamento (Nobles *et al.*, 2014).

Pesquisas recentes têm indicado que as pessoas fazem uso do *Facebook*, *Instagram* e *Tiktok* visando cyberstalkear outros (Alkawaz *et al.*, 2020; Fox, 2022; Wei *et al.*, 2022). Para Sen e Grown (2013) plataformas como o *Twitter* e o *Facebook*, permitem o acesso a um volume maior de potenciais vítimas. Ainda, os resultados apresentados por Santos e colaboradores (2023a) indicam que o impacto

do engajamento em redes sociais e medo de ficar por fora na probabilidade de cyberstalker.

Contudo, não somente as redes sociais estão relacionadas as práticas de cyberstalker. Primeiro, a exposição à mídia violenta também é uma das variáveis abordadas, pois o consumo de determinado conteúdo pode alterar a probabilidade de exercer determinados comportamentos antissociais (Blankenship *et al.*, 2019). Por exemplo, os estudos acerca de comportamentos antissociais online encontraram correlação positiva entre *trolling* online e exposição a conteúdo antissocial online. Também foram observados efeitos na exposição a conteúdo antissocial online por meio do uso do Twitter e uso do Facebook no *trolling* (Santos *et al.*, 2023b). Além disso, o gênero também tem sido abordado nas pesquisas sobre a temática. Tanto os estudos de March e colaboradores (2020) quanto a pesquisa de Santos *et al.*, (2023a) indicam que as mulheres são mais propensas a cyberstalker do que os homens (embora os homens prevaleçam na perseguição tradicional).

Os impactos deste comportamento são caracterizados por eventos vitimizadores mais amplamente disseminados e com alcance ilimitado. Os agressores estão virtualmente longe da vítima, sem contato físico pessoal, o que leva à falta de remorso e disparidade do impacto percebido entre os agressores e a vítima. Ao contrário do que se pensa, ser uma vítima cibernética é tão grave, se não mais, quanto no mundo presencial (Shoib *et al.*, 2021).

Dessa forma, sendo um processo multifacetado, a compreensão da dinâmica, impactos e construção de estratégias de controle é uma questão complexa, cuja necessidade passa por investigar tanto aspectos subjetivos quanto fatores sociais envolvidos no fenômeno (Kavish & Naidu, 2021). Assim, sabe-se que o Brasil ocupa a quinta posição no ranking de usuários das redes sociais, e que em 2022 havia aproximadamente 165,46 milhões de usuários, com uma projeção de crescimento para mais de 188 milhões em cinco anos (Statista Research Department, 2022).

Portanto, é de extrema importância compreender o fenômeno do cyberstalking e como os Brasileiros expressam este comportamento. Com este intuito, o objetivo do presente capítulo foi observar as relações entre o cyberstalking, o uso de redes sociais e variáveis sociodemográficas. Avançando ainda mais na temática, é possível predizê-lo com maior eficácia e traçar caminhos para sua prevenção.

MÉTODOS

AMOSTRA

Participaram do presente estudo 1126 voluntários Brasileiros (idade média = 27,27; DP = 8,04; EP = 0,24), em sua maioria mulheres (69,2%) da região Sudeste (40,8%). Tratou-se de uma amostra não-probabilística por conveniência.

Escala de Cyberstalking ($\alpha = 0,87$)

Medida desenvolvida por Santos *et al.* (2023), trata-se de um instrumento de dez itens (e.g., “Costumo encontrar as redes sociais de alguém que tenho interesse, mesmo que demore horas”). A escala em apreço mede comportamentos de cyberstalking e a favorabilidade do indivíduo a eles. É respondida utilizando uma escala Likert de cinco pontos (de “Discordo totalmente” a “Concordo totalmente”).

Escala de Exposição a Conteúdo Antissocial Online ($\alpha = 0,89$)

Possuindo sete itens, é uma escala que aborda o consumo de conteúdos antissociais online (e.g., “Vídeos retratando situações violentas”). O respondente deve indicar a frequência de exposição

por meio de uma escala tipo-Likert de seis pontos (de “Nunca” à “Várias vezes ao dia”). A presente medida foi construída e validada neste contexto (Santos *et al.*, 2021).

INSTRUMENTOS

Uso de Redes Sociais

Foi abordada a frequência de uso de cinco redes sociais populares no contexto Brasileiro (de “Nunca” à “Várias vezes ao dia”, numa escala de seis pontos): Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter e Tiktok.

Questionário Sociodemográfico

Além dos instrumentos mencionados anteriormente, os participantes responderam perguntas sociodemográficas, como idade, gênero e localização.

PROCEDIMENTOS

Inicialmente a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba. Após avaliação, o projeto recebeu um parecer favorável para sua realização (CAAE: 34920820.8.0000.5188; Parecer de Aprovação: 4.299.196). Ainda tratando de aspectos éticos, a participação no estudo só ocorreu mediante concordância com Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, e os voluntários podiam deixar a pesquisa a qualquer momento que desejassem.

A coleta de dados propriamente dita foi realizada por meio de um questionário online desenvolvido no Formulários Google. Esse questionário foi compartilhado nas redes sociais e, além de possuir as perguntas do estudo, disponibilizava informações de contato dos pesquisadores em caso de dúvidas ou problemas técnicos.

ANÁLISE DE DADOS

Os dados foram analisados utilizando o *software* Jasp (Jasp Team, 2023). Especificamente, foram realizadas: análises descritivas (para caracterização da amostra), correlações bivariadas de Pearson (objetivando observar as relações entre variáveis), e análises de mediação (buscando modelos explicativos do cyberstalking).

RESULTADOS

CORRELAÇÕES BIVARIADAS

Os resultados indicaram correlações positivas entre o *cyberstalking* e: o consumo de conteúdo antissocial online ($r = 0,19$, $p < 0,01$), o uso de Instagram ($r = 0,10$, $p < 0,01$), Facebook ($r = 0,12$, $p < 0,01$) e TikTok ($r = 0,06$, $p < 0,05$), além do gênero feminino ($r = 0,11$, $p < 0,01$). Mais informações podem ser observadas na Tabela 1.

Tabela 1 - Médias, Desvios-Padrões e Correlações Bivariadas.

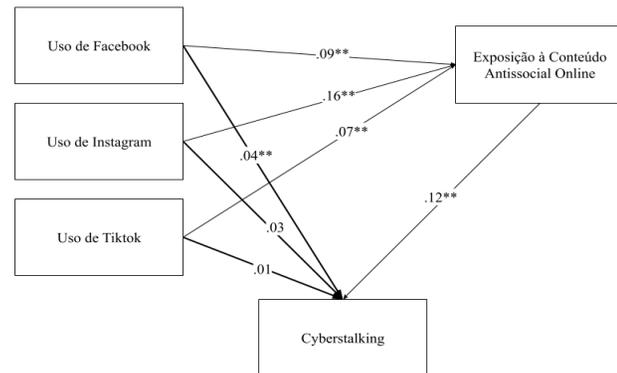
	Média (DP)	1	2	3	4	5	6	7
1-Cyberstalking	2,26 (0,81)	-						
2-CAO	1,95 (1,18)	,19**	-					
3-WhatsApp	4,90 (0,86)	,05	,29**	-				
4-Instagram	4,56 (1,23)	,10**	,22**	,52**	-			
5-Facebook	3,22 (1,94)	,12**	,20**	,35**	,19**	-		
6-Tiktok	1,15 (1,67)	,06*	,16**	,26**	,23**	,19**	-	
7-Twitter	1,87 (2,01)	,05	,25**	,31**	,29**	,23**	,38**	-
8-DGênero	-	,11**	-,06*	-,08**	,01	-,03	,07*	-,12**

Notas: * = $p < 0,05$; ** = $p < 0,01$. Gênero foi codificado como 1 = feminino e 0 = masculino.

MEDIAÇÃO

Considerando o uso de redes sociais que se relacionaram tanto com o consumo de conteúdo antissocial quanto o cyberstalking (Instagram, Facebook e Tiktok), foi testado um modelo de mediação objetivando prever esse comportamento. Nessa análise, o gênero foi considerado uma variável confundidora e controlada. Os resultados (Figura 1) apontaram impactos indiretos, mediados pelo maior consumo de conteúdo antissocial, do uso das três redes sociais (Instagram: $\lambda = 0,02$, $p < 0,01$; Facebook: $\lambda = 0,01$, $p < 0,01$; Tiktok: $\lambda = 0,01$; $p < 0,01$). Por outro lado, apenas o uso do Facebook contou com efeitos diretos estatisticamente significativos. Esse modelo apresentou índices de ajuste satisfatórios (Estimador Máxima verossimilhança: GFI = 1,00, TLI = 1,00, CFI = 1,00; SRMR = 0,01).

Figura 1 - Impactos indiretos do Uso de Redes Sociais no Cyberstalking



DISCUSSÃO

O objetivo do presente estudo foi observar as relações entre o cyberstalking, uso de redes sociais e o gênero. Os resultados demonstraram que o uso de Facebook, Instagram e Tiktok impactou indiretamente a probabilidade de cyberstalking, com uma mediação da exposição a conteúdos agressivos. Assim, quando consumimos mídias antissociais na internet, as chances de engajamento com comportamentos dessa natureza aumentam. Adicionalmente, também foi observada uma relação entre o cyberstalking e o gênero feminino.

A prevalência do cyberstalking entre mulheres é um resultado solidificado na literatura sobre o tema (e.g. Santos *et al.*, 2023; Smoker & March, 2017). Uma explicação para esses dados é que enquanto homens tendem a se envolver mais em comportamentos agressivos diretos (como a perseguição tradicional), mulheres utilizam mais a agressão discreta como estratégia de ação (March *et al.*, 2020). Estudos futuros podem investigar mais detalhadamente essa questão, desenvolvendo, por exemplo, uma medida de motivações para cyberstalkear e observando as diferenças de gênero nas respostas.

Contudo, não só variáveis sociodemográficas predizem esse comportamento antissocial: o cyberstalking se relacionou positivamente com a exposição a conteúdos violentos na internet e o maior uso de Facebook, Instagram e Tiktok. Esses resultados são consoantes a pesquisa de Santos *et al.* (2023), que observaram um impacto do medo de ficar por fora e do engajamento em redes sociais na probabilidade de cyberstalker.

Mas, por que especificamente essas redes, e não o WhatsApp e o Twitter? Apesar do Twitter ser bastante utilizado em outras formas de comportamento antissocial online, como a trollagem (Howard *et al.*, 2019), ele pode não fornecer recursos úteis para o cyberstalking. Na mesma linha, o WhatsApp, por se tratar de uma rede de comunicação mais direta, não possibilita uma observação do alvo tão discreta. Por outro lado, estudos prévios corroboram o uso do Facebook, Instagram e Tiktok visando cyberstalker outros (Alkawaz *et al.*, 2020; Fox, 2022; Wei *et al.*, 2022). Assim, é essencial que pesquisas posteriores investiguem quais aspectos específicos dessas plataformas facilitam o cyberstalking, fornecendo evidências científicas para incentivar seus criadores a tomar medidas de prevenção apropriadas.

Ademais, o uso de redes sociais só impactou o cyberstalking quando mediado pela exposição de conteúdos antissociais online. Estudos com outros comportamentos agressivos online, como o cyberbullying (Santos, 2022) e a trollagem (Santos *et al.*, 2023b; Santos *et al.*, 2023c), fornecem resultados semelhantes, apesar da relação com o cyberstalking ser pouco abordada. Como discutido por Wei *et al.* (2022), por exemplo, essas redes sociais muitas vezes fornecem conteúdos específicos para facilitar o engajamento em cyberstalking (e.g. tutoriais de aplicativos de espionagem). Assim, o presente estudo demonstra a relevância de se investigar mais detalhadamente a relação entre consumo de mídias antissociais e cyberstalking.

Esses resultados também são corroborados pelo Modelo Geral da Agressão: variáveis pessoais e situacionais atuam em

conjunto impactando a probabilidade de comportamentos agressivos (Anderson & Bushman, 2018). Além disso, a exposição a mídia violenta se mostra como fator de risco para comportamentos dessa natureza em estudos replicados em diversos países, incluindo o Brasil (Anderson *et al.*, 2017; Miles-Novelo *et al.*, 2022).

CONTRIBUIÇÕES, LIMITAÇÕES E DIREÇÕES FUTURAS

Dentre as contribuições do presente estudo, destaca-se a utilização de uma amostra substancial da população Brasileira, especialmente em um tópico ainda escassamente estudado no contexto latino-americano. Além disso, as informações apresentadas elucidam o papel das redes sociais e da mídia violenta no engajamento e favorabilidade ao cyberstalking, fornecendo uma base a estudos futuros com o tema.

Apesar disso, o presente estudo não está livre de limitações, em especial, o uso de uma amostra não-probabilística por conveniência. Além disso, considerando que se trata de uma pesquisa correlacional, as interpretações do modelo explicativo testado devem ser realizadas com cautela, e corroboradas posteriormente por estudos longitudinais e experimentais.

Mas como aplicar os resultados apresentados? Além das sugestões de estudos futuros destacadas anteriormente, é possível, por exemplo, desenvolver campanhas de prevenção contra o cyberstalking focadas nas redes sociais onde ele mais é perpetrado. Adicionalmente, diretrizes de uso nas plataformas que identificassem mais apropriadamente conteúdos que facilitam esses comportamentos seria uma alternativa significativa a longo prazo. Essas reflexões demonstram que o cyberstalking é um problema de natureza complexa, possuindo aspectos pessoais e contextuais que o facilitam ou inibem.

REFERÊNCIAS

- Alkawaz, M. H., Rajandran, H., & Abdullah, M. I. (2020). The Impact of Current Relation between Facebook Utilization and E-Stalking towards Users Privacy. *2020 IEEE International Conference on Automatic Control and Intelligent Systems (I2CACIS)*. doi:10.1109/i2cacis49202.2020.9140098
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues, 74*, 386-413. doi: 10.1111/josi.12275.
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., Lam, C. P., Sakamoto, A., Horiuchi, Y., Krahé, B., Jelic, M., Liuqing, W., Toma, R., Warburton, W. A., Zhang, X., Tajima, S., Qing, F., & Petrescu, P. (2017). Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin, 43*, 986-998. <https://doi.org/10.1177/0146167217703064>
- Blankenship, K. L., Allen, J. J., Kane, K. A., & Anderson, C. A. (2019). The role of attitudes in violence and aggression. In D. Albarracin & B. T. Johnson (Eds.), *Handbook of Attitudes* (2nd Edition, pp. 299-336) Routledge. Applications.
- Dreßing, H., Bailer, J., Anders, A., Wagner, H., & Gallas, C. (2014). Cyberstalking in a large sample of social network users: Prevalence, characteristics, and impact upon victims. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17*(2), 61-67. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0231>
- Fissel, E. (2018). The reporting and help-seeking behaviors of cyberstalkink victims. *Journal of Interpersonal Violence, 1*-26. Journal of Interpersonal Violence 1-26. <https://doi.org/10.1177/0886260518801942>
- Fissel, E. R., & Reyns, B. W. (2020). The aftermath of cyberstalking: School, work, social, and health costs of victimization. *American Journal of Criminal Justice, 45*(1), 70-87. <https://doi.org/10.1007/s12103-019-09489-1>
- Fox, W. (2022). Online stalking on Instagram. Dissertação de Mestrado. Universidade de Simon Fraser, Colúmbia Britânica. <https://summit.sfu.ca/item/34978>
- Howard, K., Zolnierek, K. H., Critz, K., Dailey, S., & Ceballos, N. (2019). An examination of psychosocial factors associated with malicious online trolling behaviors. *Personality and Individual Differences, 149*, 309-314. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.06.020>
- JASP Team (2023). JASP (Version 0.17.3)[Computer software].

- Kavishe, A., & Naidu, M. (2022). Cyberstalking practices: asymmetrical power relationships at the University of Dar es Salaam. *Journal of Gender Studies*, 32 (5), p. 460–7. <https://doi.org/10.1080/09589236.2022.2128726>
- Maple, C., Short, E., & Brown, A. (2011). *Cyberstalking in the United Kingdom. An analysis of the ECHO pilot survey*. <https://uobrep.openrepository.com/handle/10547/270578>
- March, E., Litten, V., Sullivan, D. H., & Ward, L. (2020). Somebody that I (used to) know: Gender and dimensions of dark personality traits as predictors of intimate partner cyberstalking. *Personality and Individual Differences*, 163, 110084. [10.1016/j.paid.2020.110084](https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110084)
- Marcum, C., & Higgins, G. (2021). A Systematic Review of Cyberstalking Victimization and Offending Behaviors. *American Journal of Criminal Justice*, 46(6), 882–910. <https://doi.org/10.1007/s12103-021-09653-6>
- Miles-Novelo, A., Groves, C. L., Anderson, K. B., Pimentel, C. E., Escabedo, S. B., Plante, C., Mariano, T. E., & Anderson, C. A. (2022). Further tests of the media violence–aggression link: Replication and extension of the 7 nations project with multiple Latinx samples. *Psychology of Popular Media*, 11(4), 435–442. <https://doi.org/10.1037/ppm0000428>
- Nobles, M. R., Reyns, B. W., Fox, K. A., & Fisher, B. S. (2014). Protection against pursuit: A conceptual and empirical comparison of cyberstalking and stalking victimization among a national sample. *Justice Quarterly*, 31, 986–1014. <https://doi.org/10.1080/07418825.2012.723030>
- Parsons-Pollard, N., & Moriarty, L. J. (2009). Cyberstalking: Utilizing what we do know. *Victims & Offenders*, 4 (4), 435–441. <https://doi.org/10.1080/15564880903227644>
- Reyns, B., Henson, B., & Fisher, B. S. (2012). Stalking in the twilight zone: Extent of cyberstalking victimization and offending among college students. *Deviant Behavior*, 33(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/01639625.2010.538364>
- Reyns, B. W., Fisher, B. S., & Randa, R. (2018). Explaining cyberstalking victimization against college women using a multitheoretical approach: Self-control, opportunity, and control balance. *Crime & Delinquency*. <https://doi.org/10.1177/0011128717753116>
- Santos, I. (2022). Comportamento antissocial online: uma abordagem pautada no Modelo Geral da Agressão. Dissertação de Mestrado em Psicologia Social. João Pessoa, Paraíba.
- Santos, I., Pimentel, C., & Mariano, T. (2021). Conteúdo Antissocial Online: Uma análise Psicossocial e Dados de uma Amostra Brasileira. Em: Mello & Freitas (Orgs.), *Caminhos da comunicação digital: conhecimento e informação*, 93–102. E-publicar: Rio de Janeiro.

Santos, I. L., Pimentel, C. E., & Mariano, T. E. (2023a). Cyberstalking scale: Development and relations with gender, FOMO and social media engagement. *Current Psychology*, 42(6), 4802–4810. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01823-3>

Santos, I. L. S., Pimentel, C. E., & Mariano, T. E. (2023b). Online trolling: The impact of antisocial online content, social media use, and gender. *Psychological Reports*, 126(3), 1416–1429. <https://doi.org/10.1177/00332941211055705>

Santos, I. L. S., Nascimento Lima, D. C., Almeida Dias, E. V., Galdino Pessoa, T. E., Tomaz Paiva, T., & Pimentel, C. E. (2023c). Low self-esteem, high fomo? The other side of the internet troll. *Psychological Reports*, Online First. <https://doi.org/10.1177/00332941231183136>

Sen, G., & Grown, C., 2013. *Development crises and alternative visions: Third world women's perspectives*. Routledge.

Sheridan, L. P., & Grant, T. (2007). Is cyberstalking different? *Psychology Crime & Law*, 13(6), 627–640. <https://doi.org/10.1080/10683160701340528>.

Sheridan, L., & Lyndon, A. E. (2012). The influence of prior relationship, gender, and fear on the consequences of stalking victimization. *Sex Roles*, 66 (5), 340–350. <https://doi.org/10.1007/s111990-010-9889-9>.

Shoib, S., Philip, S., Bista, S., Saeed, F., Javed, S., Ori, D., Bashir, A., & Chandradasa, M. (2021). Cyber victimization during the COVID-19 pandemic: A syndemic looming large. *Health Sci Rep*, 5 (2). <https://doi.org/10.1002/hsr2.528>

Smoker, M., & March, E. (2017). Predicting perpetration of intimate partner cyberstalking: Gender and the dark tetrad. *Computers in Human Behavior*, 72, 390–396. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.012>.

Statista Research Department. (2022). *Brazil: number of social network users, 2018-2027*. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/278408/number-of-social-network-users-in-brazil/>

Wei, M., Zeng, E., Kohno, T., & Roesner, F. (2022). anti-privacy and anti-security advice on TikTok: Case studies of technology-enabled surveillance and control in intimate partner and parent-child relationships. *Proceedings of the Eighteenth Symposium on Usable Privacy and Security*, 447–462. <https://www.usenix.org/conference/soups2022/presentation/wei>

Worsley, J., Wheatcroft, J., Short, E., & Corcoran, R. (2017). Victims' voices: Understanding the emotional impact of cyberstalking and individuals' coping responses. *SAGE Open*, 7(2), 1-13. <https://doi.org/10.1177/2158244017710292>



7

*Daniela Zibenberg
Joyce da Conceição de Jesus Rosa
Jean Carlos Natividade*

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio

UM OLHO NO OLHO E OUTRO NA TELA:

**IMPACTOS DO *PARTNER PHUBBING*
NOS RELACIONAMENTOS AMOROSOS**

Você chega em casa do trabalho e quer contar algo para seu(sua) parceiro(a) amoroso(a). Ele(a) escuta a história enquanto olha para o celular e responde “Que legal!”. Então, você logo percebe que ele(a) não prestou muita atenção. Ou, ao contrário, seu(sua) parceiro(a) é quem lhe faz uma pergunta sobre o jantar, mas no meio da pergunta você recebe uma mensagem no celular superimportante que estava esperando há dias. Você opta por ler a mensagem, depois se volta a seu(sua) parceiro(a) e questiona “O que você estava falando mesmo?”. Pois bem, essas são situações de *partner phubbing*. O *partner phubbing* consiste em ignorar a presença do parceiro amoroso em razão do uso do smartphone (Ugur & Koc, 2015).

O Brasil é o 5º país com maior número de smartphones no mundo (Lopes, 2023), e o número de smartphones no país é superior ao número de habitantes (FGV, 2022). O uso de aparelhos celulares, smartphones, faz parte da rotina da maioria dos Brasileiros e, consequentemente, essa tecnologia impacta diversos âmbitos das nossas vidas. Esse impacto pode, inclusive, acarretar prejuízos aos relacionamentos interpessoais. Neste capítulo, pretende-se explorar o conceito de *partner phubbing*, mostrar como ele tem sido mensurado nos estudos científicos e discutir, a partir de um estudo Brasileiro, sua relação com aspectos do relacionamento amoroso, como a satisfação com o relacionamento amoroso e o coping diádico, e, por fim, seu impacto no bem-estar subjetivo dos indivíduos.

SMARTPHONES NO DIA A DIA

O avanço tecnológico vem inovando, de diversas formas, a vida dos indivíduos. Os smartphones, por exemplo, trouxeram diversos avanços e mudanças em nosso cotidiano. São diversos os objetivos que podem ser atingidos por meio do uso de um smartphone, a partir da utilização de aplicativos específicos, que serão

personalizados e determinados pelos usuários (Jung, 2014). Por exemplo, entre os benefícios de um smartphone podem-se citar o entretenimento, a socialização, a comunicação, a aquisição de informação, a produtividade no dia a dia e o senso de conforto.

Por um lado, os smartphones e seus aplicativos trazem benefícios para o comércio on-line (Ibrahim *et al.*, 2014), facilitam o acesso a recursos para estudar (Singh & Samah, 2018), disponibilizam monitoramento de sintomas e maior cuidado com a saúde (Hind & Sibbald, 2014), promovem o desenvolvimento infantil como habilidades motoras e cognitivas (Srinahyanti *et al.*, 2019), e incentivam exercícios físicos de maneira lúdica (Kamboj & Krishna, 2017). Por outro, o uso problemático do celular está associado a menor bem-estar (Horwood & Anglim, 2019), a adicção ao smartphone impacta negativamente em diversas responsabilidades da vida (Ting & Chen, 2020), o uso de smartphone mostrou-se relacionado ao estresse e à ansiedade (Vahedi & Saiphoo, 2018), e negativamente correlacionado ao sucesso acadêmico (Sapci *et al.*, 2021).

O uso de smartphones impacta também nos relacionamentos. Em particular, a tecnologia revolucionou a maneira como iniciamos, mantemos e até mesmo encerramos diferentes tipos de relacionamentos - seja no contexto profissional, nas amizades ou no amor. A tecnologia pode servir como meio para a formação de novos relacionamentos (e.g., aplicativos de relacionamento, encontros por redes sociais), auxiliar na sustentação desses (por exemplo, em casos de relacionamentos à distância), além de facilitar a intimidade e o investimento (e.g., possibilitando a troca de mensagens e compartilhamento de experiências). Em paralelo, o uso da tecnologia também pode ter consequências negativas, potencialmente prejudiciais, que podem até mesmo levar ao rompimento dos relacionamentos.

TROCANDO O OLHO NO OLHO PELO OLHO NA TELA - PHUBBING

Phubbing diz respeito ao comportamento de ignorar ou dar pouca atenção a alguém em uma situação de interação em função do uso smartphone (Ugur & Koc, 2015). A palavra “phubbing” vem do inglês “phone” (celular) + “snub” (desprezar, esnobar). O *phubbing* é percebido como um comportamento rude e uma violação de normas sociais, que prejudica a qualidade de conversas e a proximidade nos relacionamentos (Al-Saggaf & O’Donnell, 2019). O *phubbing* pode ocorrer em diversos tipos de relacionamentos e no contexto específico de relacionamentos amorosos é denominado *partner phubbing*.

O *phubbing* tem se mostrado um objeto de estudo cada vez mais explorado e pesquisado em diversos países como Austrália (Al-Saggaf & MacCulloch, 2019), Estados Unidos (Sun & Samp, 2021), África do Sul (Rencken, 2020), China (Xie & Xie, 2020), Turquia (Ergün *et al.*, 2019), Peru (Tunqui *et al.*, 2022) e Brasil (Jesus *et al.*, 2020; Santos, 2023; Santos *et al.*, 2023; Teixeira & Freire, 2020). A literatura da área sugere que não há diferenças de gênero quanto ao comportamento de *phubbing*, mas pessoas mais novas podem apresentar mais frequentemente esse comportamento, em comparação com pessoas mais velhas (e.g., Al-Saggaf & MacCulloch, 2019).

As pessoas tendem a apresentar mais comportamentos de *phubbing* com aqueles que têm mais intimidade, do que com aqueles com quem têm um relacionamento distante. Por exemplo, em um estudo feito com adultos australianos, os participantes relataram comportamentos mais frequentes de *phubbing* com seus amigos e família, em comparação com estranhos e colegas de trabalho, e mais frequentemente com a família do que com os amigos (Al-Saggaf & MacCulloch, 2019). Quanto à família, os participantes ainda relataram menos comportamentos de *phubbing* com seus avós,

em comparação com os parceiros amorosos, pais, irmãos e filhos, e maior probabilidade de *phubbing* com seus parceiros amorosos do que com seus pais.

Comportamentos de *phubbing* podem impactar na qualidade dos relacionamentos e na saúde mental. A percepção de comportamentos de *phubbing* de pais mostrou-se associada a depressão dos filhos (Xie & Xie, 2020). O *phubbing* parental associou-se à rejeição parental, o que acarreta a baixa satisfação da necessidade de pertencimento e implica, por sua vez, no risco aumentado para depressão.

Além da intimidade com o indivíduo alvo de *phubbing*, a ansiedade social e características de personalidade também contribuem com a explicação desse comportamento (Rahman *et al.*, 2022). Em relacionamentos de amizade, por exemplo, os indicadores de saúde mental, depressão e ansiedade social, e o fator de personalidade neuroticismo/instabilidade emocional associaram-se positivamente a comportamentos de *phubbing*, enquanto o fator de personalidade socialização/agradabilidade relacionou-se negativamente ao mesmo (Sun & Samp, 2021).

IGNORANDO O PARCEIRO AMOROSO - PARTNER PHUBBING

O *partner phubbing* compreende comportamentos de *phubbing* para com o parceiro amoroso. O *phubbing* em parceiros amorosos contribui com o aumento do ciúme, enfraquece o vínculo afetivo, diminui a satisfação com o relacionamento e aumenta níveis de depressão (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Quanto maior o *phubbing*, maior o número de conflitos e sentimento de exclusão entre os parceiros, e menor a intimidade e satisfação com o relacionamento (Beukeboom & Pollmann, 2021). Apesar de tais relações não serem

causais, isto é, não se pode afirmar que o *phubbing* causa tais efeitos ou vice-versa, é evidente que comportamentos de *phubbing* trazem prejuízos ao relacionamento amoroso, ou funcionam como sintomas da má qualidade do relacionamento.

Em um estudo feito com adultos belgas, encontrou-se que o parceiro ignorado engaja em mais atividades de vigilância eletrônica do parceiro (e.g., vigia suas postagens em redes sociais) e a ansiedade e a responsividade são mediadores parciais dessa relação (Schokkenbroek *et al.*, 2022). Ou seja, o parceiro, ao ser ignorado, percebe menor responsividade de seu parceiro e experiencia maior ansiedade, o que o leva a checar as atividades on-line de seu parceiro, como curtidas, amizades, postagens e comentários. Nesse sentido, o comportamento de *phubbing* pode ser percebido como um sinal de redução ou falta de investimento no relacionamento por parte do parceiro que ignora. A vigilância eletrônica se torna uma forma de procurar por pistas que refutem ou corroborem a falta de investimento e desinteresse, isto é, uma forma de lidar com a incerteza (Schokkenbroek *et al.*, 2022).

Um estudo realizado nos Estados Unidos pediu a um grupo que pensasse e descrevesse a experiência de estar junto do parceiro amoroso e ser ignorado por ele(ela) por conta do uso do celular, enquanto outro grupo deveria descrever a experiência de estar junto do parceiro, sem ter sofrido comportamento de *phubbing* (David & Roberts, 2021). Os resultados revelaram que aqueles que escreveram sobre uma experiência de *partner phubbing* reportaram menores níveis de satisfação com o relacionamento, em comparação com os participantes que não pensaram e escreveram sobre a experiência de *phubbing*.

Em outro estudo experimental estadunidense, os participantes foram alocados a interagir com um parceiro em três condições diferentes: uma sem uso de celular, outra com um uso do celular por motivo trivial, e outra com uso do celular por motivo importante

(McDaniel & Wesselmann, 2021). Desse modo, em uma condição não acontecia *phubbing*, e nas outras duas ocorria, porém o motivo atribuído para o *phubbing* divergia. Os participantes ignorados reportaram sentir-se excluídos, distantes, e sentindo o parceiro distraído. No entanto, os participantes que foram ignorados por motivos importantes reportaram menor exclusão, em comparação com os participantes ignorados por motivos triviais. Esses achados mostram que a atribuição aos motivos que explicam comportamentos de *phubbing* influenciam na resposta emocional frente a ele.

Já em um estudo feito no Reino Unido, 75 pessoas que moravam com seus parceiros amorosos registraram todos os dias, por 10 dias, um diário com algumas medidas específicas (Thomas *et al.*, 2022). Os pesquisadores constataram que nos dias em que as pessoas relatavam maior percepção de comportamentos de *partner phubbing*, elas também relatavam menor satisfação com o relacionamento, maior raiva e frustração. Como resposta ao *phubbing*, os participantes sentiram-se curiosos quanto ao conteúdo no celular do parceiro amoroso, ressentidos e com desejo de retaliação.

Diversos estudos revelaram correlação negativa entre o *partner phubbing* e a satisfação com o relacionamento amoroso (e.g., Beukeboom & Pollmann, 2021; Johnson, 2020; Khodabakhsh & Ong, 2021; Rencken, 2020; Teixeira & Freire, 2020; Tunqui *et al.*, 2022; Wang *et al.*, 2017; Yam, 2022). Esse resultado parece ser transcultural, uma vez que foi encontrado em países como China (Wang *et al.*, 2017), Malásia (Khodabakhsh & Ong, 2021), Reino Unido (Carnelley *et al.*, 2023), Brasil (Teixeira & Freire, 2020), Índia (Johnson, 2020), Turquia (Yam, 2022), África do Sul (Rencken, 2020), Peru (Tunqui *et al.*, 2022) e Holanda (Beukeboom & Pollmann, 2021).

Por outro lado, um estudo feito na Turquia (Çizmecci, 2017) encontrou o *partner phubbing* como um fraco preditor positivo da satisfação com o relacionamento. A autora discute esses achados na Turquia com argumentos que aqueles que percebem *phubbing* por

parte de seus parceiros, também têm comportamentos de *phubbing* (Çizmecci, 2017). Com isso, o *phubbing* pode ser algo ordinário para os turcos, e não impactar negativamente no relacionamento ou na comunicação entre os parceiros. Estudos como esses demonstram que outras variáveis podem estar envolvidas na relação entre *partner phubbing* e satisfação com o relacionamento, e serem responsáveis pela explicação dos efeitos positivos ou negativos na qualidade do relacionamento. Por exemplo, um estudo feito na China encontrou que a relação entre *partner phubbing* e satisfação com o relacionamento foi moderada pelas variáveis autoestima e status de relacionamento (Wang *et al.*, 2021). Nesse sentido, em adultos com alta autoestima e/ou em adultos casados houve relação entre as variáveis, mas não houve relação em adultos com baixa autoestima e/ou não casados.

Uma das variáveis que podem interferir no impacto do *partner phubbing* sobre a satisfação com o relacionamento é o conflito sobre o uso do celular. Roberts e Davids (2016) encontraram que o *partner phubbing* impacta positivamente o conflito sobre o uso do celular, e o conflito sobre o uso do celular impacta negativamente a satisfação com o relacionamento. Assim, o conflito sobre o uso do celular é um mediador dessa relação. Além disso, a relação entre satisfação com o relacionamento e *partner phubbing* já se mostrou mediada também pelo ciúme romântico (David & Roberts, 2021), por atribuições da intenção do ator (e.g., percepção de intenção de difamação do relacionamento) (Roberts & David, 2022) e por sentimentos de exclusão, menor responsividade do parceiro e menor intimidade com o mesmo (Beukeboom & Pollmann, 2021).

O estudo longitudinal de Carnelley *et al.* (2023) encontrou relação negativa entre *partner phubbing* e qualidade do relacionamento, mas esse efeito não se manteve a longo prazo. A percepção diária sobre ser ignorado pelo parceiro relacionou-se negativamente à qualidade do relacionamento naquele dia, mas não dois meses depois. O estudo também não encontrou relação entre a qualidade do relacionamento e os comportamentos de *phubbing* da própria pessoa.

O *phubbing* percebido impacta mais na qualidade do relacionamento, em comparação com o *phubbing* propagado, e esses efeitos não necessariamente são duradouros.

O *partner phubbing* tem efeito negativo na satisfação com o relacionamento, e a satisfação com o relacionamento tem efeito negativo na depressão (Wang *et al.*, 2017) e positivo no bem-estar subjetivo (Londero-Santos *et al.*, 2021). Ademais, o *phubbing* impacta negativamente na satisfação com o relacionamento, a satisfação com o relacionamento impacta positivamente na satisfação de vida, e a satisfação de vida impacta negativamente na depressão (Roberts & Davids, 2016). Com isso, o *phubbing* tem efeito indireto na depressão e bem-estar.

O bem-estar subjetivo é acessado a partir da avaliação da satisfação de vida e da vivência de afetos positivos e negativos (Diener, 1984; Carvalho *et al.*, 2021). Em um estudo Brasileiro, Teixeira e Freire (2020) verificaram que o *partner phubbing* correlacionou-se negativamente com a satisfação de vida e afeto positivo, e positivamente com afeto negativo. Em Porto Rico, a satisfação com o relacionamento mediou a relação entre *phubbing* e bem-estar, e participantes que relataram maior *phubbing*, relataram mais sintomas de depressão, ansiedade, estresse e menor bem-estar (González-Rivera *et al.*, 2018). Na Turquia, não foram encontradas correlações entre *partner phubbing* e satisfação de vida, mas análises de equações estruturais apontaram para relação entre essas variáveis quando mediadas pela qualidade e satisfação do relacionamento (Yam, 2022). Pode-se concluir que o *partner phubbing* tem efeito, no mínimo, indireto na satisfação de vida.

O *partner phubbing* também se relaciona negativamente com a comunicação conjugal (Ríos *et al.*, 2021) e com habilidades de comunicação (Kılıçarslan & Parmaksız, 2023). Consequentemente, ele pode impactar a maneira como os parceiros amorosos lidam com situações estressantes (o coping diádico). O coping diádico

compreende as estratégias adotadas e a forma como a díade lida com o estresse, crises e dificuldades (Mussumeci & Ponciano, 2018). O *partner phubbing* pode, por exemplo, funcionar como uma forma não saudável de resolver conflitos.

MENSURAÇÃO DO PHUBBING

Diversos instrumentos foram elaborados com o objetivo de mensurar o comportamento de *phubbing*. Alguns instrumentos acesam o comportamento de maneira genérica (e.g., Chotpitayasunondh & Douglas, 2018; David & Roberts, 2020; Ríos Ariza *et al.*, 2021), enquanto outros se concentram na ocorrência desse comportamento em contextos específicos, como na parentalidade (e.g., Pancani *et al.*, 2020) e em relacionamentos amorosos (e.g., Jesus *et al.*, 2020; Mayor & Freire, 2020; Roberts & David, 2016).

Para avaliar o comportamento de *phubbing* realizado pelo próprio indivíduo Chotpitayasunondh e Douglas (2018) desenvolveram a Generic Scale of Phubbing (GSP; Escala Genérica de Phubbing). A escala é composta por 15 itens distribuídos em quatro fatores, sendo eles: Nomofobia, Conflito interpessoal, Isolamento e Reconhecimento do problema. Os itens incluem comportamentos como pensar em usar o celular só por mais alguns minutinhos, livrar-se do estresse ignorando os outros e focando no celular, as pessoas falarem para o indivíduo que ele usa muito seu aparelho celular, e sentir-se ansioso caso o telefone esteja distante.

Outros instrumentos buscam mensurar o comportamento de *phubbing* percebido pelo indivíduo, isso é, a experiência de sofrer o comportamento de *phubbing* realizado por terceiros. Por exemplo Chotpitayasunondh e Douglas (2018) desenvolveram, no Reino Unido, a Generic Scale of Being Phubbed (GSBP; Escala Genérica

de Sofrer Phubbing), formada por 22 itens, divididos em três fatores, sendo eles: Percepção de normas, Sentir-se ignorado e Conflito interpessoal. Os itens incluem comportamentos como perceber que os outros deixam os telefones celulares onde possam vê-los, perceber que os outros têm dificuldade de largarem seus celulares, perceber que os outros preferem prestar atenção no celular do que falarem face a face e ainda parecem se sentir bem com isso, e ter conflitos com os outros porque eles estão usando seus celulares. Já David e Roberts (2020) desenvolveram, nos Estados Unidos, a Perceived Phubbing Scale (Escala de Phubbing Percebido), composta por nove itens distribuídos em um único fator, para mensurar a frequência que são percebidos comportamentos de *phubbing*.

Entre os instrumentos que acessam o *phubbing* em contextos específicos destacam-se, por exemplo, a Parental Phubbing Scale (PPS; Pancani *et al.*, 2020) e a Partner Phubbing Scale (Pphubbing scale; Roberts & David, 2016). A PPS foi desenvolvida para avaliar o *phubbing* parental em adolescentes. A escala apresenta 14 itens divididos igualmente entre dois fatores: *Phubbing* percebido da mãe e *Phubbing* percebido do pai, e apresenta também uma dimensão global do *Phubbing* parental.

Já a Partner Phubbing Scale (Pphubbing scale; Roberts & David, 2016) foi desenvolvida para avaliar a percepção da pessoa acerca do comportamento de *phubbing* por parte de seu/sua parceiro(a) amoroso(a). A escala apresenta nove itens e estrutura unifatorial. Esse instrumento foi traduzido para o português de Portugal por Água *et al.* (2019), com nove itens, e para o português Brasileiro por Jesus *et al.* (2020), com 10 itens, e por Mayor e Freire (2020), com oito itens.

UM ESTUDO BRASILEIRO SOBRE *PARTNER PHUBBING*

Para compreender a dinâmica do *partner phubbing* no contexto Brasileiro, os autores deste capítulo realizaram uma pesquisa que buscou testar as relações entre o *partner phubbing*, satisfação com o relacionamento amoroso, dependência do smartphone, tempo diário de uso do smartphone, comunicação de estresse pelo próprio e pelo outro (dimensões do coping diádico) e satisfação de vida (dimensão do bem-estar subjetivo). O estudo foi conduzido via internet, por meio de um questionário on-line, que foi divulgado em redes sociais.

O estudo contou com a participação de 292 adultos Brasileiros que estavam em um relacionamento amoroso, a média de idade deles foi de 30,6 anos ($DP = 11,64$), sendo 71,9% mulheres e os demais homens. Do total de participantes, 17,8% tinham pós-graduação completa; 28,1%, ensino superior completo; 49,7%, ensino médio completo e 4,4% escolaridade inferior ao ensino médio. Além disso, 65% dos participantes não tinham filhos; 15,8% tinham um filho; 15,1% tinham dois filhos e 3,4% tinham três filhos ou mais. Entre os participantes, 44,5% declararam estar em um namoro ou noivado; 10,9% declararam estar vivendo junto ou em união estável; 28,8% declararam estar casados e 15,8% declararam estar em outro tipo de relacionamento.

O questionário era composto por perguntas sociodemográficas e escalas para aferir cada uma das variáveis do estudo. A percepção do comportamento de *phubbing* por parte do parceiro amoroso (*partner phubbing*) foi mensurada por meio da Escala Partner Phubbing (Pphubbing; Roberts & David, 2016, traduzida por Jesus *et al.*, 2020). A satisfação com o relacionamento amoroso foi aferida por meio da Escala do Nível de Satisfação com o Relacionamento

Amoroso Revisada (ENSRA-R; Rusbult *et al.*, 1998; adaptada por Londero-Santos *et al.*, 2021). A dependência do smartphone foi avaliada por meio da Escala de Dependência do Smartphone (EDS; Sales *et al.*, 2018). O nível de comunicação de estresse efetuado pelo participante e por seu/sua parceiro(a) foi verificado por meio de duas subescalas do Inventário de Coping Diádico (ICD, Bodenmann *et al.*, 2018; adaptada por Hasslocher *et al.*, 2022), comunicação de estresse pelo próprio e comunicação de estresse pelo outro, respectivamente. A satisfação de vida foi medida por meio da Escala de Satisfação de Vida (ESV; Diener *et al.*, 1985, adaptada por Hutz & Bardagi, 2014). E o tempo diário de uso do smartphone foi verificado por meio de um item único "Aproximadamente, em um dia, quanto tempo (em horas) você passa usando o seu celular pessoal?"

Os resultados das correlações entre as variáveis do estudo podem ser vistos na Tabela 1. Destacam-se as correlações negativas encontradas entre o *partner phubbing* e a satisfação com o relacionamento, a comunicação de estresse pelo outro e a satisfação de vida.

Tabela 1 - Correlações entre as Variáveis do Estudo Brasileiro

	1	2	3	4	5	6
Satisfação com relacionamento	-					
Partner Phubbing	-0,19**	-				
Dependência do Smartphone	-0,09	-0,05	-			
Tempo diário de smartphone	-0,11	-0,13*	0,35**	-		
Comunicação de estresse próprio	0,26**	-0,03	0,10	-0,07	-	
Comunicação de estresse outro	0,33**	-0,13*	-0,07	-0,05	0,33**	-
Satisfação de vida	0,39**	-0,13*	-0,08	-0,22**	0,33**	0,29**

Nota. N = 292. *p < 0,05; **p < 0,01.

A relação negativa entre o *partner phubbing* e satisfação com o relacionamento mostraram-se conforme outros estudos já citados neste capítulo. Esse resultado pode ser discutido a partir da teoria do

investimento (Rusbult, 1980; Rusbult *et al.*, 1998). Os comportamentos de *phubbing* podem ser percebidos como um investimento em algo externo ao relacionamento amoroso. Sendo o investimento um dos motivos para a manutenção do relacionamento, ao ser ignorado em razão do uso do celular, um indivíduo pode sentir falta de comprometimento por parte de seu parceiro. O custo do relacionamento aumenta em comparação com as recompensas, são feitos investimentos sem reciprocidade, as expectativas de receber atenção não são atendidas, e, por conseguinte, o compromisso e satisfação com o relacionamento diminuem.

A Satisfação de vida é um dos componentes do bem-estar subjetivo e correlacionou-se negativamente com *Partner phubbing*. É possível que a satisfação com o relacionamento seja um mediador dessa relação. Ou seja, uma vez que o bem-estar subjetivo está associado à satisfação com o relacionamento (Londero-Santos *et al.*, 2021), é possível que o *partner phubbing* impacte negativamente na satisfação com o relacionamento que, por sua vez, impacta negativamente na satisfação de vida. Ainda, é possível que os comportamentos de *phubbing* sejam reflexos de um uso abusivo do smartphone, que funciona muitas vezes para esquecer do sofrimento e aliviar o estresse da vida diária. Desse modo, a diminuição da satisfação de vida, levaria ao aumento de comportamentos de *phubbing*, o que explicaria igualmente a correlação negativa.

Quanto menos tempo diário o indivíduo gasta usando seu celular pessoal, maior a percepção de *phubbing* praticado pelo parceiro. Isso possivelmente ocorre por um investimento desigual de atenção dedicado pelos membros da díade nos momentos de convivência. Sendo assim, a pessoa que faz menos uso do smartphone se sente negligenciada pelo(a) parceiro(a) que divide constantemente sua atenção com o aparelho celular. A partir desse resultado, se esperaria uma relação igualmente negativa entre dependência do smartphone e percepção do *phubbing*. No entanto, tal relação com a dependência não foi encontrada.

Além disso, quanto maior a percepção de *partner phubbing*, menor a percepção de comunicação de estresse por parte de seu/ sua parceiro(a). A percepção de *phubbing*, mensurada pela escala de Jesus *et al.* (2020) acessa comportamentos como “Meu (minha) parceiro(a) não larga o celular para nada”. Já a comunicação de estresse pelo outro, acessa comportamentos como “Meu (minha) parceiro(a) me diz abertamente como se sente e que gostaria de receber meu apoio”. Assim, é possível que momentos que poderiam ser dedicados à comunicação do estresse e desenvolvimento da intimidade pelos parceiros amorosos passam a ser destinados ao uso do celular. No entanto, não foi encontrada relação entre o *partner phubbing* e a comunicação de estresse pela própria pessoa. Nesse sentido, é possível que a intimidade do casal não esteja prejudicada, mas sim, por um estresse prévio do parceiro. O uso excessivo do smartphone está associado a altos níveis de estresse e ansiedade (Vahedi & Saiphoo, 2018), logo uma pessoa que faz uso constante do celular em momentos que poderiam ser dedicados à interação social pode estar passando por situações de estresse sem conseguir comunicar adequadamente ao parceiro.

CONCLUSÕES

O presente capítulo apresentou os conceitos de *phubbing* e *partner phubbing* e como eles têm sido mensurados a fim de produzir conhecimento. Também destacou os efeitos do *phubbing* e *partner phubbing* na satisfação com o relacionamento, coping diádico e bem-estar subjetivo. Foram mostrados estudos anteriores e dados de uma pesquisa feita pelos autores deste capítulo, e apresentadas estratégias práticas para lidar com o *partner phubbing*. Torna-se evidente a relação negativa do *partner phubbing* com satisfação com o relacionamento amoroso e com a satisfação de vida. Indivíduos

que são expostos a mais comportamentos de *partner phubbing* apresentam menor qualidade do relacionamento amoroso, maior risco de depressão e menor satisfação de vida (e.g., Roberts & Davids, 2016; Yam, 2022).

Observa-se um crescente interesse pela temática do *partner phubbing*, sendo várias as publicações recentes sobre o tema. No entanto, boa parte dos estudos realizados sobre *partner phubbing* e suas relações com aspectos do relacionamento amoroso e bem-estar tem sido correlacionais (e.g., Johnson, 2020; Khodabakhsh & Ong, 2021; Rencken, 2020; Tunqui *et al.*, 2022). Diante disso, não é possível identificar relações causais entre o *partner phubbing* e seus efeitos negativos na satisfação com o relacionamento e satisfação de vida. É igualmente possível que o *partner phubbing* prejudique a satisfação de vida e com o relacionamento amoroso, assim como aqueles que estejam menos satisfeitos com suas vidas e relacionamentos amorosos recorram mais a comportamentos de *partner phubbing*, inclusive como forma de coping para seus problemas. Mais estudos experimentais e longitudinais devem ser feitos a fim verificarem-se as possíveis relações explicativas enexo-causal sobre esse fenômeno.

Os resultados dos estudos aqui apresentados reforçam que “olhar no olho” das pessoas é importante para os relacionamentos e bem-estar. Os olhares para a tela de smartphones se tornaram cada vez mais frequentes. O *partner phubbing* é uma consequência negativa desses olhares para as telas. É olhar a tela talvez na hora errada, ou dividir a atenção: um olho no olho, e outro na tela. Mas se o olhar nos olhos do parceiro amoroso aumenta a qualidade do relacionamento, olhe um de cada vez.

“Quando a luz dos olhos meus

E a luz dos olhos teus

Resolvem se encontrar,

Ai que bom que isso é meu Deus,

Que frio que me dá o encontro desse olhar.

(...)

Quero a luz dos olhos meus

Na luz dos olhos teus

Sem mais la ra ra ra”

(Moraes, 1976).

SUGESTÕES PRÁTICAS

A partir do exposto neste capítulo sobre a relação negativa entre *partner phubbing* e satisfação com o relacionamento, aqui vão algumas dicas e sugestões para reduzir comportamentos de *partner phubbing*/ou seus efeitos negativos na qualidade do relacionamento:

1. *Deixe seu telefone de lado.* Se o seu parceiro espera a sua atenção plena, pode ser aconselhável deixar o telefone de lado (Beukeboom & Pollmann, 2021). Caso você tenha algo importante para falar com seu(sua) parceiro(a), comunique a ele(a) que gostaria de sua atenção. Você pode estabelecer horários ou cronômetros para você e seu(sua) parceiro(a) usarem seus celulares. Antes de iniciar ou assim que acabar o tempo determinado, deixe o celular de lado e foque no seu relacionamento e no momento presente com seu(sua) parceiro(a).
2. *Explique por que você usou o celular.* Caso você pegue seu celular, dar boas razões para ter pegado o seu celular no meio de interações, de maneira a ignorar seu parceiro, pode atenuar os efeitos negativos do *phubbing* (McDaniel & Wesselmann, 2021). Por exemplo, ao entender por que você pegou seu celular, seu parceiro pode experimentar menos sentimentos de exclusão e menos percepção de falta de

investimento no relacionamento. Informe e envolva seu(sua) parceiro(a) nas suas atividades no seu celular, pois isso possivelmente diminuirá os danos do *phubbing* na qualidade da sua relação (Beukeboom & Pollmann, 2021).

3. *Use o seu celular em conjunto com seu(sua) parceiro(a).* O uso compartilhado do celular envolve seu parceiro nas suas atividades, torna o uso relevante e funcional para a interação de vocês (Beukeboom & Pollmann, 2021). Isso reduz os sentimentos de exclusão e pode promover conversas e aumentar a intimidade entre vocês.
4. *Tratar o uso problemático de smartphone.* Um dos motivos para comportamentos frequentes de *phubbing* pode ser a dependência tecnológica, isto é, a adicção no smartphone (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Caso esse seja o caso, sugere-se o tratamento, por exemplo em psicoterapia com profissional especializado, desta adicção.
5. *Façam coisas divertidas juntos.* Outro preditor do comportamento de *phubbing* é o tédio (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Busquem novos hobbies, jogos e atividades para fazerem em conjunto.
6. *Pratique mindfulness.* O FOMO (Fear of missing out, medo de ficar por fora) faz com que os indivíduos busquem constantemente por informações, acompanhem todas as postagens nas redes sociais, etc, para ficarem "por dentro". O FOMO é um dos preditores de comportamentos de *phubbing* (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Por isso, a prática de mindfulness promove o foco no momento presente. Isso pode reduzir o FOMO e contribuir para a sua presença plena no seu relacionamento.
7. *Demonstre investimento e suporte para o seu parceiro.* Ao perceber comportamentos de *phubbing*, algumas pessoas

relataram desejo de retaliação, e a necessidade de suporte e aprovação foram motivos significativos para a retaliação (Thomas *et al.*, 2022). Às vezes, seu(sua) parceiro(a) só precisa de suporte e do seu investimento, seja com seu tempo, com carinho, ou conversas. Veja o que o(a) seu(sua) parceiro(a) precisa.

8. *Use seu telefone, mas valide e aceite seu(sua) parceiro(a) enquanto o faz.* Pessoas que se sentem compreendidas e validadas durante comportamentos de *phubbing* por parte de seus parceiros relatam menos emoções negativas (Frackowiak *et al.*, 2023).
9. *Psicoterapia para casais.* A psicoterapia direcionada para casais pode treinar habilidades específicas de comunicação, trabalhar o investimento no relacionamento, ciúmes, redução de conflitos sobre o uso de celular, entre outros.

REFERÊNCIAS

- Água, J., Lourenço, M. G., Patrão, I., & Leal, I. (2019). Partner phubbing (pphubbing): validação portuguesa. *Psicologia, Saúde & Doenças*, 20(1), 234-241. <https://doi.org/10.15309/19psd200119>.
- Al-Saggaf, Y., & MacCulloch, R. (2019). Phubbing and social relationships: Results from an Australian sample. *Journal of Relationships Research*, 10, e10. <https://doi.org/10.1017/jrr.2019.9>
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132-140. <https://doi.org/10.1002/hbe2.137>
- Beukeboom, C. J., & Pollmann, M. (2021). Partner phubbing: Why using your phone during interactions with your partner can be detrimental for your relationship. *Computers in Human Behavior*, 124(2021), 106932. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106932>

Bodenmann, G., Arista, L.J., Walsh, K.J., & Randall, A.K. (2018) Dyadic Coping Inventory. *In: J. Lebow, A. Chambers, & D. Breunlin (Eds), Encyclopedia of Couple and Family Therapy*. Springer, Cham

Carnelley, K. B., Vowels, L. M., Stanton, S. C., Millings, A., & Hart, C. M. (2023). Perceived partner phubbing predicts lower relationship quality but partners' enacted phubbing does not. *Computers in Human Behavior*, 147(2023), 107860. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107860>

Carvalho, T. F., Aquino, S. D., & Natividade, J. C. (2021). Flourishing in the Brazilian context: Evidence of the validity of the PERMA-profiler scale. *Current Psychology*, 42(2013), 1828-1840. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01587-w>

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior*, 88(2018), 5-17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>

Çizmeçi, E. (2017). Disconnected, though satisfied: Phubbing behavior and relationship satisfaction. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 364-375. <https://doi.org/10.7456/10702100/018>

David, M. E., & Roberts, J. A. (2020). Developing and testing a scale designed to measure perceived phubbing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 8152-8167. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218152>

David, M. E., & Roberts, J. A. (2021). Investigating the impact of partner phubbing on romantic jealousy and relationship satisfaction: The moderating role of attachment anxiety. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(12), 3590-3609. <https://doi.org/10.1177/0265407521996454>

Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95(3), 542-575. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.542>

Diener, E., Emmons, R.A., Larsen, R.J., & Griffin, S. (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71-75. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4901_13

Ergün, N., Göksu, İ., & Sakız, H. (2020). Effects of Phubbing: Relationships With Psychodemographic Variables. *Psychological Reports*, 123(5), 1578-1613. <https://doi.org/10.1177/0033294119889581>

FGV- Fundação Getúlio Vargas (2023). Uso de TI no Brasil: País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-Brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa#:~:text=0%20estudo%20foi%20divulgado%20na,inteligentes%20em%20uso%20no%20Brasil>.

Frackowiak, M., Hilpert, P. & Russell, P.S. (2023). Impact of partner phubbing on negative emotions: A daily diary study of mitigating factors. *Current Psychology*, 1-20. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04401-x>

Gertz M, Schütz-Bosbach S, Diefenbach S. (2021). Smartphone and the Self: Experimental Investigation of Self-Incorporation of and Attachment to Smartphones. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(11), 67-83. <https://doi.org/10.3390/mti5110067>

González-Rivera, J., Segura-Abreu, L., & Urbistondo-Rodríguez, V. (2018). Phubbing in romantic relationships: Cell phone use, couple satisfaction, psychological well-being and mental health. *Interacciones*, 4(2), 81-91. <https://doi.org/10.24016/2018.v4n2.117>

Hasslocher, G. S., Londero-Santos, A., Natividade, J. C., & Féres-Carneiro, T. (2022). Adaptação do Dyadic Coping Inventory para o contexto Brasileiro: Resultados preliminares. Pôster apresentado na 52ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Psicologia, Maceió, Alagoas.

Hind, J., & Sibbald, S. L. (2014). Smartphone applications for mental health—A Rapid review. *Western Undergraduate Research Journal: Health and Natural Sciences*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.5206/wurjhns.2014-15.16>

Horwood, S., & Anglim, J. (2019). Problematic smartphone usage and subjective and psychological well-being. *Computers in Human Behavior*, 97, 44-50. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.028>

Hutz, C. S., Zanon, C., & Bardagi, M. P. (2014). Satisfação de vida. In C. S. Hutz (Org), *Avaliação em psicologia positiva* (43-47). Artmed.

Ibrahim, J., Ros, R. C., Sulaiman, N. F., Nordin, R. C., & Ze, L. (2014). Positive impact of Smartphone application: Whatsapp & Facebook for online business. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 4(12), 1-4. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=ec84c58e21168458a0a5c75f4131c2cab7fe5e07>

Jesus, J. C., Lima, M. C. & Natividade, J. C. (2020). Adaptação e evidências de validade da Escala Partner Phubbing para o contexto Brasileiro. Pôster apresentado na 50ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Psicologia, Brasília, DF. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33149.59363>

Johnson, A. E. (2020). Phubbing, partner phubbing and relationship satisfaction among couples. *International Journal of Advanced Education and Research*, 5(2), 19-23. <https://www.multidisciplinaryjournals.net/assets/archives/2020/vol5issue2/5-2-13-332.pdf>

Jung, Y. (2014). What a smartphone is to me: Understanding user values in using smartphones. *Information Systems Journal*, 24(4), 299-321. <https://doi.org/10.1111/isj.12031>

Kamboj, A. K., & Krishna, S. G. (2017). Pokémon GO: An innovative smartphone gaming application with health benefits. *Primary Care Diabetes*, 11(4), 397-399. <https://doi.org/10.1016/j.pcd.2017.03.008>

Khodabakhsh, S., & Ong, Y. L. (2021). Impact of partner phubbing on marital quality among married couples in Malaysia: Moderating effects of gender and age. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 39(1), 9-16. <https://doi.org/10.51698/aloma.2021.39.1.9-16>.

Kılıçarslan, S., & Parmaksiz, İ. (2023). The mediator role of effective communication skills on the relationship between phubbing tendencies and marriage satisfaction in married individuals. *Computers in Human Behavior*, 147(2023), 107863. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107863>

Londero-Santos, A., Natividade, J. C., & Féres-Carneiro, T. (2021). Uma medida de satisfação com o relacionamento amoroso. *Avaliação Psicológica*, 20(1), 11-22. <https://doi.org/10.15689/ap.2020.2001.18901.02>

Londero-Santos, A., Natividade, J. C., & Féres-Carneiro, T. (2021). Do romantic relationships promote happiness? Relationships' characteristics as predictors of Subjective WellBeing. *Interpersona: An International Journal on Personal Relationships*, 15(1), 3-19. <https://doi.org/10.5964/ijpr.4195>

Lopes, A. (2023). Brasil é um dos cinco países com maior número de smartphones, mostra ranking. <https://exame.com/tecnologia/Brasil-e-um-dos-cinco-paises-com-maior-numero-de-smartphone-mostra-ranking/>

McDaniel, B. T., & Wesselmann, E. (2021). "You phubbed me for that?" Reason given for phubbing and perceptions of interactional quality and exclusion. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(3), 413-422. <https://doi.org/10.1002/hbe2.255>

Mayor, L. M. B. de S., & Freire, S. E. de A. (2020). Partner phubbing scale: Evidências de validade e precisão. *Summa Psicológica UST*, 17(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8039655>

- Mussumeci, A. A., & Ponciano, E. L. T. (2018). Coping e coping diádico: uma análise qualitativa das estratégias de coping de casais. *Psicologia Clínica*, 30(1), 165-190. <https://doi.org/10.590/1980-5438300120180165>
- Pancani, L., Gerosa, T., Gui, M., & Riva, P. (2020). "Mom, dad, look at me": The development of the Parental Phubbing Scale. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(2), 435-458. <https://doi.org/10.1177/0265407520964866>
- Park, C. S., & Kaye, B. K. (2019). Smartphone and self-extension: Functionally, anthropomorphically, and ontologically extending self via the smartphone. *Mobile Media & Communication*, 7(2), 215-231. <https://doi.org/10.1177/2050157918808327>
- Rahman, M.A., Duradoni, M. & Guazzini, A. (2022). Identification and prediction of phubbing behavior: A data-driven approach. *Neural Computing & Applications*, 34, 3885-3894. <https://doi.org/10.1007/s00521-021-06649-5>
- Rencken, N. (2020). *Modern Love: A quantitative study to determine the correlation between partner phubbing and relationship satisfaction in South African marriages*. The IIE. <https://iiespace.iie.ac.za/handle/11622/492>
- Ríos Ariza, J. M., Matas-Terron, A., Rumiche Chávarry, R. del P., & Chunga Chinguel, G. R. (2021). Scale for measuring phubbing in peruvian university students: Adaptation, validation and results of its application. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 175-189. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7606>
- Ríos, M., & Salas, Y. A. (2021). *Relación entre el partner phubbing y la comunicación conyugal en personas casadas o convivientes con edades comprendidas entre 25 y 55 años residentes en Perú*. Tese de Mestrado. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5087>
- Roberts, J. A.; David, M. E. (2016). *My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners*. *Computers in Human Behavior*, 54(2016), 134-141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.058>
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2022). Partner phubbing and relationship satisfaction through the lens of social allergy theory. *Personality and Individual Differences*, 195, 111676. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111676>
- Rusbult, C. E. (1980). Commitment and satisfaction in romantic associations: A test of the investment model. *Journal of Experimental Social Psychology*, 16(2), 172-186. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(80\)90007-4](https://doi.org/10.1016/0022-1031(80)90007-4)

Rusbult, C. E., Martz, J. M., & Agnew, C. R. (1998). The investment model scale: Measuring commitment level, satisfaction level, quality of alternatives, and investment size. *Personal Relationships*, 5(4), 357-387. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6811.1998.tb00177.x>

Sales, H. F. S., Silva, F. M. D. S. M., & Lima, B. D. J. L. (2018). Adaptação da escala de uso compulsivo de Internet para avaliar dependência de smartphone. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(1), 155-166. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.4649>.

Santos, A. A., Ferreira, B. O., Leitão, C. L., Silva, I. R., & Torres, M. S. (2023). Phubbing behavior, personality, and use of instagram by Brazilian adults: A correlational and predictive study. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 36(24), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s41155-023-00268-w>

Santos, A. A. (2023). *As relações entre personalidade, comportamento de phubbing e uso do Instagram de Brasileiros*. Dissertação de Mestrado. <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/9262>

Sapci, O., Elhai, J. D., Amialchuk, A., & Montag, C. (2021). The relationship between smartphone use and students academic performance. *Learning and Individual Differences*, 89(2021), 102035. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.102035>

Singh, M. K. K., & Samah, N. A. (2018). Impact of smartphone: A review on positive and negative effects on students. *Asian Social Science*, 14(11), 83-89. <https://doi.org/10.5539/ass.v14n11p83>

Schokkenbroek, J. M., Hardyns, W., & Ponnet, K. (2022). Phubbed and curious: The relation between partner phubbing and electronic partner surveillance. *Computers in Human Behavior*, 137, 107425. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107425>

Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). Influence of gadget: a positive and negative impact of smartphone usage for early child. *Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018)*, 1-6. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>

Sun, J. & Samp, J. A. (2022) 'Phubbing is happening to you': examining predictors and effects of phubbing behaviour in friendships. *Behaviour & Information Technology*, 41(12), 2691-2704, <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1943711>

Teixeira, I. N., & Freire, S. E. A. (2020). Partner phubbing, satisfação e bem-estar subjetivo: o impacto da tecnologia digital nos relacionamentos. *Psicogente*, 23(44), 129-143. <https://doi.org/10.17081/psico.23.44.3438>

Thomas, T. T., Carnelley, K. B., & Hart, C. M. (2022). Phubbing in romantic relationships and retaliation: A daily diary study. *Computers in Human Behavior*, 137, 107398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107398>

Ting, C. H., & Chen, Y. Y. (2020). Smartphone addiction. In C. A. Essau & P. H. Delfabbro (Eds.), *Practical Resources for the Mental Health Professional, Adolescent Addiction* (pp. 215-240). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818626-8.00008-6>

Tunqui, S. K. O., Carrillo, F. J. G., & Arenas, M. E. O. (2021). *Partner phubbing y satisfacción conyugal en contexto de pandemia en parejas convivientes y casadas de la provincia de Espinar-Cusco*. Trabalho de Monografia. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/14703>

Ugur, N., & Koc, T. (2015). Time for Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and phubbing. *Social and Behavioral Sciences*, 195, 1022-1031. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.491>

Vahedi, Z., & Saiphoo, A. (2018). The association between smartphone use, stress, and anxiety: A meta-analytic review. *Stress and Health*, 34(3), 347-358. <https://doi.org/10.1002/smi.2805>

Xie, X., & Xie, J. (2020). Parental phubbing accelerates depression in late childhood and adolescence: A two-path model. *Journal of Adolescence*, 78, 43-52. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.12.004>

Wang, X., Xie, X., Wang, Y., Wang, P., & Lei, L. (2017). Partner phubbing and depression among married Chinese adults: The roles of relationship satisfaction and relationship length. *Personality and Individual Differences*, 110, 12-17. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.01.014>

Wang, X., Zhao, F. & Lei, L. (2021). Partner phubbing and relationship satisfaction: Self-esteem and marital status as moderators. *Current Psychology*, 40, 3365-3375 <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00275-0>

Yam, F. C. (2023). The relationship between partner phubbing and life satisfaction: The mediating role of relationship satisfaction and perceived romantic relationship quality. *Psychological Reports*, 126(1), 303-331. <https://doi.org/10.1177/0033294122114461>



8

*Nicolle de Araújo Fontes Barroso
Walberto Silva dos Santos
Alex Sandro de Moura Grangeiro*

Universidade Federal do Ceará (UFC)

COMPORTAMENTO DE TROLLAGEM *ONLINE*:

**DEFINIÇÃO E CONSEQUÊNCIAS
PSICOSSOCIAIS**

Nas últimas duas décadas, a utilização de redes sociais cresceu de forma exponencial, tornando-se parte integrante da sociedade moderna (Auxier & Anderson, 2021; Ortiz-Ospina & Roser, 2023). De fato, por meio delas foi possível superar distâncias e barreiras do tempo, o que ocasionou mudanças significativas na forma como as pessoas passaram a se comunicar e se relacionar cotidianamente (Lampropoulos *et al.*, 2022). Em todo mundo, estima-se que aproximadamente 4,76 bilhões de contas em redes sociais estejam ativas. Especificamente no Brasil, encontram-se cerca de 152,4 milhões desses usuários, que gastam em média 3 horas e 46 minutos por dia nessas plataformas (Datareportal, 2023). Entre os Brasileiros, os principais motivos para o uso dessas redes envolvem a manutenção de contato com amigos e familiares, a busca por conteúdos e inspirações de coisas para fazer ou produtos para comprar, a leitura de novas histórias, a atualização sobre assuntos que as pessoas estão comentando, o fazer novos contatos, as transmissões ao vivo, o compartilhamento e a discussão de opiniões (Datareportal, 2023).

De fato, a facilidade de interação social promovida pelas redes sociais tornou-se parte da vida cotidiana das pessoas (Lampropoulos *et al.*, 2022). Esses aplicativos online se destacam por possibilitarem a criação, o compartilhamento e o consumo de conteúdos entre usuários de forma globalizada, promovendo a comunicação entre as pessoas através de mensagens de texto, fotos e vídeos, de forma aparentemente segura, irrestrita e imediata, aspectos que podem ser considerados marcantes para o sucesso dessas plataformas (Coles & West, 2016). Não obstante, para além dos benefícios, as redes sociais também têm se tornado espaços de crescente disseminação de comportamentos antissociais online (Bentley & Cowan, 2021; Chassiakos *et al.*, 2016; Doyle *et al.*, 2021). Entre os quais se destaca a trollagem, ação desviante, realizada virtualmente, e que traz consequências negativas para a vítima, sejam essas online ou offline (Moor & Anderson, 2019).

A Trollagem, geralmente, manifesta-se por meio de comentários ou compartilhamento de conteúdo que são violentos, ofensivos e/ou hostis com a intenção de intimidar ou provocar outros usuários das redes sociais (Tsantarliotis *et al.*, 2017). As pessoas praticantes da trollagem, nomeadas de trolls, têm como objetivo principal promover conflitos na internet e causar estresse nas vítimas, considerando-se bem-sucedidas quando estas tentam responder ou retaliar suas provocações (Buckels *et al.*, 2014; March *et al.*, 2019, Hardaker *et al.*, 2010); trata-se de um fenômeno cada vez mais recorrente (Marrington *et al.*, 2023).

Na Austrália, por exemplo, um estudo acerca dos trolls reportou que 39% da população adulta relatou já ter sofrido com assédio online (Australia Institute, 2019). Entre os comportamentos elencados destacam-se o uso de linguagem abusiva direcionada à pessoa (27%), ameaças de violência física ou de morte (8%), linguagem preconceituosa acerca da sua religião ou etnia (7%), entre outros (Australia Institute, 2019). Em outra pesquisa, realizada com uma amostra universitária chinesa, 74% dos estudantes afirmaram já ter sofrido *trollagens* (Hong & Cheng *et al.*, 2018). No Brasil não foram encontrados estudos específicos acerca da prevalência dessa vitimização online. Mesmo assim, um levantamento realizado pela Safernet (2023) indica que no país, somente em 2022, foram denunciados 74.025 crimes de ódio em ambiente online, incluindo casos de apologia a crimes contra a vida, LGBTFobia, misoginia, neonazismo, racismo, xenofobia e intolerância religiosa, situações que, dependendo do contexto, podem estar associadas ao comportamento de *trollagem online*.

Nesse contexto, este capítulo propõe uma discussão sobre o comportamento de trollagem online, diferenciando-o de outros comportamentos antissociais na internet, como o cyberstalking e o cyberbullying. Além de apresentar as principais pesquisas sobre o tema, bem como as consequências psicossociais decorrentes da trollagem.

TROLLAGEM ONLINE

Antes de ser usado para descrever um comportamento online, o termo trollagem referia-se a figuras folclóricas escandinavas que viviam sob pontes e cobravam pela travessia desses espaços. O termo também era usado para descrever uma técnica de pesca na qual a isca é lançada repetidamente na água para atrair peixes (Fragoso, 2015). Na década de 1980, esse termo começou a ser usado para fazer referência a comentários, publicados em fóruns *online* da *Usenet*⁴, considerada uma das mais antigas redes de comunicação por computador ainda em uso generalizado na atualidade. A partir desses comentários, os membros (*insiders*) dos fóruns buscavam se diferenciar dos não membros (*outsiders*), muitas vezes a partir de falas hostis e da utilização de códigos dirigidas a estes últimos. (Graham, 2019).

Dessa forma, é possível pensar que a *trollagem* surge como meio de demarcação de poder e de controle sobre o espaço virtual (Graham, 2019). Mas que, ao longo dos anos, passou a envolver atos de misoginia e preconceitos, vinculados com sentimentos de ódio, cyberbullying, machismo e outros construtos de base preconceituosa (Antunes, 2019; Graham, 2019). Configura-se, portanto, como um problema social complexo, estudado em uma diversidade de áreas, incluindo a Psicologia (Bentley & Cowan, 2021; Buckels *et al.*, 2014; March, 2019). Nesse campo, apesar do desafio para organizar uma multiplicidade de conceitos e dos obstáculos para lidar com a dificuldade de operacionalização esse comportamento (March & Marrington, 2019), pode-se pensar que a trollagem se configura como uma ação provocativa e intencional, na qual o troll busca enganar sua vítima com uma falsa aparência de sinceridade ou inocência (Hardaker, 2010).

4 A *Usenet* rede de comunicação anterior a criação da Rede Mundial de Computadores ou *World Wide Web*, ou seja, a internet como conhecemos na atualidade.

Segundo Hardaker (2010), são quatro as características inerentes aos trolls: o engano, quando se passam por um novo usuário da rede e fazem perguntas ingênuas, só para provocar respostas, e depois ridicularizar as vítimas que respondem de boa-fé; a agressão, dado que seus comentários são ofensivos ou provocativos com o propósito de incitar os outros a responder agressivamente; a perturbação, referindo-se às postagens de conteúdos irrelevantes ou fora do tópico de discussão somente para desviar o assunto ou confundir as pessoas; e o sucesso, avaliado pela extensão da reação e da perturbação causada. Se um troll consegue desviar completamente o tópico de uma discussão ou provocar respostas emocionais fortes, isso seria considerado um “sucesso”.

Em linhas gerais, trolls costumam se apresentar de forma enganosa, provocando as suas vítimas de forma hostil ou agressiva para causar reações perturbadoras (sucesso), fontes de satisfação e motivadoras de suas ações (Hardaker, 2010). Segundo March e Marrington (2019), como uma ação intencionalmente provocativa, a principal função da trollagem é desencadear conflitos e sentimentos negativos. Um estudo fundamental para a compreensão desse fenômeno foi desenvolvido por Whitney Phillips, em 2015, resultando na publicação do livro “This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship Between Online Trolling and Mainstream Culture”. Para a autora, os comportamentos dos *trolls* se tornaram mais conhecidos e expandiram-se na internet a partir de um fórum de discussão nomeado de *4chan*, website que atraiu pessoas comumente caracterizadas pela utilização de conteúdos agressivos nos ambientes de diferentes plataformas online, com o único intuito de irritar as demais (Phillips, 2015).

Na Psicologia, mais especificamente, Buckles *et al.* (2014) descreveram a trollagem como um comportamento antissocial que ocorre em ambientes virtuais sociais, marcado por ações enganosas, destrutivas ou perturbadoras sem motivo instrumental aparente. Comparando-o com o vilão Coringa, esse estudo destaca o troll como

um fomentador de caos na internet, tendo como motivação exclusiva a sua diversão particular; observaram-se correlações positivas entre os três fatores sombrios de personalidade (sadismo, psicopatia e maquiavelismo) e o prazer autorrelatado de trollar. De modo mais pontual, ficou evidenciado que sadismo e o maquiavelismo atuam como preditores do prazer em realizar trollagens (Buckles *et al.*, 2014).

Os próprios *trolls*, por vezes, utilizam palavras criadas para identificar que estão realizando *trollagens*. Os termos LOL e LULZ, frequentemente acompanhados de #, são utilizados para explicar e/ou identificar que aquele conteúdo publicado por eles tem um propósito de humor (Phillips, 2015). Isto é utilizado também como meio de mascarar um conteúdo preconceituoso, hostil ou violento. A sigla LOL refere-se a rir alto (Mantilla, 2013), enquanto a LULZ simboliza divertimento a partir do sofrimento de alguém (Kurek *et al.*, 2019). Estudos como os de Herring *et al.* (2002) e Cole (2015), por exemplo, chamam a atenção para a relação entre a *trollagem*, gênero e vitimização *online*, revelando a existência de *trollagens* misóginas, geralmente disfarçadas de conteúdo humorístico, mas que carregam por trás elementos de teor violento contra mulheres.

Um caso de comportamento *troll* frequente nas plataformas de mídia social envolve a utilização de comentários e/ou *memes* (imagens humorísticas) que contêm conteúdo abertamente racista, mas que são frequentemente defendidos pelos autores como meras piadas (Phillips, 2015). Um outro exemplo famoso, quando se trata de *trollagem* em redes sociais, são os ataques a perfis de memorial (Páginas RIP) no *facebook*, onde por vezes podem ser vistos comentários como "LOL da sua morte" ou publicação de fotos de pessoas mortas, entre outros (Phillips, 2011). Adicionalmente, em *trollagens* de gênero, direcionadas às mulheres *online*, frequentemente elas se manifestam por meio de ameaças de violência e morte (Lumsden & Morgan, 2017).

Cabe ressaltar que uma das características mais importantes do *troll* é que, na maioria das vezes, designa suas provocações a pessoas desconhecidas. Sendo este um dos principais fatores que diferencia a *trollagem* de outros comportamentos antissociais *online*, a exemplo do *cyberbullying* e do *cyberstalking*, nos quais os perpetradores frequentemente conhecem suas vítimas (Gylfason *et al.*, 2021). Para além dessa característica, na próxima parte apresentam-se as principais distinções entre a *trollagem* e outros comportamentos antissociais realizados em ambiente virtual.

TROLLAGEM E OUTROS COMPORTAMENTOS ANTISSOCIAIS *ONLINE*

Há diferentes comportamentos antissociais online investigados cientificamente. Em sua revisão, Santos (2022) diferencia quatro considerados como principais, a saber: o *cyberbullying*, o comportamento sexual antissocial *online*, o *cyberstalking* e a *trollagem*. Construtos que, apesar das semelhanças, não se expressam por meio das mesmas expressões comportamentais.

Um dos comportamentos realizados virtualmente mais confundido com a *trollagem* é o *cyberbullying* (Sest & March, 2017). Ambos são considerados assédios virtuais (Manuoğlu, 2020), têm similaridades conceituais e se correlacionam positivamente (Kircaburunet *al.*, 2018), mas operacionalizam construtos com diferenças fundamentais em suas definições (March & Marrington, 2019). O *Cyberbullying* é definido como um comportamento agressivo deliberado, perpetrado por um indivíduo ou um grupo, ocorrendo no ambiente virtual e direcionado repetidamente a uma vítima vulnerável (Hinduja & Patchin, 2008). Muitas vezes é equiparado ao bullying

tradicional, com a especificidade de que sua ocorrência é observada em âmbito *online* (Olckers e Hattingh, 2022).

Por ser um comportamento virtual, pode ocorrer em qualquer momento ou local e tem o potencial de atingir uma ampla audiência, o que aumenta significativamente o constrangimento da vítima, se comparado a uma situação de *bullying* tradicional (Vismara, 2022). O *cyberbullying* se apresenta por meio do envio de mensagens, publicações de cunho odioso, ofensivo e preconceituoso, ameaças e perseguições direcionadas a uma pessoa específica (Giumetti & Kowalski, 2022; Wendt & Lisboa, 2020).

As principais diferenças entre a *trollagem* e o *cyberbullying* residem na forma, no contexto, na intenção e nas consequências do comportamento (Buckels *et al.*, 2019; Manuoğlu, 2020). Em casos de *trollagens* geralmente são empregadas formas de comunicação lúdicas e irônicas, ao passo que, no *cyberbullying* a forma de comunicação assume um caráter mais violento (Manuoğlu, 2020). Neste último, o perpetrador comumente conhece a vítima, enquanto em casos de *trollagem* por vezes as vítimas são desconhecidas de quem comete o ato (Gylfason *et al.*, 2021). Outra diferença é que, no *cyberbullying* o agressor prejudica a vítima de forma repetida, enquanto a *trollagem* pode se dá através de um evento isolado (Golf-Papez & Veer, 2017).

Outro comportamento antissocial ou conjunto de comportamentos realizado em âmbito virtual que tem chamado a atenção da ciência e da justiça são os comportamentos sexuais *online* não consensuais (Walrave *et al.*, 2018). Estes se referem ao compartilhamento não consensual de conteúdos eróticos (conhecido como *sexting* não consensual ou pornografia de revanche) e a coação de remetentes para que as vítimas enviem mensagens sexualmente explícitas, sob ameaça de divulgação de imagens enviadas previamente (nomeado de *sextortion*). Eles têm sido correlacionados com uma série de consequências psicológicas, tais como ansiedade, depressão, automutilação e ideação suicida (Gámez-Guadix *et al.*, 2022),

além de se configurarem como crimes cibernéticos. Em casos de *trollagens*, apesar de ser comum a tentativa de fazer com que suas vítimas entre em sites "chocantes", tais como de conteúdo agressivo ou sexual (Santos, 2022), esta ação difere-se significativamente do comportamento antissocial sexual online.

Nesta categorização de comportamento antissocial *online* também existe o *cyberstalking*, que é definido como a prática intencional, insistente e maliciosa de perseguir ou assediar outra pessoa em ambiente online. Esse comportamento pode ser caracterizado por ações como manter vigilância a uma pessoa à distância, fazer ameaças diretas e/ou manter contatos persistentes com a vítima (Kircaburun *et al.*, 2018). O *cyberstalking* e o *stalking* tradicional estão interligados; no entanto, em termos de prevalência, o *cyberstalking* parece ser mais comum. Os dois diferem em vários aspectos, incluindo a forma, o canal, a motivação, as táticas e os métodos de perseguição (Kaur *et al.*, 2021). Adicionalmente, também se distinguem em relação à dinâmica entre vítima e agressor. No ambiente online, o agressor pode se aproveitar de perfis anônimos na perseguição da vítima, e esta, provavelmente em função disso, demoraria mais tempo para perceber que está sendo perseguida e a tomar medidas para se proteger desses atos (Kaur *et al.*, 2021).

Uma das diferenças entre *cyberstalking* e *trollagem*, está no fato de que no primeiro, na maioria das vezes, o perseguidor conhece sua vítima pessoalmente (Gylfason *et al.*, 2021), ao contrário dos *trolls* que frequentemente utilizam-se de oportunidades situacionais para provocar outros usuários (Coles & West, 2016). Além disso, em casos de *trollagens* o perpetrador intensifica seus comportamentos quando percebe que a vítima está correspondendo às suas provocações (Buckels *et al.*, 2014). Quando o *troll* não obtém sucesso, ele frequentemente muda de alvo ou intensifica suas provocações para tentar obter atenção deste usuário (Hardaker, 2010), ao passo que, em casos de perseguição cibernética a vítima é alguém específico (Kircaburun *et al.*, 2018), não sofrendo alterações ainda que não correspondido.

Independente das diferenças existentes entre esses quatro comportamentos antissociais *online*, todos eles estão relacionados a importantes consequências psicológicas. Em casos de *cyberbullying* há riscos à saúde mental e física, estando as vítimas mais propícias a apresentar comportamentos de automutilação e ideação suicida (Vismara *et al.*, 2022; John *et al.*, 2018). Não é diferente no comportamento antissocial sexual online, pois as vítimas também apresentam indicadores de saúde mental preocupantes (Gamez-Guadix *et al.*, 2022). Outrossim, no *cyberstalking*, de modo similar ao *stalking* tradicional, são encontradas evidências da relação entre vitimização por perseguição cibernética e desenvolvimento de transtornos de estresse pós-traumático (TEPT) e depressivo maior (Morris; Bailey & Ruiz, 2019). No que se refere a *trollagem*, por se tratar de uma variável central no escopo deste capítulo, optou-se por falar sobre suas consequências psicossociais em um tópico específico, conforme se apresenta nas próximas linhas.

CONSEQUÊNCIAS PSICOSSOCIAIS DA TROLLAGEM ONLINE

A *trollagem*, como destacado, é um comportamento que objetiva incomodar outrem, na tentativa deliberada de ocasionar discussões no ambiente virtual, evocando sentimentos negativos (Buckles *et al.*, 2014; Cracker & March, 2016). Esses comportamentos podem resultar em sérias consequências, tanto para os perpetradores como para as vítimas (Marrington *et al.*, 2023). Em situações em que a *trollagem* é percebida como uma ameaça, assédio ou ato ofensivo, o *troll* pode enfrentar consequências legais (Marrington *et al.*, 2023). Na Austrália, por exemplo, a Lei de Segurança Online, sancionada em 2021, prevê penas que abrangem desde a exigência de remoção do conteúdo até sanções civis, e em casos muito graves,

a possibilidade de prisão (Marrington *et al.*, 2023). No Brasil, conteúdos preconceituosos, difamatórios e ameaçadores, ainda que realizados em âmbito *online* podem ser punidos por suas respectivas legislações no Código Penal Brasileiro.

Com relação às vítimas, as evidências indicam que estas enfrentam sérias consequências psicológicas, tais como sentimentos de angústia, baixa autoestima, ideação suicida e automutilação (Coles & West, 2016). Um estudo desenvolvido por Thacker e Griffiths (2012), revelou que um terço de sua amostra, vítimas de *trolls*, foram emocionalmente afetadas pelos ataques, além de apresentarem uma redução na autoconfiança. Em outra investigação, realizada por Tian e Yerbury (2022), a maior parte das vítimas de *trolls* relatou ter se sentido estressada, triste, deprimida e ameaçada (ainda que não tivessem sido literalmente ameaçadas nas *trollagens*) após os ataques sofridos.

Uma consequência social que as vítimas de *trollagens* enfrentam é o que se denomina “silenciamento” em redes sociais (Lumsden & Morgan, 2017). Frequentemente, a orientação para quem sofre *trollagem* é evitar responder às provocações do *troll*. Como estratégia para escapar dessas situações, alguns usuários escolhem interromper suas publicações e comentários por um período, na esperança de passarem despercebidos e saírem do foco das *trollagens*. A restrição à liberdade de postar conteúdo por medo de ataques é percebida como um aspecto negativo pelas vítimas (Tian & Yerbury, 2022).

Refletindo sobre como lidar com a *trollagem* e buscando como coibir esse comportamento sem que a vítima sofra silenciamento, Santos *et al.* (2023) indicam, entre outros aspectos, a realização de uma melhor moderação dos perfis nas redes sociais, de sites e de postagens políticas ou sobre assuntos atuais, já que estes temas têm sido indicados como mais atrativas para os *trolls*.

CONCLUSÕES

Como demonstrado, a crescente prevalência da trollagem (Hong & Cheng, 2018), juntamente com suas consequências psicossociais para perpetradores e vítimas (Marrington *et al.*, 2023), tem chamado a atenção do público em geral. Além disso, diversas áreas do conhecimento têm se dedicado a entender melhor o fenômeno, mas a maioria dos estudos ainda foca no perfil do perpetrador, com poucas iniciativas voltadas para uma análise mais sistemática da experiência, percepção e consequências desse comportamento para as vítimas (Tian & Yerbury, 2022).

No Brasil, são poucos os estudos desenvolvidos para a melhor compreensão da trollagem em contexto nacional, destacando-se na Psicologia o estudo de Santos (2022), em que se adaptou e validou para utilização no país a escala *Global Internet Trolling - Revisada*, desenvolvida originalmente em inglês por Buckles *et al.* (2014), publicação relevante para a ampliação das pesquisas no contexto nacional; além de um capítulo de livro sobre o tema (Santos *et al.*, 2023). Em outras áreas, como a linguística e a comunicação social, respectivamente, foram encontradas uma dissertação (Nascimento, 2022) e uma tese (Antunes, 2019).

O presente capítulo fez uma discussão acerca do comportamento de *trollagem*, diferenciando-o de outros comportamentos antissociais *online* e destacando as suas principais consequências psicossociais. Confia-se que seu objetivo foi alcançado, estimando-se ter contribuído com o avanço teórico sobre a trollagem e, ao mesmo tempo, reconhecendo a carência de pesquisas empíricas sobre o fenômeno no Brasil. Entre os principais temas para esses estudos, sugere-se que se voltem para a prevalência do comportamento de *trollagem*, bem como para as consequências psicossociais relacionadas às vítimas dos *trolls*. Com ações nessa direção, estima-se que seja possível, além de identificar a trollagem em contexto nacional, coibir tanto esse quanto outros comportamentos antissociais *online*.

REFERÊNCIAS

Antunes, B. C. D. (2019). *A Polarização Política Nas Mídias Sociais: o Filtro Bolha e a Disseminação da Cultura Troll*. [Tese de Doutorado em Comunicação Social] - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo. <http://tede.metodista.br/jspui/handle/tede/1983>.

Australia Institute (2019). *Trolls and polls—the economic costs of online harassment and cyberhate*. Disponível em: <https://australiainstitute.org.au/post/online-harassment-and-cyberhate-costs-australians-3-7b/>.

Auxier, B., & Anderson, M. (2021). Social media use in 2021. Pew Research Center. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/07/social-media-use-in-2021/>

Bentley, L. A., & Cowan, D. G. (2021). The socially dominant troll: Acceptance attitudes towards trolling. *Personality and Individual Differences*, 173, 110628. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110628>.

Buckels, E. E., Trapnell, P. D., & Paulhus, D. L. (2014). Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences*, 67, 97-102. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.016>.

Buckels, E. E., Trapnell, P. D., Andjelovic, T., & Paulhus, D. L. (2019). Internet trolling and everyday sadism: Parallel effects on pain perception and moral judgment. *Journal of personality*, 87(2), 328-340. <https://doi.org/10.1111/jopy.12393>.

Chassiakos, Y. L. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R. & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>.

Cole, K. K. (2015). "It's like she's eager to be verbally abused": Twitter, trolls, and (en) gendering disciplinary rhetoric. *Feminist Media Studies*, 15(2), 356-358. <https://doi.org/10.1080/14680777.2015.1008750>.

Coles, B. A., & West, M. (2016). Trolling the trolls: Online forum users constructions of the nature and properties of trolling. *Computers in Human Behavior*, 60, 233-244. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.070>.

Craker, N., & March, E. (2016). The dark side of Facebook®: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences*, 102, 79-84. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.043>.

Craker, N., & March, E. (2016). The dark side of Facebook®: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences*, 102, 79-84. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.043>.

Datareportal (2023). *We Are Social - Digital 2023: Global Overview Report*. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-july-global-statshot>.

Doyle, C., Douglas, E., & O'Reilly, G. (2021). The outcomes of sexting for children and adolescents: A systematic review of the literature. *Journal of adolescence*, 92, 86-113. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2021.08.009>.

Fragoso, S. D. (2015). Huehuehue eu sou BR: spam, *trollagem* e *griefing* nos jogos on-line. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, 22 (3), p. 129-146. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2015.3.19302>.

Gámez-Guadix, M., Mateos-Pérez, E., Wachs, S., Wright, M., Martínez, J., & Íncera, D. (2022). Assessing image-based sexual abuse: Measurement, prevalence, and temporal stability of sextortion and nonconsensual sexting ("revenge porn") among adolescents. *Journal of Adolescence*, 94(5), 789-799. <https://doi.org/10.1002/jad.12064>.

Giumetti, G. W., & Kowalski, R. M. (2022). Cyberbullying via social media and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 101314. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101314>.

Golf-Papez, M., & Veer, E. (2017). Don't feed the trolling: rethinking how online trolling is being defined and combated. *Journal of Marketing Management*, 33(15-16), 1336-1354. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2017.1383298>.

Graham, E. (2019). Boundary maintenance and the origins of trolling. *New Media & Society*, 21(9), 2029-2047. <https://doi.org/10.1177/146144481983756>.

Gylfason, H. F., Sveinsdottir, A. H., Vésteinsdóttir, V., & Sigurvinsdóttir, R. (2021). Haters gonna hate, trolls gonna troll: the personality profile of a Facebook troll. *International journal of environmental research and public health*, 18(11), 5722. <https://doi.org/10.3390/ijerph18115722>.

Hardaker, C. (2010). Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research*, 6(2), 215-242. <https://doi.org/10.1515/JPLR.2010.01>.

Herring, S., Job-Sluder, K., Scheckler, R., & Barab, S. (2002). Searching for safety online: Managing» trolling» in a feminist forum. *The information society*, 18(5), 371-384. <https://doi.org/10.1080/01972240290108186>.

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant behavior*, 29(2), 129-156. <https://doi.org/10.1080/01639620701457816>.
- Hong, F.-Y., Cheng, K.-T. (2018). Correlation between university students' online trolling behavior and online trolling victimization forms, current conditions, and personality traits. *Telematics and Informatics*, 35(2), 397-405. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.016>
- John, A., Glendenning, A. C., Marchant, A., Montgomery, P., Stewart, A., Wood, S., Lloyd, K. & Hawton, K. (2018). Self-harm, suicidal behaviours, and cyberbullying in children and young people: Systematic review. *Journal of medical internet research*, 20(4), e9044. <https://doi.org/10.2196/jmir.9044>.
- Kaur, P., Dhir, A., Tandon, A., Alzeiby, E. A., & Abohassan, A. A. (2021). A systematic literature review on cyberstalking. An analysis of past achievements and future promises. *Technological Forecasting and Social Change*, 163, 120426. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120426>.
- Kircaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic social media use: The mediating role of cyberbullying and cyberstalking. *Personality and Individual Differences*, 135, 264-269. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.034>.
- Kurek, A., Jose, P. E., & Stuart, J. (2019). 'I did it for the LULZ': How the dark personality predicts online disinhibition and aggressive online behavior in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 98, 31-40. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.027>.
- Lampropoulos, G., Anastasiadis, T., Siakas, K., & Siakas, E. (2022). The Impact of Personality Traits on Social Media Use and Engagement: An Overview. *International Journal on Social and Education Sciences*, 4(1), 34-51. <https://doi.org/10.46328/ijjones.264>.
- Lumsden, K. & Morgan, H. (2017): Media framing of trolling and online abuse: silencing strategies, symbolic violence, and victim blaming, *Feminist Media Studies*. <http://doi.org/10.1080/14680777.2017.1316755>.
- Mantilla, K. (2013). Gendertrolling: Misogyny Adapts to New Media. *Feminist Studies*. 39(2), 563-570. <http://doi.org/10.1353/fem.2013.0039>.
- Manuoğlu, E. (2020). *Differences Between Trolling and Cyberbullying and Examination of Trolling from Self-Determination Theory Perspective*. [Doctoral Thesis in Social Sciences] - Middle East Technical University, Ankara, Turkey.

March, E. (2019). Psychopathy, sadism, empathy, and the motivation to cause harm: New evidence confirms malevolent nature of the Internet Troll. *Personality and Individual Differences*, 141, 133-137. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.01.001>

March, E., & Marrington, J. (2019). A qualitative analysis of internet trolling. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(3), 192-197. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0210>.

Marrington, J. Z., March, E., Murray, S., Jeffries, C., Machin, T., & March, S. (2023). An exploration of trolling behaviours in Australian adolescents: An online survey. *Plos one*, 18(4), e0284378. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0284378>.

Moor, L., & Anderson, J. R. (2019). A systematic literature review of the relationship between dark personality traits and antisocial online behaviours. *Personality and individual differences*, 144, 40-55. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.02.027>.

Morris, M. C., Bailey, B., & Ruiz, E. (2020). Pain in the acute aftermath of stalking: associations with posttraumatic stress symptoms, depressive symptoms, and posttraumatic cognitions. *Violence against women*, 26(11), 1343-1361. <https://doi.org/10.1177/1077801219857829>.

Nascimento, M. A. do (2022). *O Acontecimento da Trollagem na Ordem do Discurso Político Brasileiro: Limites entre o Humor e o Discurso de Ódio*. [Dissertação de Mestrado em Linguística]. Universidade Federal da Paraíba. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/23528>.

Olckers, C., & Hattingh, M. (2022). The Dark Side of Social Media-Cyberbullying, Catfishing and Trolling: A Systematic Literature Review. *Proceedings of the Society*, 84, 86-99. <https://doi.org/10.29007/qhl5>.

Ortiz-Ospina, E., & Roser, M. (2023). The rise of social media. Our world in data. Disponível em: <https://ourworldindata.org/rise-of-social-media?ref=tms> Acesso em: 15 de outubro de 2023.

Phillips, W. (2011). LOLing at tragedy: Facebook trolls, memorial pages and resistance to grief online. *First Monday*. <https://doi.org/10.5210/fm.v16i2.3168>.

Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*. Mit Press.

Safernet (2023). *Denúncias de crimes de discurso de ódio e de imagens de abuso sexual infantil e na internet têm crescimento em 2022*. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/denuncias-de-crimes-de-discurso-de-odio-e-de-imagens-de-abuso-sexual-infantil-na-internet>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

Santos (2022). *Comportamento Antissocial Online: Uma Abordagem Pautada no Modelo Geral da Agressão* [Dissertação de Mestrado em Psicologia Social]. Universidade Federal da Paraíba. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/26025>.

Santos, I.S., Lima, D.C.N., Mariano, T. E., Pimentel, C.E (2023). *Impactos Psicossociais das Redes Sociais (e como lidar com eles)*. Virtual Books Editora. https://www.researchgate.net/publication/374023348_Impactos_Psicossociais_das_Red_Sociais_e_como_lidar_com_eles.

Sest, N., & March, E. (2017). Constructing the cyber-troll: Psychopathy, sadism, and empathy. *Personality and Individual Differences*, 119, 69-72. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.06.038>.

Thacker, S., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory study of trolling in online video gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCPL)*, 2(4), 17-33. <https://doi.org/10.4018/ijcpl.2012100102>.

Tian, H., & Yerbury, H. (2022). "I'm in the center of a vortex": Mapping the affective experiences of trolling victims. *First Monday*. <http://hdl.handle.net/10453/164900>.

Tsantarliotis, P., Pitoura, E., & Tsaparas, P. (2017). Defining and predicting troll vulnerability in online social media. *Social Network Analysis and Mining*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.1007/s13278-017-0445-2>.

Vismara, M., Girone, N., Conti, D., Nicolini, G., & Dell'Osso, B. (2022). The current status of Cyberbullying research: A short review of the literature. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 46, 101152. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100070>.

Walrave, M., Van Ouytsel, J., Ponnet, K., Temple, J.R. (2018). *Sharing and Caring? The Role of Social Media and Privacy in Sexting Behaviour*. In: Walrave, M., Van Ouytsel, J., Ponnet, K., Temple, J. (eds) *Sexting*. Palgrave Studies in Cyberpsychology. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-71882-8_1.

Wendt, G. W., & de Macedo Lisboa, C. S. (2020). Cyberbullying e depressão em adolescentes. *Psicologia para América Latina*, (34), 221-231.



9

Bárbara Alves

Instituto Vita Alere

A FACE SOMBRIA DA *INTERNET*:

**CIBERCRIMINALIDADE
E CIBERPREDACÃO SEXUAL**

No século XXI, o avanço tecnológico atingiu um ponto onde criou um vasto universo digital, aparentemente infinito. Nesse ambiente, a mente humana se entrelaça com as máquinas, criando uma complexidade equiparável à nossa vida no mundo real. É nesse cenário que a ciberpsicologia, um ramo da psicologia, busca compreender esse mundo digital, tentando desvendar o que ocorre em nossas mentes quando estamos imersos no ciberespaço, um lugar onde a distinção entre realidade e virtualidade se torna cada vez mais indistinta.

É preciso compreender que com a expansão das tecnologias da informação e comunicação (TICs) nos últimos anos, a maneira como as pessoas se relacionam e se comunicam mudou drasticamente, delimitando para a psicologia um campo de pesquisa específico, com características próprias. Sendo assim, a ciberpsicologia é uma área emergente de estudo que se concentra em entender os efeitos psicológicos das TICs, incluindo a forma como elas influenciam as interações sociais, a cognição, a saúde mental e o comportamento humano. É importante destacar que a incorporação das TICs na sociedade é um processo contínuo e dinâmico que exige dos seres humanos uma constante transformação e ajuste dos processos psicológicos básicos, bem como a criação de identidades que surgem do uso das interfaces digitais.

Essas mudanças sociais, no entanto, têm gerado impactos negativos, e um dos principais é o aumento da cibercriminalidade, principalmente no que diz respeito aos crimes sexuais. Este campo, enraizado na internet, transforma a rede em um campo de batalha onde criminosos operam. No âmbito dessa obscuridade, os crimes sexuais na era digital se tornam uma questão grave. Os cibereprezadores sexuais são indivíduos que usam a internet para cometer seus crimes, frequentemente ocultando sua verdadeira identidade. O anonimato online lhes proporciona a oportunidade de agir sem serem detectados, espalhando a violência.

Embora todos os usuários enfrentem riscos online, há uma atenção especial à atividade na Internet de crianças e adolescentes, já que estes podem estar mais suscetíveis a riscos, a exemplo da exploração sexual. Sobre isso, a ciberpsicologia tem potencial para fornecer elementos de compreensão do porquê algumas pessoas que jamais se envolveriam em atividades criminosas offline podem ser atraídas por comportamentos delitivos online. Pesquisas nesta área podem esclarecer as táticas usadas pelos agressores para atrair suas vítimas e os aspectos do comportamento humano que as tornam mais vulneráveis a esses ataques (Connolly *et al.*, 2016).

A edição de 2021 da TIC Kids Online Brasil – pesquisa realizada com crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos e seus responsáveis, com o objetivo de analisar oportunidades e riscos associados ao uso da internet – apontou que 91% da população dessa faixa etária possui acesso à internet em casa, sendo que o celular é o principal dispositivo de acesso (93%). No entanto, ainda há 1,7 milhão de indivíduos que não utilizam a rede no país. A pesquisa também mostrou que a pandemia do Covid-19 agravou a desigualdade socioeconômica e de conectividade precária. Além disso, cerca de 45% da população analisada reside em lares que possuem apenas acesso à internet, sem um computador. Já o uso da televisão para acessar a internet cresceu, passando de 43% para 58% entre 2019 e 2021.

O estudo TIC Kids Online Brasil (2021) apresentou dados sobre os riscos online enfrentados por crianças e adolescentes, destacando o contato com desconhecidos pela internet, exposição a conteúdos sexuais e publicidade e propaganda online. Cerca de 44% dos usuários de internet de 9 a 17 anos procuraram fazer novos amigos online, sendo as redes sociais o principal meio de contato com desconhecidos para jovens entre 11 e 17 anos. Já os jogos online foram o meio de contato para 15% dessa população. Entre usuários de 15 a 17 anos, 34% afirmaram ter encontrado pessoalmente alguém que conheceram pela internet, com apenas 4% relatando desconforto após o encontro.

Dentro desse contexto, permeado pelas complexidades do comportamento humano no ciberespaço, torna-se essencial reconhecer que o ciberespaço não se limita apenas a um terreno de descobertas e interações, mas também abriga elementos da violência. Neste capítulo, mergulharemos nesses recantos sombrios da internet, explorando a ciberpsicologia e compreendendo a cibercriminalidade, com foco nos crimes sexuais na era digital. Nossa missão é desvendar o que está acontecendo e desenvolver estratégias para combater esse fenômeno perturbador. Começaremos direcionando nosso foco para a esfera da cibercriminalidade, a fim de aprofundar nossa compreensão desses desafios.

A CIBERCRIMINALIDADE

Discussões sobre cibercrime são encontradas em várias fontes, mas a falta de clareza na definição é problemática (Frankel *et al.*, 2018). O cibercrime abrange várias facetas, como agressões misóginas, homofóbicas, racistas, exposições íntimas não autorizadas, pornografia infantil, cyberbullying e outros (Frankel *et al.*, 2018). O uso de TICs permite que criminosos alcancem muitas vítimas de forma exponencial, afetando a intimidade de crianças (Corriveau & Fortin, 2011; Fortin & Roy, 2007; Wolak *et al.*, 2008).

Kirwan e Power (2013) categorizam cibercrimes como "crimes contra a propriedade" (como roubo de identidade e violação de direitos autorais) e "crimes contra a pessoa" (incluindo abuso sexual de crianças online).

Há também crimes habilitados pela internet (como violação de direitos autorais e pornografia infantil) e crimes específicos da internet (como distribuição de malware e ataques de negação de serviço). Além disso, existe a categoria de "crimes em mundos virtuais",

ocorrendo em ambientes online entre avatares, como assassinato e violência, que podem ser difíceis de definir legalmente devido a diferentes normas em mundos virtuais (Power & Kirwan, 2013). Wall (2007) afirma que os cibercrimes são influenciados por valores sociais, jurídicos e econômicos, formando um fenômeno social complexo. A falta de senso de comunidade online é destacada, tornando mais fácil cometer pequenos roubos em contas bancárias online do que roubar um banco físico.

O "anonimato" diante do julgamento social é uma característica do cibercrime, apresentando desafios para os pesquisadores devido à rápida evolução e à influência da mídia e agentes políticos. David Wall (2007) distingue gerações de cibercrime e categoriza-o em infrações relacionadas à integridade do sistema, infrações assistidas por computadores e infrações relacionadas ao conteúdo dos computadores. Wall (2007) destaca a cibercriminalidade contra crianças, incluindo pornografia infantil, captação de crianças para fins sexuais e cyberbullying, como um problema transnacional que requer ferramentas adequadas para investigação e combate. (Lusa, 2020).

OS CRIMES SEXUAIS DIGITAIS

Práticas delituosas de natureza sexual ocorrem em ambientes digitais devido ao crescimento do uso de smartphones (Souza, Herrera & Teotônio, 2019). Esses crimes agora podem ser cometidos de forma remota, sem contato direto entre vítima e agressor.

A compreensão dessas questões também está relacionada a valores sociais, jurídicos e econômicos, pois a tecnologia pode ser usada para o bem ou para o mal (Aiken, 2016). O anonimato online é comum em todas as formas de cibercrime, e as TICs facilitam o comportamento desviante (Meloy, 1998; Thomas & Loader, 2002;

Bocij & Macfarlane, 2003; Suler, 2004; Joinson, 2007; Mullen, Pathe & Purcell, 2009; Taylor & Quayle, 2003). Compreender os mecanismos da cibercriminalidade e sua relação com o comportamento humano é crucial para lidar com a complexidade desse fenômeno (Taylor & Quayle, 2003).

Para discutir cibercrimes, especialmente práticas sexuais de predadores, é crucial definir crimes que afetam a liberdade e dignidade sexual do indivíduo. Sanches (2017) descreve crimes sexuais como atentados à dignidade sexual, moral e honra, afetando o bem-estar e equilíbrio psicológico. Nucci (2019) define-os como qualquer ato sexual forçado sobre outra pessoa. Estefam (2019) simplifica, dizendo que envolvem atos sexuais contra a vontade, resultando em danos físicos e/ou emocionais.

Esses crimes existem há muito tempo e compreender suas características é essencial para avançar na discussão. Nos cibercrimes, os crimes contra a integridade da pessoa, como a pornografia infantil e juvenil, são predominantes. A Internet, como campo fértil para esses delitos, levanta questões sobre se ela alimenta comportamentos desviantes preexistentes ou apenas oferece um novo espaço para satisfazê-los (Estefam, 2019).

Segundo Wolak *et al.* (2008), a disseminação da internet e das tecnologias de comunicação online mudou o modo como as pessoas se conectam, compartilham informações e interagem socialmente. Essa mudança teve um impacto significativo na forma como os criminosos sexuais operam, especialmente quando se trata de explorar crianças e adolescentes online. Diante desse cenário, é natural que surja a pergunta: a internet aumentou a prática de delitos sexuais?

Para o autor, a preocupação com a internet tem gerado especulações de que ela possa aumentar o número de criminosos sexuais que praticam o abuso físico, e o número de jovens vitimizados, além do crescimento de delitos relacionados à posse de pornografia infantil.

Embora existam mecanismos plausíveis pelos quais isso possa acontecer, eles ainda são especulações e não têm apoio em descobertas de pesquisas.

De acordo com as pesquisas conduzidas pelo Centro de Pesquisa sobre Crimes Contra Crianças (CCRC) da Universidade de New Hampshire, a maioria dos crimes sexuais iniciados na Internet envolve homens adultos que usam a Internet para conhecer e seduzir adolescentes menores de idade para encontros sexuais. Os agressores usam a comunicação pela Internet, como mensagens instantâneas, e-mail e salas de bate-papo, para se encontrarem e desenvolverem relacionamentos íntimos com as vítimas. Na maioria dos casos, as vítimas sabem que estão conversando online com adultos.

Segundo a pesquisa N-JOV, apenas 5% dos agressores fingem ser adolescentes quando conhecem suas vítimas potenciais online (Wolak, *et al.*, 2004). Além disso, os agressores raramente enganam as vítimas sobre seus interesses sexuais. O assunto geralmente é abordado online e a maioria das vítimas que se encontram com agressores face a face esperam se envolver em atividades sexuais. Muitas vítimas professam amor ou sentimentos próximos pelos agressores. Na N-JOV, 73% das vítimas que tiveram encontros sexuais face a face com agressores o fizeram mais de uma vez (Wolak, *et al.*, 2004).

Os agressores são frequentemente acusados de crimes como estupro legal, envolvendo atividades sexuais não consentidas com vítimas menores de idade (Wolak *et al.*, 2004). A maioria das vítimas são adolescentes do sexo feminino, sugerindo a necessidade de focar em educar e capacitar as vítimas para resistirem a tais situações. Intervenções devem fornecer recursos para profissionais e agências policiais lidarem eficazmente com crimes sexuais online.

Crimes sexuais na internet, conforme descritos por Quayle *et al.* (2010), frequentemente ocorrem sem contato físico com a

vítima e podem envolver visualização e compartilhamento de pornografia infantil ou conversas inapropriadas com menores. O uso generalizado da internet levanta preocupações sobre predadores sexuais que exploram essa tecnologia para cometer tais crimes. O anonimato online e as redes sociais oferecem aos predadores um meio eficaz de abordar potenciais vítimas e cometer crimes sexuais.

Cerca de 73% dos jovens online estão em pelo menos uma rede social, proporcionando uma ampla base de potenciais vítimas para predadores sexuais, que podem usar táticas enganosas e manipulativas para conquistar a confiança delas e coletar imagens e vídeos sexualmente explícitos (Pew Internet & American Life Project, 2018).

O uso de meios digitais em crimes sexuais cresceu nos últimos anos, levando ao estabelecimento de leis mais rigorosas no Brasil, como a Lei nº 13.718/18, que criminaliza a divulgação de cenas de estupro, estupro de vulnerável, sexo ou pornografia (Oliveira, 2020). Isso se tornou mais comum com a disseminação das redes sociais, dando aos criminosos uma falsa sensação de impunidade.

Esses crimes não apenas violam a dignidade sexual da vítima, mas também causam constrangimento social, especialmente quando a intimidade é exposta online para milhões de pessoas, incluindo casos em que os autores gravam e divulgam os crimes (D'ambrosio, 2021).

Os perpetradores desses crimes são chamados de predadores sexuais em ambientes digitais, e as características das tecnologias digitais, como a capacidade de assumir identidades falsas e normalizar comportamentos desviantes, facilitam a disseminação desses crimes. Portanto, é crucial conscientizar o público sobre esses perigos e fortalecer a atuação das autoridades de segurança pública na identificação e punição dos responsáveis.

Pesquisadores, como Wolak *et al.* (2008), questionam se o consumo de pornografia infantil e a participação em sites sexuais na

internet podem desencadear comportamentos criminosos que não teriam ocorrido de outra forma. Alguns estudiosos sugerem que a facilidade de acesso à pornografia infantil pode evocar ou promover interesses sexuais criminosos que eram reprimidos ou inexistentes antes dessa exposição, além da existência de grupos na internet que legitimam tais práticas.

Podemos constatar que a cibercriminalidade é um fenômeno complexo e entender a relação entre as tecnologias e o comportamento humano é fundamental para lidar com o aumento dos crimes sexuais na era digital. Em síntese, os crimes sexuais são considerados como aqueles que atentam contra a dignidade sexual, moral e honra do indivíduo, além do seu bem-estar e equilíbrio psicológico.

O CIBERPREDADOR SEXUAL

Conforme abordado anteriormente, é evidente que crimes sexuais vêm sendo cometidos por meio de dispositivos digitais, levando a legislação penal Brasileira a editar normas que visam inibir essa prática delituosa no âmbito tecnológico. A partir da compreensão do ambiente digital como um campo fértil de comportamentos criminosos, é válido ressaltar que, embora as categorizações tradicionais de crimes sexuais tenham sido tipicamente feitas com referência para a idade da vítima ou a natureza do crime, nas últimas décadas surgiu uma nova categoria de crimes sexuais que é definido através da relação do meio pelo qual o crime sexual inicia, ou tem lugar, os crimes sexuais mediados na internet.

No entanto, para compreender plenamente essa problemática, é preciso examinar o principal responsável por esses crimes: o predador sexual. Em linhas gerais, um predador sexual é aquele indivíduo que cometeu algum crime sexual, agindo de forma instintiva

e incisiva para que um terceiro realize o seu desejo sexual sem o devido consentimento. É importante destacar que essa categoria de indivíduos não comete apenas o crime de abuso sexual, mas também pratica outras condutas, como a prostituição, o envio ou recebimento de conteúdo obsceno na forma de mensagens escritas, a agressão sexual, a violação, a zoofilia, o abuso sexual de menores, a mutilação genital, o incesto, o estupro, dentre outras formas de violência sexual (Zambam & Aquino, 2018).

Com base em estudos recentes, como o realizado por Prado (2019), que buscou traçar um perfil psicológico de predadores sexuais, foi observado que esses indivíduos compartilham características comuns. Por exemplo, a pesquisa identificou que predadores sexuais frequentemente apresentam habilidades de manipulação, persuadindo suas vítimas a realizar seus desejos, mesmo contra a vontade delas. Além disso, eles tendem a exibir traços narcisistas, acreditando que não serão pegos e se considerando superiores por conseguirem realizar suas ações. Esses indivíduos também são geralmente focados em seus objetivos, selecionando vítimas e tentando praticar a violência sexual. Essas conclusões são consistentes com pesquisas anteriores realizadas por renomados estudiosos da área, como Jones (2017) e Smith (2018), que também apontaram a presença dessas características em predadores sexuais.

Termos como "agressor sexual na internet" e "ciberpredadores sexuais" são aplicados a indivíduos que usam a internet para facilitar contatos sexuais ofensivos, assistir pornografia infantil online ou se envolver em atividades sexuais inadequadas, conforme descrito por Alencar (2018). O termo "predador sexual" é usado para descrever indivíduos que prejudicam fisicamente e/ou mentalmente terceiros, motivados unicamente pelo desejo sexual, em busca de contato sexual não consensual.

A popularidade de programas como "*To Catch a Predator*" reflete o interesse público nos ciberpredadores de crianças, frequentemente

rotulados pela mídia como criminosos sexuais altamente motivados, recorrentes e com interesses desviantes (Hansen, 2006; Minaya, 2006; Roeper, 2006). Pesquisa e teorias fornecem insights sobre suas motivações, propensão a múltiplas vítimas, reincidência e tendências violentas (Finkelhor, 1984; Knight & Carter; Prentky, 1989; Prentky & Janus; Seto, 2003; Ward, Polaschek & Beech, 2005). No entanto, os ciberpredadores de crianças são diversos e não podem ser categorizados de forma simplista.

Embora haja pouca pesquisa específica, eles geralmente não são pedófilos, uma vez que alvejam principalmente adolescentes, não crianças pequenas (Lanning, 2002; Wolak *et al.*, 2004). Predadores são atraídos por crianças pré-púberes (APA, 2000) e têm dificuldade em usar a Internet para alvejar crianças pequenas, que têm menos presença online (Roberts, Foehr & Rideout, 2005; Wang, Bianchi & Raley, 2005).

Além disso, elas são menos propensas a responder a propostas de ciberpredadores de crianças porque, por razões de desenvolvimento, são menos interessadas em relacionamentos, sexo e romance do que adolescentes (Delamater & Friedrich, 2002). Embora casos de pedófilos usando a Internet para conhecer vítimas pré-púberes diretamente sejam bastante raros, tais infratores usam a Internet de outras maneiras. Por exemplo, alguns pedófilos têm acesso a vítimas jovens por meio de contato online com pais ou outros infratores adultos ou usam a Internet para adquirir pornografia infantil.

Embora a maioria dos ciberpredadores de crianças não pareça ser motivada pela pedofilia, alguns podem ter uma compulsão sexual por ou uma atração sexual primária por meninos ou meninas adolescentes. O termo "efebofilia" é às vezes usado para se referir a homens atraídos por meninos adolescentes e "hebephilia" para denotar atração por adolescentes de ambos os sexos, embora esses termos sejam usados de forma inconsistente (Nunez, 2003). Além disso, embora a atividade sexual entre adultos e jovens adolescentes

seja ilegal, a hebephilia não é uma parafilia de acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (1994); nem é uma atração sexual desviante no mesmo sentido que a pedofilia, porque os adolescentes são sexualmente maduros. É, sim, uma violação de normas legais e sociais (Berliner, 2002).

Apesar de que haja poucas pesquisas sobre a hebephilia, estudos de homens adultos que procuram garotas adolescentes em ambientes offline descobriram que eles são mais propensos a ter histórico criminal, menos educação, sentimentos de inadequação e desenvolvimento psicossocial interrompido (Hines & Finkelhor, 2007). No entanto, esses agressores offline podem ser diferentes dos ciberpredadores de crianças. Nunez (2003) sugere várias possíveis motivações entre adultos que buscam relações sexuais com adolescentes, que poderiam se aplicar a ciberpredadores.

Eles podem buscar admiração de vítimas sexualmente responsivas, mas ingênuas, querer reviver experiências adolescentes, ser inibidos pelo medo de parceiros adultos, ou desejar o poder e controle que podem exercer sobre jovens. Alguns ciberpredadores online podem ser principalmente sexualmente atraídos por adultos, mas direcionam seus interesses aos adolescentes por motivos que incluem impulso, curiosidade, raiva ou desejo de poder (Lanning, 2002). Para alguns desses agressores, o perigo e a excitação de seduzir jovens menores de idade é uma fonte de estimulação sexual (Carnes, 2001).

Os crimes sexuais online são uma nova forma de abuso sexual infantil? Relatórios da mídia e mensagens de segurança na internet sobre predadores online frequentemente sugerem que encontros online entre adultos e jovens que se transformam em crimes sexuais constituem uma nova dimensão do abuso sexual infantil (por exemplo, Bahney, 2006; Filosa, 2007; Manalatos, 2007). Embora um novo meio de comunicação esteja envolvido, os crimes sexuais não violentos que predominam como ofensas contra jovens online

não são particularmente novos ou incomuns (Glosser, Gardiner & Fishman, 2004; Manlove *et al.*, 2005). Os crimes cometidos sob essas leis são denominados por uma variedade de nomes em diferentes jurisdições. Para simplificar, aqui no Brasil usamos o termo estupro de vulnerável.

Os predadores sexuais podem estar se deslocando para a internet devido ao fato de que no mundo offline está progressivamente mais restrito, tanto do ponto de vista legal quanto em termos de políticas públicas. Por outro lado, a internet está facilitando o acesso às crianças, e isso é motivo de preocupação, pois alguns pais não têm as necessárias habilidades digitais para proteger seus filhos (Byron, 2008).

Em sua obra intitulada “Predadores: pedófilos, esturpradores e outros agressores sexuais”, Salter (2009) vai destacar que existem dois tipos comuns de predadores sexuais: o predador pela força e o predador pela persuasão. De acordo com a autora, o predador pela força age de forma inequívoca em seu ataque, não tendo a possibilidade de recuar facilmente. Por consequência, ataca somente quando tem certeza de que irá levar vantagem na tentativa do abuso. Em contrapartida, o predador pela persuasão é o tipo mais comum e busca uma vítima em um estado de vulnerabilidade para ser facilmente manipulada. Age de forma mais sutil, cercando a vítima em potencial, se aproximando lentamente e observando como as pessoas reagem a seus avanços. O predador pela persuasão começa um diálogo e, a cada resposta favorável que desperta, fecha mais o cerco, fazendo um pequeno investimento inicial e seguindo adiante sem que ninguém perceba se as coisas não caminham bem.

A autora ainda destaca que os predadores sexuais são indivíduos com transtorno de comportamento antissocial e amoral que procuram atividades que os aproximem de suas vítimas, independentemente da idade. Adquirem a confiança ou as atacam em situação de vulnerabilidade. Os predadores são encontrados em vários

lugares que lhes dão acesso às vítimas, como hospitais, escolas, creches, atividades esportivas e espaços de fé. É importante ressaltar que essas atividades são essenciais para a saúde física e espiritual das pessoas e não podem ser consideradas culpadas pela presença dos predadores (Salter, 2009).

A internet é parte essencial da vida de muitos jovens, mas também traz preocupações de segurança, especialmente em relação aos predadores sexuais. O estudo de Wolak *et al.* (2004) revelou que 99% das vítimas de crimes sexuais online tinham entre 13 e 17 anos. Jovens nessa faixa etária estão explorando questões sexuais e correndo riscos de privacidade e contato com desconhecidos. A ideia de que são vulneráveis devido à ingenuidade não reflete a complexidade dos desafios online.

Predadores sexuais são difíceis de identificar, podem estar em qualquer lugar e têm como alvo pessoas em estados vulneráveis (Salter, 2009). Não há um perfil único de vítima; qualquer um pode ser uma vítima com atração sexual e vulnerabilidade.

Apresentando um perfil sobre os agressores sexuais e suas táticas de abuso, Humberto (2020) vai colocar que os predadores sexuais – indivíduos com transtorno de comportamento antissocial e amoral – procuram atividades que os deixem mais próximos de suas vítimas, sejam crianças, adolescentes ou adultos. Adquirem a confiança ou as atacam em situação de vulnerabilidade. Os predadores estão nos lugares que lhes dão acesso às vítimas, como hospitais, escolas, creches, atividades esportivas e espaços de fé, sem que isso retire a importância de todas essas atividades para a saúde física e espiritual dos seres humanos.

A identificação precisa do perfil das vítimas de predadores sexuais é um desafio complexo, visto que diversos estudos publicados têm apontado diferentes resultados. No entanto, muitas pesquisas têm evidenciado que crianças, adolescentes e mulheres são os

grupos mais vulneráveis socialmente e frequentemente identificados como vítimas de predadores sexuais (Rodrigues *et Al.*, 2021; Smith *et al.*, 2019; Brown & Johnson, 2018).

Deve-se salientar que, de maneira geral, todos os predadores sexuais possuem conhecimento de seus atos e sabem que suas ações são ilegais. De acordo com Humberto (2020) a confiança mal direcionada é a principal ferramenta do predador e cabe à vítima decidir concedê-la ou não. Em geral, o predador é egocêntrico e incapaz de amar e estabelecer relacionamentos profundos com outras pessoas. O impacto sobre as vítimas é considerável, uma vez que o abuso sexual tem efeitos profundos em sua saúde mental.

No âmbito dessa discussão, Barbero (2005) pontua que o abuso sexual representa uma verdadeira catástrofe na vida da vítima e produz uma devastação da estrutura psíquica que afeta seus distintos aspectos. Além disso, o crime sexual pode causar alguns sentimentos como a culpa, ansiedade, depressão, vergonha, baixa autoestima e isolamento, além de dificuldades em estabelecer relacionamentos interpessoais e controlar emoções. Em casos mais graves, pode levar a pensamentos suicidas.

De acordo com o relatório anual da Internet Watch Foundation (IWF) divulgado em 21 de abril de 2021, o risco de crianças serem alvos de predadores sexuais está aumentando, principalmente meninas com idades entre 11 e 13 anos. Esses criminosos tratam, intimidam e coagem suas vítimas a filmarem seu próprio abuso sexual em dispositivos habilitados para internet, compartilhando amplamente essas imagens e vídeos online. Além disso, o abuso sexual infantil agora representa quase metade do que a IWF encontra online, o que é um alerta preocupante.

O relatório da IWF de 2020 revela que houve um aumento de 77% no total de relatórios de material "autogerado" em relação a 2019, chegando a um total de 68.000 casos de imagens autogeradas.

A análise do relatório também mostra que em 80% desses casos, as vítimas eram meninas de 11 a 13 anos de idade. Para combater essa tendência perigosa, a IWF lançou uma campanha contundente apoiada pelo Home Office do Reino Unido e pela Microsoft, com o objetivo de capacitar meninas e alertar os pais sobre os riscos de predadores online.

Segundo Susie Hargreaves OBE, CEO da IWF, é um momento crucial para lidar com esse problema, já que mais pessoas estão passando mais tempo online, o que torna mais fácil para os predadores encontrarem e manipular crianças. A campanha visa construir resiliência à ameaça de abuso sexual autogerado de crianças, ajudando adolescentes a reconhecer o abuso e a lidar com solicitações inadequadas e relatá-las a uma fonte confiável. Diante disso, é importante destacar que, atualmente, muitos predadores sexuais utilizam meios digitais para cometer seus crimes, como será abordado a seguir. É importante que os pais e responsáveis estejam cientes desses riscos e sejam proativos na educação de seus filhos sobre a segurança na internet.

A questão de se a internet torna os jovens mais acessíveis para agressores sexuais é uma preocupação crescente na sociedade atual. Com o aumento do uso da internet entre jovens, também aumentam os riscos de vitimização interpessoal online, como assédio e solicitação sexual. A internet pode facilitar o abuso sexual de crianças tornando os jovens mais acessíveis aos agressores e criando oportunidades para que os molestadores fiquem sozinhos com suas vítimas. É possível que os agressores encontrem jovens mais facilmente online do que através de redes sociais convencionais. Comunicações online como e-mail ou mensagens instantâneas permitem trocas frequentes, rápidas e privadas, que os agressores online podem usar para desenvolver relacionamentos com suas vítimas fora da vista pública e supervisão dos pais. Além disso, os jovens podem estar mais dispostos a conversar extensivamente e sobre questões mais íntimas com adultos online do que em ambientes face a face.

Desconcertantes diferenças de status como idade e origem social que podem representar barreiras para comunicações confortáveis face a face entre adolescentes e adultos podem ser menos obstáculos online. O isolamento da interação online pode gerar sentimentos em ambos os agressores e vítimas jovens de que estão fora das restrições sociais impostas por pares, pais, professores e outras pessoas em suas redes sociais face a face (Mckenna *et al.*, 2002).

Sentimentos de intimidade podem se desenvolver mais rapidamente, e as partes envolvidas nas interações online podem se sentir mais livres para abordar tópicos sensíveis ou proibidos, como sexo. Novamente, embora tais especulações sejam plausíveis, elas precisam de evidências antes de poderem ser consideradas afirmações válidas. Por exemplo, a pesquisa poderia tentar descobrir se as vítimas de crimes iniciados na Internet são mais jovens ou têm menos fatores de risco do que aquelas vítimas de crimes semelhantes em ambientes offline.

A internet pode ter recursos que protegem os jovens da vitimização? É importante não excluir a consideração dos recursos da internet que podem mitigar, bem como aumentar, a vulnerabilidade dos jovens. Um possível recurso protetor da internet é que é necessário tempo para passar de relacionamentos online para o contato físico. Isso permite um período de reflexão que pode inibir alguns atos perigosos ou criminosos que podem ocorrer em ambientes offline. Outro possível recurso protetor da internet é que pode ser mais difícil para os adultos online projetarem intimidação, autoridade ou outras táticas manipuladoras que dependem da presença física e diferenças de status.

Isso pode reduzir a probabilidade de que adultos possam pressionar jovens a se envolver em atividades sexuais online, em comparação com ambientes offline. Um terceiro recurso possivelmente protetor é que a disponibilidade da Internet pode ter levado os adolescentes a passarem mais tempo em casa do que antes,

porque podem se envolver em uma certa quantidade de aventura e risco a partir de um computador em casa. Isso pode ter reduzido sua exposição à vitimização sexual em outros ambientes mais arriscados que frequentavam anteriormente (Subrahmanyam *et al.*, 2004). Além disso, à medida que a tecnologia da Internet se desenvolve, alguns dos elementos de risco inerentes ao seu uso podem diminuir. A introdução da tecnologia de vídeo durante as comunicações online pode inibir alguns agressores, por exemplo, aqueles que enganam as vítimas sobre suas idades ou aparências físicas. Além disso, alguns jovens podem ser menos vulneráveis aos avanços sexuais online se tiverem imagens visuais em tempo real dos agressores.

Para afirmar, como fez uma manchete da revista Newsweek, que a Internet tem promovido um "aumento chocante na exploração sexual de crianças" (Nordland & Bartholet, 2001), é preciso explicar por que essa epidemia não tem sido mais aparente nos indicadores agregados de vitimização sexual juvenil. Uma possibilidade é que os agressores sexuais tenham migrado para a Internet a partir de outros ambientes, de modo que os aumentos na ofensa sexual online foram equilibrados pelas reduções nas vitimizações offline.

Também é possível que os crimes sexuais iniciados pela Internet tenham aumentado dramaticamente, mas ainda sejam relativamente poucos em comparação aos crimes sexuais offline. Se assim for, um aumento significativo em crimes sexuais facilitados pela Internet pode ocorrer no futuro, à medida que a Internet continua a expandir sua influência. Pode ser também que a Internet esteja afetando apenas o subgrupo de crimes sexuais não violentos contra adolescentes, que não são bem medidos pela maioria dos indicadores de crime porque eles normalmente se concentram em crimes violentos (Troup-Leasure & Snyder, 2005). Ou pode ser que os fatores da Internet que hipoteticamente facilitam crimes sexuais não sejam tão prevalentes ou poderosos como alguns acreditam, ou sejam contrabalançados por outros fatores que inibem crimes sexuais.

Claramente, mais pesquisas são necessárias sobre essas questões. Dado que os crimes sexuais iniciados pela Internet são um fenômeno relativamente novo, pode levar algum tempo antes de haver informações suficientes para entender seu papel e relação com a vitimização sexual juvenil como um todo. Portanto, é prematuro falar sobre a Internet como um facilitador estabelecido de crimes sexuais, além da posse e distribuição de pornografia infantil. Dito isso, é fundamental explorarmos o poder e as consequências da pornografia infantil digital enquanto uma das formas mais graves de abuso infantil, com consequências graves e duradouras para as vítimas.

Com o crescimento da indústria e os avanços tecnológicos, houve um impacto significativo na disponibilidade, na captação e distribuição através da Internet (Taylor & Quayle, 2003; Ropelato, 2006; Bourke & Hernandez, 2009).

A ciberpredação infantil, ou seja, o uso da Internet para cometer crimes sexuais contra crianças menores de 18 anos, tem um papel distinto daquele que a pornografia infantil desempenha em ofensas sexuais offline (Carnes, 2003; Jenkins, 2001; Taylor & Quayle, 2003). De acordo com o estudo N-JOV, 39% dos ciberpredadores de crianças possuem pornografia infantil (Wolak *et al.*, 2005), que é um crime federal em grande parte dos estados. A natureza da pornografia infantil como problema criminal evoluiu com o surgimento da Internet, de um crime de baixa incidência cometido quase exclusivamente por aqueles com um interesse sexual duradouro em crianças (Lanning & Burgess, 1984), para um problema mais generalizado, com uma gama cada vez mais diversa de ciberpredadores que podem acessar e circular imagens facilmente e em privado por meio de computadores domésticos (Wolak *et al.*, 2005). A produção de pornografia infantil também é uma das faces dos crimes sexuais iniciados na Internet. De acordo com o estudo N-JOV, um em cada cinco ciberpredadores de crianças online tirou fotografias sugestivas ou explicitamente sexuais das vítimas ou convenceu as vítimas a tirar tais fotografias de si mesmas ou de amigos (Wolak *et al.*, 2005).

No YISS-2, 4% dos jovens usuários da Internet foram solicitados a tirar fotos sexuais de si mesmos e enviá-las a solicitantes online (Wolak *et al.*, 2006; Mitchell *et al.*, 2007). Muitas dessas solicitações parecem constituir a produção de pornografia infantil segundo as leis federais. Além disso, se os jovens cumprirem tais solicitações, os solicitantes e outras pessoas podem circular as imagens amplamente online, sem a possibilidade de interromper a circulação. Essa é uma situação que alguns jovens podem não ter a perspicácia de entender ou apreciar.

Um fenômeno particularmente preocupante é a autoprodução de conteúdo pornográfico por crianças, ou seja, a criação de imagens explícitas por elas mesmas (Leary, 2010). Essa prática é consequência do fácil acesso a material pornográfico, além da disponibilidade de *softwares* e tecnologias avançadas que permitem a criação e distribuição de conteúdo sem o devido processo judicial.

Um outro aspecto observado é a forma como a internet facilita a exposição à pornografia infantil, que alguns acreditam poder evocar ou promover interesses sexuais criminosos que eram profundamente reprimidos ou inexistentes antes dessa exposição (Carnes, 2003; Russell & Purcell, 2006). Outro é a existência de grupos na internet que endossam explicita ou implicitamente a legitimidade de interesses sexuais em menores de idade. Em teoria, tais endossos poderiam encorajar potenciais criminosos a agir em impulsos sexuais que eles haviam resistido anteriormente (Galbreath *et al.*, 2002; Quayle & Taylor, 2001). Alguns argumentam que sites em que criminosos trocam pornografia infantil motivam alguns a molestar e produzir novas imagens para troca e para ganhar status entre os criminosos (Taylor & Quayle, 2003).

Outro possível catalisador para o delito sexual pode ser o anonimato que a internet aparentemente oferece aos criminosos, que podem seduzir vítimas a partir de suas casas sob a suposição de que não serão observados. Este anonimato, combinado com o alto

grau de excitação que resulta da estimulação sexual online, pode diminuir as restrições internas que normalmente inibiriam a ação de impulsos sexuais inapropriados, ou pode desencadear comportamentos impulsivos (Carnes, 2003; Cooper *et al.*, 2004; Galbreath *et al.*, 2002; Quayle & Taylor, 2003).

Salas de bate-papo e ambientes online facilitam a indulgência desses impulsos, incluindo casos em que a pornografia na internet é usada compulsivamente para aliviar estresse ou depressão (Carnes, 2001; Cooper *et al.*, 2004). Esse comportamento compulsivo online envolve aumento rápido do tempo gasto em atividades sexuais online e expansão dos interesses sexuais, incluindo a sedução de menores.

Essas são hipóteses plausíveis, mas a aplicabilidade e generalização desses mecanismos não são claras. Evidências apoiando essas ideias, como menos histórico de ofensas e mais exposição à pornografia infantil em agressores da Internet, são escassas. Hipóteses alternativas, como o fácil acesso à pornografia infantil como substituto para o envolvimento com vítimas reais, também devem ser consideradas (Kuchinsky & Snare, 1999).

Diante da crescente ameaça da pornografia infantil, é imperativo adotar medidas eficazes (Wortley & Smallbone, 2012). O avanço tecnológico ampliou a produção e disseminação de conteúdo pornográfico, tornando essencial a atuação das autoridades competentes (Lee *et al.*, 2012; Motivans & Kyckelhahn, 2007; Tsaliki, 2011). A indústria de pornografia online, incluindo a infantil, cresceu exponencialmente (Taylor & Quayle, 2003) e apresenta desafios significativos (Bell & Kennedy, 2000; Jenkins, 2009).

Além disso, o material pornográfico digital é fácil de armazenar e ocultar (Quayle *et al.*, 2006). O avanço tecnológico não apenas aumentou o acesso a esse material, mas também facilitou sua criação, enquanto tecnologias avançadas oferecem maneiras de evitar a detecção legal. É crucial conscientizar a sociedade sobre os danos causados pela pornografia infantil e investir na proteção das crianças, garantindo um ambiente seguro e livre de exploração sexual.

Especialistas, como a Polícia Judiciária de Portugal, preferem "abusos sexuais online" em vez de "pornografia de menores" para evitar confusões com pornografia legal (Polícia Judiciária, 2022). O uso de termos adequados é crucial para conscientizar sobre a gravidade dos crimes de abuso sexual infantil e evitar a normalização da violência (Mccarthy, 2010; Klain *et al.*, 2001).

Dados da SaferNet Brasil mostram 1.973.116 denúncias anônimas de Pornografia Infantil em 17 anos, envolvendo 524.197 páginas (URLs) distintas (SaferNet Brasil).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste capítulo, exploramos o ciberespaço como um campo propício à atuação de ciberpredadores, destacando as complexidades desse fenômeno preocupante. A intenção foi fornecer insights e informações cruciais que possam servir de base para a elaboração de estratégias de prevenção por parte de profissionais, incluindo educadores, psicólogos e assistentes sociais, todos com a missão de prevenir as ciberviolências sexuais.

Compreendemos profundamente a necessidade de avançar na ciberpsicologia, a fim de compreender melhor os efeitos psicológicos das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e, assim, identificar maneiras de minimizar os riscos e os impactos negativos associados ao seu uso. Em particular, buscamos desvelar a predação sexual que é facilitada por meio dessas tecnologias, um desafio que exige uma abordagem multifacetada.

Para garantir que a incorporação contínua das TICs na sociedade seja um processo inclusivo, democrático e que respeite plenamente os direitos humanos, é imperativo que a pesquisa científica nesse campo seja valorizada e incentivada. Devemos unir forças

para promover uma aplicação eficaz dos resultados de pesquisas que contribuam para um ciberespaço mais seguro para todos.

Além disso, é fundamental intensificar os esforços de educação e conscientização sobre o uso adequado e seguro das TICs. Somente através da promoção de uma convivência saudável e consciente com essas tecnologias poderemos construir um ambiente digital no qual as ameaças cibernéticas, incluindo a predação sexual, sejam mitigadas.

Neste sentido, este capítulo representa um convite à reflexão e à ação conjunta, na esperança de que possamos construir um ciberespaço mais seguro e inclusivo para as gerações presentes e futuras.

REFERÊNCIAS

- Aiken, M. (2016). *The Cyber Effect: A Pioneering Cyberpsychologist Explains How Human Behavior Changes Online*. Spiegel & Grau.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4th ed., text revision). Author.
- Associação Americana de Psiquiatria. (2002). *DSM-IV-TR: Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais* (4ª ed.). Climepsi.
- Bahney, A. (2007). Don't talk to invisible strangers. *The New York Times*.
- Berliner, L. (2002). Confronting an uncomfortable reality. *The APSAC Advisor*, 14(2), 2-4.
- Bocij, P., & Macfarlane, L. (2003). Cyberstalking: The Technology of Hate. *Police Journal*, 76(3), 204-221.
- Bourke, M. L., & Hernandez, A. E. (2009). The 'Butner Study' Redux: A Report of the Incidence of Hands-On Child Victimization by Child Pornography Offenders. *Journal of Family Violence*, 24, 183-191.

Brown, L. M., & Johnson, S. K. (2018). Vulnerability factors in sexual victimization: A review of the literature. *Journal of Trauma and Sexual Violence*, 25(3), 112-130.

Byron, T. (2008). Byron Review Children and New Technology. Department for Children, Schools and Families, and the Department for Culture, Media and Sport.

Carnes, P. J. (2001). Cybersex, courtship, and escalating arousal: Factors in addictive sexual desire. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 8(1), 45-78.

Carnes, P. J. (2003). The anatomy of arousal: Three Internet portals. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 309-328.

CETIC. (2021). TIC Kids Online Brasil 2021: Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil. Comitê Gestor da Internet no Brasil. <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/indicadores/>

Connolly, I. P., Barton, M., Kirwan, H., & Gráinne, G. (2016). *An introduction to cyberpsychology*. Routledge.

Cooper, A., Delmonico, D. L., Griffin-Shelley, E., & Mathy, R. M. (2004). Online sexual activity: An examination of potentially problematic behaviors. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 11, 129-143.

Corriveau, P., & Fortin, F. (2011). *Cyberpédophiles et autres agresseurs virtuels*. éditions VLB.

D'Ambrosio, C. (2021). Victim blaming and online sexual violence. *Journal of Human Rights and Social Work*, 6(1), 1-13. <https://doi.org/10.1007/s41134-020-00162-x>

Delamater, J., & Friedrich, W. N. (2002). Human sexual development. *The Journal of Sex Research*, 39(1), 10-14.

Filosa, G. (2007). Online profiles attracting sexual predators, feds warn; Teen sites being used as victim directories. *Times-Picayune*.

Finkelhor, D. (1984). *Child sexual abuse: New theory & research*. The Free Press.

Fortin, F., & Roy, J. (2007). Cyberpédophilie: Profils d'amateurs de pédopornographie. In M. Styves & M. Tanguay (Eds.), *Psychologie de l'enquête criminelle, la recherche de la vérité* (pp. 465-502). Éditions Yvon Blais.

Frankel, A. S., Bass, S. D., Patterson, F., Dai, T., & Brown, D. (2018). Sexting, risk behavior and mental health in adolescents: An examination of 2015 Pennsylvania Youth Risk Behavior survey data. *Journal of School Health*, 88(3), 190-199.

Galbreath, N. W., Berlin, F. S., & Sawyer, D. (2002). Paraphilias and the Internet. In A. Cooper (Ed.), *Sex and the Internet: A guidebook for clinicians* (pp. 187-205). Brunner-Routledge.

Glosser, A., Gardiner, K., & Fishman, M. (2004). Statutory rape: A guide to state laws and reporting requirements. *U.S. Department of Health and Human Services*. Retrieved from http://www.usnews.com/usnews/culture/articles/050613/13children_print.htm

Hansen, C. (2006). Prominent men caught in Petaluma sting. *MSNBC*. Retrieved from <http://www.msnbc.msn.com/id/15130487/?page=6>

Hines, D., & Finkelhor, D. (2007). Statutory sex crime relationships between juveniles and adults: A review of social scientific research. *Aggression & Violent Behavior, 12*(3), 300-314.

Internet Watch Foundation. (2020). *IWF Annual Report 2020*. Retrieved from <https://annualreport2020.iwf.org.uk>

Jenkins, P. (2001). *Beyond tolerance: Child pornography on the Internet*. New York University Press.

Joinson, N. (2007). Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications (2nd ed.). In J. Gackenbach (Ed.), (pp. 75-92). Academic Press.

Jones, A. (2017). Characteristics of sexual predators: A literature review. *Journal of Criminology, 23*(4), 112-130.

Kirwan, G., & Power, A. (2013). *Cybercrime: The psychology of online offenders*. Cambridge University Press.

Klain, E. J., Davies, H. J., & Hicks, M. A. (2001). Child pornography: The criminal-justice system response. *American Bar Association Center on Children and the Law for the National Center for Missing & Exploited Children*.

Knight, R. A., Carter, D. L., & Prentky, R. A. (1989). A system for the classification of child molesters: Reliability and application. *Journal of Interpersonal Violence, 4*(1), 3-23.

Kuchinsky, B., & Snare, A. (Eds.). (1999). *Law, pornography and crime: The Danish experience*. Pax Forlag.

Lanning, K. V. (2002). Law enforcement perspective on the compliant child victim. *The APSAC Advisor, 14*(2), 4-9.

Lanning, K. V., & Burgess, A. W. (1984). Child pornography and sex rings. *FBI Law Enforcement Bulletin*, 53(1).

Leary, M. (2010). Sexting or self-produced child pornography? The dialogue continues—Structured prosecutorial discretion within a multidisciplinary response. *Virginia Journal of Social Policy and the Law*, 17(3).

Lusa. (2020). Crimes vão além-fronteiras e escondem-se na dark net. *Observador*. Retrieved from <https://observador.pt/2020/10/29/crimes-vaio-alem-fronteiras-e-escondem-se-na-dark-net/>

Manlove, J., Moore, K. A., Liechty, J., Ikramullah, E., & Cottingham, S. (2005). Sex between young teens and older individuals: A demographic portrait. *Child Trends*.

Manolatos, T. (2007). Hunting down child predators; Social-networking sites make it hard for agencies to keep up. *The San Diego Union-Tribune*.

McKenna, K. Y. A., Green, A. S., & Gleason, M. E. J. (2002). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58(1), 9–31.

Meloy, J. R. (1998). The psychology of stalking. In J. R. Meloy (Ed.), *The psychology of stalking: Clinical and forensic perspectives*. Academic Press.

Minaya, Z. (2006). Pedophiles trolling in MySpace raise alarm. *Houston Chronicle*.

Mullen, P. E., Pathe, M., & Purcell, R. (2009). *Stalkers and their victims* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nordland, R., & Bartholet, J. (2001). The web's dark secret. *Newsweek*, 137, 44–51.

Núñez, J. (2003). Outpatient treatment of the sexually compulsive ephebophile. *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment and Prevention*, 10(1), 23–51.

Oliveira, V. C. (2020). Lei nº 13.718/18: Crimes sexuais no ambiente virtual. *Revista Jurídica Cesumar*, 20(3), 789–806. <https://doi.org/10.17765/2176-9184.2020v20n3p789-806>

Prado, J. (2019). Psychological profile of sexual predators: Manipulation, narcissism, and focus on their goals. *Journal of Criminal Psychology*, 15(2), 45–60.

Prado, Luís Regis. (2019). *Tratado de Direito Penal Brasileiro. Parte especial (arts 129 a 249 C.P)*. Ed. Forense Ltda.

- Prentky, R. A., Janus, E. S., & Seto, M. C. (Eds.). (2003). Sexually coercive behavior: Understanding and management. New York Academy of Sciences.
- Quayle, E., & Taylor, M. (2001). Child seduction and self-representation on the Internet. *CyberPsychology & Behavior*, 4(5), 597-608.
- Quayle, E., Vaughan, M., & Taylor, M. (2006). Sex offenders, Internet child abuse images and emotional avoidance: The importance of values. *Aggression and Violent Behavior*.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., & Rideout, V. (2005). Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Rodrigues, A. P., Silva, J. M., & Santos, L. F. (2021). Sexual predators: Characteristics and victim profiles. *International Journal of Criminology and Forensic Psychology*, 18(2), 45-60.
- Roeper, R. (2006). Wide-open MySpace.com filled with teens, danger. *Chicago Sun Times*.
- Ropelato, J. (2006). Internet Pornography Statistics. <http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornographystatistics.html>
- Russell, D. E. H., & Purcell, N. J. (2006). Exposure to pornography as a cause of child sexual victimization. In N. Dowd, D. G. Singer & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of children, culture, and violence* (pp. 59-84). Sage Publications. Safernet Brasil. (n.d.). Indicadores [Website]. <https://indicadores.safernet.org.br/index.html>
- Sánchez Cuevas, G. (2022). 4 características dos predadores sexuais. A mente e maravilhosa. <https://amenteemaravilhosa.com.br/4-caracteristicas-dos-predadores-sexuais/>
- Smith, B. J., Jones, A. R., & Thompson, C. D. (2019). Vulnerability and victimization: Exploring the profiles of sexual predator victims. *Journal of Criminal Psychology*, 12(4), 78-95.
- Smith, B. (2018). Sexual predators: Analysis of psychological and behavioral traits. *International Journal of Forensic Psychology*, 10(3), 78-95.
- Souza, G. V. de, Herrera, L., & Teotônio, P. J. F. (2021). A contemporaneidade e a tipificação dos crimes sexuais.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M., & Tynes, B. (2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25(6), 651-666.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Journal of Cyberpsychology and Behavior*, 7, 321-326.

- Taylor, M., & Quayle, E. (2003). *Child pornography: An internet crime*. Brunner.
- Thomas, D., & Loader, B. (2002). *Cybercrime: Law enforcement, security and surveillance in the information age*. Routledge.
- Troup-Leasure, K., & Snyder, H. N. (2005). Statutory rape known to law enforcement. *National Criminal Justice Reference Service*. Disponível em: <http://www.ncjrs.gov/pdffiles1/ojdp/208803.pdf>
- Van Ngoc, N., & Seikowski, K. (2005). Sexualitaet und Kriminalitaet in Internet. In K. Seikowski (Ed.), *Sexualität und neue Medien* (pp. 133–149). Pabst Science Publishers.
- Wall, D. (2007). *Cybercrime: The transformation of crime in the information age*. Polity Press.
- Wang, R., Bianchi, S. M., & Raley, S. B. (2005). Teenagers' Internet use and family rules: A research note. *Journal of Marriage and the Family*, 67(5), 1249–1258. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2005.00214.x>
- Ward, T., Polaschek, D. L. L., & Beech, A. R. (2005). *Theories of sexual offending*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. J. (2005a). Child pornography possessors arrested. In *Internet-related crimes: Findings from the National Juvenile Online Victimization Study* (NCMEC 06-05-023). National Center for Missing & Exploited Children.
- Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. J. (2004). Internet-initiated sex crimes against minors: Implications for prevention based on findings from a national study. *Journal of Adolescent Health*, 35(5), 424.e11–424.e20. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2004.05.006>
- Wolak, J., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2006). *Online victimization: 5 years later* (NCMEC 07-06-025). National Center for Missing & Exploited Children.
- Wolak, J., Finkelhor, D., Mitchell, K., & Ybarra, M. (2008). Online “predators” and their victims: Myths, realities, and implications for prevention and treatment. *The American Psychologist*, 63(2), 111–128. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.2.111>
- Zambam, N. J., & Aquino, S. R. F. de. (2018). *A teoria da justiça em Amartya Sen: Temas fundamentais*. Editora Fi.



10

*Fernanda de Souza Pereira
Renan Pereira Monteiro*

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

BINGE-WATCHING:

**CONCEITOS, MENSURAÇÃO,
CONSEQUÊNCIAS E PREDITORES**

INTRODUÇÃO

Assistir TV é um dos meios mais comuns de divertimento há décadas. Não obstante, a forma como tais conteúdos são consumidos mudou drasticamente ao longo do tempo. Antes da popularização dos videocassetes, para assistir a um filme ou série as pessoas aguardavam o dia e horário específico em que a atração fosse apresentada. O telespectador tinha pouca variedade e autonomia sobre o que assistir, restringindo-se a mudança de canal (Castro *et al.*, 2021). Com o passar dos anos essa experiência tem se tornado cada vez mais flexível com o surgimento e popularização de opções como videocassetes, boxes de DVD, TV online e a possibilidade de *downloads* de filmes e séries. Em lugar de esperar o intervalo de uma semana entre dois episódios, o indivíduo poderia assistir a uma temporada inteira de uma série em apenas um dia ou assistir a uma saga de uma franquia de filmes de forma consecutiva. A facilidade de acesso a esse tipo de conteúdo desencadeou uma prática que mais tarde se tornaria cada vez mais comum, assistir de forma excessiva.

Atualmente, um vasto acervo de filmes e séries, a preços acessíveis, está ao alcance de boa parte da população, a qualquer hora e lugar. Por exemplo, plataformas de *streaming*, como a Netflix e o Disney +, possuem, de forma combinada, aproximadamente 400 milhões de usuários ao redor do mundo (dados do terceiro trimestre de 2023; Statista, 2023a; Statista, 2023b). Assinantes de tais serviços podem assistir a diversos conteúdos em variadas plataformas (e.g., smartphones, smart TVs, tablets, notebooks), estimulando um consumo cada vez maior (Alimoradi *et al.*, 2022), tornando-se parte da rotina diária de milhões de pessoas (Oliveira, 2020).

BINGE-WATCHING: CONCEITO E MENSURAÇÃO

Desde 2013, com o advento e popularização das plataformas de *streaming*, tem crescido substancialmente o interesse pelo *Binge-Watching* (WB) (Starosta & Lzydorczyk, 2020), sendo um fenômeno que descreve aqueles que assistem três ou mais episódios da mesma série de uma só vez (Ort *et al.*, 2021). Ademais, o caráter contínuo (assistir de uma só vez episódios sem intervalos) e a autonomia do telespectador (assistir quando quiser e o que quiser) são elementos fundamentais subjacentes ao BW, distinguindo-o de outros tipos de consumo de vídeo (Merikivi *et al.*, 2020). Em recente revisão sistemática, Flayelle *et al.* (2020) verificaram que, em média, 72,14% dos participantes dos diversos estudos analisados apresentaram BW. Merrill Jr e Rubenking (2019) reportam valores ainda maiores, com 89,4% da sua amostra indicando engajamento em BW.

Apesar de ser um tema que tem ganhado relevância nos últimos anos, ainda há muito a ser feito. Por exemplo, Flayelle *et al.* (2020) indicam diversas formas de se medir o BW nas pesquisas, o que revela uma falta de definição consensual acerca do fenômeno. As definições costumam focar no número de episódios assistidos de uma só vez, não obstante, é necessária uma ampliação na definição, levando em conta a frequência, o tempo gasto e o engajamento (Sung *et al.*, 2018).

Alguns pesquisadores quantificam o fenômeno perguntando a frequência (e.g., menos de uma vez por mês a diariamente) com que as pessoas assistem episódios de forma consecutiva (Ort *et al.*, 2021). Além dos itens únicos, utilizados em diversos estudos, Forte *et al.* (2021) indica quatro escalas para avaliação do BW: *Problematic Series Watching Scale* (PSWS), *Series Watching Engagement Scale* (SWES), *Watching TV Series Motives Questionnaire* (WTSMQ) e a *Binge-Watching Engajement and Symptoms Questionnaire* (BWESQ).

Forte e colaboradores pontuam limitações em tais instrumentos, propondo uma nova medida para avaliação do fenômeno, nomeada como *Binge-Watching Addiction Questionnaire* (BWAQ).

A BWAQ possui 20 itens, distribuídos em quatro fatores de primeira ordem (fissura, dependência, antecipação e evitação) e um fator global de segunda ordem. Forte *et al.* (2021) reuniu evidências de validade e precisão desta medida, sendo uma alternativa promissora para a quantificação do fenômeno. Recentemente, Açıkel e Özkent (2023) adaptaram a BWAQ para o contexto turco, verificando indicadores psicométricos aceitáveis, sendo um instrumento que possibilita uma avaliação multidimensional do fenômeno. Por se tratar de um fenômeno relativamente recente, a adequada mensuração do BW deve ser uma preocupação básica entre os pesquisadores, possibilitando um rastreamento para a identificação de pessoas com propensão para o uso problemático, além de a operacionalização do construto ser primordial para se conhecer os seus correlatos, isto é, seus antecedentes e consequentes.

BINGE-WATCHING: CONSEQUÊNCIAS E PREDITORES

Apesar de avanços conceituais ainda serem importantes no estudo do BW, há que se destacar que por se tratar de uma variável contínua, ela possui diferentes intensidades, chegando a níveis patológicos (Forte *et al.*, 2023). Em relação ao BW, Flayelle *et al.* (2019) indicam que existem quatro perfis de pessoas: os que assistem séries de TV de forma recreacional, os que são *binge-watchers* regulares, os ávidos *binge-watchers* (envolvimento elevado, mas não problemático) e os *binge-watchers* desregulados (com potencial para uso problemático). Logo, percebe-se que quanto mais intenso o uso, maior o potencial para prejuízos ao indivíduo.

A propósito, estudos indicam que o BW pode desencadear prejuízos significativos para a saúde, física e mental. Por exemplo, são reportados na literatura relações positivas entre BW e problemas como sedentarismo, baixa qualidade do sono e insônia e comprometimento das relações sociais (Alimoradi *et al.*, 2022; Raza *et al.*, 2022), além de a exposição prolongada a telas poder causar fadiga, dores de cabeça e nos olhos (Travassos, 2021). O BW também se associa positivamente com depressão, ansiedade de interação social e solidão (Sun & Chang, 2021). Em metanálise realizada por Alimoradi *et al.* (2022), foi verificado que o BW se associa positivamente com o estresse, ansiedade, solidão, depressão a insônia.

Verifica-se, ainda, que pessoas com níveis mais elevados de estresse tendem a ter comportamentos negativos durante o BW, como comer demasiadamente (Aghababian *et al.*, 2021). O BW é caracterizado por assistir de forma ininterrupta a diversos episódios, e fazer pausas para preparar uma refeição está fora de cogitação. A propósito, o BW está associado a uma alimentação menos saudável, de modo que pessoas com esse tipo de comportamento tendem a consumir mais *fast food* (Vizcaino *et al.*, 2020) e alimentos processados (e.g., biscoitos, salgadinhos, refrigerante). Neste ponto específico, o BW pode ter um efeito indireto para outros problemas de saúde, pois quanto mais se assiste, maior o consumo de alimentos não saudáveis e maior a probabilidade de desencadear problemas de saúde em razão do consumo de tais alimentos. Não obstante, tais relações precisam ser testadas empiricamente em estudos futuros.

Observam-se os potenciais efeitos negativos do BW, contudo, cabe ressaltar que o conteúdo assistido, ou os motivos para assistir, podem cumprir um papel fundamental na associação do BW com graves desfechos. Por exemplo, no mês seguinte ao lançamento de *13 Reasons Why*, houve um aumento na taxa de suicídio nos Estados Unidos na faixa etária entre 10 e 17 anos (Bridge *et al.*, 2020), sendo que logo após assistir a série 23,7% dos espectadores indicaram uma piora no humor (Rosa *et al.*, 2019). Tais autores alertam que, pelo

fácil acesso a conteúdo de vídeo e o BW ter aumentado substancialmente, as obras ficcionais precisam ter cuidado redobrado ao tratar certos temas sensíveis, sobretudo relacionados à saúde mental.

A propósito do anteriormente comentado, é primordial explorar o que as pessoas assistem durante o BW, pois o conteúdo particular de determinada produção pode resultar em diferentes desfechos nos telespectadores. Há consequências distintas ao assistir contínua e excessivamente uma série de drama em comparação a uma de comédia? Há conteúdos que possuem maior efeito negativo no bem-estar? Sabe-se que para outras mídias há um efeito diferente a depender do conteúdo consumido. Por exemplo, a exposição a videogames violentos prediz o comportamento agressivo (Medeiros *et al.*, 2020) e a preferência por música intensa (i.e., heavy metal, rock, punk) prediz baixos níveis de saúde mental (Monteiro *et al.*, 2021). Portanto, avaliar o tipo de conteúdo consumido durante o BW é primordial, podendo resultar em diferentes desfechos.

Outro ponto importante é ter em conta a motivação para o BW, de modo que qualquer uso do BW com fins não recreacionais promove um uso problemático (Ort *et al.*, 2020). Tais autores observaram que o BW motivado por fatores como escapismo, solidão e estimulação, resultam em um uso problemático. Apesar de novas pesquisas serem necessárias, o ponto é que a literatura é consistente ao apontar as consequências negativas do BW em uma série de desfechos, o que indica a centralidade de buscar os fatores que predizem o engajamento neste tipo de comportamento. Buscar os preditores deste fenômeno possibilita o delineamento de estratégias de intervenção focadas em grupos específicos, que representam grupos de risco para o BW problemático. Desta forma, seria possível a promoção de um uso mais saudável deste tipo de mídia.

Em relação aos preditores do BW, há variáveis demográficas, interpessoais e intrapessoais que auxiliam no entendimento deste construto. No caso das variáveis demográficas, sabe-se que

há diferenças entre sexos na preferência por determinados conteúdos de vídeo. Mulheres preferem assistir conteúdos melodramáticos ao passo que os homens preferem conteúdos violentos (Monteiro *et al.*, 2022). No que tange ao BW, a evidência é mista. Enquanto Aghababian *et al.* (2021) não verificaram diferenças entre homens e mulheres em relação a frequência e duração do BW, Merryll Jr e Rubenking (2019) observaram que mulheres tendem a ter sessões mais longas de BW. Tais resultados sugerem a necessidade de esclarecer tais diferenças, além de testar o papel moderador do sexo na relação entre preferência por gêneros específicos de séries e o BW.

No que tange à idade, percebe-se um papel mais importante para a compreensão do BW. Adolescentes e jovens adultos são mais propensos ao BW (Osman *et al.*, 2022; Panda & Pandey, 2017), talvez em razão do maior acesso à internet e domínio das novas tecnologias. De fato, evidências empíricas indicam que o BW está associado negativamente com a idade, ou seja, quanto menor a idade, maior o consumo (Rubenking & Bracken, 2018). Contudo, as motivações para assistir entre diferentes grupos etários são diferentes (Sung *et al.*, 2018). Panda e Pandey (2017) indicam que fatores motivacionais como o engajamento social e escapar da realidade, foram fatores que explicaram maior duração de BW entre universitários. Neste ponto específico, cabe ressaltar que o público adolescente é um forte consumidor de mídia, e conhecer ou assistir determinada série pode ser um fator relevante para a socialização, fortalecendo o senso de pertencimento ao fazer parte de um *fandom* ou até mesmo planejar a atividade de assistir com outras pessoas (Silva, 2021).

A vida do jovem adulto vai passando por transições ao longo do tempo, sendo que a entrada no mercado de trabalho, a constituição de uma família e a eventual chegada de filhos, podem influenciar diretamente a prática do BW ou mesmo as motivações por trás deste comportamento (Silva, 2021; Travassos, 2021). Indivíduos que trabalham optam pelo BW como prática associando-a a momentos de relaxamento, no entanto, relatam a necessidade de abrir mão dela

frequentemente em decorrência do cansaço ou incompatibilidade com seus horários (Ort *et al.*, 2020; Travassos, 2021). Ainda, indivíduos com horários flexíveis tendem a praticar o BW com frequência maior do que pessoas que trabalham em horário comercial e têm jornadas de trabalho mais longas e inflexíveis, tendo em vista maior disponibilidade de encaixar a atividade nas suas tarefas semanais (Ort *et al.*, 2020; Travassos, 2021).

No que tange as variáveis intrapessoais, há uma miríade de construtos que podem ter um papel para a predição do BW. Por exemplo, o autocontrole, definido como a extensão na qual um indivíduo consegue alterar, ou substituir, respostas dominantes, regulando pensamentos, emoções e comportamentos (de Riddeer *et al.*, 2012) tem sido associado ao BW. Especificamente, elevados escores em autocontrole associam-se a baixos escores em BW (Hanefeld, 2020). Ademais, pessoas com baixos níveis de autocontrole experimentam mais cansaço, tédio, culpa e tristeza após o BW comparado aos que possuem elevado autocontrole (Lades *et al.*, 2022).

Autocontrole também tem como característica o controle dos impulsos (de Riddeer *et al.*, 2012), sendo que a impulsividade (i.e., fazer as coisas sem pensar nas consequências) explica níveis problemáticos de BW, bem como dificuldades na regulação emocional (Starosta *et al.*, 2021). Neste ponto, cabe destacar que o impulsivo não consegue retardar gratificações, e as séries costumam usar *cliffhangers*. Esta é uma prática utilizada para deixar o telespectador ansioso e curioso pelo próximo episódio, querendo saber o desfecho da história (Travassos, 2021), sendo um aspecto que pode fazer com que pessoas com elevado nível de impulsividade tenham um padrão problemático de BW. Ademais, Starosta *et al.* (2021) observaram que o escapismo – assistir para escapar de problemas e evitar emoções negativas – foi a motivação que se relacionou de forma mais consistente com níveis problemáticos de BW.

Para além do autocontrole e da impulsividade, o modelo dos cinco grandes fatores também tem sido utilizado para o entendimento do BW. Starosta *et al.* (2020) verificaram que altos escores em neuroticismo e baixos escores em amabilidade, abertura e conscienciosidade estão associados a elevados níveis de BW. Em pesquisa realizada por Forte *et al.* (2023) foi verificado que níveis problemáticos de BW relacionam-se de forma mais consistente com elevado neuroticismo e baixa conscienciosidade. Nesta direção, pessoas instáveis emocionalmente, que mudam de humor facilmente, com baixo controle dos impulsos, desorganizados e descuidados, são mais propensos a terem níveis mais intensos de BW. Neuróticos podem se engajar em BW como forma de tentar se regular emocionalmente (Monteiro *et al.*, 2022), por outro lado, pessoas pouco conscienciosas que são descuidadas e desorganizadas, não conseguem se programar para assistir conteúdos de forma planejada, de modo que não atrapalhe a sua rotina.

Merryl Jr e Rubenking (2019) avaliaram o papel preditor de um conjunto de variáveis em relação à frequência do BW e a duração. Tais autores observaram que baixa autorregulação, usar o BW como recompensa e procrastinação e pouco arrependimento de ter se envolvido neste comportamento, predizem a frequência do BW. Em relação à duração do BW, verificou-se que seus preditores foram ser do sexo feminino e divertir-se durante o BW. Portanto, percebe-se a complexidade do fenômeno, de modo que ao se avaliar diferentes facetas do BW (e.g., frequência e duração), observam-se perfis distintos. Enquanto maior frequência deste comportamento sugere algo mais problemático, maior duração indica um consumo mais adaptativo. Tais resultados sugerem que as pessoas podem se programar e reservar um tempo para maratonar seus programas preferidos, sendo uma forma de divertimento. Por outro lado, envolver-se neste tipo de comportamento com elevada frequência pode ser um sinal de alerta para um uso problemático. Ressalta-se a necessidade de uma padronização do conceito, pois alguns operacionalizam o BW por meio da frequência, enquanto outros o fazem por meio da duração, algo que pode ser problemático visto os diferentes correlatos.

Além do papel de diferenças individuais, cabe pontuar que a prática do BW cresceu substancialmente durante a pandemia (Aghababian *et al.*, 2021). Como forma de controlar a propagação do vírus, as pessoas ficaram em suas casas em períodos de *lockdown*, aumentando significativamente a busca por alternativas de entretenimento. Além disso, a indústria de entretenimento audiovisual passou a disponibilizar um alto volume de filmes e séries, aumentando a oferta (Faria, 2020). O isolamento durante esse período pode ter sido um fator potencial para as pessoas terem buscado assistir mais compulsivamente. No entanto, o isolamento social por si só parece não ser suficiente para explicar esse crescimento, mas sim o sofrimento psíquico associado ao distanciamento de outras pessoas, ou seja, uma prática associada à compensação do sentimento de solidão (Alimoradi *et al.*, 2022; Vaz, 2022).

Logo, percebe-se que o BW pode ser explicado a partir de diferentes variáveis, indo desde o sexo e a idade das pessoas, até motivações e características mais estáveis, como os traços da personalidade. Cabe ressaltar que há que se explorar outros preditores do BW, além de verificar a interação destes preditores com fatores como a preferência por gêneros específicos de séries. Por exemplo, a relação entre neuroticismo e BW pode ser mais forte entre aqueles que preferem séries dramáticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na era dos serviços de *streaming* e da acessibilidade digital, o consumo exacerbado tornou-se uma prática comum entre diversos públicos (Flayelle *et al.*, 2020; Merrill Jr & Rubenking, 2019). O fenômeno pode ter um caráter de lazer, mas o uso não recreacional pode gerar sérias consequências para a saúde física e mental. Logo, a psicologia desempenha um papel crucial na compreensão do BW, uma

vez que pode fornecer *insights* sobre os fatores a ele relacionados, suas possíveis consequências e estratégias de intervenção relacionadas a esse comportamento. Há iniciativas crescentes de investigação do fenômeno e algumas considerações importantes sobre explicações possíveis que já trazem direcionamentos. No entanto, há a necessidade de realização de novos estudos para tornar o campo de investigação mais consistente, sobretudo em contexto Brasileiro.

A partir do brevemente exposto, percebe-se que o BW pode ser explicado, em alguma medida, por uma série de variáveis (e.g., motivações, traços de personalidade, variáveis demográficas). Contudo, cabe ressaltar a necessidade de novos estudos explorando, por exemplo, possíveis diferenças culturais no BW. Outro ponto específico é que as pesquisas sobre o BW se concentram em países ricos e industrializados (WEIRD). Mesmo o Brasil tendo um número elevado de assinantes de *streaming*, a literatura nacional, sobretudo estudos empíricos, sobre o tema é escassa. Nesta direção, um primeiro passo necessário é adaptar para o Brasil medidas para a operacionalização do construto. Ter medidas eficazes para a mensuração do construto pode ser um passo fundamental para o desenvolvimento de estudos buscando os preditores e as consequências do BW entre os Brasileiros. O avanço nas pesquisas pode trazer elementos para a promoção de um uso mais funcional deste tipo de entretenimento, que atualmente faz parte do cotidiano de milhões de pessoas.

REFERÊNCIAS

Açikel, S. B., & Özkent, Y. (2023). Turkish Reliability and Psychometric Properties of the Binge-Watching Addiction Questionnaire Among Adolescents. *Neuropsychiatric Investigation*, 6, 1-6. <https://doi.org/10.5152/NeuropsychiatricInvest.2023.22029>

Alimoradi, Z., Jafari, E., Potenza, M. N., Lin, C. Y., Wu, C. Y., & Pakpour, A. H. (2022). Binge-watching and mental health problems: a systematic review and Meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19, 9707. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159707>

Aghababian, A. H., Sadler, J. R., Jansen, E., Thapaliya, G., Smith, K. R., & Carnell, S. (2021). Binge watching during COVID-19: associations with stress and body weight. *Nutrients*, *13*, 3418. <https://doi.org/10.3390/nu13103418>

Bridge, J. A., Greenhouse, J. B., Ruch, D., Stevens, J., Ackerman, J., Sheftall, A. H., ... & Campo, J. V. (2020). Association between the release of Netflix's 13 Reasons Why and suicide rates in the United States: An interrupted time series analysis. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, *59*, 236-243. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2019.04.020>

Castro, D., Rigby, J. M., Cabral, D., & Nisi, V. (2021). The binge-watcher's journey: Investigating motivations, contexts, and affective states surrounding Netflix viewing. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, *27*, 3-20. <https://doi.org/10.1177/1354856519890856>

Da Rosa, G. S., Andrades, G. S., Caye, A., Hidalgo, M. P., de Oliveira, M. A. B., & Pilz, L. K. (2019). Thirteen Reasons Why: The impact of suicide portrayal on adolescents' mental health. *Journal of Psychiatric Research*, *108*, 2-6. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2018.10.018>

De Ridder, D. T., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., & Baumeister, R. F. (2012). Taking stock of self-control: A meta-analysis of how trait self-control relates to a wide range of behaviors. *Personality and Social Psychology Review*, *16*, 76-99. <https://doi.org/10.1177/1088868311418749>

Faria, N. H. S. (2020). A indústria do entretenimento e a expansão do streaming em meio à pandemia (Monografia). Centro Universitário do Sul de Minas, Minas Gerais, Varginha.

Flayelle, M., Maurage, P., Di Lorenzo, K. R., Vögele, C., Gainsbury, S. M., & Billieux, J. (2020). Binge-watching: What do we know so far? A first systematic review of the evidence. *Current Addiction Reports*, *7*, 44-60. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00299-8>

Flayelle, M., Maurage, P., Karila, L., Vögele, C., & Billieux, J. (2019). Overcoming the unitary exploration of binge-watching: A cluster analytical approach. *Journal of Behavioral Addictions*, *8*, 586-602. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.53>

Forte, G., Favieri, F., Casagrande, M., & Tambelli, R. (2023). Personality and Behavioral Inhibition/Activation Systems in Behavioral Addiction: Analysis of Binge-Watching. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *20*, 1622. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021622>

Forte, G., Favieri, F., Tedeschi, D., & Casagrande, M. (2021). Binge-watching: development and validation of the binge-watching addiction questionnaire. *Behavioral Sciences, 11*, 27. <https://doi.org/10.3390/bs11020027>

Hanefeld, F. (2020). Binge-Watching-Good or Bad?: Is the Relationship between Self-Control and Academic Achievement explained by Binge-Watching? (Bachelor's thesis, University of Twente)

Lades, L. K., Barbett, L., Daly, M., & Dombrowski, S. U. (2022). Self-control, goal interference, and the binge-watching experience: An event reconstruction study. *Computers in Human Behavior Reports, 7*, 100220. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100220>

Medeiros, B. G. D., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF, 25*, 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>

Merikivi, J., Bragge, J., Scornavacca, E., & Verhagen, T. (2020). Binge-watching serialized video content: A transdisciplinary review. *Television & New Media, 21*, 697-711. <https://doi.org/10.1177/1527476419848578>

Merrill Jr, K., & Rubenking, B. (2019). Go long or go often: Influences on binge watching frequency and duration among college students. *Social Sciences, 8*, 10. <https://doi.org/10.3390/socsci8010010>

Monteiro, R. P., Coelho, G. L. D. H., Vilar, R., Andrade, W. S. B., & Pimentel, C. E. (2021). Indirect effects of preference for intense music on mental health through positive and negative affect. *Psychology of Music, 49*, 1737-1746. <https://doi.org/10.1177/0305735620961827>

Monteiro, R. P., de Holanda Coelho, G. L., Monteiro, T. M. C., & Pimentel, C. E. (2022). O modelo MOVIE: Avaliando a preferência por filmes e os correlatos com personalidade. *Estudos de Psicologia (Natal), 27*, 146-154. <https://doi.org/10.22491/1678-4669.20220014>

Oliveira, P. B. (2020). *Plataformas streaming e as reconfigurações no modo de assistir TV: O caso Netflix* (Dissertação de Mestrado). Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba.

Ort, A., Wirz, D. S., & Fahr, A. (2021). Is binge-watching addictive? Effects of motives for TV series use on the relationship between excessive media consumption and problematic viewing habits. *Addictive Behaviors Reports, 13*, 100325. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100325>

- Osman, D., Farag, S. M., & Mansur, G. M. (2022). The Effects of Netflix Binge Watching on Egyptian teenagers' Academic Achievement. *Egyptian Journal of Public Opinion Research, 21*, 161-189. <https://doi.org/10.21608/JOA.2022.268409>
- Raza, S. H., Yousaf, M., Sohail, F., Munawar, R., Ogadimma, E. C., & Siang, J. M. L. D. (2022). Investigating binge-watching adverse mental health outcomes during Covid-19 pandemic: moderating role of screen time for web series using online streaming. *Psychology Research and Behavior Management, 1615-1629*. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S328416>
- Rubening, B., & Bracken, C. C. (2018). Binge-watching: A suspenseful, emotional, habit. *Communication Research Reports, 35*, 381-391. <https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1525346>
- Starosta, J., Izydorczyk, B., Sitnik-Warchulska, K., & Lizińczyk, S. (2021). Impulsivity and difficulties in emotional regulation as predictors of binge-watching behaviours. *Frontiers in Psychiatry, 12*, 743870. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.743870>
- Starosta, J., Izydorczyk, B., & Dobrowolska, M. (2020). Personality traits and motivation as factors associated with symptoms of problematic binge-watching. *Sustainability, 12*, 5810. <https://doi.org/10.3390/su12145810>
- Sun, J. J., & Chang, Y. J. (2021). Associations of problematic binge-watching with depression, social interaction anxiety, and loneliness. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*, 1168. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031168>
- Silva, A. K. S. B. C. (2021). *Binge-watching: Uma análise sobre o comportamento do consumidor da plataforma de streaming Netflix* (Monografia). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.
- Starosta, J. A., & Izydorczyk, B. (2020). Understanding the phenomenon of Binge-Watching – A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*, 4469. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124469>
- Statista (2023a). Number of Netflix paid subscribers worldwide from 1st quarter 2013 to 3rd quarter 2023. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>
- Statista (2023b). Number of Disney Plus subscribers worldwide from 1st quarter 2020 to 3rd quarter 2023. Retirado de <https://www.statista.com/statistics/1095372/disney-plus-number-of-subscribers-us/#statisticContainer>

Sung, Y. H., Kang, E. Y., & Lee, W. N. (2018). Why do we indulge? Exploring motivations for binge watching. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 62, 408-426. <https://doi.org/10.1080/08838151.2018.1451851>

Travassos, D. S. M. (2021). O comportamento de Binge Watching: a transição da vida de estudante para a vida profissional (Dissertação de Mestrado). Universidade de Lisboa.

Vaz, M. B. G. B. (2022). Os motivos que levam as pessoas a verem séries televisivas compulsivamente e a sua relação com a solidão (Dissertação de Mestrado). Universidade Católica Portuguesa, Portugal.

Vizcaino, M., Buman, M., DesRoches, T., & Wharton, C. (2020). From TVs to tablets: the relation between device-specific screen time and health-related behaviors and characteristics. *BMC Public Health*, 20, 1-10. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09410-0>



11

*María Laura Lupano Perugini
Alejandro Castro Solano*

*Consejo Nacional de Investigaciones
Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad de Palermo e Universidad de Buenos Aires*

PERFIS DE PERSONALIDADE DE USUÁRIOS DE REDES SOCIAIS E INTERNET

Nos últimos anos, a utilização das redes sociais teve um crescimento significativo, tornando-se uma atividade quase imprescindível da vida cotidiana. Compartilhar conteúdo multimídia, conversar on-line e enviar mensagens instantâneas através de *smartphones* tornaram-se práticas diárias para um grande número de pessoas. Devido às medidas de confinamento implementadas em todo o mundo devido à pandemia de Covid-19, as plataformas digitais para fins sociais (como Zoom e Twitch) tornaram-se ainda mais relevantes e permitiram superar as barreiras físicas impostas pelo isolamento (Wong *et al.*, 2021).

Em estudos realizados antes da pandemia na Argentina, descobriu-se que um grande número de participantes informaram estar conectados a sites de redes sociais durante mais de 4 horas diárias (Lupano Perugini & Castro Solano, 2019). Além disso, outros estudos prévios que levaram em conta tanto as redes sociais como a conexão à Internet em geral mostraram que as pessoas passavam em média quase 8 horas diárias *online* (Delfino *et al.*, 2017). Investigações realizadas no início da fase de pós-pandemia revelaram que o tempo médio de conexão diária também era elevado, em média de 8 horas, e ao serem consultados sobre a sua percepção da utilização da Internet, 60% dos participantes consideravam a sua utilização elevada e 11% consideravam-na excessiva (Lupano Perugini & Castro Solano, 2022).

Desde 2019 temos uma linha de pesquisa que tem como objetivo analisar a relação entre personalidade, bem-estar psicológico e diferentes variáveis ligadas ao uso que as pessoas fazem da Internet. Em primeiro lugar, consideramos os diferentes tipos de uso que os usuários fazem da Internet, em segundo lugar, estudamos os motivos que os levam a usar as redes sociais. Finalmente, descrevemos os achados vinculados a perfis de usuários que apresentam condutas disruptivas *on-line* comumente conhecidas como *trolls* ou *haters*. Estas investigações são consideradas importantes para o âmbito regional dado que existem poucos estudos realizados

em contextos latino-americanos. A maioria das pesquisas ligadas ao campo da psicologia da Internet vêm dos Estados Unidos e Europa principalmente.

O aspecto mais inovador do trabalho realizado repousa no fato de que a personalidade foi considerada não só desde os modelos clássicos. Em termos gerais o modelo mais estudado e que dispõe de uma maior evidência empírica é o *Five Factor Model* (FFM) (Costa & McCrae, 1985). Segundo este modelo, a personalidade pode ser descrita através de 5 dimensões básicas: neuroticismo, extroversão, abertura à experiência, agradabilidade e responsabilidade. Este modelo é tomado pela maioria das pesquisas ligadas à psicologia da Internet desde os trabalhos pioneiros de Kraut realizados no final dos anos 90 (Kraut *et al.*, 2002). Além disso, foi incorporada nesta linha de trabalho a consideração dos traços patológicos da personalidade baseados nas propostas do DSM5, Seção III (American Psychiatric Association, 2013; Krueger *et al.*, 2013). O DSM5 propõe um modelo alternativo à abordagem categorial para a avaliação e diagnóstico das perturbações da personalidade. Desde este modelo postula-se uma abordagem dimensional de 5 traços de personalidade patológicos que seriam a versão patológica dos fatores da personalidade "normais" comentados: afeto negativo (experiência freqüente e intensa de emoções negativas em diversas situações), desapego (diminuição da expressão de afetos e a evitação de vínculos emocionais e sociais), antagonismo (condutas realizadas sem empatia, com o objetivo de obter vantagens sobre outros), desinibição (ações impulsivas que buscam a gratificação imediata sem considerar as consequências a longo prazo) e, psicoticismo (cognições e condutas que são consideradas excêntricas ou anômalas em comparação com a cultura em que se encontra a pessoa). Finalmente, foi considerado um modelo de traços positivos da personalidade baseado em uma pesquisa realizada na Argentina. Este modelo (High Five Model, Cosentino & Castro Solano, 2017) está baseado em um enfoque psicológico e propõe considerar as características psicológicas positivas

das pessoas além dos traços positivos morais (e.g., virtudes e fortalezas do caráter). Estes traços positivos da personalidade (Cinco Altos ou *High Five*) estão presentes em todas as pessoas, de forma relativamente estável, podem ser aumentados ou reduzidos por influências externas e são replicáveis através de diferentes populações e grupos. Embora sejam diferentes dos traços da personalidade do FFM, estão relacionados com eles. As pesquisas realizadas demonstram que predizem melhor as variáveis psicológicas positivas (e.g., bem-estar, emoções positivas) em comparação com o modelo das características da personalidade normal (Cosentino & Castro Solano, 2017). Verificou-se igualmente que estavam associados negativamente a indicadores de sintomatologia, às características patológicas da personalidade e ao risco de doenças médicas não transmissíveis (Castro Solano & Cosentino, 2017). Outra pesquisa constatou que os fatores altos permitiam prever o rendimento acadêmico e estavam associados com o ajuste acadêmico dos estudantes universitários (Castro Solano & Cosentino, 2019). Nas páginas seguintes comentamos as principais descobertas das pesquisas.

As amostras de participantes dos diferentes estudos realizados foram formadas por sujeitos maiores de idade que participaram voluntariamente e não receberam retribuição alguma por sua colaboração. As diferentes pesquisas que foram administradas foram feitas online através da aplicação Survey Monkey. Na página inicial do inquérito, foi solicitado o consentimento do participante, garantindo o anonimato dos dados e a sua utilização exclusiva para fins de investigação. Em todos os casos se seguiram as diretrizes éticas internacionais (APA e NC3R) e do Conselho Nacional de Pesquisas Científicas e Técnicas (CONICET, Argentina) para o comportamento ético nas Ciências Sociais e Humanas (Resolução N° 2857, 2006).

QUE USO DAMOS À INTERNET?

A Internet, em geral, é utilizada para facilitar a comunicação interpessoal. Este é um dos usos mais frequentes desde a criação do Facebook em 2004. Este uso foi popularizado alguns anos mais tarde com o surgimento de outras redes sociais e sua utilização através de *smartphones*. Há também uma variedade de usos alternativos, como jogar on-line, procurar informações, ler notícias e fazer compras. Alguns autores afirmam que existem perfis de usuários devido ao uso diferencial que as pessoas fazem da Internet (Wilson *et al.*, 2012).

Em termos dos efeitos que a utilização da Internet tem sobre o bem-estar, as investigações a nível internacional revelaram resultados inconsistentes e contraditórios (Frison & Eggermont, 2015; Kraut *et al.*, 2002; Livingstone, 2008; Lup *et al.*, 2015; Nie *et al.*, 2015). Segundo a Schemer *et al.* (2021), numerosos estudos concluíram que a frequência de utilização de aplicações da Internet está associada a uma diminuição do bem-estar, embora os tamanhos destes efeitos sejam geralmente pequenos (Appel *et al.*, 2020; Steers, 2015). No entanto, outros estudos têm mostrado que a comunicação on-line ou certas características específicas das redes sociais podem contribuir para um maior bem-estar percebido (Valkenburg & Peter, 2011). As meta-análises realizadas apoiam a heterogeneidade dos resultados, mas sugerem uma tendência para uma relação negativa entre o uso da Internet e os níveis de bem-estar (Huang, 2017; Liu *et al.*, 2016).

No entanto, tal como sugerido pela maioria dos estudos realizados até à data, o foco reside na avaliação da utilização geral da Internet ou de aplicações específicas, sem levar em conta outros meios de comunicação, como a televisão, nem outras variáveis psicológicas como a personalidade ou o apoio social, que também podem influenciar o bem-estar. A omissão de possíveis variáveis envolvidas pode conduzir a estimativas enviesadas dos efeitos considerados.

Em relação aos traços de personalidade normal, as investigações indicam que as pessoas extrovertidas e menos responsáveis utilizam com maior frequência as redes sociais (Amichai-Hamburger & Vinitzky, 2010; Castro Solano & Lupano Perugini, 2019; Ross & Kazemi, 2021). As pessoas com um maior nível de responsabilidade consideram-nas uma perda de tempo dado o seu grande poder de distração. Além disso, nas pessoas que fazem um uso problemático da Internet predomina o traço neuroticismo (Marciano *et al.*, 2020; Kayış *et al.*, 2016).

Apesar das disparidades nos resultados, os estudos concordam que os efeitos mais nocivos são mais observados naqueles que fazem um uso passivo da Internet, ou seja, aqueles que só consomem conteúdo sem interagir com outros, e nos usuários mais jovens (Burke *et al.*, 2010; Deters & Mehl, 2013; Verdunyn *et al.*, 2015)

Neste contexto, o uso que as pessoas fazem das redes sociais é diferente, se tratando de um uso passivo ou ativo. O uso ativo refere-se a atividades que facilitam as trocas diretas com outros (por exemplo, publicar atualizações de status, comentar publicações, dar "likes"); em contrapartida, o uso passivo implica o consumo de informação sem trocas diretas (e.g., ver publicações, *scrolling* etc.). As investigações indicam que o uso passivo das redes, especialmente do Facebook, está ligado a uma redução dos níveis de bem-estar psicológico, um aumento dos sentimentos de solidão, sintomas depressivos e, em alguns casos, sentimentos de inveja e vergonha (Burke & Kraut, 2011; Ding *et al.*, 2017; Lup *et al.*, 2015). As razões pelas quais se prefere um uso em detrimento de outro parece dever-se a variáveis de personalidade (Gerson *et al.*, 2017). O uso passivo da Internet está associado com o traço de neuroticismo e também com a ansiedade social (Kambouropoulos *et al.*, 2014; Shaw *et al.*, 2015). Tal como no caso da relação entre tempo de uso da Internet e variáveis psicológicas, o tamanho do efeito das associações é relativamente pequeno. Uma das razões pelas quais se utiliza a Internet de forma passiva deve-se ao tipo de conteúdo e reações que gera nos usuários.

Em termos gerais nas redes sociais, especialmente aquelas que utilizam uma interface mais visual, as pessoas tendem a apresentar-se com traços excessivamente positivos (Kross *et al.*, 2013; Mehdizadeh, 2010). Portanto, a alta exposição a este tipo de conteúdo pode gerar emoções negativas em um certo tipo de usuários.

Em virtude do que foi dito, levamos adiante duas investigações. A primeira visava analisar as preferências na utilização das diferentes plataformas da Internet, estabelecendo diferenças individuais segundo sexo e idade. Foi igualmente analisado o papel das variáveis da personalidade (características normais e patológicas) e a sua relação com o bem-estar psicológico (pessoal, emocional e social). O segundo inquérito teve como objetivo verificar um modelo explicativo no qual a variável comparação social fosse mediadora entre o uso passivo e diferentes variáveis associadas ao mal-estar psicológico tais como depressão, ansiedade e estresse.

Para a pesquisa referente aos tipos de uso (Lupano Perugini & Castro Solano, 2022) trabalhou-se com uma amostra de conveniência composta por 622 sujeitos (292 homens e 330 mulheres) com uma idade média de 40,79 anos, residentes na Cidade Autônoma de Buenos Aires (58%) e o Conurbano Bonaerense (21,54%). A maioria dos participantes se autodescreveu com um nível socioeconômico médio ou médio-alto. Os principais resultados foram:

- As pessoas analisadas tendem a fazer um uso utilitário e profissional das diferentes plataformas de Internet. Isso é consistente com estudos anteriores que encontraram uma alta porcentagem de usuários que usam a web para manter-se informados e compartilhar notícias.
- De um modo geral, as investigações revelam maiores diferenças significativas por idade do que por sexo. Os utilizadores mais jovens tendem a utilizar mais a Internet, especialmente em redes sociais, e têm-se observado efeitos mais nocivos neste grupo.

- Os traços mais adaptativos, como a extroversão e a responsabilidade, foram associados com o uso utilitário e laboral da Internet. Além disso, observou-se uma associação negativa entre o uso da Internet e a presença de traços psicopatológicos.
- O uso utilitário e laboral da Internet associou-se com os três tipos de bem-estar psicológico. No entanto, a utilização activa das redes sociais foi associada apenas ao bem-estar social.
- Os traços psicopatológicos da personalidade podem moderar a intensidade e direção da relação entre o uso da Internet e o bem-estar psicológico percebido.

Estes resultados trazem evidência empírica sobre as variáveis de personalidade e seu impacto nos diferentes usos que as pessoas fazem da Internet. Os traços psicopatológicos da personalidade emergiram como importantes variáveis moderadoras dos efeitos. Destaca-se a contribuição deste estudo no contexto latino-americano.

Para a segunda pesquisa (Lupano Perugini & Castro Solano, 2023), trabalhou com uma amostra de conveniência composta por 420 sujeitos, divididos quase equitativamente entre homens e mulheres, com uma idade média de 40,29 anos. Eram residentes da Cidade Autônoma de Buenos Aires (66,2%) ou no Conurbano Bonaerense (26,4%). Foram obtidos os seguintes resultados:

- A comparação social foi o principal preditor de desconforto psicológico, mostrando uma relação significativa. Outro preditor significativo foi o motivo de uso relacionado com passar o tempo e se exibir em redes sociais.
- O uso passivo correlaciona-se com os indicadores de desconforto psicológico, mas essas correlações apresentam um tamanho de efeito muito pequeno, o que sugere a existência de outros fatores envolvidos.

- A comparação social foi identificada como variável mediadora na relação entre o uso passivo de redes sociais e a percepção de desconforto psicológico percebido.
- A combinação do uso passivo de redes sociais e a tendência de comparação social pode gerar maiores níveis de mal-estar psicológico.

Em geral, verificou-se que o uso passivo de redes sociais e comparação social estão associados a efeitos negativos em termos de desconforto psicológico. Estes resultados apoiam pesquisas prévias e enfatizam a importância de analisar fatores mediadores e variáveis de personalidade relacionadas com o uso de redes sociais para compreender seus efeitos psicológicos. Além disso, é necessário repensar a relação das pessoas com a tecnologia no contexto atual.

O QUE NOS MOTIVA A USAR AS REDES SOCIAIS?

Alguns estudos exploram as razões pelas quais as pessoas passam grandes quantidades de tempo usando as redes sociais (RS). Conhecer os motivos subjacentes ajuda a prever quais são as recompensas que as pessoas obtêm desse comportamento. Nesta linha, a Teoria de Usos e Gratificações (U>, Katz *et al.*, 1973) tem sido utilizada frequentemente para explicar as metas dos usuários relacionadas com o uso do RS (Smock *et al.*, 2011; Whiting & Williams, 2013). Segundo Rubin (1993), a U> baseia-se nos pressupostos de que o uso do RS está voltado para metas ou motivação, e que as pessoas utilizam os meios para satisfazer suas necessidades e desejos, sendo que os fatores sociais e psicológicos mediam o uso do RS. Esta teoria foi originalmente desenvolvida para compreender como e por que os meios tradicionais (televisão ou rádio) são usados,

mas nos últimos anos tem sido aplicada ao estudo do uso do RS (Kircaburun *et al.*, 2018). Em geral, a maioria das pesquisas identificaram diferentes razões para o uso do RS, como a manutenção de relações, o entretenimento, a comunidade virtual, o lazer, a novidade e a companhia (Special & Li-Barber, 2012). Alguns estudos encontraram razões adicionais, como promover o trabalho e as atividades profissionais (Papacharissi & Mendelson, 2011) ou acadêmicas (Hew, 2011). Apesar destas diferenças, a maioria dos estudos apoia o conceito de que a formação e a manutenção de relações interpessoais são os principais motivos para o uso do RS (Bargh & McKenna, 2004; Ramírez & Broneck, 2009). Os motivos para a sua utilização também podem depender do tipo de RS. Por exemplo, Park *et al.* (2009) estudaram os usos e gratificações dos grupos do Facebook e descobriram que os motivos para o uso do Facebook eram socializar, entreter-se, buscar status pessoal e informação. Quanto ao Instagram, Sheldon e Bryant (2016) descobriram que as gratificações das pessoas estavam relacionadas à vigilância, documentação, novidade e criatividade. Os usos e gratificações do RS também podem variar em função das características do usuário, como idade, gênero e personalidade (Kircaburun *et al.*, 2018). Barker (2009) argumentou que as mulheres utilizam as redes sociais para a manutenção de relacionamentos, enquanto os homens estão mais interessados em buscar informação e aprender. Em apoio a esta visão, vários estudos têm mostrado que as mulheres usam o Facebook para manter relacionamentos, entretenimento e lazer mais frequentemente do que os homens (Sheldon, 2008, 2009; Jang *et al.*, 2017).

Desenvolvemos uma pesquisa que buscou identificar os motivos pelos quais as pessoas utilizam RS na população geral (Lupano Perugini & Castro Solano, 2021). Além disso, pretendeu-se determinar quais traços de personalidade, tanto normais como psicopatológicos, predizem os diferentes motivos para utilizar o RS. Por último, investigou-se quais motivos de uso das RS estão relacionados com os três componentes do bem-estar: o bem-estar emocional, pessoal e social.

Levamos em conta uma amostra de conveniência composta por 420 participantes, dos quais 50,2% eram homens ($n=211$) e 49,8% eram mulheres ($n=209$). A idade média dos participantes foi de 40,29 anos ($DE=14,93$). Quanto ao uso das redes sociais, a maioria dos participantes informaram utilizar mais de um aplicativo de mensagens instantâneas, sendo as mais frequentes WhatsApp (87%), Facebook (72%), YouTube (65%) e Instagram (57%). Outras redes sociais, como Snapchat, Tinder e Flickr, tiveram um menor nível de uso (menos de 10%). Quanto ao tempo de conexão, 60% dos entrevistados indicaram que estavam conectados a seus aplicativos favoritos de mensagens instantâneas mais de três vezes ao dia, distribuídos da seguinte forma: 14% informaram estar conectado de 30 minutos a 1 hora, 22% de 1 a 2 horas, e os outros participantes (24%) mais de 4 horas por dia.

Desenvolvemos um instrumento para avaliar as motivações das pessoas ao utilizar os sites do RS. Identificamos três grandes motivações: a manutenção de relações pessoais/busca de informação, o entretenimento/exibicionismo e a busca de companhia. Nossas descobertas são consistentes com pesquisas prévias sobre as motivações do uso da Internet (Hollenbaugh & Ferris, 2014; Kircaburun *et al.*, 2018; Special & Li-Barber, 2012). Ainda que as motivações possam variar de acordo com o uso específico de uma RS, a análise conjunta nos fornece uma compreensão geral de por que as pessoas utilizam RS. O motivo mais comum de uso das redes foi a manutenção de relações pessoais e a busca de informações. Também encontramos diferenças relacionadas com a idade, especialmente entre os usuários mais jovens que preferem usar o RS para a busca de companhia e simplesmente como entretenimento.

Além disso, nos interessou examinar como os traços de personalidade normais e psicopatológicos prediziam estes motivos. Descobrimos que os traços de personalidade normais, e especialmente os psicopatológicos, tinham um efeito nos três motivos de uso das RS, independentemente da idade e do sexo. Observamos

que as pessoas que se viam como estrovertidas, agradáveis e com baixos níveis de desapego preferiam utilizar as RS para interagir com outras pessoas e buscar informação. Estes resultados são consistentes com investigações anteriores (Horzum, 2016; Kircaburun *et al.*, 2018; Mancinelli *et al.*, 2019). Por outro lado, os usuários que usavam RS para passar o tempo ou buscar companhia mostravam traços de personalidade desadaptativos, como altos níveis de antagonismo e desinibição, e baixos níveis de responsabilidade. Esses indivíduos tinham um menor controle sobre seus impulsos e tendiam a buscar uma satisfação imediata de suas necessidades, ignorando as normas sociais. Estes resultados concordam com estudos anteriores que indicam que as pessoas menos responsáveis tendem a fazer um uso mais frequente das redes sociais (Amichai-Hamburger & Vinitzky, 2010).

Finalmente, foi realizada uma série de análises para determinar a relação entre os diferentes motivos de uso das RS e as três componentes do bem-estar (bem-estar emocional, pessoal e social). Os resultados revelaram que a dimensão de manutenção de relações pessoais/busca de informação se correlacionava positivamente com todos os componentes do bem-estar, enquanto os outros motivos de uso das RS se associavam de forma negativa com o bem-estar emocional, pessoal e social. Estes achados sugerem que usar o RS para manter contato com conhecidos ou buscar informações está ligado a emoções positivas, satisfação com a vida e maior bem-estar em geral. Estes resultados coincidem com pesquisas anteriores que indicam que o uso do RS para manter relacionamentos existentes pode contribuir para melhorar a saúde mental (Burke & Kraut, 2016; Ellison *et al.*, 2014). Além disso, estudos anteriores mostraram que as pessoas que se percebem como tendo baixos níveis de satisfação com a vida tendem a usar RS para passar o tempo ou conhecer novas pessoas.

Em resumo, a manutenção de relações pessoais e a busca de informação destacam-se como os motivos mais favoráveis para o uso das RS. Por outro lado, o uso das RS para passar o tempo, expor-se ou iniciar novas relações se relacionou mais frequentemente com

características psicopatológicas e níveis mais baixos de bem-estar, o que sugere que são motivos menos adaptativos. Estas descobertas representam a nossa principal contribuição. É importante destacar que os usuários mais jovens do RS geralmente são especialmente guiados por estas razões, o que pode ter implicações negativas para sua saúde mental e bem-estar.

QUEM SÃO OS TROLLS E HATERS?

Como comentamos no início deste capítulo, nos últimos 15 anos o uso redes sociais se tornou muito frequente, especialmente nos grupos de jovens e adolescentes. Este aumento da utilização traz vantagens e desvantagens. As vantagens são conhecidas por todos e foram comentadas ao longo deste capítulo. Entre as desvantagens podemos citar o aparecimento do que chamamos de comportamentos anti-sociais, comportamentos disruptivos ou comportamentos contraproducentes on-line. Estes comportamentos disruptivos ou agressivos on-line são executados por pessoas comumente chamados *Trolls* ou *Haters* (Cheng *et al.*, 2015). Um *Hater* é um usuário que faz comentários negativos tanto para pessoas ou grupos enquanto está conectado on-line. Os *haters* geralmente provocam reações negativas e geram conflitos ao utilizar as redes sociais ou outros meios digitais para difundir mensagens ofensivas, insultos ou comentários depreciativos. Podem agir sozinhos ou em colaboração com outras pessoas, de forma seletiva ou indiscriminada para outras pessoas, grupos sociais, entidades corporativas, partidos políticos, etc. (Buckels *et al.*, 2018). Embora ambos os *trolls* e *haters* se enquadrem dentro do que é chamado comportamentos anti-sociais on-line, podemos notar que o *Hater* expressa comentários negativos de ódio para com os outros e o *troll* deliberadamente procura perturbar e gerar conflito para outros usuários on-line. Em geral os *trolls*

utilizam comentários provocativos, insultos e conteúdo ofensivo com o objetivo de chamar a atenção e perturbar uma comunidade, grupo ou indivíduo (Brandel, 2007; Phillips, 2011). Tanto *trolls* como *haters* agem anonimamente ou sob falsos perfis para evitar as consequências de suas ações. O fato de permanecer anônimo e a falta de coerência em suas ações fazem com que este comportamento on-line se distinga de outros comportamentos on-line agressivos como o cyberbullying. Em termos gerais, as ações tanto de *trolls* como *haters* provocam em suas vítimas consequências psicológicas indesejáveis, tais como ansiedade, sintomatologia depressiva, etc. (Kirkaburun *et al.*, 2018; Nicol, 2012).

Os estudos empíricos realizados abordam estas condutas a partir de dois modelos da personalidade: o modelo dos traços da personalidade normal (FFM, Costa & McCrae, 1985) e o modelo conhecido como Dark Triad (personalidade obscura). Quanto às características normais da personalidade, as investigações realizadas encontraram associações negativas com os traços de responsabilidade e de agradabilidade. Neste sentido, estamos falando de pessoas não confiáveis e negligentes (Buckels *et al.*, 2014; Grothe *et al.*, 2016)

Outras pesquisas levam em conta o modelo *Dark Triad* que postula três traços negativos: narcisismo, maquiavelismo e psicopatia (Paltus & Williams, 2002). Alguns autores incorporam também o traço sadismo dando lugar ao que se denomina *Dark Tetrad*. (Buckels *et al.*, 2014). Segundo os autores, estes traços compartilham elementos comuns, como a falta de sensibilidade interpessoal, a ausência de empatia, a falta de humildade, a desonestidade, a manipulação e a crença na própria superioridade (Jones & Paulhus, 2017; Stead & Fekken, 2014). Até agora, estudos têm estabelecido que os traços de psicopatia e sadismo são preditores significativos destes comportamentos anti-sociais online. Embora se descobriu que o narcisismo e o maquiavelismo se correlacionam com este tipo de comportamentos, não há evidência suficiente para considerá-los como preditores claros (Buckels *et al.*, 2014; Craker & March, 2016; March *et al.*, 2017).

No que se refere ao gênero, verificou-se que os homens têm mais probabilidade do que as mulheres de levar a cabo estes atos disruptivos. Além disso, observa-se uma correlação negativa entre a idade e a presença deste tipo de comportamentos (e.g., Buckels *et al.*, 2014; Craker & March, 2016).

Algumas pesquisas consideram a inclusão dos traços psicopatológicos da personalidade (Seção III, DSM5). A maioria das investigações sobre este tipo de comportamento concentra-se em analisar as consequências psicológicas da perspectiva da vítima. No entanto, são poucas as investigações que exploram as consequências de perpetrar comportamentos agressivos on-line (Resett & González Caino, 2019). Alguns estudos relacionam estes comportamentos com um pior desempenho psicossocial e uma baixa qualidade de vida (Wong *et al.*, 2014; Fletcher *et al.*, 2014). Além disso, segundo alguns autores, os usuários que exibem estes comportamentos se caracterizam por ter baixos níveis de empatia (Sest & March, 2017) e altos níveis de impulsividade (March *et al.*, 2017) que pode ter um impacto negativo no desenvolvimento adequado das relações sociais e, por conseguinte, afetar a percepção do bem-estar social. Em geral, esses usuários não estão preocupados com o bem-estar dos outros, mas sim com o seu próprio bem-estar e satisfação (Grothe *et al.*, 2016).

Fizemos duas pesquisas sobre esta temática, a primeira tinha como objetivo identificar os perfis de usuários de redes sociais que apresentavam comportamentos disruptivos online através de um índice de condutas disruptivas, e a segunda tinha como objectivo criar uma escala que avaliasse não só os comportamentos anti-sociais online, mas também os comportamentos construtivos (pró-sociais).

Na primeira pesquisa (Lupano Perugini & Castro Solano, 2021), analisamos a relação entre a conduta disruptiva online com variáveis sociodemográficas de interesse (sexo, idade, estudos, ocupação) e motivos de uso de redes (manutenção de relações,

passatempo/exibicionismo, início de relações). Estudamos também a relação com variáveis de personalidade (normais, psicopatológicas e traços vinculados à tríade escura), bem-estar (emocional, social e pessoal) e desconforto psicológico (ansiedade, estresse e depressão). Presumimos que os usuários que apresentassem este tipo de comportamento seriam homens jovens, e esperávamos encontrar uma associação positiva entre a presença de comportamentos disruptivos e certos traços negativos (e.g., psicopatia) e patológicos (e.g., antagonismo e desinibição) bem como uma associação negativa com os traços de responsabilidade e amabilidade do FFM.

Neste estudo, utilizamos uma amostra de conveniência que incluiu 858 participantes. Destes participantes, 421 eram homens, o que representava 49,1% do total, e 437 eram mulheres, que representavam 50,9%. A idade média dos participantes foi de 39,16 anos, com um desvio-padrão de 14,14.

Os resultados indicam que os indivíduos analisados nesta pesquisa que exibem comportamentos disruptivos online são geralmente jovens homens com tempo livre. Estes indivíduos são atraídos pelo uso de redes sociais como uma forma de entretenimento, exposição pessoal e/ou para conhecer outras pessoas. Além disso, observa-se um perfil de personalidade disfuncional caracterizado por traços narcisistas, comportamentos impulsivos e manipuladores. O anonimato proporcionado pelas redes sociais parece fomentar o desenvolvimento destes comportamentos.

Na segunda investigação (Lupano Perugini & Castro Solano, 2023) desenvolveram uma escala para avaliar o comportamento contraproducente on-line, que abrangesse tanto comportamentos destrutivos (como provocações ou insultos) como construtivos (condutas de apoio e solidariedade on-line). O fato de que o comportamento é qualificado como construtivo ou destrutivo dependerá dos efeitos e daqueles que são alcançados por tais comportamentos (Bishop, 2014; Grothe *et al.*, 2016).

O objetivo era compreender a relação entre este comportamento, o tempo dedicado à conexão à internet e os diferentes tipos de uso da rede. Além disso, buscava-se identificar quais traços da personalidade, tanto normais como psicopatológicos, negativos e positivos, poderiam prever o comportamento contraproducente on-line. Por último, foram analisadas possíveis diferenças individuais baseadas no gênero e na idade dos participantes.

Consideramos uma amostra de 351 participantes, selecionados convenientemente para este estudo. Dos participantes, 156 eram homens, o que representava 44,4% do total, enquanto 191 eram mulheres, o que representava 54,4%.

As principais conclusões deste estudo são as seguintes:

- Foi validada uma escala que permite identificar o comportamento contraproducente online, abrangendo tanto condutas destrutivas como construtivas. Esta escala é válida e confiável para uso em pesquisas, e sua utilidade reside na capacidade de analisar diferentes tipos de comportamentos em redes sociais e Internet.
- Quanto às variáveis associadas ao uso da Internet e às características sociodemográficas, descobriu-se que as condutas destrutivas são mais frequentes em usuários jovens e homens. Além disso, observou-se que estes comportamentos estão relacionados com um maior tempo de conexão, principalmente para fins de entretenimento.
- Em relação aos traços de personalidade, descobriu-se que os traços psicopatológicos e da tríade sombria se correlacionam positivamente com as condutas destrutivas, enquanto a responsabilidade e a agradabilidade do modelo dos Cinco Grandes Traços de personalidade (FFM) se correlacionam negativamente. Por outro lado, os traços positivos se correlacionam negativamente com as condutas destrutivas e positivamente com as construtivas.

- Quanto ao poder preditor das variáveis de estudo, observou-se que os traços positivos explicam uma maior variância nas condutas construtivas que os traços normais de personalidade. O traço de humanidade provou ser um dos melhores preditores das condutas construtivas.
- Por outro lado, os traços da tríade sombria explicam uma maior porcentagem de variância nos comportamentos destrutivos, sendo o maquiavelismo e a psicopatia os melhores preditores. Estes traços estão associados com a manipulação, impulsividade e falta de empatia interpessoal.

CONCLUSÕES

Nas diferentes pesquisas realizadas destaca-se o papel das variáveis de personalidade e sua relação com os tipos de usos e as razões pelas quais as pessoas utilizam tanto a Internet como as redes sociais. Em termos gerais, os traços de personalidade mais adaptativos estão ligados aos usos mais utilitários. Esta modalidade de uso se associou mais com os traços positivos da personalidade e negativamente com os traços psicopatológicos. Estes últimos são moderadores importantes em relação ao uso das plataformas e do bem-estar psicológico percebido. Quanto às motivações para uso das redes sociais, as vinculadas com início de relações, uso do tempo livre e exibicionismo estavam também mais relacionadas com os traços patológicos da personalidade. Os traços negativos da personalidade eram também característicos das pessoas que apresentavam comportamentos disruptivos on-line. Além disso, as pessoas que se comparam mais, que fazem um uso mais passivo das redes sociais e que apresentam traços de personalidade desadaptativos apresentaram maiores indicadores de mal-estar psicológico. Estes resultados enfatizam que os traços de personalidade, especialmente os mais disfuncionais, são importantes moderadores do uso da Internet.

Portanto, podemos concluir que o uso que fazemos da Internet e das redes sociais não é bom ou mau em si mesmo, mas depende em suma da nossa personalidade.

REFERÊNCIAS

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5a ed). American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Amichai-Hamburger, Y., & Vinitzky, G. (2010). Social Network Use and Personality. *Computers in Human Behavior*, 26, 1289-1295. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.018>
- Appel, M., Marker, C., & Gnambs, T. (2020). Are social media ruining our lives? A review of meta-analytic evidence. *Review of General Psychology*, 24(1), 60-74. <https://doi.org/10.1177/1089268019880891>
- Bargh, J. A., & McKenna, K. Y. A. (2004). The Internet and social life. *Annual Review of Psychology*, 55, 573-590.
- Barker, V. (2009). Older adolescents' motivations for social network site use: The influence of gender, group identity, and collective self-esteem. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(2), 209-213.
- Bishop, J. (2014). Representations of 'trolls' in mass media communication: A review of media-texts and moral panics relating to internet trolling. *International Journal of Web Based Communities*, 10(10), 7-24. <https://doi.org/10.1504/ijwbc.2014.058384>
- Brandel, M. (2007). *Blog trolls and cyberstalkers: How to beat them*. Computerworld.
- Buckels, E. E., Trapnell, P. D., Andjelovic, T., & Paulhus, D. L. (2018). Internet trolling and everyday sadism: Parallel effects on pain perception and moral judgment. *Journal of Personality*, 1-13. <https://doi.org/10.1111/jopy.12393>
- Buckels, E. E., Trapnell, P., & Paulhus, D. L. (2014). Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences*, 67, 97-102. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.016>
- Burke, M., & Kraut, R. (2011). *Social capital on Facebook: Differentiating uses and users*. BC, Canada: Vancouver.

Burke, M., Marlow, C., & Lento, T. (2010, January). *Social network activity and social well-being*. Paper presented at the Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems, Atlanta, USA. ACM Press.

Castro Solano, A., & Cosentino, A. C. (2019). The High Five Model: Associations of the high factors with complete mental well-being and academic adjustment in university students. *Europe's Journal of Psychology, 15*(4), 656–670. <https://doi.org/10.5964/ejop.v15i4.1759>

Castro Solano, A., & Cosentino, A. C. (2017). High Five Model: Los factores altos están asociados con bajo riesgo de enfermedades médicas, mentales y de personalidad. *Psicodebate. Psicología, Cultura y Sociedad, 17*(2), 69–82.

Castro Solano, A., & Lupano Perugini, M. L. (2019). Perfiles diferenciales de usuarios de internet, factores de personalidad, rasgos positivos, síntomas psicopatológicos y satisfacción con la vida. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica. RIDEP, 53*(4), 79–90. <https://doi.org/10.21865/RIDEP53.4.06>

Cheng, J., Danescu-Niculescu-Mizil, C., & Leskovec, J. (2021). Antisocial Behavior in Online Discussion Communities. Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media, 9(1), 61–70. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v9i1.14583>

Cosentino, A. C., & Castro Solano, A. (2017). The High Five: Associations of the five positive factors with the Big Five and well-being. *Frontiers in Psychology, 8*, e1250. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01250>

Costa, P. T. & McCrae, R. R. (1985). *The NEO Personality Inventory Manual*. Psychological Assessment Resources.

Craker, N., & March, E. (2016). The dark side of Facebook®: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences, 102*, 79–84. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.043>

Delfino, G., Sosa, F., & Zubieta, E. (2017). Uso de internet en argentina: género y edad como variables asociadas a la brecha digital. *Investigación & Desarrollo, 25*(2), 100–123. <http://dx.doi.org/10.14482/indes.25.2.10961>

Deters, F. G., & Mehl, M. R. (2013). Does posting Facebook status updates increase or decrease loneliness? An online social networking experiment. *Social Psychological & Personality Science, 4*, 579–586. <http://dx.doi.org/10.1177/1948550612469233>

Ding, Q., Zhang, Y-X., Wei, H., & Huang, F., & Zhou, Z-K. (2017). Passive social network site use and subjective well-being among Chinese university students: A moderated mediation model of envy and gender. *Personality and Individual Differences, 113*, 142-146. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2017.03.027>

Ellison, N., Vitak, J., Gray, R., & Lampe, C. (2014). Cultivating social resources on social network sites: Facebook relationship maintenance behaviors and their role in social capital processes. *Journal of Computer-Mediated Communication, 19*(4), 855-870.

Fletcher, A., Fitzgerald-Yau, N., Jones, R., Allen, E., Viner, R. M., & Bonell, C. (2014). Brief report: cyberbullying perpetration and its associations with socio-demographics, aggressive behaviour at school, and mental health outcomes. *Journal of Adolescence, 37*(8), 1393-1398. <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.10.005>

Frison, E., & Eggermont, S. (2015). Exploring the relationships between different types of Facebook use, perceived online social support, and adolescents' depressed mood. *Social Science Computer Review, 34*, 153-171. <https://doi.org/10.1177/0894439314567449>

Grothe M., Staar H., & Janneck, M. (June, 2016). How to treat the troll? An empirical analysis of counterproductive online behavior, personality traits and organizational behavior (Conference Paper).

Hew, K. F. (2011). Students' and teachers' use of Facebook. *Computers in Human Behavior, 27*, 662-676. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2010.11.020>

Hollenbaugh, E.E. & Ferris, A.L. (2014). Facebook self-disclosure: Examining the role of traits, social cohesion, and motives. *Computers in Human Behavior, 30*, 50-58.

Horzum, M. B. (2016). Examining the relationship to gender and personality on the purpose of Facebook usage of Turkish university students. *Computers in Human Behavior, 64*, 319-328.

Huang, C. (2017). Time spent on social network sites and psychological well-being: A meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 20*(6), 346-354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0758>

Jang, K., Park, N., & Song, H. (2016). Social comparison on Facebook: Its antecedents and psychological outcomes. *Computers in Human Behavior, 62*, 147-154. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.082>

Jones, D. & Paulhus, D. (2017). Duplicity Among the Dark Triad: Three Faces of Deceit. *Journal of Personality and Social Psychology, 113*. <https://doi.org/10.1037/pspp0000139>

- Kambouropoulos, N., Egan, S., O'Connor, E. J., & Staiger, P. K. (2014). Escaping threat: Understanding the importance of threat sensitivity in social anxiety. *Journal of Individual Differences, 35*(1), 47–53. <http://dx.doi.org/10.1027/1614-0001/a000126>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly, 37*(4), 509–523.
- Kayış, A. R., Satici, S. A., Yılmaz, M. F., Şimşek, D., Ceyhan, E., & Bakioğlu, F. (2016). Big five-personality trait and Internet addiction: A meta-analytic review. *Computers in Human Behavior, 63*, 35–40. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.012>
- Kircaburun, K., Alhabash, S., Tosuntaş, Ş.B., & Griffiths, M.D. (2018). Uses and Gratifications of Problematic Social Media Use Among University Students: a Simultaneous Examination of the Big Five of Personality Traits, Social Media Platforms, and Social Media Use Motives. *Int J Ment Health Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9940-6>
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues, 58*, 49–74. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00248>
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D. S., Lin, N., . . . Ybarra, O. (2013). Facebook use predicts declines in subjective wellbeing in young adults. *PLoS ONE, 8*, e69841. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0069841>
- Krueger, R. F., Derringer, J., Markon, K. E., Watson, D., & Skodol, A. E. (2013). *The Personality Inventory for DSM-5—Brief Form (PID-5-BF)—Adult*. American Psychiatric Association
- Liu, D., Ainsworth, S. E., & Baumeister, R. F. (2016). A meta-analysis of social networking online and social capital. *Review of General Psychology, 20*(4), 369–391. <https://doi.org/10.1037/gpr0000091>
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society, 10*, 393–411. <https://doi.org/10.1177/1461444808089415>
- Lup, K., Trub, L., & Rosenthal, L. (2015). Instagram #Instasad?: Exploring associations among Instagram use, depressive symptoms, negative social comparison, and strangers followed. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*, 247–252. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0560>

- Lupano Perugini, M. L. & Castro Solano, A. (2023). Uso pasivo de redes sociales y malestar psicológico. El rol de la comparación social. *Interdisciplinaria*, 40(2), 543-558. <https://doi.org/10.16888/interd.2023.40.2.31>
- Lupano Perugini, M. L. & Castro Solano, A. (2022). Preferencia en la Utilización de Plataformas y Diferentes Usos de Internet. El Rol Moderador de los Rasgos Psicopatológicos de Personalidad en la Relación con el Bienestar Percibido. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica. RIDEP*, 64 (3), 141-155. <https://doi.org/10.21865/RIDEP64.3.11>
- Lupano Perugini, M. L. & Castro Solano, A. (2021). Normal and maladaptive personality traits as predictors of motives for social media use and its effects on well-being. *Psychological Reports*, 124(3) 1070-1092. <https://doi.org/10.1177/0033294120922495>
- Lupano Perugini, M. L. & Castro Solano, A. (2021). Rasgos de personalidad, bienestar y malestar psicológico en usuarios de redes sociales que presentan conductas disruptivas online. *Interdisciplinaria*, 38(2), 7-23. <http://doi.org/10.16888/interd.2021.38.2.1>
- Lupano Perugini, M.L. & Castro Solano, A. (2019). Características psicológicas diferenciales entre usuarios de redes sociales de alta exposición vs. no usuarios. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 65(1), 5-16.
- Mancinelli, E., Bassi, G., & Salcuni, S. (2019). Predisposing and motivational factors related to social network sites use: Systematic review. *JMIR Formative Research*, 3(2), e12248.
- March, E., Grieve, R., Marrington, J., & Jonason, P. K. (2017). Trolling on Tinder® (and other dating apps): Examining the role of the Dark Tetrad and impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 110, 139-143. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2017.01.025>
- Marciano, L., Camerini, A.-L., & Schulz, P.J. (2020). Neuroticism in the digital age: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 2451-9588, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100026>
- Mehdizadeh, S. (2010). Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on Facebook. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 357-364. <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2009.0257>
- Nicol, S. (2012). Cyber-bullying and trolling. *Youth Studies Australia*, 31(4), 3-4.
- Nie, P., Sousa-Poza, A., & Nimrod, G. (2015). Internet use and subjective well-being in China. *Social Indicators Research*, 132, 489-516. <https://doi.org/10.1007/s11205-015-1227-8>

Papacharissi, Z., & Mendelson, A. (2011). Toward a new(er) sociability: Uses, gratifications and social capital on Facebook. In S. Papathanassopoulos (Ed.), *Media perspectives for the 21st century* (pp. 212–230). NY: Routledge.

Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The Dark Triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy. *Journal of Research in Personality, 36*, 556–563. [http://dx.doi.org/10.1016/S0092-6566\(02\)00505-6](http://dx.doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00505-6)

Phillips, W. (2011). LOLing at tragedy: Facebook trolls, memorial pages and resistance to grief online. *First Monday, 16*(12), 1–14. <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v16i12.3168>

Ramirez, A. Jr., & Broneck, K. (2009). 'IM me': Instant messaging as relational maintenance and everyday communication. *Journal of Social and Personal, 26*(2–3), 291–314. <http://dx.doi.org/10.1177/0265407509106719>

Resett, S. & González Caino, P.Ch., (2019). Propiedades psicométricas de un Cuestionario de Trolling en una muestra argentina. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento, 11*(1), 48-57

Roos, J.M. & Kazemi, A. (2021). Personality traits and Internet usage across generation cohorts: Insights from a nationally representative study. *Current Psychology, 40*, 1287-1297. <https://doi.org/10.1007/s12144-018-0033-2>

Rubin, A. M. (1993). Audience activity and media use. *Communications Monographs, 60*(1), 98–105.

Schmer, Ch., Masur, P. K., Geiß, S., Müller, P. H., & Schäfer, S. (2021). The Impact of Internet and Social Media Use on Well-Being: A Longitudinal Analysis of Adolescents Across Nine Years. *Journal of Computer-Mediated Communication, 26*(1), 1–21. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmaa014>

Sest, N., & March, E. (2017). Constructing the cyber-troll: Psychopathy, sadism, and empathy. *Personality and Individual Differences, 119*, 69-72. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2017.06.038>

Shaw, A., Timpano, K., Tran, T., & Joormann, J. (2015). Correlates of Facebook usage patterns: The relationship between passive Facebook use, social anxiety symptoms, and brooding. *Computers in Human Behavior, 48*, 575-580. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.003>

Smock, A. D., Ellison, N. B., Lampe, C., & Wohn, D. Y. (2011). Facebook as a toolkit: a uses and gratification approach to unbundling feature use. *Computers in Human Behavior, 27*(6), 2322–2329.

Special, W.P. & Li-Barber, K.T. (2012). Self-disclosure and student satisfaction with Facebook. *Computers in Human Behavior, 28*(2), 624–630. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.008>

Stead, R., & Fekken, G. (2014). Agreeableness at the core of the dark triad of personality. *Individual Differences Research, 12*(4A), 131–141.

Steers, M.L. N. (2015). "It's complicated": Facebook's relationship with the need to belong and depression. *Current Opinion in Psychology, 9*, 22–26. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.10.007>

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health, 48*, 121–127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>

Verduyn, P., Ybarra, O., Résibois, M., Jonides, J., & Kross, E. (2017). Do social network sites enhance or undermine subjective well-being? A critical review. *Social Issues and Policy Review, 11*, 274–302. <https://doi.org/10.1111/sipr.12033>

Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why people use social media: A uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research, 16*(4), 362–369.

Wilson, R. E., Gosling, S. D., & Graham, L. T. (2012). A Review of Facebook Research in the Social Sciences. *Perspectives on Psychological Science, 7*(3), 203–220. <https://doi.org/10.1177/1745691612442904>

Wong, A., Ho, S., Olusanya, O., Antonini, M. V., & Lyness, D. (2021). The use of social media and online communications in times of pandemic COVID-19. *Journal of the Intensive Care Society, 22*(3), 255–260. <https://doi.org/10.1177/1751143720966280>

Wong, D. S., Chan, H. C. O., & Cheng, C. H. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review, 36*, 133–140. <http://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.11.006>



12

*Camila Moreira Maia
Idilva Maria Pires Germano*

Universidade Federal do Ceará (UFC)

A ANÁLISE DE DISCURSO CRÍTICA COMO FERRAMENTA PARA O ESTUDO DE INTERAÇÕES EM REDES SOCIAIS:

O CASO DA MATERNIDADE NO INSTAGRAM

DOI: [10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.12](https://doi.org/10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.12)

Este trabalho baseia-se na tese de Maia (2023), *Paradoxos da Maternidade: a recontextualização do ideal materno no Instagram*, que procedeu a uma análise crítica de postagens no Instagram sobre a maternidade contemporânea. Aqui, expomos a análise de uma das publicações trabalhadas na tese, a fim de refletir sobre as potencialidades da Análise de Discurso Crítica (ADC) – sobretudo em sua versão anglo-saxã – para o estudo das semioses (textos, imagens, *layouts*) que mediam e compõem interações em redes sociais, especialmente as que atravessam o universo da maternidade contemporânea.

O século XX testemunhou diversas transformações no âmbito do desenvolvimento tecnológico, tendo como uma de suas invenções mais profícuas a internet. A passagem dos meios de comunicação em massa, caracterizados pela transmissão de ‘um para vários’, para os meios de comunicação em rede, cuja transmissão é de ‘vários para vários’, trouxe mudanças significativas nas sociabilidades contemporâneas. Forjou-se uma nova forma de se comunicar que, além de não ser mais restringida pelo tempo e pelo espaço – avanço já oferecido pelo rádio e pela televisão – passou a ser mais horizontal e mais capaz de ser produzida, disseminada e consumida coletivamente. O poder de distribuir conteúdo de amplo alcance deixou de ser uma prerrogativa apenas dos grandes meios de comunicação e se espalhou para qualquer usuário com acesso às redes (Castells, 2001).

Em pouco tempo, o uso da internet se generalizou nos mais diferentes contextos de interação - educacionais, mercadológicos, laborais, científicos e outros - e multiplicou as comunidades virtuais e seus fluxos de informação. A internet passou a servir não somente a necessidades públicas e institucionais, mas também a demandas relativas à vida íntima. Sobretudo, a cibercultura criou condições para novas subjetividades na medida em que impulsionou a produção, publicação e consumo de conteúdos sobre a vida privada. Se, antes, os assuntos de foro pessoal eram tratados em âmbito doméstico e

restrito às discussões familiares e aos diários, hoje é algo a ser divulgado e submetido à apreciação de todos (Sibilia, 2016). Por um lado, esse fenômeno contribui para uma mercantilização da intimidade, uma vez que essas publicações são vinculadas a uma monetarização a partir da quantidade de expectadores; por outro, traz para a esfera pública questões historicamente restritas ao mundo privado, como, por exemplo, o tema da maternidade.

Os meios de comunicação sempre tiveram uma função importante no reforço ou no combate de padrões de maternidade. Seja no formato dos antigos manuais de puericultura, das revistas femininas ou dos atuais perfis de mães influenciadoras, as mídias vêm exercendo papel fundamental na difusão de representações sobre maternidade, mais ou menos conservadoras. Para acessarmos as especificidades da relação entre maternidade e redes sociais digitais, precisamos enfrentar o desafio teórico-metodológico lançado pelo estudo das interações travadas virtualmente, isto é, a necessidade de adequação de métodos de pesquisa do mundo *off-line* para o mundo *online*. Isto se faz necessário porque, neste âmbito, deparamo-nos com múltiplas agências, exercidas tanto por humanos como por não humanos, uma vez que as plataformas digitais também atuam semioticamente. As interfaces não funcionam somente como pano de fundo onde as interações entre as pessoas acontecem; mas, sim, como trilhos que permitem, incitam ou impedem os participantes das redes de agirem de determinado modo (Segata & Rifiotis, 2016).

Outro ponto a considerar é que as interações virtuais são mais dinâmicas e complexas que as interações fora das telas. Elas se formam ou se desfazem em torno de determinado tema, na velocidade de um clique e ao sabor de como os algoritmos distribuem conteúdos aos usuários das redes. Além disso, essas informações podem ser disseminadas globalmente, com um alcance antes unimaginável. Também não se dissipam facilmente, como as interações face a face; elas deixam rastros, isto é, ficam registradas, muitas vezes, em mais de um local virtual, na medida em que podem ser

compartilhadas por um grande número de pessoas. Por fim, esse universo cibernético agrega uma soma de outros elementos dotados de significado, para além dos seus aspectos verbais – como imagens, sons e ícones – que não podem ser ignorados nas análises sociais e que exigem formas de aproximação metodológica capazes de interpretá-los (Segatta & Rifiotis, 2016).

A Análise de Discurso Crítica entende que essas plataformas digitais são eminentemente semióticas, tanto porque promovem a troca de textos e de materiais audiovisuais, mas também devido aos sentidos presentes na estruturação dos próprios softwares, na norma dos algoritmos, no tipo de ações e interações que permitem e priorizam. Toda essa semiose não é isenta de investimentos políticos e ideológicos. Elas são atravessadas por interesses econômicos, por normas de consumo e regras de sociabilidade como popularidade, visibilidade e engajamento (Van Leeuwen & Djonov, 2018). Dessa forma, para além da sua função representacional, esses textos, nas suas mais variadas manifestações, promovem formas específicas e relativamente estáveis de se relacionar. Por consequência, posicionam sujeitos em lugares mais ou menos privilegiados, qualificam-nos com atributos mais ou menos favoráveis e, dessa forma, reproduzem ou transformam relações sociais e suas dinâmicas de poder. Por outro lado, é esse mesmo caráter construtivo que permite que as interações em rede desarticulem práticas sociais canônicas, representando-as de modo não habitual ou amalgamando-as com práticas mais alternativas.

Dessa maneira, o estudo dos textos como unidade básica da comunicação é crucial para o entendimento de como realidades sociais hegemônicas são mantidas ou transformadas ao longo do tempo. Aqui, texto não é entendido somente em sua versão verbal, mas, sim, como qualquer forma de semiose. Dessa maneira, as plataformas digitais e seus elementos audiovisuais também são textos, pois são carregados de sentidos presentes na estruturação dos próprios softwares.

Para demonstrarmos a funcionalidade dessa abordagem para o estudo de interações em redes sociais, apresentamos a análise de uma das postagens compartilhadas no Instagram sobre maternidade, extraída da tese, que recorreu às estratégias de análise textual, desenvolvidas por Fairclough e Chouliaraki (1999), e à Gramática do Design Visual, de Kress e Van Leeuwen (2006). Nessa análise, procuraremos compreender os textos em suas três funções discursivas, quais sejam: a de representar o mundo e seus sistemas de crença, a de empreender interações e a de constituir identidades.

ANÁLISE CRÍTICA DE POSTAGENS SOBRE MATERNIDADE NO INSTAGRAM

DELIMITANDO A ANÁLISE DE DISCURSO CRÍTICA (ADC)

A Análise de Discurso Crítica (ADC) trata-se de uma perspectiva teórico-metodológica inter- e transdisciplinar que surgiu na década de 1990, sobretudo entre pesquisadores europeus, que compartilhavam a compreensão de que os discursos não devem ser entendidos somente como representação, mas também como ação social, e de que são parte fundamental da composição, da manutenção e da transformação de estruturas sociais. Dessa maneira, estabeleceram o consenso de que as mudanças sociais são parcialmente discursivas e ocorrem não somente num nível macro- das estruturas sociais, mas se configuram nas interações cotidianas que, a cada momento, de acordo com seus contextos de produção e assimilação, perpetuam antigos discursos ou contestam-nos. Além disso, compreendiam que a interpretação e a análise desses textos ajudavam a mapear formas de resistência a essas estruturas, na medida em que novos discursos ou variações dos antigos podiam ser postos novamente em contexto, produzindo realidades sociais alternativas (Wodak, 2004; Vieira & Macedo, 2018).

A noção de *prática social* é a unidade de análise adotada pela ADC para o estudo da reprodução ou da mudança social. Trata-se de formas sociais habituais, ligadas a tempos e lugares particulares, no seio das quais as pessoas aplicam recursos (materiais ou simbólicos) para agirem no mundo. As práticas constituem conjuntos de atividades relativamente estáveis cuja permanência ou transformação depende das disputas de poder que lhes atravessam. São formadas por diversos elementos – como valores, sujeitos, materialidades, tecnologias, discursos, identidades, interações, poder, etc. – que se relacionam dialeticamente, internalizando as características uns dos outros, mas não se subsumindo a eles, compondo organizações sociais mais ou menos permanentes, a depender dos investimentos políticos e ideológicos que lhes condicionam. Ao mesmo tempo, o contexto em que essas práticas se inserem constrange esses elementos a se organizarem de modos específicos, mais típicos e que oferecem maior resistência a arranjos criativos, fazendo com que determinadas práticas sociais sejam mais duradouras do que outras (Fairclough & Chouliaraki, 1999).

Na perspectiva da ADC, o conceito de prática social é dual na medida em que pode se referir tanto a um evento específico, que ocorre em tempo e lugar determinados, quanto a uma forma constante e repetida de ação. Essa dualidade é o que permite, portanto, que as práticas sociais sejam a mediação entre eventos singulares e estruturas relativamente duradouras. Dessa maneira, não há a afirmação de uma estrutura que seja anterior e isolada das práticas que a realizam; ela é posta em pé justamente através da organização interna dos diversos elementos que constituem uma prática social. Assim, uma nova articulação desses elementos pode remontar a formas sociais antigas ou pode transformá-las, mas só fazem isso no presente, na medida em que reafirmam ou contestam antigas articulações ou, ainda, na medida em que criam novas associações, acionando organizações diferentes entre os elementos.

As estruturas sociais são, então, abordadas como processo, como algo em constante construção. São formadas por um conjunto de práticas sociais que também se constituem mutuamente e cuja relação se dá igualmente através de relações de poder, de modo que, em determinado contexto social, algumas práticas predominam sobre outras ou incorporam-nas, reconfigurando seus elementos a partir de padrões relacionais hegemônicos. A forma como as práticas virtuais, com suas características sociotécnicas, tem incorporado as demais práticas sociais – como as de consumo, de convívio social e familiar, de trabalho, jurídicas, de maternidade – é exemplar de como o poder atua na permanência ou na transformação de estruturas sociais.

A noção de *poder* adotada pela ADC provém do conceito de hegemonia, desenvolvido por Gramsci, que a entende como uma forma de dominação, isto é, como algo que não emana de um sujeito específico, mas provém das relações travadas em sociedade. Dessa forma, a dominação se dá muito mais através do consentimento do que da coerção, que envolve a naturalização de determinados arranjos sociais em detrimentos de outros, a criação de um senso comum e estabelece uma tendência para que a realidade seja representada por discursos já arraigados anteriormente (Fairclough, 2001). Assim, o poder hegemônico se trata da relativa permanência de determinadas articulações entre elementos sociais. Relativa porque, como se trata de *articulação*, está sujeita a rearticulações, a mudanças.

Nesse sentido, a mudança social ocorre em termos de desarticulação e de rearticulação de práticas sociais. A existência de contradições (geralmente fomentadas por disputas pelo poder) entre os diversos elementos de uma prática impulsiona-a para um rearranjo entre eles que, por sua vez, lança a necessidade da produção de novos discursos, mais conformes a essa nova configuração. No entanto, esses discursos não são necessariamente inéditos. Eles costumam ser um construto híbrido, formado a partir de discursos disponíveis anteriormente e que podem, tanto ter um efeito transformador e criativo, como também podem ser investidos ideologicamente para arrefecer essas mesmas lutas.

O conceito de *ideologia* é outro de relevância no quadro da ADC e refere-se à capacidade que determinados discursos têm de reproduzir relações sociais de dominação. Não podemos afirmar que um discurso é ideológico em sua essência, mas somente na medida em que legitima e dissimula assimetrias de poder. Falamos então que os discursos podem ou não ser investidos ideologicamente de acordo com seus efeitos na vida social, uma vez que podem alterar crenças, valores, identidades e formas de relacionar. Um discurso investido ideologicamente pode legitimar formas de dominação tornando universal aquilo que é particular, como, por exemplo, atribuir a todas as mulheres a capacidade de amar seus filhos. Pode também naturalizar processos que são sociais, como a afirmação de que o instinto materno é algo compartilhado por todas as mulheres, uma vez que se trata de algo meramente biológico, característico da espécie. Além disso, podem unificar em identidades coletivas formas díspares de ser sujeito. A reprodução de um discurso que define uma forma ideal de ser mãe constrange o exercício autêntico e singular da maternidade de diversas mulheres (Vieira & Macedo, 2018).

O *discurso* é um elemento privilegiado da prática social por possuir intrinsecamente marcas que servem como pistas para o entendimento das próprias práticas. Assim sendo, os discursos funcionam como verdadeiras *recontextualizações* das práticas sociais. Isto é, eles carregam marcas do contexto em que foram produzidos, dizem dos atores que lhe proferem, do tempo e do espaço em que ocorrem, das relações em que são engendrados, ganham contornos institucionais e moldam-se a partir dos dispositivos tecnológicos em que são formatados. Quando os discursos são performados, portanto, eles põem em cena toda informação que carregam sobre práticas anteriores em novas práticas sociais, recontextualizando-as em arranjos mais ou menos criativos (Van Leeuwen, 2008).

O conceito de discurso na ADC é frutiferamente polissêmico, pois se refere a diversas dimensões da linguagem e é nessa polissemia que reside a possibilidade de mudança ou de reprodução social.

Todo discurso proferido se relaciona com uma rede anterior de discursos que circulam em determinado contexto e incita a construção de outros discursos a partir da sua ocorrência. Nesse sentido há uma *interdiscursividade* nos processos de produção semiótica que faz com que haja delimitações na forma de produzir determinados textos. Nos antigos manuais sobre maternidade, os discursos médicos e científicos são compostos de tal modo que, ao mesmo tempo em que dão um caráter de verdade indiscutível para o conhecimento compartilhado, posicionam os produtores do texto num lugar de autoridade em relação às suas leitoras. A produção desse discurso também é atravessada por uma *intertextualidade*, quer dizer, é realizada a partir da confluência entre tipos de texto característicos dos âmbitos em que esses discursos são produzidos – tais como a receita e o prontuário médicos – além de conter características como racionalidade, objetividade e impessoalidade, típicos de relatórios científicos.

Por outro lado, essas mesmas qualidades permitem que, em vez de se conformar com as diretrizes de discursos standardizados, novos discursos recrutem modelos discursivos de outros âmbitos no sentido de transformar práticas antigas e, muitas vezes, opressoras. Logicamente esses novos arranjos também são construídos a partir de recursos textuais alternativos. A forma como os profissionais da área da saúde têm se manifestado nas redes sociais transforma o discurso biomédico na medida em que o associa com conversas informais ou com gêneros característicos da internet, como os *memes*, que dão um caráter bem humorado e coloquial para as interações. Essa diferença muda o regime de relação entre produtores e consumidores dos conteúdos de modo a aproximá-los e populariza saberes que antes eram dominados pelo especialista.

Podemos afirmar que tanto a maternidade como as redes sociais constituem práticas sociais por si mesmas, uma vez que ambas são fenômenos multifacetados, constituídos por diversos elementos cujo arranjo depende de forças políticas, institucionais, sociais, culturais e econômicas. O exercício da maternidade põe

em cena mulheres, profissionais de saúde, leis, discursos, homens, empresários, artefatos tecnológicos, filhos, economia, diferenças biológicas, valores religiosos, fatores econômicos, publicitários, dentre outros. Todos esses fatores se relacionam dialeticamente a partir do regime de poder que o seu contexto encerra e produzem discursos que guardam marcas a partir das quais temos condições de compreender esse jogo de forças e suas possibilidades de transformação.

A PROPÓSITO DA RELAÇÃO ENTRE MATERNIDADE E MÍDIAS

Na pesquisa de onde este estudo foi extraído, tentamos compreender que novos arranjos são construídos a partir da interação entre as práticas de maternidade e as interações via redes sociais digitais, isto é, como a maternidade tem se articulado com esse universo sociotécnico no sentido de produzir mudanças ou permanências na luta histórica de emancipação das mulheres em torno das questões maternas.

Até meados do século XX, no mundo ocidental, a maternidade se tratava de terreno relativamente estável, motivo de pouco questionamento, lugar comum entre homens e mulheres e, inclusive, alvo de intenso esforço para mantê-la inalterada. As transformações dos últimos setenta anos abalaram essa estabilidade e colocaram em disputa o lugar social da maternidade, isto é, esse fenômeno deixou de ser entendido como algo estanque, como um estado natural, inalterável e necessário a todas as mulheres e passou a ser visto como fenômeno biopsicossocial que agrega questões relativas às modificações biológicas que ocorrem no corpo da mulher nesse período, mas também os sentidos oferecidos pela cultura para o entendimento dessa condição feminina. Como toda mudança social, essas transformações se deram parcialmente através de intensa produção discursiva, sobretudo, pelo pensamento feminista e pelos estudos de gênero. Ficou claro que os ideais que balizavam as mulheres no exercício de sua maternidade se tratavam de discursos investidos ideologicamente que construíam e naturalizavam realidades.

Andrea O'Reilly (2010), uma das principais referências nos Estudos Maternos, advertiu que as experiências de maternidade⁵, ou seja, relações estabelecidas pelas mulheres com sua capacidade reprodutiva e com seus filhos, eram intensamente determinadas pela maternidade patriarcal⁶, isto é, pela maternidade enquanto instituição, constituída por diversas ideologias pautadas em narrativas patriarcais que tornavam as experiências de maternidade em geral limitadas e opressivas. Essas ideologias consistem em discursos que naturalizam, universalizam e legitimam diversas verdades sobre a maternidade, como a crença de que as crianças só podem ser criadas adequadamente por suas mães biológicas; a exigência de que elas devem se ocupar da maternidade 24 horas por dia durante os sete dias da semana, pondo sempre suas necessidades em segundo plano; a ideia de que as mulheres devem se sentir satisfeitas e preenchidas por sua maternidade, mesmo que tenha total responsabilidade sobre a crianças, mas nenhum poder sobre elas; e, por fim, a noção de que a maternidade é algo pessoal e do âmbito privado, de modo que deve ser exercida isoladamente pela mulher sem que seja pautada por discussões públicas e em âmbito político.

Em contrapartida, justamente por serem parcialmente discursivas, é que as práticas de maternidade podem ser transformadas através da desarticulação desses discursos e da denúncia do seu caráter ideológico. Por conseguinte, novas articulações discursivas podem ser formadas de modo a representarem a maternidade de modo diverso, mais pautado na agência e na autonomia das mulheres, questionando o fato de que a vida da mulher tem que orbitar em torno de suas obrigações maternas e proporcionando experiências de maternidade que se diferenciam do *status quo*.

Contemporaneamente, as práticas maternas também passaram a acontecer no ambiente virtual que, cada vez mais, tem se tornado lugar privilegiado de produção discursiva e de luta pelo poder.

5 *Mothering.*

6 *Motherhood.*

Lá, discursos tradicionais de idealização da maternidade mesclam-se tanto com os discursos contemporâneos sobre ser uma “boa mãe”, mas também com gêneros discursivos característicos das interações em redes sociais, bem como são atravessados pelos recursos sociotécnicos das plataformas digitais. Ao mesmo tempo, esses ideais conflitam com novas possibilidades de significação da maternidade que têm sido potencializadas pelos modelos interacionais mediados pelas plataformas digitais. Assim, tornam possível a exposição do cotidiano materno, de modo a revelar suas dificuldades mais intimamente, da forma como ocorrem nas micro relações. Isso pode acarretar um esmaecimento entre as esferas do público e do privado, de maneira a facilitar que as questões maternas ganhem um caráter público e de discussão coletiva. Além disso, o compartilhamento de conteúdo via redes sociais tem um amplo e rápido poder de difusão que encurta o tempo da divulgação de informações e amplia o alcance dessas para grupos diversos, o que faz com que movimentos de crítica de discursos patriarcais se disseminem com muito mais velocidade do que no mundo *off-line*.

Como resultado de nossas análises, identificamos que o ideal materno tem sido recontextualizado no Instagram a partir de três principais tendências discursivas. A primeira seria a de *reprodução*, no sentido de que narrativas tradicionais sobre maternidade continuam sendo reproduzidas através de discursos híbridos que unem gêneros científicos, pedagógicos e morais com gêneros discursivos característicos da internet. Assim, reatualizam antigas prescrições sobre o corpo, os afetos, o comportamento e a subjetividade da mulher que vive a maternidade e criam novos imperativos resultantes do modelo de consumo digital e das novas sociabilidades típicas da vida conectada.

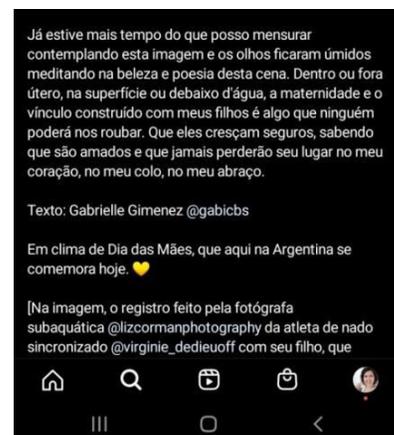
A segunda tendência seria de *crítica* do ideal materno, na medida em que denunciam o caráter ilusório e subjugador desses modelos de maternidade e que apontam para a contestação de

uma sociedade patriarcal que historicamente consagrou discursos ideológicos orientados para a manutenção da mulher numa posição subalterna. Além disso, essa crítica passa pela denúncia de sofrimentos físicos, psíquicos e sociais advindos da maternidade (incômodos relativos às mudanças corporais e hormonais, dificuldades na amamentação, privação de sono e de liberdade, baby blues, transformação da identidade da mulher, violências obstétricas). Dessa maneira, essas mães podem expor sua sobrecarga mental e física e o adoecimento resultantes do trabalho intensivo de cuidar de casa, dos filhos e do trabalho. Há, também, a denúncia da patrulha (instituições, especialistas, outras mulheres) que fiscaliza diuturnamente o comportamento das mães e que espera o mínimo “deslize” para lembrá-la de que há um ideal a ser cumprido e de que ela não está fazendo bem o seu papel. Soma-se a isso, a eterna culpa por nunca conseguir dar cabo de todas as suas demandas.

Identificamos, ainda, uma tendência de *transformação* discursiva, uma vez que as interações em rede permitem que mães narrem suas experiências, produzindo uma reflexividade que contribui para a reformulação de antigos discursos como, por exemplo, a alteração da designação de “mãe solteira” para “mãe solo”, a ideia de que “pai não ajuda”, “pai participa/compartilha”, etc. Ademais, essas interações parecem oferecer saídas e oportunidades para o exercício da maternidade de forma mais digna e possível, conclamando as mães para diminuírem as exigências consigo mesmas, reconhecendo seus limites e reduzindo a carga de culpa que atribuem a si mesmas.

O exemplo que destacamos adiante é representativo da primeira tendência discursiva que identificamos na tese. Ele ressalta como as redes sociais podem reproduzir e intensificar formas ideais de maternidade.

O IDEAL MATERNO REPRODUZIDO E INTENSIFICADO: UM EXEMPLO DE ANÁLISE CRÍTICA



Perfil @gabicbs na plataforma de mídia social Instagram.

A Figura é uma postagem do perfil @gabicbs e ilustra como as noções tradicionais de instinto e de amor materno são recontextualizadas por interações na internet. A postagem reúne o registro de uma fotografia subaquática que retrata a imagem de uma atleta de nado sincronizado com o seu filho, que também pratica essa modalidade esportiva, e por um texto escrito pela usuária a partir do impacto emocional que tal imagem lhe causou. O garoto, que tem por volta de sete anos de idade, é mostrado em posição fetal agarrado ao ventre da mãe que, por sua vez, tem um corpo atlético e está numa postura ereta com os braços para trás, aparentando estar completamente entregue ao filho, não oferecendo nenhuma resistência àquela relação. Os dois encontram-se submersos em água, num ambiente escuro, como se estivessem sendo gerados dentro de um útero. Já o texto se vale de estratégias poéticas, uma vez que recorre a imagens de apelo emocional e descreve essa relação como algo sublime, de absoluta transcendência. Trata o útero como um ambiente (e não como órgão reprodutivo feminino) em que *"não existe a fome, nem o frio, ou o calor, não existe a solidão"*; em contrapartida, o nascimento, a saída do regaço uterino significa o confronto com sensações desconhecidas e que *"causam dor, choro, desespero. [...] A impressão de cair no vazio, de já não pertencer, de estar só."* Nesse sentido, a mãe deve ser responsável pela boa transição entre o útero e o mundo externo, de modo a garantir que essa ruptura seja minimamente sentida pelo filho que irá nascer. É, sobretudo, com os seus afetos e com seu corpo (praticamente programado para mater-nar) que ela garantirá isso. Oferecerá *"o alimento do seio, o calor do colo, a contenção de um abraço, a cadência de um movimento ao ser carregado, a tranquilidade na voz, no olhar, o cheiro da mãe, o toque e o contato constantes que aos poucos vão revelando quem são eles e quem somos nós"*. Por fim, ressalta o quanto ficou mobilizada pela beleza da cena da foto e afirma o quão indefectível é o amor materno, de modo que ninguém poderá roubá-lo; assim, os filhos jamais perderão o lugar em seu coração.

Em termos representacionais, ou seja, considerando a função ideacional do discurso, aquela que visa simbolizar os componentes do mundo, suas relações e seus processos, na fotografia que compõe a postagem ressalta-se, segundo a Gramática Visual de Kress e Van Leeuwen (2006), o caráter conceitual da composição. As estruturas conceituais representam os participantes da imagem em termos de classe, de significância ou de estrutura, através da exposição de seus traços e características essenciais.

A imagem representa como deve ser a relação entre mãe e filho, para que a transição entre o ambiente intra e extrauterino ocorra de forma adequada. Apesar de estarmos falando de uma interação – em que os participantes geralmente realizam ações ou são alvo delas – aqui, a justaposição entre os participantes da imagem não revela o processo através do qual essa relação acontece. Isto é, na linguagem da Gramática Visual, não se trata de uma estrutura narrativa – que visa representar as ações, os eventos e os processos do mundo – composta por vetores de ação ou linhas imaginárias representadas por corpos, braços, instrumentos ou pela linha do olhar. Em contrapartida, o ato que reúne as duas pessoas retratadas foi excluído da imagem, não sem efeitos ideológicos. A imagem tem, sobretudo, um caráter conceitual, que ressalta a realidade em “termos de sua essência generalizada e mais ou menos estável e atemporal.” (Kress & Van Leeuwen, 2006, p. 59). Trata muito mais de informar que “a relação mãe-filho” é “isto”, do que de descrevê-la nas inúmeras ações que lhe constituem.

Kress e Van Leeuwen (2006) demonstraram como a disposição dos elementos de uma composição e a maneira como eles se justapõem podem delimitar ou esmaecer as fronteiras entre suas respectivas identidades. Tomando como base a analogia que os autores fazem⁷ com as formas de predicação da linguagem ver-

7

Kress e Van Leeuwen (2006) apresentam o seguinte processo que vai, cada vez mais, transformando uma ação de predicação, ou seja, de atribuição de qualidades, numa identidade, composta, apenas, por um único nome: 'The bird is black' > 'The black bird' > 'The blackbird'.

bal, aqui daremos um exemplo mais relacionado com o propósito deste trabalho. Na língua portuguesa, temos o substantivo composto 'mãe-de-família' que pode ter surgido de um contínuo processo de aproximação entre os dois elementos da ação, quais sejam 'mãe' e 'família'. Se falamos: "A mãe tem uma família", deixamos explícita a ação de posse, ou seja, o vetor que liga os dois participantes da ação, cujas identidades são preservadas. 'Ter' uma família implica em fazer parte de um grupo tradicionalmente determinado, juntamente com outras pessoas. Se falamos: "A mãe é de família", transformamos o elemento possuído, o substantivo família, numa qualidade atribuída à mulher que, em vez de somente compor determinado grupo social, é alguém que age de acordo com valores predeterminados socialmente para uma mulher que tem filhos e constitui uma família. Por fim, quando dizemos: "A mãe-de-família", eliminamos qualquer forma de ação entre os dois elementos e criamos uma nova identidade para essa mulher que não só participa da família, nem só se comporta de acordo com determinadas normas; ela, agora, integra todos esses atributos à sua essência, formando uma só entidade, não havendo, portanto, distinção entre a mulher e sua função social.

Podemos, portanto, interpretar a imagem do post de modo semelhante. A justaposição entre 'mãe' e 'filho' opera no sentido de esvanecer a relação entre eles, transformando-os praticamente numa só entidade. Digo praticamente por que a intenção da publicação é falar sobre o processo de transição dos filhos do útero ao ambiente externo. Dessa maneira, mãe e filho formariam uma só unidade enquanto o feto está sendo gerado. Nesta ocasião, de fato, a separação entre os dois corpos é menos evidente. Após o parto, no puerpério, fase que o post pretende retratar, mesmo que os dois tenham sido separados objetivamente, a mãe deve cuidar de manter essa relação de contiguidade, de modo a simular a vida uterina. Isso, com o intuito de garantir que a transição para o mundo externo, representado como um ambiente que gera sensações e sentimentos desagradáveis, seja feita do modo mais suave possível. Assim, a mãe

deve oferecer *“o alimento do seio, o calor do colo, a contenção de um abraço, [...] a tranquilidade na voz, no olhar, no cheiro da mãe, o toque e o contato constantes [...]”*, para que seu filho não experimente o nascimento como uma experiência de cisão brusca com o “paraíso” que é o ventre materno.

Aqui, a noção de paraíso não é recuperada despropositadamente. Podemos observar que o útero não é representado como o órgão reprodutivo feminino e, sim, como um lugar, um ambiente que, pelas características, assemelha-se ao Jardim do Éden bíblico que supria todas as necessidades de Adão: “[...] De toda árvore do jardim comerás livremente [...]” (Gn 2, 16). Este, por sua vez, desfrutava da companhia de Eva para não sentir-se solitário: “E disse o SENHOR Deus: Não é bom que o homem esteja só; far-lhe-ei uma adjutora que lhe seja adequada.” (Gn, 2, 18). No mesmo sentido, a forma como o ‘mundo externo’ é descrita lembra a expulsão do paraíso:

E a Adão disse: Porquanto destes ouvidos à voz de tua mulher e comeste da árvore de que te ordenei, dizendo: Não comerás dela; maldita é a terra por causa de ti; com dor comerás dela todos os dias da tua vida. Espinhos e cardos também te produzirão; e comerás a erva do campo. Do suor do teu rosto comerás o teu pão, até que retournes à terra, porque dela foste tomado; porquanto és pó, e ao pó retornarás. (Gn 3, 17-19).

Sendo assim, a mãe deve simular o paraíso na terra para a criança, quase que para redimir-se do pecado original que expulsou o homem do Éden, através de atributos do seu próprio corpo, entendidos como inerentes e naturais, no sentido de garantir que seu filho não sofra. A famosa díade mãe-bebê e as consequências da qualidade dessa relação para o desenvolvimento da criança têm sido reforçadas reiteradas vezes pelas teorias psicológicas, sobretudo as psicanalíticas de Winnicott, Melanie Klein, Freud e Bolby. Guardadas as devidas diferenças teóricas e as constantes afirmações de que as categorias descritas se trata de ‘funções’ maternas e, não necessa-

riamente precisam ser exercidas pelas mães, a escolha dos termos continua apontando para a mulher como a principal executora de tais atribuições (Brasil & Costa, 2018). Fala-se de “mãe suficientemente boa”, “seio bom ou seio mau”, para se referir ao conjunto de características que a mulher deve possuir para exercer a sua maternidade e às consequências que tal exercício pode ter no desenvolvimento da personalidade da criança. (Miranda *et al.*, 2019). Dessa maneira, cria-se uma espécie de patrulha do fazer materno, tanto em termos coletivos, exercido por familiares e grupos sociais dos quais a mulher faz parte, como de modo individual, na medida em que a própria mulher exige de si tais atributos e a obediência a certas prescrições de como ser mãe, responsabilizando-se por controlar todos os aspectos que competem a formação de um sujeito adulto. A possibilidade de fracassar e de consumir-se em culpa é evidente.

Vimos com a ADC que a nomeação dos fenômenos da realidade sempre guarda um caráter intencional, na medida em que recorre aos sentidos disponíveis em determinado contexto sociocultural, juntamente com suas desigualdades de poder. Assim, a escolha dos termos utilizados na postagem não é neutra, uma vez que se percebe uma clara tendência a utilizar palavras que se refiram à mulher ou ao seu corpo. Por que, então, não usar outros significantes como “pais” ou “cuidadores”? Dessa maneira, o discurso científico de que uma boa medida de cuidado e dedicação maternos assegura a saúde mental dos filhos torna-se muito mais poderoso do que qualquer força instintiva para manter as mulheres em tal posição.

A aproximação entre o corpo feminino e a natureza (instintos) é um dos argumentos mais antigos para justificar o posicionamento social das mulheres numa condição subalterna. Badinter (1985) explica como o pensamento aristotélico, além do cristão, contribuiu para o entendimento de que a desigualdade entre homens e mulheres reside nas suas diferenças naturais. Para Aristóteles, a mulher era essencialmente inferior ao homem, pois era formada pelo princípio secundário, isto é, da matéria; enquanto o homem era

constituído pelo princípio da forma, do pensamento e da inteligência. Assim sendo, a mulher não teria nenhuma virtude moral, pois, sendo fraca das vontades, era mais vulnerável às emoções, sendo incapaz de fazer deliberações, de modo que sua opinião era completamente desconsiderada.

A ênfase nos aspectos emocionais é reiterada se considerarmos o post na sua dimensão interpessoal, isto é, nos elementos do discurso que deflagram a relação existente entre quem produz e quem acessa a publicação. Essa função pode ser lida através do tipo de contato visual que os participantes representados na imagem estabelecem com o receptor. Os elementos representados podem fazer ou não contato visual com quem lhe observa. Se o fazem, geralmente estabelecem uma relação de demanda com o participante interativo, em que este é convidado a determinadas ações, atitudes ou reflexões. Já quando os participantes representados não estabelecem contato visual, posicionando-se como objeto do olhar, como se fossem espécimes numa vitrine, estabelecem uma relação de oferta com o observador em que este é convocado a contemplar ou a receber informações através da imagem.

A imagem que compõe a publicação é feita para ser contemplada, como se fosse uma obra de arte cujo objetivo é gerar uma impressão emocional em quem observa, promovendo uma espécie de identificação entre participantes representados e interativos. O texto da legenda afirma esse caráter de modo literal: *“Já estive mais tempo do que posso mensurar contemplando essa imagem e os olhos ficaram úmidos meditando na beleza e poesia dessa cena.”* Recorre também a elementos da prosa poética, como a construção de imagens e o recurso à sonoridade das palavras que, em grande parte, remetem a sentimentos como *“solidão”, “abraço”, “carinho”, “choro”, “desespero.”* Se observarmos os comentários da postagem, podemos ver que, de fato, há uma reverberação emocional nos receptores da publicação.

A plataforma do Instagram limita os usuários a emitirem reações do tipo curti / não curti, ou seja, a uma mera apreciação afetiva dos conteúdos; além de incitar a produção de comentários formados frequentemente por respostas estandardizadas⁸, de modo pouco reflexivo e cujo objetivo é mais expor certa identificação com determinadas ideias e posicionamentos do que estabelecer um diálogo propriamente dito, em que trocas mais significativas e a elaboração de significados podem acontecer. Van Leeuwen e Jovanovic (2018) denominaram as interações típicas de comentários de redes sociais de *emólogos* (diálogos através de emojis, entendidos como respostas *off the shelf* emocionais). Eles argumentam que “a suposição por trás disso é que a emoção é a força motriz por trás de todas as nossas ações.” (p. 694). Dessa maneira, a plataforma não permite apreciações racionais, do tipo concordo / discordo ou verdadeiro / falso, isto porque reações emocionais são suficientes para reunir os dados necessários à realização de propósitos comerciais, uma vez que basta saber se determinado produto agrada ou não para melhor destiná-lo ao seu público consumidor.

Assim, a configuração sociotécnica da plataforma gera efeitos no modo como as interações entre mães acontecem, de modo a reforçar a identificação entre o feminino e o materno, representados como estritamente ligados à natureza e às suas determinações emocionais. A postagem analisada retrata uma relação mãe-filho que posiciona a mulher como um ambiente paradisíaco que suprirá todas as necessidades da criança e a privará de intempéries. Subtende que a mulher tem naturalmente todos os atributos necessários para isso, de modo que só precisa ‘ser’ mãe, entregar-se a essa função, seguir sua natureza. No entanto, o que é tratado como algo inerente e comum a toda mulher, é, na verdade, uma série de ações, como ninar, amamentar, limpar, acolher, esforçar-se para estar presente. Ações estas que, para serem realizadas, implicam na renúncia a uma

8 Van Leeuwen e Jovanovic (2018) denominam esse tipo de interação de “*off the shelf responses*”, isto é, respostas de prateleira, prontas para serem usadas.

série de outras ações que compõem a vida da mulher, inclusive, as que proveem suas necessidades básicas, como dormir, alimentar-se e realizar sua higiene diária. Além disso, esmaece o fato de que muitas dessas ações precisam ser aprendidas não sem episódios de conflito, pois, mesmo que a mulher possua um corpo sujeito às influências hormonais, ela também possui uma subjetividade que representa esse corpo e estabelece determinada relação com o aparato biológico característico da maternidade. Muitas vezes, a forma como a mulher concebe a própria identidade entra em profunda contradição com a necessidade de doação, resignação e descentramento que a criação de uma criança pode exigir, de modo que nem sempre o exercício dessa função social se dá de maneira tão fluida e orgânica. Se somente a mulher possui tais capacidades, nenhuma outra pessoa pode maternar, limitando a atuação de outros cuidadores como o próprio pai ou demais pessoas da rede de apoio, legando o fardo materno exclusivamente à mulher.

É curioso notar que o texto atribui características subjetivas a um bebê que ainda nem nasceu e que só teria condições de representar suas experiências na medida em que se constituísse como sujeito através da inserção na cultura e ignora completamente a subjetividade da mãe, tratada como alguém que atua baseada na sua própria natureza. Junto a isso vemos que o amor materno, assim como os atributos que garantem a transição do bebê para o mundo externo, também é considerado natural e, portanto, indelével, necessário e indestrutível.

Por fim, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, percebemos que são inúmeras as postagens que recuperam a noção de amor materno como algo dado de antemão e que basicamente garante a maternidade, pois predispõe a mulher a ocupar-se de todos os cuidados relativos aos filhos, permitindo que ela suporte toda a abdição necessária a isso e fazendo com que, no fim, a maternidade valha a pena. Seja reafirmado através da chancela do discurso científico, por intermédio do humor ou por meio de discursos poéticos

(ver pesquisa na íntegra), o amor materno continua sendo um importante argumento para naturalizar a maternagem às mulheres ou para gratificá-las por tamanha dedicação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tivemos a intenção de explicar uma forma de realizar pesquisa social no universo cibernético, através de uma perspectiva cujo objetivo é compreender mudanças sociais através de mudanças discursivas. A ADC, além disso, é bastante funcional no que concerne à interpretação de formas diversas de semiose, para além das trocas verbais, e, também, na consideração das diversas funções do discurso, possibilitando a apreciação dos seus aspectos representacionais, interacionais e identificacionais. Pensamos, então, que essa perspectiva é útil na abordagem da dinamicidade, da fluidez e da diversidade de discursos produzidos por intermédio das interações virtuais. Isto porque nos permite identificar as tendências discursivas que atravessam as mais variadas formas de manifestação e interação entre os sujeitos nos sites de redes sociais. Possibilita a compreensão de como poderes instituídos cooptam frases, palavras, imagens, sons ou mesmo gêneros discursivos para reproduzirem situações de opressão. Por outro lado, auxilia-nos a perceber de que maneira esses mesmos discursos podem ser tecidos de modo a oferecer oposição ou transformar essas mesmas forças hegemônicas.

No caso da maternidade, concluímos que ainda há experiências que continuam veladas e que praticamente não aparecem nas trocas virtuais entre mães no Instagram. Assuntos como o questionamento do amor materno, o arrependimento por ter tido filhos (parece que “sempre vale a pena ser mãe”), a entrega de filhos para adoção, a questão do aborto, a escolha por não ser mãe, o compartilhamento da responsabilidade de maternar pelas instituições e

demais pessoas da sociedade, dentre outras questões, ainda parecem ser pouco exploradas.

Além disso, é importante abrirmos o debate sobre as dificuldades de nossa sociedade em desempenhar funções tradicionalmente ligadas ao feminino como maternar, gerir o lar, cuidar, relacionar-se. Geralmente essas funções são muito pouco reconhecidas socialmente e, conseqüentemente, quem as exerce também não recebe o apreço geral (são mal remunerados, considerados inferiores, são alvo de preconceito e violência; enfim, são as identidades das quais todos querem se desassociar). No entanto, são funções extremamente necessárias para a manutenção e para a reprodução social, ou seja, se ninguém se ocupasse delas, a civilização entraria em verdadeiro colapso. Nesse sentido, talvez não haja saída para a questão materna que não passe por uma transformação cultural intensa, que modifique o valor social atribuído a essas atividades e que rompa, de fato, com um sistema patriarcal.

REFERÊNCIAS

- Badinter, E. (1985). *Um amor conquistado: o mito do amor materno*. Editora Nova Fronteira.
- Brasil, M.; & Costa, A. (2018). Psicanálise, feminismo e os caminhos para a maternidade: diálogos possíveis? *Psic. Clin.* 3 (3): 427 – 446. <https://doi.org/10.33208/PC1980-5438v0030n03A02>
- Castells, M. (2001). *A Galáxia Internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade*. Editora Zahar.
- Fairclough, N. (2001). *Discurso e Mudança Social*. Editora UNB.
- Fairclough, N.; & Chouliaraki, L. (1999). *Discourse in Late Modernity: rethinking critical discourse analysis*. Edinburgh University Press.
- Kress, G.; & Van Leeuwen, T. 2006 [1996]. *Reading Images: the grammar of visual design*. (2ª ed.). Routledge.

Maia, C. M. (2023). *Paradoxos da maternidade: a recontextualização do ideal materno no Instagram*. [Tese de Doutorado, Universidade Federal do Ceará].

Miranda, J.; Timo, A; & Belo, F. (2019). Crítica à Teoria da Maternidade em Winnicott: é preciso ser mulher para cuidar de crianças? *Psicologia: Ciência e Profissão*. v. 39, 1 – 14. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003176863>

O'Reilly, A. (2010). Outlaw(ing) Motherhood: a theory and politic of maternal empowerment for the twenty-first century. In O'Reilly, A. *21st Century Motherhood: experience, identity, policy, agency* (pp. 17-29). Columbia Press University.

Sibilia, P. (2016). *O Show do Eu: a intimidade como espetáculo*. Editora Contraponto.

Segata, J.; & Rifiotis, T. (orgs.).(2016). *Políticas Etnográficas no Campo da Cybercultura*. Editora Letradágua.

Van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and Practice: new tools for critical discourse analysis*. Oxford University Press.

Van Leeuwen, T.; & Djonov, E. (2018). Social Media as Semiotic Technology and Social Practice: the case of ResearchGate's design and its potential to transform social practice. *Social Semiotics*, 28 (5): 641–664. <https://doi.org/10.1080/10350330.2018.1504715>

Van Leeuwen, T.; & Jovanovic, D. (2018). Multimodal dialogue on social Media. *Social Semiotics*, 28 (5): 683-699. <https://doi.org/10.1080/10350330.2018.1504732>

Vieira, J. A.; & Macedo, D. S. (2018). Conceitos-chave em análise de discurso crítica. In Batista Jr., J. R. L. (org.); Sato, D. T. B.; & Melo, I. F. (2018). *Análise de Discurso Crítica: para linguistas e não linguistas* (pp. 48-77). Parábola.

Wodak, R. (2004). Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. *Linguagem em (Dis)curso - LemD*, 4 (esp): 223-243. https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/linguagem_discurso/article/view/297



13

Deborah Christina Antunes

Universidade Federal do Ceará (UFC)

TECNOLOGIA, SUBJETIVIDADE E AUTORITARISMO:

**FERRAMENTAS PARA FORJAR
NOVAS POSSIBILIDADES**

[...] a menos que prefiramos a descentralização e o emprego da ciência aplicada, não como o fim a que os seres humanos deverão servir de meios, mas como o meio de produzir uma raça de indivíduos livres, teremos apenas duas alternativas: ou diversos totalitarismos nacionais militarizados, tendo como raiz o terror da bomba atômica e como consequência a destruição da civilização (ou, no caso de guerras restritas, a perpetuação do militarismo); ou então um totalitarismo supranacional suscitado pelo caos resultante do progresso tecnológico [...] totalitarismo esse que se transformará, ante a necessidade de eficiência e estabilidade, na tirania da Utopia. É escolher.

Aldous Huxley – Admirável mundo novo, 1946

Há alguns anos a questão da tecnologia tem perpassado meus estudos, pesquisas e fazeres na Universidade Federal do Ceará. Isso não somente como temática de estudo a qual me dedico desde 2013, mas como ferramenta e aparato da própria realização das atividades laborais às quais me dedico. São disciplinas inteiras registradas no SIGAA, comunicação com as turmas mediada pelo sistema, processos administrativos mediados pelo SEI, e-mail institucional fomentado pelo *Google*, bancas de pós-graduação com avaliadores externos em videoconferências por *Skype*, reuniões da rede de pesquisa Nexos realizadas online via *Hangout*, sem contar os blogs e páginas no *Facebook* dos grupos de extensão e eventos científicos adotados como formas de alcançar um número maior de possíveis interessados – para não dizer do período de atividades totalmente remotas e online durante a pandemia de Covid-19, especialmente entre os anos de 2020 e 2022.

Embora a tecnologia integre minha vida de forma ubíqua hoje, não faço parte do grupo dos chamados “nativos digitais” – e esses, muitos deles meus alunos têm exponencialmente mais desenvoltura e conhecimento das novidades tecnológicas do que eu. Por sorte, viver na época de transição para o advento da chamada cultura digital me proporcionou suficiente estrutura subjetiva para experimentar

com estranhamento múltiplas facetas desse fenômeno. Se no período da minha adolescência era fascinante a ideia de poder conversar via chat em tempo real com pessoas do outro lado do mundo e fazer amizades de outro modo impossíveis, acessar de modo livre uma quantidade inesgotável de livros, músicas, obras diversas, esse fascínio se consome e abre espaço para a crítica na medida em que os processos do desenvolvimento tecnológico mostram ao que vieram como nova faceta da Indústria Cultural na manipulação das massas através do que considero um crime cibernético contra a humanidade. Lembro que ainda na infância compreendi a ideia de privacidade ao ser informada de que as cartas enviadas a mim não poderiam ser abertas por mais ninguém (a privacidade nos é garantida na legislação!) – e foi com a certeza de que minhas cartas eletrônicas estariam do mesmo modo submetidas à mesma regra que registrei meu primeiro endereço de correspondência eletrônico, em um provedor que hoje não mais existe.

Contudo, com o advento das chamadas Big Tech, um conjunto de valores parecem ter se tornado obsoletos, entre eles a própria questão da privacidade – que em seu lugar abriu espaço para a ideologia da transparência, onde aquele que não quer disponibilizar acesso irrestrito sobre sua vida é considerado suspeito, quase um criminoso em potencial. O termo Big Tech – em analogia à ganância das grandes empresas de alimentos (Big Food), farmacêuticas (Big Pharma) e petrolíferas (Big Oil) –, nos alerta Morozov (2018), designa as grandes empresas de tecnologia – nomeadamente, as “Big five” são Amazon, Apple, Facebook, Google e Microsoft (Couldry & Mejias, 2019) – e suas agendas compartilhadas de lucro sem limites (e sem ética), anunciadas como a forma mais avançada de tornar a vida mais fácil, segura e confortável. Se Han (2015) argumenta por uma sociedade da transparência na qual há uma mutação tecnológica do panóptico, Turkle (1984; 2004) já havia compreendido décadas antes que a ideia de transparência utilizada pelas empresas de tecnologia aparecia como um engodo, na medida em que não é tudo o que

aparece, e a relação entre o que é oculto e o que aparece está na dependência direta do controle de determinadas informações para preservar os setores econômicos – a autora observou isso tão logo a interface dos computadores começou a aparecer mais “intuitiva” exigindo cada vez menos conhecimentos dos usuários (e também dos programadores) a respeito dos códigos, processos e modos de funcionamento da máquina – ao ponto de fazer dos próprios programadores trabalhadores alienados ao perderem de vista o todo do processo de criação dos programas – hoje aplicativos.

A facilidade na utilização dos computadores – que hoje apresentam-se das mais variadas formas não apenas em Desktops e Laptops, mas também nos telefones inteligentes, nos relógios inteligentes, nos óculos inteligentes, na casas inteligentes, nos automóveis e eletrodomésticos conectados pela internet das coisas – ao mesmo tempo que “democratiza” o acesso da população ao que é produzido pela “humanidade” (e aqui a humanidade estranhamente aparece como aqueles que circulam pelo Vale do Silício), privatiza, jurisdiciona e gerencia informações sobre existências físicas individuais, senão as próprias existências individuais.

Tivemos acesso não faz tanto tempo ao grande escândalo da *Cambridge Analytica* e sua relação com o uso de dados privados dos usuários do *Facebook* e os resultados desastrosos do Brexit e da Eleições Americanas de 2016 – para não mencionar sua interferência, de forma reconhecidamente “colonialista” (Couldry & Mejias, 2019), em eleições em diversos países do mundo anteriormente, que não se tornaram escandalosas por fazerem parte da “periferia” do globo. Mas, mesmo antes do escândalo já era possível suspeitar sobre o modo como nossos dados estavam sendo utilizados, na medida em que seus pesquisadores disponibilizaram online artigos onde apresentavam os Big Data – ou dados massivos - como ferramenta suprema para conhecer o público, traçar perfis psicológicos, direcionar conteúdos de interesse do mercado e extrair mais-valia (Antunes & Maia, 2018). Na era da cultura digital, o “tempo livre”, que Adorno (1995) denunciou

como apêndice do trabalho, torna-se tempo de trabalho em si mesmo, tempo de produção de dados na conectividade 24/7 (Crary, 2016); porém, ainda trabalho alienado na medida em que é difícil até o reconhecimento de que o que fazemos é trabalho. A alienação a respeito de nossas ações cotidianas e suas implicações no mundo que produzimos, resulta em que utilizamos as ferramentas oferecidas pelas grandes empresas de tecnologia como um “serviço ao cliente” para facilitar nossas vidas, e produzimos com isso dados sobre os quais não temos conhecimento, controle e poder (mesmo quando achamos que estamos sendo “insurgentes”) – e os dados são a mercadoria hoje mais valiosa que há, até mesmo mais valiosa do que o petróleo.

E por que os dados são tão valiosos? Porque capazes de direcionar o futuro da sociedade como um todo, através da utilização da mais tacanha psicologia para a manipulação dos indivíduos conhecidos em suas tendências políticas, medos e sonhos, um a um pela análise algorítmica de suas “pegadas digitais” – eis uma nova forma de autoritarismo capaz de direcionar subjetividades seja para o mercado diretamente, seja para escolhas políticas (invariavelmente também com implicações na economia – no modo de produção e reprodução da sociedade).

TECNOLOGIA ALGORÍTMICA: UM NOVO ESTÁGIO DA MÍDIA

Manovich (2018) considera que estamos no mais novo estágio do desenvolvimento da tecnologia de mídia. Esse estágio, precedido pelos estágios anteriores desde 1430 - reprodução massiva, radiodifusão, cinema, televisão, o uso de computadores para fluxos de trabalho de criação de mídia, Web como rede global de criação e distribuição de conteúdo, e plataformas de mídia social - é chamado pelo autor de “análise de mídia” e “Se quisermos datar o estabelecimento das práticas de análise massiva de dados de

conteúdo e interação em toda a Indústria Cultural, poderemos escolher 1995 como data de início (primeiros mecanismos de pesquisa na Web) e 2010 (quando o Facebook atingiu 500 milhões de usuários) como a data em que essas práticas amadureceram totalmente⁹." (Manovich, 2018, p. 476 – tradução nossa).

Embora englobe e afete as operações dos estágios anteriores, o presente estágio não enfoca a criação, publicação ou distribuição, mas a análise computacional (pela via dos algoritmos – também conhecida por aprendizado de máquina, mineração de dados e inteligência artificial) de todo conteúdo das mídias digitais – incluindo o comportamento online e o conteúdo das comunicações pessoais na rede. Os dados analisados nesse estágio incluem: a) traços do comportamento online dos usuários – quais páginas foram visitadas, quais links foram clicados, quais postagens foram curtidas e compartilhadas, quais anúncios foram visualizados e clicados etc.; b) traços do comportamento físico – qual a localização geográfica do usuário, qual a data e qual o horário de suas postagens nas redes sociais, em quais locais o usuário conecta seus computadores e demais bugigangas tecnológicas à internet; c) Conteúdos de mídia criados por empresas, como músicas, filmes, livros etc.; d) Conteúdos de mídia criados por usuários de redes sociais, como postagens, conversas, imagens, vídeos etc. (Manovich, 2018). É importante que os dois lados da análise de mídia sejam levados em consideração – tanto a análise dos dados dos usuários, quanto dos conteúdos gerados por empresas, pois, de acordo com Manovich (2018, p. 477 – tradução nossa),

As práticas e tecnologias de análise de mídia são empregadas na maioria das plataformas e serviços em que as pessoas compartilham, compram e interagem com produtos culturais e entre si. Eles são usados pelas empresas para selecionar automaticamente o que será mostrado nessas

9 No original: "If we want to date the establishment of the practices of the massive analysis of content and interaction data across the culture industry, we may pick up 1995 as the starting date (early Web search engines) and 2010 (when Facebook reached 500 million users) as the date these practices fully matured."

plataformas para cada usuário e como e quando, incluindo atualizações de amigos e conteúdo recomendado. Talvez o mais importante seja que eles estejam integrados a muitos aplicativos e serviços da Web usados não apenas por empresas e organizações sem fins lucrativos, mas também por milhões de indivíduos que agora participam do setor cultural, não apenas como consumidores, mas também como criadores de conteúdo e opinião.¹⁰

Na época em que Adorno e Horkheimer (1985) escreveram seu fragmento sobre a Indústria Cultural, essa indústria não incluía as interações interpessoais e grupais. Atualmente, contudo, ambas as partes da análise de mídia são a base das novas facetas da “Indústria Cultural global” – para usar um termo de Lash e Lury (2008) – na qual mesmo nossas interações interpessoais e grupais

[...] também se tornaram “industrializados” - influenciados em parte por algoritmos que decidem qual conteúdo, atualizações e informações das pessoas em suas redes serão mostradas. Essas interações também são industrializadas em um sentido diferente - interfaces e ferramentas de redes sociais e aplicativos de mensagens são projetadas com a contribuição de cientistas e designers de UI (interação com o usuário) que testam infinitas possibilidades para garantir que cada elemento da UI, como botões e menus, seja otimizado e projetado para alcançar o máximo de resultados¹¹. (Manovich, 2018, p. 477 – tradução nossa)

10 No original: “Media analytics practices and technologies are employed in most platforms and services where people share, purchase, and interact with cultural products and with each other. They are used by companies to automatically select what will be shown on these platforms to each user, and how and when, including updates from friends and recommended content. Perhaps most important, they are built into many apps and Web services used not only by companies and nonprofits but also by millions of individuals who now participate in the culture industry not only as consumers but also as content and opinion creators.”

11 No original: “[...] also become “industrialized”— influenced in part by algorithms deciding what content, updates, and information from people in your networks to show you. These interactions are also industrialized in a different sense—interfaces and tools of social networks and messaging apps are designed with input from UI (user interaction) scientists and designers who test endless possibilities to ensure that every UI element, such as buttons and menus, is optimized and engineered to achieve maximum results.”

A análise dos conteúdos produzidos por empresas (aplicada também aos conteúdos dos chamados criadores de conteúdo – ou precariado (Standing, 2017) do youtube) conta com o crescente desenvolvimento de tecnologia capaz de analisar não apenas textos, mas imagens, vídeos e músicas. Por exemplo, quando fazemos uma busca no Google, ele nos oferece não apenas resultados textuais, mas também imagens, vídeos, mapas, e anúncios relacionados, cruzando os dois lados da análise de mídia. O resultado disso não é apenas a criação das chamadas “bolhas”, na verdade esse é um “efeito colateral” necessário - com consequências subjetivas e objetivas catastróficas, como a manutenção do medo da escassez na sociedade da abundância e o crescimento das manifestações de ódio – das artimanhas do sistema capitalista para sua manutenção na sociedade tecnológica avançada.

COLONIALISMO DE DADOS E DIREITOS HUMANOS

Couldry e Mejias (2019) apresentam a ideia de que o arsenal do colonialismo está se expandindo e que, novamente, os meios de comunicação aparecem em cena. Embora, quando falamos em colonialismo no Brasil, a imagem que vêm à mente é a de povos indígenas sendo catequisados pelos padres jesuítas, vestindo roupas e aprendendo a língua portuguesa, o fato de que hoje os indígenas eles mesmos utilizam as redes sociais como forma de manifestação, de promoção de suas causas e de busca de apoiadores (como ocorre no Canadá também) aparece como um novo capítulo dessa mesma história. Para os autores, na melhor das hipóteses, as implicações do uso dessas ferramentas são ambíguas, uma vez que cada rastro deixado nas redes sociais virtuais torna mais ricas as “Big Five”, as corporações que hoje reforçam o sistema do próprio colonialismo.

A tese dos autores é que nossas relações cotidianas com os dados estão se tornando coloniais “por natureza”, o que significa que não podem ser compreendidas senão como uma apropriação – em forma e escala – comparável com aquela do colonialismo que já conhecemos. Além disso, esse novo colonialismo é guiado pelos imperativos de um capitalismo com séculos de existência, e que tende a elevar os aspectos familiares dessa ordem econômica e social a um estágio mais integrado - e as transformações das tecnologias de comunicação têm papel fundamental aqui, na medida em que formam novas infraestruturas de conexão com consequências para a vida humana a partir dos novos significados agregados, que nos tornam interdependentes delas e criam uma nova ordem econômica e social estável e duradoura. Nessa nova ordem, as relações de poder funcionam pela convergência de poder econômico e cognitivo em uma escala nunca vista – é o clímax de cinco séculos de tentativa de conhecer, explorar e regular o mundo a partir de centros específicos de poder, e os dados são sua força integradora nesse momento histórico; por isso, Couldry e Mejias (2019) falam em colonialismo de dados. Segundo eles

Colonialismo de dados é, em essência, uma ordem emergente para a apropriação da vida humana para que esses dados possam ser extraídos continuamente dela para lucro. Esta extração é operacionalizada via relações de dados, formas de interação com o outro e com o mundo facilitadas por ferramentas digitais. Através das relações de dados, a vida humana não é apenas anexada ao capitalismo mas também se torna sujeita ao monitoramento e supervisão contínuos. O resultado é minar a autonomia da vida humana de um modo fundamental que ameaça a base da liberdade, que é exatamente o valor que os defensores do capitalismo exaltam¹² (Couldry & Mejias, 2019, p. xiii – grifos no original).

12

No original: “Data colonialism is, in essence, an emerging order for the appropriation of human life so that can be continuously extracts from it profit. This extraction is operationalized via data relations, ways of interacting with each other and with the world facilitated by digital tools. Through data relations, human life is not annexed to capitalism but also becomes subjected to continuous monitoring and surveillance. The result is to undermine the autonomy of human life in a fundamental way that threatens the very basis of freedom, which is exactly the value the advocates of capitalism extol!”

Desde seu início, o capitalismo se expande explorando novas fontes, buscando novos modos de produzir valor e encontrando novos mercados. Até a pouco tempo, a exploração da produção humana através das relações de trabalho de modo clássico foi a base dessa expansão. Hoje, a apropriação da vida humana como matéria prima (ainda que não seja, de fato, matéria “crua” na medida em que ela precisa ser reconfigurada para ser uma fonte de dados) disponível para exploração na forma de dados resulta na possibilidade de, sem eliminar a antiga forma de exploração do trabalho, estender sua capacidade de explorar a vida redefinindo as relações humanas de modo que sua expropriação nos pareça natural e “democrática”. Por ser uma ordem emergente, está ainda em seu período inicial e a consciência das mudanças históricas em voga é de extrema importância para que possamos resistir às formas contemporâneas de conexão e intervir nessa mesma história forjando outras possibilidades.

É certo que a “democratização” das tecnologias digitais de informação e comunicação têm nos levado – na ânsia pela exploração dos dados como nova fonte de lucro no capitalismo contemporâneo – à reprodução das formas autoritárias de sociedade, revelando suas contradições. E, no mesmo momento em que tais tecnologias “facilitam” nossas vidas, ameaçam princípios fundamentais dessa vida – um deles é a própria liberdade já citada anteriormente e um dos pilares dos Direitos Humanos. Não é à toa que a questão das tecnologias de informação e comunicação aparece no que se concebeu como a quinta dimensão dos Direitos Humanos, acompanhando o movimento da história e atualizando sua disposição a partir do momento atual.

Embora pouco discutida no Brasil, a quinta dimensão dos Direitos Humanos diz respeito aos “novos” direitos advindos da sociedade e das tecnologias de informação (internet), do ciberespaço e da realidade virtual em geral” (Volkmer, 2016, s/p) e aparecem como uma forma de apontar para a necessidade de regulação e proteção de usuários e provedores, mostrando como os Direitos Humanos são históricos e se caracterizam pela luta constante da

defesa da liberdade contra as formas renovadas dos antigos poderes. Foi nessa direção que se deu o Marco Civil da Internet no Brasil, como uma legislação – embora com todas as contradições que as legislações possuem – a altura dos desafios de seu tempo.

Liberdade, no sentido que trago aqui, não é apenas a liberdade de expressão e comunicação – como a maioria dos artigos sobre o tema apresentam a questão da democratização da internet – mas, a liberdade em seu sentido mais profundo de determinação da própria vida (que ainda nos cabe conquistar se queremos sair da “pré-história”). Ora, se justamente a democratização da internet e a análise algorítmica dos dados têm nos levados à manipulação sem precedentes nas esferas públicas e privadas de nossas escolhas e decisões, a questão dos Direitos Humanos, e da Educação em Direitos Humanos, precisa avançar no sentido crítico de possibilitar a compreensão política do que está em xeque no modo como a internet se configura hoje. E, se as análises de Couldry e Mejias (2019) estão na direção correta, estamos entrando em uma era na qual os crimes contra a humanidade ganham uma configuração bastante nova em que – embora as mesmas minorias sofram na pele as formas de violência mais terríveis – a barbárie (o outro lado da moeda das novas invenções da civilização tecnológica) não exclui ninguém.

ÉTICA, TECNOLOGIA E NOVAS POSSIBILIDADES (DE MUDANÇA RADICAL) – OU, VAMOS IMAGINAR UM OUTRO MUNDO?

Entusiastas da internet poderiam dizer que tudo é uma questão de como usamos os meios tecnológicos. Eles estão certos e errados, ao mesmo tempo. Não gostaria de ser compreendida,

com este ensaio, como ludita, tecnofóbica (como, aliás, muitos interpretam de maneira parcial os críticos da Indústria Cultural). O horror a essa tecnologia que nos coloniza não é senão o horror ao sistema que a produz para sua própria perpetuação. Isso não significa a necessidade de, como se diz, jogar a criança com a água suja do banho. Se trata, por outro lado, de a partir de dentro dessa sociedade tecnológica imaginar e criar um outro mundo possível.

Morozov (2018) nos lembra que a política e a economia não devem ficar de fora do debate sobre o digital, na medida em que as ferramentas tecnológicas ampliam ou atenuam, viabilizam ou inviabilizam determinados sistemas sociais, políticos e econômicos. As redes sociais, sistemas operacionais, programas e aplicativos criados pelos empreendedores do Vale do Silício apresentam-se como “espaços” de solidariedade, colaboração e autonomia; como se fossem capazes de solucionar os problemas gerados pelas desigualdades, senão as próprias desigualdades. Contudo, como apresenta Wu (2012), a ideologia de abertura da Google difere da ideologia fechada da Apple apenas na metodologia para atingir a mesma finalidade: o lucro. Enquanto a Apple vende exclusividade e qualidade a preços exorbitantes, a Google vende “democratização” e acesso a conteúdos de qualidade duvidosa ao preço do fornecimento nossas informações 24/7. No mais, o que seus produtos fazem é auxiliar na contínua individualização dos problemas que, sabemos, em sua origem são sociais e econômicos, arrefecendo ainda mais nossa imaginação política; na medida em que, para cada necessidade cotidiana há um aplicativo na Play Store capaz de ajudar a supri-la, torna-se cada vez mais difícil pensar e realizar um outro mundo possível, na medida em que colaboramos ativamente para a perpetuação deste.

Essa torna-se, pois, uma questão ética fundamental em nossos dias na relação entre meios e fins: a escolha de como alcançamos os resultados que desejamos, de quais ferramentas lançamos mão para suprir nossas necessidades cotidianas não é apolítica. Muitas vezes, as escolhas das ferramentas (forma) apresentam-se

de modo diametralmente oposto e incompatível com as concepções de vida que defendemos (conteúdo). Faz-se necessário buscar alternativas paralelas onde possamos afirmar a direção que desejamos ir, com base em uma racionalidade diferente onde segurança, solidariedade e organização humana não sejam questões delegadas a grandes empresas, senão uma construção realmente coletiva a partir de um projeto comum de sociedade. Feenberg (2010) advoga pela abertura da caixa preta do design dessas tecnologias para que possamos escolher e redesenhar as ferramentas que queremos usar. Isso exige a construção de uma consciência política das tecnologias de comunicação e um engajamento contínuo na reconfiguração da racionalidade e consequentemente da própria tecnologia.

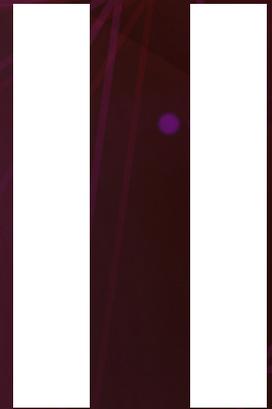
REFERÊNCIAS

- Adorno, T. W. (1995). *Tempo Livre. In: Adorno, T. W. Palavras e sinais: modelos críticos 2*. Petrópolis: Vozes.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1985). *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Antunes, D. C., & Maia, A. F. (2018). Big Data, exploração ubíqua e propaganda dirigida: novas facetas da indústria cultural. *Psicologia USP*, 29(2), 189-199. <http://dx.doi.org/10.1590/0103-656420170156>.
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford: Stanford University Press.
- Crary, J. (2016). *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Ubu. p. 47.
- Feenberg, A. (2010). Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In R. T. Neder (Org.), *A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia*. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina/CDS/UnB/Capes.

- Han, B.-C. (2015). *Psicopolítica: neoliberalismo e novas técnicas de poder*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Lash, S., & Lury, C. (2008). *Global Culture Industry: The mediation of things*. Cambridge/ Malden: Polity Press.
- Manovich, L. (2018). 100 billion data rows per second: media analytics in the early 21st century. *International Journal of Communication*, 12, 473-488.
- Morozovi, E. (2018). *Big tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu.
- Standing, G. (2017). *O precariado: a nova classe perigosa*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Turkle, S. (2004). *How computers change the way we think*. In *The Chronicle of Higher Education*. Recuperado de <http://web.mit.edu/sturkle/www/pdfsforstwebpage/Turkle_how_computers_change_way_we_think.pdf>.
- Turkle, S. (1984). *O segundo eu: os computadores e o espírito humano*. Lisboa: Editorial Presença.
- Wolkmer, A. C. (2016). Introdução aos fundamentos de uma Teoria Geral dos “novos” direitos. *In*: A. C. Wolkmer & J. R. M. Leite (Orgs.), *Os “novos” direitos no Brasil: natureza e perspectivas – uma visão básica das novas conflituosidades jurídicas*. São Paulo: Saraiva.
- Wu, T. (2012). *Impérios da comunicação: do telefone à internet, da AT&T ao Google*. Rio de Janeiro: Zahar.



Eixo



**POTENCIALIDADES
E DESAFIOS DAS
HUMANIDADES
DIGITAIS**



14

Sheyla Christine Santos Fernandes

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

Maria Isidora Bilbao-Nieva

Universidad Alberto Hurtado

Marília Maia Lincoln Barreira

Universidade de Fortaleza (UNIFOR)

DAS RUAS ÀS REDES E DAS TRENDS AO COTIDIANO:

FRONTEIRA E ALCANCE DO CIBERATIVISMO FEMINISTA

Tudo começou com um assassinato terrível. “Mais um, mas foi a gota que fez o copo transbordar”, explica Fabiana Túñez, fundadora da Casa Encontro, uma ONG. O namorado de Chiara Arroyo, de 14 anos, grávida, a matou e enterrou no jardim com a ajuda de seus pais. Ele tem 16 anos. Foi em 11 de abril. Aí começou um movimento, #niunamenos (nenhuma a menos) que conseguiu envolver toda a sociedade argentina, políticos, celebridades, jornalistas, e que teve um ponto alto nesta quarta-feira com uma manifestação inédita em várias cidades do país para reivindicar mais medidas contra a violência machista, que mata uma mulher a cada 30 horas na Argentina. (...) O movimento se forjou em três semanas, mas pegou de tal maneira nas redes sociais e entre pessoas conhecidas que chegou aos países vizinhos, onde esse problema também é um assunto muito sensível. Em Santiago do Chile foi convocada uma manifestação, e Montevidéu e outras cidades uruguaias se somaram à iniciativa. Até mesmo Miami. (Carlos E. Cué, Jornal El País, 03 jun de 2015, disponível em https://Brasil.elpais.com/Brasil/2015/06/03/internacional/1433356172_949785.html#?rel=mas).

Gaby Comte, uma das idealizadoras do movimento #niunamenos, afirma que o mote da campanha se deu a partir de uma maratona de leitura sobre o tema junto aos pais das vítimas e a falta de uma lei reguladora da violência machista na Argentina:

“Nos primeiros encontros começamos a dar ideias sobre o que queríamos dizer. Uma era ‘Basta de mortes.’ Outra, ‘Não queremos mais nenhuma mulher morta.’ E daí chegamos a ‘Não queremos que haja nenhuma a menos entre nós,’ e ficou o lema, #NiUnaMenos” (Mari Luz Peinado, 04 de junho de 2015, El país, disponível em https://Brasil.elpais.com/Brasil/2015/05/28/internacional/1432824490_226268.html).

Em 03 de junho de 2015, em Buenos Aires (Argentina), essa mobilização tomou lugar nas redes sociais e levou 150 mil pessoas para a Praça do Congresso e muitas outras pessoas para as ruas em

diferentes partes do país e do mundo (El Clarín, 04/06/2015, disponível em https://www.clarin.com/sociedad/NiUnaMenos-dia-despues-lucha%20compromiso_0_BJW2LuYPmx.html).

Importante destacar que é crescente a exposição de notícias como essa nas páginas dos principais veículos de informação nos dias de hoje, não apenas identificando e denunciando episódios como o narrado sobre o assassinato da jovem Chiara Arroyo, mas disseminando dispositivos importantes que podem ser acionados pelas vítimas para acolhimento e encaminhamento dos casos. Além disso, tais instrumentos são eficientes também para propagação de informações que permitem o reconhecimento das diversas formas de violência, direitos e recursos que podem ser acessados, evidenciando, portanto, o papel importante que as redes sociais apresentam para agilizar, expandir e transpor fronteiras na difusão de conhecimento, que mesmo não sendo de acesso global, é inegável seu impacto social.

Portanto, discutir o feminismo das ruas às redes sociais online e das trends dessas redes ao cotidiano das pessoas, faz-se importante por duas razões centrais: (1) precisamos falar sobre violência de gênero. Apesar das diferentes frentes, as estatísticas são alarmantes. Até novembro de 2023, foram registrados mais de 183 mil casos de violência contra a mulher (https://www.gov.br/mdh/pt-br/ondh/painel-de-dados/copy_of_primeiro-semester-de-2023), por exemplo. Além disso, mesmo com a ampliação das políticas públicas, dos dispositivos legais e do conhecimento, as diferentes camadas da vulnerabilidade das mulheres imprimem dimensões desiguais de acesso ou de tratamento (Silveira & Nardi, 2014). (2) necessitamos abordar as redes sociais online como ferramentas de engajamento e luta por pautas importantes. A legitimidade das redes sociais enquanto um novo real que se configura no campo da comunicação, linguagem, tecnologia e relações interpessoais, impõe que a ciência psicológica se coloque atenta a todos os fenômenos que emergem das interações virtuais, posto que a dualidade entre o real o virtual já

não se sustenta mais, em muitos sentidos. Inclusive, indicando uma realidade complexa, talvez pensada em um contínuo ricochete, que vai do online ao offline e vice-versa, produzindo um mundo real mais dinâmico e multifacetado. Desta forma, para lançar luz sobre os limites, desafios e potencialidades que circulam sobre o ciberativismo feminista, traçamos uma discussão interdisciplinar guiada por um fio condutor que parte de um breve histórico sobre o ativismo feminista e segue abordando o ativismo nas redes sociais virtuais, discutindo as implicações e desdobramentos dele decorrentes.

ATIVISMO(S) FEMINISTA(S)

O feminismo como movimento social e político é entendido neste capítulo a partir da sua dimensão transformadora, destacando a sua orientação para o desenvolvimento de sociedades mais justas e inclusivas, que permitam a libertação de grupos historicamente oprimidos (Arruzza *et al.*, 2020). Logicamente, o feminismo não está longe do ativismo, especialmente se o apelo à ação for reconhecido como inerente à procura de transformações sociais que permitam, a partir de compreensões complexas e que articulem os variados eixos de poder que determinam as dinâmicas de privilégio e opressão, a construção de estruturas de oportunidades baseadas na justiça, na equidade e na solidariedade (Collins & Bilge, 2016). No entanto, dentro do feminismo existem muitas e variadas linhas de pensamento, que colorem a forma como os objetivos feministas são definidos, a subjetividade que o feminismo constrói, os sujeitos do feminismo e as formas como o feminismo opera. Esta diferença torna mais correto falar de feminismos e, portanto, de ativismos feministas, entendendo que não é possível agrupar e homogeneizar um projeto social rico em diversidade.

A emergência do ativismo feminista pode ser traçada na Europa, já no final dos anos 1700, com base na participação política e na possibilidade de voto e reconhecimento das mulheres como cidadãs (Dyer, 2016). A história do ativismo feminista é marcada por referências a países do Norte Global, que não falam necessariamente das dinâmicas e realidades deste lado do hemisfério, mas que descrevem diversas ondas de movimentos sociais que permearam a sociedade global ao mesmo tempo em que geraram as fissuras e contradições que os feminismos atuais apresentam. Nesse sentido, é possível reconhecer que os ativismos feministas têm em comum a emergência das bases, a partir da necessidade de posicionar nas agendas políticas e sociais questões de relevância para grupos e comunidades, que podem se constituir em maior ou menor acordo com o resto dos cidadãos. Além disso, utilizam diferentes meios para provocar mudanças, por vezes procurando promover a sensibilização, o reconhecimento ou a visibilidade sobre questões críticas para a vida de alguns grupos, outras vezes exigindo mudanças radicais que permitam melhorias ou soluções para problemas prementes.

Deste modo, importa referir que o feminismo é marcado por um maior desenvolvimento da consciência crítica, questão que tem sido relacionada com menores níveis de satisfação com a vida e afetos positivos (Conlin *et al.*, 2021). Embora pareça evidente que olhar o mundo através de lentes feministas possa se relacionar a uma visão pessimista e desesperançada, dadas as formas praticamente onipresentes de injustiça e violência contra as mulheres na sociedade, as evidências coletadas pelas autoras demonstram, simultaneamente, que fazer parte de ações coletivas permite que as mulheres aumentem os seus níveis de bem-estar. O apelo à organização e ao ativismo feminista mostra-se promissor para alcançar soluções políticas, ao mesmo tempo em que contribui para o fortalecimento pessoal das mulheres feministas.

Ahmed (2017) cunha o termo *Killjoy feminist* para discutir as reações sociais agressivas e censuradoras que as feministas experimentam em suas vidas diárias ao utilizarem um discurso, muitas vezes, vinculado à reclamação e à raiva como meios de resistência. O ostracismo, portanto, é um locus recorrentemente presente no dia a dia das feministas ao tentarem defender seus direitos, condenar práticas violentas ou questionar o status quo. O Kit de Sobrevivência *Killjoy* (Ahmed, 2017) é apresentado como uma chamada aberta e um conjunto de argumentos para o ativismo feminista bastante consistente com pontos centrais dos movimentos feministas. A autora confronta os limites do mundo privado e público, para propor um ativismo apropriado, ligado às práticas diárias, pessoais e domésticas que, por sua vez, são também políticas e públicas.

Neste sentido, vale a pena mencionar algumas formas de ativismo feminista que se destacam pela sua consistência com a base teórica feminista, ou por dar conta da sua rica complexidade. Os ativismos têxteis, por exemplo, aparecem como formas de resistência feminista, ao mesmo tempo que se constituem como práticas coletivas de solidariedade, de apoio social e com conotações terapêuticas (Sánchez-Aldana *et al.*, 2019). Exemplo disso é a utilização de bordados como testemunho, visibilidade e denúncia de atos de violência contra as mulheres (Dillon, 2018; Nowell, 2020; Ochoa Ávalos, 2018; Rall & Costello, 2010). O ativismo têxtil feminista também se combina com as redes sociais, por exemplo, através de postagens no Instagram em contas que solicitam e comentam trabalhos têxteis feitos individualmente, coletivizando-os como formas de processamento de eventos políticos traumáticos e manifestação de solidariedade entre grupos (Peña-Pincheira *et al.*, 2023).

Pode-se dizer que o *modus operandi* dos movimentos feministas atualmente são característicos de uma sociedade globalmente conectada que potencializa o uso da internet articulado a ações coletivas como meio de propagação de ideias comuns que fortalecem as lutas sociais (Fonseca & Cardoso, 2018). As ações desenvolvidas

no ciberespaço através do compartilhamento virtual de situações de violência ou de informações sobre direitos e dispositivos de acolhimento constituem um mecanismo de elevado potencial de impacto sobre o fenômeno dos movimentos ativistas.

ATIVISMO(S) NAS REDES SOCIAIS ONLINE

A *internet*, enquanto um espaço interativo e colaborativo (Fernandes *et al.*, 2020), tem, cada vez mais, ganhado importância no debate sobre comportamento político e ativismo, visto que se configura como um meio importante de comunicação e de manifestação de opiniões no movimento de resistência das minorias. Muito desse conteúdo digital pode ser pensado como uma maneira dos sujeitos exercitarem uma atitude política, demonstrando seus posicionamentos e ideais (Battezzini & Reginato, 2016).

Com a consolidação de *sites* e aplicativos como ferramentas de ampla e rápida comunicação, a multiplicidade de formas de interação e de divulgação de enunciados, seja de conteúdo político, científico, midiático ou de entretenimento, passou a ser de uso frequente de uma diversidade de pessoas. Nesse contexto, o fenômeno do ciberativismo vem ganhando destaque por se tratar de uma forma tão eficaz de manifestação dos movimentos sociais quanto o ativismo *offline* (Greijdanus *et al.*, 2020).

Castells (1999) foi um dos primeiros autores a abordar esta temática, entendendo que o ciberespaço seria um local interessante de fortalecimento dos grupos ativistas, considerando as práticas sociais contemporâneas e os impactos da globalização. Segundo Ugarte (2008), este tipo de ativismo determina duas formas de atuação. A primeira seria o uso da mídia digital como um lugar para a difusão de ideias e outras ações organizadas. A segunda, por sua vez, seria

a mobilização de um maior número de pessoas em torno de debates sociais. O autor alerta para o fato de que essas duas formas de atuação não são indissociáveis, podendo ocorrer de forma conjunta.

Com o avanço da tecnologia, o espaço digital passa a ser ocupado por sujeitos múltiplos, que se mobilizam de diversas formas e com diferentes fins (Gannon & Prothero, 2018). Penteadó *et al.* (2011) consideram que o ciberativismo é a utilização do potencial da *internet* para realizar ativismo político, criando conexões entre os participantes de um grupo social.

Assim, para entender as ações ativistas a partir das mídias digitais, é necessário atentar para a diversidade de formas de ativismo nesses espaços que, em muitos casos, são bastante semelhantes a algumas ações ativistas *offline* (Queiroz, 2017). Neste sentido, uma simples manifestação de pensamento pode configurar-se enquanto uma ação ativista, mesmo que não seja atrelada a uma política institucionalizada ou a um grupo específico.

De acordo com Jost *et al.* (2018), há três aspectos fundamentais para que a *internet* seja vista como um campo útil para estas ações: o compartilhamento de informações, a natureza motivacional e emocional dessas informações e, por último, a estrutura das redes sociais. A informação, que é de suma importância para a coordenação e viabilização das ações ativistas, é difundida em um âmbito mundial e ampliada pelo uso das redes sociais. A comunicação é facilitada pelas redes sociais a partir do seu alto alcance de pessoas e rapidez na propagação da informação. Em relação à natureza das mensagens, o cunho motivacional e emocional com que apoiam ou se opõem à ação ativista incluem mensagens que reforçam a identidade social do grupo ativista, a indignação moral, justiça social, dentre outros. Por fim, a estrutura das redes sociais, que pode variar em cada uma das diferentes plataformas, propicia pensar em diferentes métodos de ações ativistas, bem como monitorar as informações relacionadas a estas ações e possibilidade de facilitação desse processo (Jost *et al.*, 2018).

Apesar de aparecer em diferentes momentos na história da evolução da internet, foi a onda de protestos denominada de “Primavera Árabe”, em 2010, que impulsionou fortemente o ativismo online. Os protestos tiveram início com o suicídio de Mohammed Bouazizi, ocasionado pelo confisco de seu meio de sustento pelo governo. A revolta se expandiu da Tunísia para o Egito, posteriormente, diferentes países adjacentes propagaram protestos diversos por meio de técnicas de resistência civil combinadas a greves, manifestações e passeatas, utilizando amplamente as redes sociais para difusão das pautas (Queiroz, 2017).

No Brasil, as manifestações de junho de 2013, contra o aumento das tarifas do transporte público, foram a base da propagação do ciberativismo. Os protestos tomaram as ruas, inicialmente, contra as prefeituras municipais e os governos estaduais, mas logo as manifestações contra o governo federal tiveram lugar. Nos anos seguintes, outros protestos aconteceram, tendo como marca comum a todos, o uso abundante das redes sociais para recrutar novos ativistas, marcar manifestações e disseminar os acontecimentos em tempo real, configurando a essência do ciberativismo (Queiroz, 2017).

Esse processo já era assinalado por Castells (1999), ao entender que o impacto tecnológico provoca o que ele chama de uma cibercultura, ou seja, o aparecimento de novas formas de relações sociais através da rede, a partir de novas formas de sociabilidade. Para Levy (2000), a cibercultura é uma consequência dos conjuntos de técnicas sociais, que, ao longo da história, propiciam o advento de novas tecnologias, sendo percebidas a partir da década de 1960, nos Estados Unidos.

Castells (1999) entende que se pode falar em uma era da informação ou do conhecimento, que se caracteriza pelas mudanças nas formas de comunicação e pela valorização das informações que circulam nesses novos espaços. Nessa perspectiva, a *internet* facilita a reunião de pessoas com alguma convergência identitária em

grupos virtuais (Fernandes *et al.*, 2021). O uso da mídia digital traz uma característica identitária aos grupos formados através de redes sociais e interações digitais, o que, na perspectiva da comunicação de massa tradicional, era inviável.

Ademais, a partir da eclosão das redes sociais, todas as pessoas podem ser produtoras de conteúdo, e não só receptoras (Boyd & Ellison, 2008). A diversidade de assuntos passa a ser mais eclética, englobando temas que a mídia tradicional, muitas vezes, insiste em esconder. Pode-se entender que o ambiente das redes sociais é propício para novas formas de interação e relação (Recuero, 2018).

Rossi (2017) enfatiza que o ciberativismo tem importantes impactos e transformações nas relações intergrupais, visto que acelera e dinamiza as articulações sobre demandas de grupos específicos. Assim, “os grupos acabam por se tornar comunidades nas quais os membros se sentem seguros para desabafar, buscar apoio nos demais e tirar dúvidas. Tornaram-se espaços de convivência diária com companheiros de causa, e por que não, amigos” (Rossi, 2017, p. 123).

Efetivamente, o mundo virtual se coloca como uma ferramenta benéfica para promoção de engajamento, empoderamento e visibilidade para questões sociais que cada vez mais ganham espaço nas redes sociais das pessoas ao redor do mundo (Barreira & Maia, 2022), trazendo luz a aspectos comumente silenciados na vida *offline*.

CIBERATIVISMO FEMINISTA

Considerando as pautas feministas, especificamente, a Marcha das Vadias se configura como um dos marcos da utilização dos ambientes virtuais para difusão do ativismo contra a violência de gênero (Gomes & Sorj, 2014). Esse movimento começou em Toronto,

em 2011, como resposta à declaração de um policial que culpabilizava as próprias mulheres pela violência sexual sofrida. “O policial afirmou que, para não serem vítimas de estupro, as mulheres não deveriam se vestir como ‘sluts’ (termo que no Brasil foi traduzido como ‘vadias’)” (Boenavides, 2019). Tal declaração conduziu cerca de três mil pessoas às ruas de Toronto, em um protesto sem precedentes pela desculpabilização da mulher vítima de violência sexual. Desde então, por meio da rápida troca de informações mediadas pelas redes sociais virtuais, a marcha foi organizada em diversas cidades pelo mundo. Em 2012, no segundo ano da marcha das vadias, já se contabilizava a participação de 23 cidades Brasileiras (Gomes & Sorj, 2014).

Outras evidências que se constituem como marcos da utilização das redes sociais digitais para disseminação de pautas feministas e organização de manifestações também podem ser indicadas como referências do ciberativismo feminista, como por exemplo, na seleção de hashtags apresentada por Saavedra (2019). A autora destaca a mobilização feminista latino-americana, pioneira na denúncia dos feminicídios e da violência sexual contra as mulheres utilizando a hashtag #NiUnaMenos, surgida na Argentina ou #MeuPrimeiroAssedio no Brasil e, posteriormente, #MiPrimerAcoso, no México, além da primeira grande campanha nas redes sociais, em 2014, promovida pelas ativistas nigerianas para denunciarem o sequestro de quase 300 meninas em um colégio de Chibok, utilizando a hashtag #BringBackOurGirls, transmitindo a notícia para o mundo inteiro acerca dos abusos contra meninas (Quadro 1). Saavedra refere que essas experiências que, com certa frequência passaram sem grande visibilidade para o feminismo ocidental, não foram desviadas do movimento #MeToo e exemplificam a apropriação dessas ferramentas por países semiperiféricos. Com isso, podemos observar a expansão do ativismo feminista para todas as partes do mundo, o que confere uma crescente produção de conhecimento teórico e empírico que emerge de um feminismo decolonial em constante expansão (Gargallo, 2014) e dos já consolidados estudos de desenvolvimento feminista (Saavedra, 2019).

Quadro 1 - Ciberativismo e hashtags feministas de 2012 a 2018
(adaptado de Saavedra (2019))

Ano	Ciberativismo	País	Pauta Principal
2011	#MarchaDasVadias	Canadá	Desculpabilização da vítima de violência sexual
2012	Safecity	Índia	Plataforma para reportar agressões sofridas na rua e espaços públicos.
2014	#BringOurGirlsBack	Nigéria	Sequestro e violência contra meninas
2014	#MyDressMyChoice	Kenia	Autonomia feminina/ violência sexual
2014	#bacaklarinitopla #yeri- misgaletme	Turquia	Uso do espaço público ou <i>Manspreading</i> (Deixa de abrir tuas pernas/ Não ocupe meu espaço)
2015	#NiUnaMenos	Argentina	Violência contra as mulheres
2015	#MiPrimerAsedio	Brasil	Assédio sexual
2016	#VivasNosQueremos	América latina	Feminicídios
2016	#MiPrimerAcoso	México	Assédio sexual
2016	#PositionOfStrenght	Índia	Campanha do Twitter sobre empoderamento /tecnologia/brecha salarial
2017	#MeToo	USA	Assédio sexual
2018	#Noesno, #Yositecreo #Cuéntalo	Espanha	Violação e Agressões sexuais
2018	#AbortoLegalYa	Argentina	Direitos sexuais e reprodutivos
2018	#WomensMarchUg	Uganda	Feminicídios

Tais movimentos demonstram que uma nova geração de militantes feministas vem abraçando as mídias sociais, algoritmos e outras tecnologias para denunciar a ordem patriarcal e promover a mudança social em direção à igualdade de gênero (Lagos Lira & Bachmann, 2023).

Com efeito, respostas coletivas podem ser eficazes e poderosas na intervenção contra opressões e injustiças sociais, posto que além do papel informativo promovido pela rápida difusão de conhecimento comum nas redes sociais, é possível se destacar o engajamento como ferramenta de empoderamento (Fernandes *et al.*, 2021; Jung, 2023). Uma crença compartilhada ou um senso coletivo de conexão tem um papel importante no combate à violência. Usuários/as ativos/as em comunidades cibernéticas cresceram em importância como mediadores/as de controle voluntários contra o comportamento intolerante (Costello *et al.*, 2017).

A rapidez e fluidez da comunicação ativista no ciberespaço, sem dúvidas, imprime um novo lugar de militância que, por natureza, se destaca como um dos mais potentes sistemas de difusão de conhecimento. No entanto, justamente pelo papel que desempenha na comunicação entre as pessoas, uma série de desafios ainda pouco evidenciados se coloca como ponto de discussão na agenda feminista, dentre esses, podemos citar a interseção das pautas que nem sempre são compartilhadas da mesma forma pela agenda dos coletivos.

CAMADAS, MARCADORES DAS DIFERENÇAS E CIBERATIVISMO

As comunidades cibernéticas ativistas apresentam diferentes compromissos que, referenciados em especificidades de suas identidades, revelam a complexidade do debate sobre o ciberativismo.

O feminismo negro, por exemplo, do qual decorre o ciberativismo feminista negro, convida a uma reflexão a respeito da experiência feminina diferenciada, assim como a inter-relação entre diferentes exemplos de opressão que estão presentes na análise dos

problemas sociais relativos às mulheres. Esta corrente confronta as formas de feminismo que omitem a influência inegável de marcadores sociais que implicam na maneira como as mulheres se percebem e são percebidas no mundo (Wilson, 2013). Sem essa perspectiva crítica, as experiências de mulheres negras e de outras identidades racializadas, são invisibilizadas do movimento de libertação feminista por não incluírem a análise da interseção raça-gênero (McCann & Kim, 2017). A teoria interseccional, que evidencia o grave problema de se pensar em um feminismo pautado em experiências femininas homogêneas, propõe a consideração dos inúmeros fatores que são determinantes na forma como as pessoas se posicionam no mundo como elemento fundamental para dar conta da diversidade de camadas que esse fenômeno possui.

A interseccionalidade é um conceito desenvolvido por Kimberlé Crenshaw (1989), definido como uma ferramenta de análise que busca abranger mais de uma forma de opressão simultânea. Os diferentes níveis de processos discriminatórios não são compreendidos isoladamente, nem se propõem a uma mera sobreposição, mas são abarcados na complexidade das vulnerabilidades cruzadas que, a partir daí, seguem as condições específicas que delas decorrem (Kyrillos, 2022).

Um feminismo interseccional articula a luta feminista ao combate a outras formas de opressão vinculadas às diferenças entre as mulheres. Um dos desdobramentos possíveis é o transfeminismo, pautado pelas demandas de mulheres transexuais. "As transfeministas argumentam que, para além de reivindicações específicas, as mulheres trans também sofrem com o machismo e a misoginia, o que justificaria sua inclusão nos movimentos feministas" (Ribeiro *et al.*, 2018). Contudo, as autoras defendem que as questões das mulheres trans no feminismo contemporâneo também não são consensuais. Dito isso, já é possível de se observar a complexidade que atravessa esse assunto.

De acordo com Bento (2022), muito embora a dimensão relacional seja um pressuposto de análise importante para se interpretar as relações de gênero e sua diversidade, deve-se expandir esse marcador para contextos que antecedem a noção de gênero, uma vez que a ideia embutida nas relações de gênero é atravessada por diferentes marcadores sociais que deslocam a própria identidade de gênero: "Em outras palavras, quando se anuncia 'mulher indígena' ou 'mulher trans', nesse momento se instaura uma diferença dentro da diferença que termina por mudar a própria 'natureza' da identidade de gênero" (Bento, 2022, pg. 45).

Algo, inclusive, que pode ser descrito como um dos desafios além da observação às diferentes camadas da diversidade de gênero, raça e classe, é a própria discussão que gira em torno da utilização da interseccionalidade como demarcador de visibilidade das diferenças. Uma revisão que catalogou 187 produtos sobre a utilização do conceito de interseccionalidade indicou que a interseccionalidade vem sendo reportada de diferentes formas, o que inclui seu emprego como estratégia analítica ou como uma forma de práxis social, com ênfase na articulação entre conhecimento e justiça social (Silva & Menezes, 2020).

Especificamente, no quadro das metodologias quantitativas, esse conceito também vem tomando lugar. Em uma análise de mais de 700 produtos em que o conceito de interseccionalidade é aplicado, sobretudo nas áreas de saúde pública e epidemiologia (Bauer *et al.*, 2021), foi evidenciado que a interseccionalidade é frequentemente mal compreendida ao fazer a ponte entre a teoria e a metodologia quantitativa. É fundamental buscar uma maior aproximação teórica e social na compreensão desse conceito para garantir que os principais recursos que definem as análises interseccionais possam operar de modo a assegurar as bases que definem a interseccionalidade, posto que, *per si*, a interseccionalidade não se configura como um problema, mas certamente, como uma solução.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O debate sobre o ativismo feminista das ruas às redes sociais e das trends ao cotidiano das pessoas, inclui uma diversidade de propostas, definições, coletivos e grupos. Sem essa lógica plural e multifacetada, incorremos no risco de não abordar o tema a partir da dinamicidade que carrega. As implicações e desenhos do ciberativismo feminista nos leva a um diálogo complexo que apresenta poucas evidências ainda, independente da discussão teórica, metodológica ou aplicada, principalmente na área da psicologia. Portanto, ao ampliarmos um dos elementos centrais do ativismo feminista, qual seja, a interseccionalidade, nos deparamos com uma longa caminhada a ser percorrida para que possamos compreender melhor os desafios que essa temática nos apresenta, sobretudo, atrelada à cibercultura. Para buscar concluir, sem, no entanto, encerrar o debate, tomamos a proposta de Collins e Bilge (2016) e reconhecemos a importância de manter a interseccionalidade como uma questão eminentemente política e conectada aos movimentos sociais, ao ativismo e à transformação. O eixo transformador da interseccionalidade parece estar ameaçado na academia por uma constante despolitização. Como apontam Buchanan e Wiklund (2021), a psicologia tende a excluir, diluir e despolitizar a interseccionalidade, o que minimiza as contribuições que a teoria pode dar ao ativismo feminista, incluindo o ciberativismo de gênero, promovendo a solidariedade entre diferentes grupos e o reconhecimento das contribuições que a diversidade de experiências pode trazer para a definição dos problemas que afetam a sociedade como um todo, a partir de uma lógica dinamizadora e questionadora.

REFERÊNCIAS

- Ahmed, S. (2017). *Living a feminist life* (Vol. 43, Issue 02). Duke University Press.
- Arruzza, C., Bhattacharya, T., & Fraser, N. (2019). *Feminism for the 99%: A manifesto*. Verso London. <https://outraspalavras.net/wp-content/uploads/2019/03/Feminism-for-the-99.pdf>
- Barreira, M. M. L., & Maia, L. M. (2022). Ações Ciberativistas LGBTQIA+ no YouTube: Identidades e Minorias Ativas. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 42. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003242166>
- Battezini, A., & Reginato, K. C. (2016). O Ativismo Popular e o Papel das Mídias Digitais: Reflexos de um Novo Modelo de Exercer Democracia no Cenário Contemporâneo e Seus Impactos na Esfera Política. *Revista de Direito Brasileira*, 15(6), 173-184. <https://doi.org/10.5585/rdb.v15i6.401>
- Bauer, G. R., Churchill, S. M., Mahendran, M., Walwyn, C., Lizotte, D., & Villa-Rueda, A. A. (2021). Intersectionality in quantitative research: A systematic review of its emergence and applications of theory and methods. *SSM-population health*, 14, 100798. <https://doi.org/10.1016/j.ssmph.2021.100798>
- Bento, B. (2022). Gênero: uma categoria útil de análise?. *Revista de História Comparada*, 16(1), 15-50. <https://orcid.org/0000-0001-5839-0097>
- Boyd, D., & Ellison, N. (2008). Social Network Sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Buchanan, N. T., & Wiklund, L. O. (2021). Intersectionality research in psychological science: Resisting the tendency to disconnect, dilute, and depoliticize. *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, 49(1), 25-31. <https://doi.org/10.1007/s10802-020-00748->
- Castells, M. (1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Collins, P. H., & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. Wiley.
- Conlin, S. E., Douglass, R. P., Moradi, B., & Ouch, S. (2021). Examining feminist and critical consciousness conceptualizations of women's subjective well-being. *Counseling Psychologist*, 49(3), 391-422. <https://doi.org/10.1177/0011000020957992>

Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the intersection of race and sex: a black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *The University of Chicago Legal Forum*, n. 140, p. 139-167. <https://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8>

Dillon, L. (2018). What is an arpillera? <https://stitchedvoices.wordpress.com/2018/04/29/what-is-an-arpillera/>

Dyer, H. (2016) *The little book of feminism*. Summersdale Publishers.

Fernandes, S., Nascimento, M., Pereira, A., Melo, E., & Carlos, K. (2020). Relações raciais digitais: um estudo sobre as formas de expressão da intolerância racial no Facebook. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (38), 79-91. <https://pdfs.semanticscholar.org/1189/e1af24ce85458a99c785371c6dc28a7880e4.pdf>

Fernandes, S., Melo, É., Nascimento, M., Junior, S., Freires, L. A., & Silva, J. (2021). A reação das vítimas ao cyber-hate no Facebook: Contribuições da Teoria da Ação Planejada. *New Trends in Qualitative Research*, 9, 278-285. <https://doi.org/10.36367/ntqr.9.2021.278-285>

Fonseca, I. I. A., & Cardoso, F.S. (2018). Ciberativismo, empoderamento feminino e novas dinâmicas de enfrentamento à violência de gênero contra à mulher. *Revista Eletrônica Direito e Sociedade-REDES*, 6(1), 133-156. <https://doi.org/10.18316/redes.v6i1.4256>

Gannon, V. & Prothero, A. (2018). Beauty bloggers and Youtubers as a community of practice. *Journal of Marketing Management*, 1(1), 1-29. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2018.1482941>

Gargallo, F. (2014). *Feminismos desde Abya Yala: Ideas y proposiciones de las mujeres de 607 pueblos en nuestra América* [Feminismos desde Abya Yala: ideias e propostas de mulheres de 607 cidades da nossa América]. Ciudad de México: Corte y confección.

Greijdanus, H., Fernandes, C., Turner-Zwinkels, F., Honari, A., Roos, C., Rosenbusch, H., & Postmes, T. (2020). The Psychology of Online Activism and Social Movements: Relations between Online and Offline Collective Action. *Current Opinion in Psychology*, 1(35), 49-54. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.03.003>

Jost, J. T., Barberá, P., Bonneau, R., Metzger, M. M., Nagler, J., Sterling, J., & Tucker, J. (2018). How Social Media Facilitates Political Protest: Information, Motivation, and Social Networks. *Advances in Political Psychology*, 39(1), 85-118. <https://doi.org/10.1111/pops.12478>

Kyrillos, G. M. (2020). Uma análise crítica sobre os antecedentes da interseccionalidade. *Revista Estudos Feministas*, 28(1), e56509. <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2020v28n156509>

Levy, P. (2000). *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34.

McCann, C. R., & Kim, S.-K. (2017). Introduction: Feminist theory, local and global perspectives. In C. R. McCann & S.-K. Kim (Eds.), *Feminist Theory Reader: Local and Global Perspectives*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315680675>

Nowell, C. (2020). In Chile, women use traditional embroidery to urge political change. *The World*. https://www.pri.org/stories/2020-02-21/chile-women-use-traditional-embroidery-urge-political-change?__twitter_impression=true

Ochoa Ávalos, M. C. (2018). Mujeres bordando la política: Certidumbres e incertidumbres de una tragedia [Mulheres bordando política: certezas e incertezas de uma tragédia]. In C. I. Castellano González & M. C. Ochoa Ávalos (Eds.), *Feminismos Visuales* (pp. 55-73). Universidad de Guadalajara.

Peña-Pincheira, R. S., Bilbao-Nieva, M. I., & Romero-Quintana, L. (2023). *A Feminist Collective Practice of Resistance and Solidarity in the Chilean Estallido* In K. A. Silvestri, N. Barret & T. M. Nyachae (Eds.), *Toward Critical Multimodality: Theory, Research, and Practice in Transformative Educational Spaces*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.

Penteado, C., Santos, M., Araújo, R., & Silva, S. (2011). Ação Política na Internet Brasileira. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 16(1), 111-132. <https://doi.org/10.1590/S1413-99362011000100007>

Queiroz, E. (2017). Ciberativismo: As Novas Ferramentas dos Movimentos Sociais. *Panorama*, 7(1), 2-5. <https://doi.org/10.18224/pan.v7i1.5574>

Rall, D., & Costello, M. (2010). Women, craft and protest: Yesterday and today. *Australian Folklore*, 25, 79-96.

Recuero, R. (2018). *Redes Sociais na Internet* (2ª ed.). Porto Alegre: Sulina.

Ribeiro, L., O'Dwyer, B., & Heilborn, M. L. (2018). Dilemas do feminismo e a possibilidade de radicalização da democracia em meio às diferenças. *Civitas-Revista de Ciências Sociais*, 18, 83-99. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2018.1.27560>

Rossi, T. (2017) Redes Sociais e Ciberativismo: motivações, expectativas e esperança. Tese de Doutorado, Programa de Pós Graduação em Psicologia Clínica. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Saavedra, J. M. (2019). Una nueva ola feminista más allá de# MeToo. Irrupción, legado y desafíos [Uma nova onda feminista além do #MeToo. Irrupção, legado e desafios]. JM Saavedra, Políticas Públicas para la Equidad. Santiago de Chile: Butendieck Hijerra. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7690422>

Sánchez-Aldana, E., Pérez-Bustos, T., & Chocontá-Piraquive, A. (2019). ¿Qué son los activismos textiles?: una mirada desde los estudios feministas a catorce casos bogotanos [O que são ativismos têxteis?: um olhar a partir dos estudos feministas sobre quatorze casos de Bogotá]. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 19(3), 1-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063600>

Silva, R. A., & Menezes, J. A. (2020). A interseccionalidade na produção científica Brasileira. *Revista Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 15(4), 1-16. http://www.seer.ufsj.edu.br/revista_ppp/article/view/e3252

Silveira, R. D. S., & Nardi, H. C. (2014). Interseccionalidade gênero, raça e etnia e a lei Maria da Penha. *Psicologia & Sociedade*, 26, 14-24. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822014000500003>

Ugarte, D. (2008). O Poder das Redes. Porto Alegre: EDIPUCRS.

Wilson, A. R. (2013). *Situating Intersectionality* (A. R. Wilson, Ed.). Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/9781137025135>



15

João Gabriel Modesto

Universidade Estadual de Goiás

Gabriela de Miranda Ribeiro

Centro Universitário de Brasília

COMPORTAMENTO DIGITAL POLÍTICO:

**IMPLICAÇÕES ONLINE E OFFLINE DA
POLARIZAÇÃO POLÍTICA NO BRASIL**

A intensificação do uso da tecnologia, como discutido em diferentes capítulos desta obra, tem incrementado o interesse de pesquisadores sobre o comportamento *online*. Especificamente no contexto Brasileiro, 84% dos lares estão conectados à *internet* (Camargo, 2023). Além disso, o Brasil é o terceiro país que mais usa rede social no mundo, atrás apenas da Índia e Indonésia (Velo, 2023). Em conjunto, esses dados evidenciam o terreno fértil para investigações sobre comportamento digital no Brasil.

Por um lado, estar conectado à *internet* permite maior acesso à informação em um mundo globalizado, bem como possibilidades diversas de teletrabalho, educação mediada por tecnologias e uso de serviços digitais. Por outro lado, o uso intenso pode estar associado a diferentes desfechos negativos, a exemplo da dependência tecnológica (Modesto *et al.*, 2022), comportamento antissocial *online* (Santos & Pimentel, 2024), polarização política (Iyengar *et al.*, 2012), dentre outros. O presente capítulo buscará discutir o papel do uso das redes sociais no fenômeno da polarização política, entendendo que a polarização é uma importante dimensão do comportamento digital político (i.e. comportamento *online* relacionado a assuntos políticos). Para isso, analisaremos de que maneira fenômenos como as câmaras de eco e os filtros bolha, inerentes às redes sociais, favorecem o processo de polarização política. Na sequência, caracterizaremos a polarização política em suas dimensões afetiva e ideológica. Discutiremos ainda as implicações da polarização política em ambiente *online* e *offline*, tendo como base um conjunto de estudos desenvolvidos no âmbito do Grupo de Investigações sobre Comportamento Digital (Universidade Estadual de Goiás), bem como pesquisas desenvolvidas no Grupo de Investigações dos Processos Psicológicos e Sociais (Centro Universitário de Brasília). Os achados dos estudos deixam evidente como a polarização política, ainda que tenha uma forte base nas redes sociais, tem impactos severos no mundo *offline*.

Ao final do capítulo, esperamos que o leitor seja capaz de entender o papel das redes sociais no incremento da polarização política no Brasil; que compreenda os conceitos de câmara de eco, filtro bolha, polarização política ideológica e polarização política afetiva e, por fim, que seja capaz de analisar as implicações da polarização política em ambientes *online* e *offline*. Indiretamente, esperamos ainda fomentar uma literacia digital crítica no uso do ambiente virtual.

ALGORITMOS, FILTROS-BOLHA E AS CÂMARAS DE ECO

A *internet* e as redes sociais sempre foram utilizadas como forma de unir as pessoas, facilitando as interações e a comunicação entre os usuários. Entretanto, a partir de 2013 no Brasil, essa interação entre os usuários nas redes adentrou a esfera política (Machado & Miskolci, 2019), mobilizando diversos grupos a participarem de protestos nas ruas, em um ambiente *offline*. A partir disso, a participação política *online* também ganhou espaço, com os internautas cada vez mais expressando suas ideias, pensamentos e opiniões políticas nas redes (Hansen & Ferreira, 2018). Outro fator preponderante para a ascensão da participação política na *internet*, foi a facilidade, a partir de 2014, de adquirir um *smartphone* (IBGE, 2017), proporcionando o acesso móvel às diversas plataformas sociais e suas comunidades.

Tais redes sociais são comandadas por algoritmos, capazes de filtrar e selecionar conteúdos personalizados para cada usuário (Siqueira & Vieira, 2022). Essa personalização influencia nos conteúdos, nas notícias e nas amizades que são “sugeridas” aos usuários na *internet* (Pariser, 2011). Apoiado nisso, há uma predisposição dos algoritmos em formar filtros-bolha, que, por sua vez, inserem os indivíduos em ambientes virtuais “isolados”, em câmaras de eco.

Os algoritmos, ao filtrar e personalizar os conteúdos que chegam aos usuários da *internet*, os expõe a opiniões, informações e ideias que convergem com seu ponto de vista sobre algo. Desta forma, formam-se os filtros-bolha, sendo uma bolha virtual onde o internauta entra em contato, de maneira isolada, com os conteúdos que lhe convém (Pariser, 2011). Ou seja, não há espaço para receber informações e opiniões divergentes. As câmaras de eco, por sua vez, remetem à ambientes que isolam e ampliam certas mensagens. Isto é, as informações se repetem e se ampliam (como um eco) e, ao mesmo tempo, não circulam informações que possam contradizer a informação ecoada, por se tratar de um espaço isolado (Ross Arguedas et al, 2022).

Apesar das suas similaridades, esses termos se diferem na forma como os usuários se inserem nesses espaços. Enquanto nas câmaras de eco existe um movimento voluntário do internauta, nos filtros-bolha isso é feito através do algoritmo (Ross Arguedas et al, 2022). Independentemente de estar inserido em bolhas ou câmaras de eco, o efeito é o mesmo. Nesses espaços, a convivência virtual se limita a pessoas que compartilham os mesmos interesses, ideais ou posicionamento político. Sendo assim, as informações e notícias que chegam ao usuário podem confirmar, cada vez mais, suas opiniões e convicções, bem como reforçar seu viés de confirmação (Del Vicario et al, 2017). Com isso, as pessoas buscam interpretar as informações e notícias recebidas de acordo com suas crenças preexistentes (Nickerson, 1998), com aquilo que já acreditam ser verdade.

Ainda que esses ambientes virtuais proporcionem relações entre pessoas com pensamentos parecidos e gostos afins, é preciso destacar os pontos negativos e, muitas vezes, perigosos desses espaços. Ao se inserir, seja de forma consciente ou não, nos filtros-bolha e câmaras de eco, há uma tendência de rejeitar qualquer conteúdo e informação que discorde daquilo que o sujeito acredita (D'ancona, 2018). Dessa maneira, as *fake news* ganham força, pois é melhor para o sujeito acreditar em uma notícia, seja ela falsa ou não, que reforce suas opiniões e crenças (Ribeiro & Modesto, 2023),

tornando as informações incontestáveis e ignorando aquilo que possa desmentir uma notícia. A discussão sobre *fake news* será retomada de maneira mais detalhada ao longo do capítulo.

Além de viabilizar a disseminação de notícias falsas, esses espaços *online* também influenciam no processo de polarização política e afetiva. Isso porque, essas comunidades homogêneas, onde não há discordância de opiniões, geram um afastamento de pessoas que pensam de maneira diferente. Conseqüentemente, essas redes se transformam, cada vez mais, em ambientes polarizados (Del Vicario et al, 2017). Entretanto, o que significa isso?

POLARIZAÇÃO POLÍTICO-AFETIVA: DEFINIÇÕES E IMPLICAÇÕES

Polarização, na linguagem figurada, remete a divisão de algo em dois polos distintos (Michaelis, 2024). Ao falar em polarização política, então, faz sentido pensar em uma divisão entre os espectros políticos esquerda e direita. Essa díade esquerda-direita pode ser entendida como termos antitéticos, excludentes e exaustivos (Bobbio & Nogueira, 2012). Ou seja, um é necessariamente o oposto do outro e um pensamento de direita não pode ser, ao mesmo tempo, de esquerda e vice-versa.

No Brasil, o sistema político é pluripartidário e dividido entre esquerda, direita e centro. Alguns partidos, comumente, se declaram como centro-esquerda ou centro-direita, buscando o afastamento da extremidade do espectro político. Com o acirramento da polarização política, no entanto, há um movimento inverso. Havendo uma divisão clara entre posicionamentos de esquerda e direita, não há espaço para opiniões e pensamentos centristas, fazendo com que as pessoas se sintam pressionadas a escolher um lado (Soares, 2020), ocorrendo um esvaziamento de posições e opiniões de centro.

Essa intensificação da polarização política pôde ser vista no resultado das eleições presidenciais de 2022 no Brasil, tida como a eleição mais acirrada da história do país. Isto é, o cenário Brasileiro estava tão polarizado que a maioria dos Brasileiros escolheu um candidato em quem votar, somando menos de 5% dos votos nulos e brancos (TSE, 2022). Além disso, as expressões “esquerda” e “direita”, devido ao fenômeno da polarização política afetiva, são rotuladas de forma pessimista pelos grupos opostos, algo que ocorreu com frequência durante o período eleitoral. À esquerda é atribuído um tom pejorativo e de grande aversão em relação ao Partido dos Trabalhadores (PT) e ao “comunismo.” Enquanto isso, a direita é associada negativamente a pensamentos conservadores (Costa, 2020) e fascistas.

A partir desta breve contextualização do fenômeno da polarização político-afetiva no Brasil é possível perceber como ele está presente na sociedade nos dias atuais. Sendo assim, é importante definir o fenômeno, bem como diferenciar cada tipo. É isso que faremos na seção a seguir.

POLARIZAÇÃO POLÍTICA IDEOLÓGICA

O fenômeno da polarização política ideológica é definido como o distanciamento severo de dois grupos com pensamentos e opiniões políticas divergentes (Mason, 2013), como é o caso dos espectros de esquerda e direita. Com isso, como dito anteriormente, há um movimento de esvaziar posições “neutras” ou de centro, devido à pressão de ter que escolher um lado político.

A polarização política, então, não se resume apenas a um conflito de ideias ou opiniões discordantes. É preciso haver uma extensa distância entre esses grupos que pensam de maneira diferente (Dimaggio et al, 1996), o que pode contribuir com o radicalismo político, isto é, o envolvimento em ações e movimentos violentos e

ilegais em prol de uma causa - nesse caso, em prol da defesa de um posicionamento político (McCauley & Moskalenko, 2017). De acordo com Couto e Modesto (2020), a polarização decorrente dos filtros-bolha e câmaras de eco contribuem com o radicalismo político. Os autores identificaram que a intensidade do uso de uma rede social, independente do grau de confiança na informação que circula na bolha, contribuiu com o incremento dos índices de radicalismo político na amostra investigada.

Apesar do fenômeno da polarização política passar uma ideia de simetria, estudos já demonstraram que, na verdade, é um fenômeno assimétrico (Chaia & Brugnago, 2015; Benkler *et al.*, 2018; Miguel, 2019; Soares, 2020; Fuks & Marques, 2022). Logo, as ideologias discordantes não irão, necessariamente, se polarizar e se radicalizar da mesma maneira e na mesma intensidade. No cenário Brasileiro, por exemplo, é possível perceber que a direita vem se polarizando e se radicalizando mais em relação à esquerda do que o oposto.

Um exemplo claro desse transbordamento da polarização política em radicalismo de forma assimétrica foram os atos do dia 8 de janeiro. Após uma eleição extremamente polarizada e marcada por muita tensão, grupos de extrema-direita opostos ao candidato democraticamente eleito no pleito de 2022 foram às ruas em uma passeata, até então pacífica. Isso logo mudou quando os manifestantes invadiram as três sedes do Governo Federal. O Congresso Nacional, o Planalto e o Supremo Tribunal Federal foram depredados e vandalizados por opositores que não aceitaram o resultado das eleições de 2022 (Schlee, 2023).

É importante ressaltar, entretanto, que a radicalização pode ser tanto de ações como de opiniões e uma não está necessariamente associada à outra. Isto é, uma pessoa pode ter opiniões extremas e radicais e não agir de maneira violenta e radical em relação ao grupo oposto (McCauley & Moskalenko, 2017). Apesar do acontecimento relatado acima, nem sempre uma opinião radical vai gerar uma ação radical.

POLARIZAÇÃO POLÍTICA AFETIVA

Já a polarização afetiva é um fenômeno voltado para o campo das emoções. Além da oposição entre os grupos políticos, há um sentimento de aversão a eles, interferindo na forma de se relacionar com alguém do grupo oposto (Gloria Filho & Modesto, 2023). É possível, também, haver um sentimento de extrema admiração e um senso de pertencimento ao grupo e as pessoas que fazem parte dele (Mason, 2015; Benkler et al, 2018). Assim, a polarização passa a ser uma relação de afeto.

Na medida em que a polarização afetiva se acentua, pessoas e grupos com pensamentos opostos passam a ser vistos como uma ameaça aos seus valores, princípios e até a sua própria sobrevivência (Nunes & Traumann, 2023). Além disso, há um movimento de se distanciar mais ainda do grupo oposto, causado por sentimentos de aversão e desprezo (Iyengar et al, 2019). Cria-se assim uma ideia de “nós contra eles”, onde o adversário é visto como inimigo, devendo ser destruído.

O crescimento da polarização afetiva entre os eleitores de direita e de esquerda foi observado no Brasil a partir de 2018 (Fuks & Marques, 2020; Fuks & Marques, 2022). Naquele ano eleitoral, apoiadores e simpatizantes do candidato de direita se apossaram de um símbolo nacional, a camisa de futebol da Seleção Brasileira. Assim, era comum ver eleitores vestindo a camisa verde e amarela fazendo referência ao candidato. Com isso, pessoas com o posicionamento político de esquerda sentiam imediatamente uma animosidade ao verem alguém vestindo a blusa do Brasil, mesmo que essa pessoa não fosse apoiadora do tal candidato, muito menos de direita. Essa situação pode ser descrita como um exemplo claro da polarização afetiva em nosso país.

Nos anos seguintes, a polarização afetiva continuou aumentando, alcançando seu maior índice em 2022, devido às eleições presidenciais. Nesse caso, observou-se uma queda da polarização afetiva entre os eleitores de esquerda e um aumento nos eleitores de direita (Tabak, 2022). Tais levantamentos realizados apontam para a assimetria da polarização afetiva. Assim como a polarização política, além de ser um fenômeno assimétrico, também pode acarretar no radicalismo, seja em forma de opiniões ou de ações. Nos últimos anos, por exemplo, casos de assassinatos por motivações políticas se tornaram recorrentes (Queiroga, 2022), escancarando o risco de ambientes e sociedades extremamente polarizadas.

Por fim, ressalta-se a ideia de que a polarização afetiva é um reflexo da polarização política ideológica, contudo, elas independem entre si (Iyengar et al, 2012; Mason, 2015). Logo, indivíduos que se identificam e concordam com um determinado grupo político, não necessariamente se sentem pertencentes àquele extremo ideológico (Mason, 2015). Conclui-se então que, apesar dos diversos estudos e pesquisas sobre o tema, a polarização político-afetiva é um fenômeno demasiadamente complexo e com diversas implicações na sociedade. A seguir, discutiremos sobre essas implicações.

IMPLICAÇÕES DA POLARIZAÇÃO POLÍTICA NO BRASIL

A polarização política (ideológica e afetiva) tem uma série de implicações *online* e *offline*. Nesta seção, apresentaremos um conjunto de estudos desenvolvidos no âmbito do Grupo de Investigações sobre Comportamento Digital (Universidade Estadual de Goiás), bem como pesquisas desenvolvidas no Grupo de Investigações dos Processos Psicológicos e Sociais (Centro Universitário de Brasília). As implicações analisadas são bem diversas, mas têm em comum a sua relevância social para o contexto Brasileiro.

ENFRENTAMENTO DA PANDEMIA DE COVID-19

De acordo com dados oficiais do governo Brasileiro em 28/03/2024, 711.249 pessoas morreram de Covid-19 no país (Ministério da Saúde, 2024). Desde o começo da pandemia, pesquisadores ao redor do mundo já apontavam que o debate polarizado em torno do tema seria um dos desafios do enfrentamento da pandemia (Bavel *et al.*, 2020), o que se confirmou posteriormente (Ruggeri *et al.*, 2024). Em nossas pesquisas, desenvolvemos uma série de estudos em que analisamos como a polarização política, intensificada com o uso de redes sociais, teve papel central em dificultar o enfrentamento da pandemia no Brasil.

Em um estudo que desenvolvemos após pouco mais de um mês de início da pandemia (Modesto *et al.*, 2020), testamos um modelo de mediação moderada. Basicamente, acreditávamos que a moralidade iria mediar e o endosso de *fake news* iria moderar a relação entre polarização política e a atitude frente ao isolamento social. No momento da coleta, as vacinas ainda não eram uma opção e o isolamento social, apesar de seus desafios, se configurava como principal estratégia para mitigar os efeitos da pandemia, por isso optamos por estudá-lo. Mas note que acreditávamos que a relação entre polarização e atitude frente ao isolamento social não seria direta, mas sim mediada e moderada, conforme mencionado.

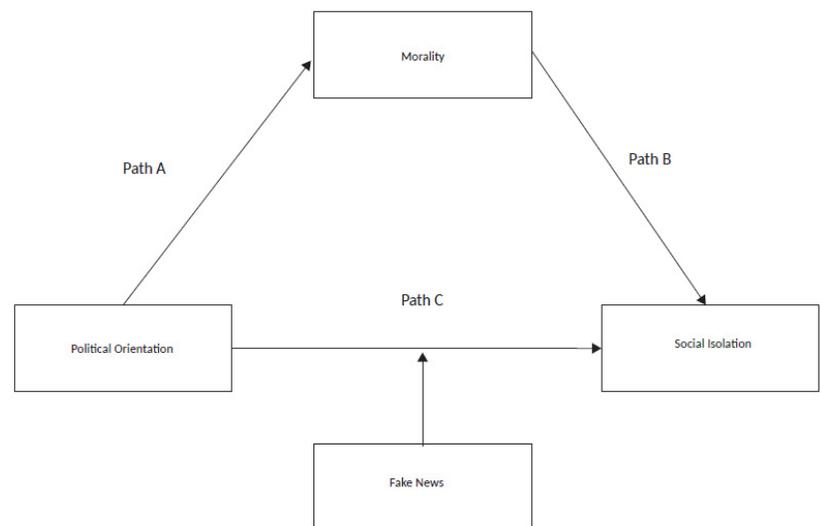
Em relação à polarização propriamente dita, diferentes agentes de direita buscaram minimizar os efeitos da pandemia e desacreditar as vacinas. Ou seja, tínhamos a hipótese que, em um contexto polarizado, quanto mais à direita mais negativa a atitude dos indivíduos em relação ao isolamento social.

Sobre o papel da moralidade, já tínhamos desenvolvido alguns estudos (Filho & Modesto, 2019; Zacarias *et al.*, 2024) testando a Teoria dos Fundamentos Morais - TFM (Graham *et al.*, 2009). Encontramos evidências que, conforme previsto pela teoria,

pessoas de esquerda e de direita são guiadas por matrizes morais distintas. A TFM prediz que pessoas de esquerda tendem a priorizar fundamentos de cuidado (cuidar do outro; não gerar dano ao outro) e justiça (defesa pela equidade), enquanto a direita priorizaria os fundamentos de pertencimento (valorização do grupo, expresso, por exemplo, no nacionalismo), autoridade (respeito a figuras de autoridade e manutenção do status quo) e pureza (pureza do corpo e do espírito, comumente expresso por meio de certas matrizes religiosas). Ou seja, acreditávamos que não seria apenas o fato de a pessoa ser de direita ou esquerda que explicaria a posição sobre o isolamento social, mas isso estaria associado a uma matriz moral, seja a de cuidado para a esquerda e/ou de pureza para a direita.

Já sobre o papel moderador das *fake news*, pensávamos que o endosso de *fake news* seria decisivo em interferir no efeito que a orientação política teria no isolamento social. Portanto, não bastaria ser de direita para ter uma atitude negativa, mas sim ser de direita e acreditar em *fake news*. O modelo testado pode ser visualizado na Figura 1.

Figura 1 - Modelo de mediação moderada investigado em Modesto *et al.* (2020)



Legenda. *Morality* = moralidade; *Social Isolation* = isolamento social; *Political Orientation* = orientação política; *Path (A, B)* = caminho (A e B).

Porém, diferente do que esperávamos, apenas a identidade política, em um contexto de polarização, exerceu efeito na atitude frente ao isolamento social. Ou seja, independente da matriz moral do indivíduo ou do grau de endosso de *fake news*, a posição política do indivíduo foi o principal preditor de suas atitudes. Esse dado evidenciava como o discurso de certos agentes políticos de direita, em um contexto de polarização, pode ter tido impacto no grau de adesão a medida de isolamento social. Outros estudos desenvolvidos no contexto Brasileiro apontaram para dados semelhantes (Ajzenman *et al.*, 2023).

Em função do esforço de cientistas e investimentos em pesquisas, as vacinas se tornaram uma possibilidade real e a principal estratégia de enfrentamento da pandemia. Optamos então por investigar o papel da polarização na intenção das pessoas se vacinarem (Galli & Modesto, 2021). Avaliamos três mediadores desta relação: 1) Crenças conspiratórias sobre as vacinas; 2) Crenças conspiratórias sobre a Covid-19; 3) Conhecimento sobre informações oficiais. Os achados indicaram que quanto mais à direita mais se endossou crenças conspiratórias sobre as vacinas e crenças conspiratórias sobre a Covid-19, o que reduziu a intenção de se vacinar. Por outro lado, pessoas de esquerda endossaram mais as informações oficiais de órgãos como a OMS (Organização Mundial da Saúde) e, quanto maior esse endosso, maiores as intenções de se vacinar. Em conjunto, ambos estudos evidenciaram como o enfrentamento da pandemia se inseriu em mais uma pauta polarizada no país e que o discurso negacionista de agentes de direita afetou o enfrentamento da pandemia.

FAKE NEWS

Os achados dos estudos sobre vacinação acenderam um alerta nos trabalhos em nosso grupo: afinal, seria a desinformação um problema “exclusivo” de uma direita polarizada? Para responder a este questionamento, analisamos as *fake news*. *Fake news* podem

ser entendidas como notícias falsas criadas intencionalmente com o objetivo de enganar o receptor, modificar opiniões ou prejudicar alguém (Barreto Junior & Venturi Junior, 2020).

Como dito anteriormente, um contexto polarizado se torna um espaço profícuo para a disseminação de *fake news*, devido a fenômenos como filtro bolha (Pariser, 2011), câmaras de eco (Ross Arguedas et al, 2022) e viés de confirmação (Del Vicario et al, 2017; Nickerson, 1998). Afinal, se o indivíduo recebe informações falsas “dentro de sua bolha”, e que estejam alinhadas com suas convicções, torna-se mais fácil de acreditar que aquela informação é verdadeira.

Para investigar o papel da polarização política no endosso de *fake news* (Ribeiro & Modesto, 2023), foram analisadas cinco notícias falsas “pró-esquerda” e cinco notícias falsas “pró-direita”. Convém explicar que *fake news* pró-esquerda são notícias falsas que beneficiam a esquerda e/ou prejudicam a direita e vice-versa. As notícias envolviam temas diversos do campo político. De maneira geral, verificou-se que pessoas de direita acreditaram mais nas notícias falsas pró-direita (se comparado às pessoas de esquerda) e pessoas de esquerda acreditaram mais nas notícias falsas pró-esquerda (se comparado às pessoas de direita). Portanto, pudemos identificar que tanto pessoas de direita quanto de esquerda estão suscetíveis a endossar notícias falsas que estejam alinhadas com as suas próprias crenças. No entanto, é digno de nota que o efeito encontrado foi mais robusto entre as pessoas de direita.

Em uma direção de estudo semelhante, buscamos analisar se, não apenas o endosso, mas também o compartilhamento de notícias falsas seria influenciado pela identidade política dos participantes em um contexto de polarização (Mendes *et al.*, 2023). De forma geral, esse padrão foi encontrado: quanto mais à direita mais se endossava notícias pró-direita e maior era a tendência de compartilhá-las. Nesse mesmo sentido, pessoas de esquerda acreditavam mais em notícias pró-esquerda e estavam mais dispostas a

compartilhá-las. Esse estudo ainda trouxe outros dados relevantes como a evidência de que as pessoas tendem a desconfiar de notícias verdadeiras favoráveis ao grupo político distinto do seu. Ou seja, a polarização é um problema para o enfrentamento da desinformação, ao passo que interfere no endosso de notícias falsas, mas também de notícias verdadeiras. E, considerando que o endosso dessas notícias pode interferir nas atitudes dos indivíduos em relação a temas variados, optamos por analisar o impacto da polarização em um conjunto de atitudes sociais. Esses estudos serão descritos nos subtópicos a seguir.

EDUCAÇÃO SEXUAL

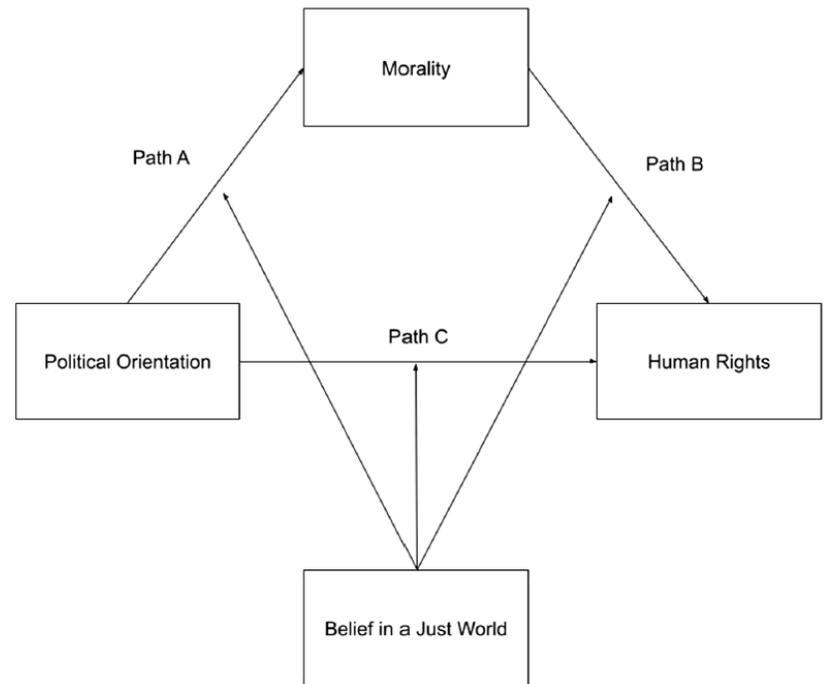
Nas eleições de 2018, circularam um conjunto amplo de *fake news*. Uma das mais difundidas e que, aparentemente parece ter tido um impacto no pleito presidencial, envolvia uma “doutrinação de gênero” nas escolas, com a distribuição de materiais como o “*kit gay*” que fomentariam uma “ideologia de gênero” (Barreto Junior & Venturi Junior, 2020). Ou seja, além de uma potencial interferência específica no pleito presencial, acreditávamos que notícias falsas como esta poderiam interferir na formação de atitudes dos indivíduos em temas como educação sexual.

Atitudes podem ser entendidas como um posicionamento do indivíduo em relação a um objeto, pessoa e/ou fenômeno (ver Lima *et al.*, 2023 para uma revisão do conceito de atitude). Para avaliar a atitude frente à educação sexual, foram selecionados 28 temas que, à época, estavam previstos nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ainda que, de uma forma geral, a atitude frente à educação sexual tenha sido positiva na amostra investigada, verificamos que pessoas de direita apresentavam uma atitude mais negativa frente à educação sexual nas escolas (Rodrigues *et al.*, 2022).

Podemos dizer que polarização transbordou para a sala de aula, para além de questões sobre educação sexual. Em 2017, por exemplo, foi criada em Curitiba uma plataforma de monitoramento onde era possível denunciar professores com o posicionamento político à esquerda, chamado “Monitor da Doutrinação”. Além disso, em 2023, pais de alunos do sexto ano se revoltaram contra uma professora de história que exibiu um documentário com o nome “Evolução para todes”. Os pais alegaram que, ao utilizar a linguagem neutra, a professora estava tentando impor uma “ideologia de gênero” em crianças de 11 anos. Nesse mesmo ano, alunos do curso de direito da Universidade de São Paulo (USP), fizeram um abaixo-assinado a fim de impedir que a professora e ex-deputada Janaína Paschoal voltasse a ministrar aulas no curso. O argumento era que, por ter sido a coautora do pedido de *impeachment* da ex-presidente Dilma e ter apoiado a candidatura de Jair Bolsonaro, Janaína não detinha valores democráticos e, sendo assim, ia contra os princípios da universidade (Nunes & Traumann, 2023).

DIREITOS HUMANOS

Em nossas pesquisas, analisamos também o impacto da polarização política na atitude frente aos direitos humanos (Galli & Modesto, 2023). Nosso interesse surge a partir de discursos em redes sociais e conversas cotidianas de que “direitos humanos no Brasil é para defender bandido” ou que “bandido bom é bandido morto” expressos por pessoas autointituladas de direita. Para testar o impacto da polarização nas atitudes em relação aos direitos humanos, propusemos um efeito de mediação moderada, conforme Figura 2.

Figura 2 - Modelo de mediação moderada testado em Galli e Modesto (2023)

Legenda. *Morality* = moralidade; *Human Rights* = direitos humanos; *Belief in a Just World* = crenças no mundo justo; *Political Orientation* = orientação política; *Path (A, B, C)* = caminho (A, B e C).

De maneira semelhante ao nosso estudo sobre polarização e isolamento social (Modesto *et al.*, 2020), acreditávamos que a matriz moral endossada pelo indivíduo mediará a relação entre orientação política e atitude frente aos direitos humanos. Nesse sentido, assumimos que pessoas de direita e esquerda possuem matrizes morais distintas e isso ajudaria a explicar o posicionamento delas frente aos direitos humanos. Adicionalmente, acreditávamos que as crenças no mundo justo (CMJ) (Lerner, 1980) moderariam a relação. A CMJ pode ser entendida como crenças, ainda que não conscientes (Modesto & Pilati, 2015), de que as pessoas têm o que merecem e merecem o que têm (Lerner, 1980). Tais crenças funcionam como mecanismos de legitimação de desigualdades sociais (Lima-Nunes *et al.*, 2013).

Afinal, se as pessoas têm o que merecem e merecem o que têm, não existiriam problemas relevantes de desigualdade e injustiças sociais. Ou seja, a defesa dos direitos humanos se tornaria irrelevante. Portanto, acreditávamos que a CMJ influenciaria a relação entre orientação política e atitude frente aos direitos humanos. De maneira específica, esperávamos que pessoas de direita tivessem uma atitude mais negativa que seria intensificada pelos altos índices de CMJ. De forma geral, verificou-se que a moralidade mediou a relação entre orientação política e atitude frente aos direitos humanos, mas a CMJ não teve interferência. A despeito do papel da moralidade, o efeito direto da orientação política na atitude frente aos direitos humanos foi robusto, indicando que o contexto polarizado interfere em mais um tipo de atitude social política.

ESTEREÓTIPOS E PRECONCEITO

Ainda avaliando o impacto da polarização em atitudes sociais, nos debruçamos sobre o estudo do preconceito. O preconceito pode ser definido como uma atitude hostil em relação a um indivíduo por ele fazer parte de determinado grupo (Allport, 1954), podendo se expressar em relação a diferentes categorias sociais, a exemplo do preconceito de gênero. Em um de nossos trabalhos (Barbeitos & Modesto, 2023), investigamos a relação entre identidade política e sexismo, testando ainda o papel mediador da orientação à dominância social (SDO). A SDO pode ser entendida como uma inclinação para defender relações hierarquizadas, contribuindo com a existência de grupos sociais dominantes, sendo fator preditivo de diferentes formas de preconceito (Sidanius *et al.*, 2004). Em nosso estudo, identificamos que a SDO mediou a relação entre orientação política e sexismo, ao passo que pessoas mais à direita apresentaram maiores índices de SDO e, por sua vez, maiores índices de SDO contribuíram com maiores níveis de sexismo (Barbeitos & Modesto, 2023).

Considerando que a polarização política afetiva pode ser entendida como uma forma de preconceito político (Gloria Filho & Modesto, 2023), bem como que os estereótipos são uma forma de legitimar o preconceito (Pereira *et al.*, 2013), analisamos também a atribuição de estereótipos entre pessoas de direita e esquerda para o seu próprio grupo político e para o grupo político distinto (Hosken & Modesto, 2022). Após analisarem um conjunto de 40 adjetivos, as pessoas tenderam a atribuir adjetivos positivos ao seu próprio grupo político, bem como adjetivos negativos ao grupo político distinto. Essa diferenciação endogrupo vs. exogrupo é uma importante consequência da polarização política, mas, simultaneamente, incrementa os índices de polarização a partir da demarcação de limites identitários entre os grupos políticos.

BEM-ESTAR SUBJETIVO

A polarização política que tem sido vivenciada no Brasil tem também impactos para a saúde mental dos Brasileiros. Em um estudo que desenvolvemos (Gloria Filho & Modesto, 2023), utilizamos o termômetro de sentimentos (ANES, 2019; McCarty, 2019), que busca mensurar o quão “frio e distante” o indivíduo se sente em relação a determinado grupo político. Portanto, quanto mais frio e distante se sentir do grupo, mais polarizado estará em relação a este grupo. Em nosso estudo (Gloria Filho & Modesto, 2023), encontramos índices bem elevados de polarização política afetiva, conforme esperado. Identificamos ainda que a polarização afeta os índices de bem-estar subjetivo, especialmente das pessoas que se identificavam como de esquerda e distantes das pessoas da direita. Vale chamar atenção que essa pesquisa ocorreu quando um governo de direita e considerado autoritário governava o Brasil. Nesse sentido, os autores sugerem que a pesquisa seja replicada em um momento em que governos de esquerda estejam no poder, a fim de identificar se o

grau de polarização seguirá impactando o bem-estar de pessoas de esquerda, mesmo quando um governo de esquerda esteja no poder. Apesar dessa ressalva, o estudo evidencia que a polarização pode estar se tornando um problema para a saúde mental dos Brasileiros.

Um levantamento feito pela Genial/Quaest em 2023 também foi capaz de evidenciar isso. Foi questionado às pessoas como elas reagiriam se o filho(a) se casasse com alguém que apoiasse o partido oposto. O padrão de resposta foi próximo entre pessoas de direita e de esquerda, com 26% dos eleitores de Lula dizendo que se sentiriam infelizes ou muito infelizes e 28% dos eleitores de Bolsonaro alegando o mesmo. Em outro levantamento, 32% dos apoiadores dos dois candidatos declararam que não pretendem reatar amizades rompidas durante o período eleitoral. E, para os que desfizeram relações nesse período, 75% afirmaram não terem se arrependido de brigar por política em 2022 (Nunes & Traumann, 2023).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente capítulo buscamos discutir o comportamento digital político, a partir da análise da polarização política e suas implicações *online* e *offline*. Para isso, discutimos como a polarização tem se intensificado a partir do incremento do uso de redes sociais. Para entender o papel das redes sociais na polarização, chamamos atenção dos conceitos de câmara de eco, entendido como ambientes virtuais que ampliam e repetem informações e os filtros bolha, sendo uma bolha virtual onde os algoritmos filtram informações que vão ao encontro da opinião do usuário. Diferenciamos ainda os fenômenos de polarização política ideológica, sendo o distanciamento severo de dois grupos com pensamentos e opiniões políticas divergentes, e afetiva, entendida como o senso de pertencimento ao grupo político e as pessoas que fazem parte dele.

Na sequência, sobre as implicações da polarização política, apresentamos evidências de como a polarização tem sido preditor de uma série de fenômenos. Apresentamos evidências específicas de estudos desenvolvidos no contexto Brasileiro envolvendo o enfrentamento da pandemia, *fake news*, direitos humanos, educação sexual, preconceito e bem-estar subjetivo.

Acreditamos que a discussão feita neste capítulo possa contribuir com o reconhecimento da importância da literacia digital crítica. Ou seja, é importante que façamos uso de ferramentas digitais, a exemplo das redes sociais, de uma forma crítica, entendendo seus limites e possibilidades. Ao passo que vivemos em uma democracia, se expressar *online* é central no jogo político contemporâneo. Porém, entender como as redes sociais funcionam e como elas podem afetar as nossas crenças, atitudes e comportamentos *online* e *offline* é fundamental para a própria manutenção da democracia.

REFERÊNCIAS

Ajzenman, N., Cavalcanti, T., & Da Mata, D. (2023). More than Words: Leaders' Speech and Risky Behavior during a Pandemic. *American Economic Journal: Economic Policy*, 15(3), 351–371. <https://doi.org/10.1257/pol.20210284>

Allport, G. (1954). *The Nature of Prejudice*. Addison-Wesley.

Barbeitos, G., & Modesto, J. G. (2023). The mediating role of social dominance orientation in the relations between political identity and sexism. *Journal of Research in Social Psychology*, 9(1), 1–14. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/psicologiasocial/article/view/8187/7907>

Barreto Junior, I. F., & Venturi Junior, G. (2020). Fake news em imagens: um esforço de compreensão da estratégia comunicacional exitosa na eleição presidencial Brasileira de 2018. *Revista Debates*, 14(1), 04–25. <https://seer.ufrgs.br/debates/article/view/96220/56872>

Bavel, J. J. Van, Baicker, K., Boggio, P. S., Capraro, V., Cichocka, A., Cikara, M., Crockett, M. J., Crum, A. J., Douglas, K. M., Druckman, J. N., Drury, J., Dube, O., Ellemers, N., Finkel, E. J., Fowler, J. H., Gelfand, M., Han, S., Haslam, S. A., Jetten, J., ...Willer, R. (2020). Using social and behavioural science to support COVID-19 pandemic response. *Nature Human Behaviour*. <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z>

Benkler, Y., Faris, R., & Roberts, H. (2018). *Network Propaganda: Manipulation, Disinformation, and Radicalization in American Politics*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190923624.001.0001>

Bobbio, N., & Nogueira, M. A. (2012). *Direita e Esquerda - 3ª edição: Razões e significados de uma distinção política* (3ª edição). Editora Unesp.

Camargo, B. (2023). *Cerca de 84% dos lares Brasileiros têm acesso à internet, diz pesquisa*. CNN Brasil. <https://www.cnnBrasil.com.br/nacional/cerca-de-84-dos-lares-Brasileiros-tem-acesso-a-internet-diz-pesquisa/>

Chaia, V. L. M., & Brugnago, F. (2014). A nova polarização política nas eleições de 2014: Radicalização ideológica da direita no mundo contemporâneo do Facebook. *Aurora. Revista de Arte, Mídia e Política*, 7(21), 99–129. <https://revistas.pucsp.br/aurora/article/view/22032>

Costa, A. B. S. R. (2020). *Origem, causas e consequências da polarização política*. <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/37008>

Couto, C., & Modesto, J. G. (2020). The influence of Facebook on political activism and radicalism. *Psico-USF*, 25(4), 637–644. <https://doi.org/10.1590/1413/82712020250404>

D'ancona, M. (2018). *Pós-Verdade: A Nova Guerra Contra os Fatos em Tempos de Fake News* (1ª ed). Faro Editorial. <https://www.amazon.com.br/P%C3%B3s-Verdade-Guerra-Contra-Fatos-Tempos/dp/8595810176>

Del Vicario, M., Scala, A., Caldarelli, G., Stanley, H. E., & Quattrociocchi, W. (2017). Modeling confirmation bias and polarization. *Scientific Reports*, 7(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.1038/srep40391>

DiMaggio, P., Evans, J., & Bryson, B. (1996). Have Americans' social attitudes become more polarized? *American Journal of Sociology*, 102(3), 690–755. <https://doi.org/10.1086/230995>

Filho, M. G., & Modesto, J. G. (2019). Morality, activism and radicalism in the brazilian left and the brazilian right. *Temas Em Psicologia*, 27(3), 763–777. <https://doi.org/10.9788/TP2019.3-12>

Fuks, M., & Marques, P. H. (2021). Contexto e voto: O impacto da reorganização da direita sobre a consistência ideológica do voto nas eleições de 2018. *Opinião Pública*, 26, 401–430. <https://doi.org/10.1590/1807-01912020263401>

Fuks, M., & Marques, P. H. (2023). Polarização e contexto: Medindo e explicando a polarização política no Brasil. *Opinião Pública*, 28, 560–593. <https://doi.org/10.1590/1807-01912022283560>

Galli, L. M., & Modesto, J. G. (2021). A Influência das Crenças Conspiratórias e Orientação Política na Vacinação. *Revista de Psicologia Da IMED*, 13(1), 179. <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2021.v13i1.4491>

Galli, L. M., & Modesto, J. G. (2023). Polarization about Human Rights: Political Orientation, Morality, and Belief in a Just World. *Trends in Psychology*, 1–13. <https://doi.org/10.1007/s43076-023-00260-4>

Gloria Filho, M. da C., & Modesto, J. G. (2023). Polarização política afetiva e bem-estar subjetivo no contexto político Brasileiro. *Psico*, 54(1), 1–10. <https://doi.org/10.15448/1980-8623.2023.1.39825>

Graham, J., Haidt, J., & Nosek, B. A. (2009). Liberals and conservatives rely on different sets of moral foundations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 96(5), 1029–1046. <https://doi.org/10.1037/a0015141>

Hansen, J., & Ferreira, M. (2018). Da polarização à busca pelo equilíbrio: As relações entre internet e participação política. *Revista Eletrônica de Ciência Política*, 9. <https://doi.org/10.5380/recp.v9i1.56124>

Hosken, N. D. N. T., & Modesto, J. G. (2022). Atribuição de estereótipos a pessoas de esquerda e direita na política Brasileira. *Revista de Psicologia Da IMED*, 14(2), 53. <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2022.v14i2.4699>

IBGE. (2017, abril 6). *PNAD TIC: Em 2014, pela primeira vez, celulares superaram microcomputadores no acesso domiciliar à Internet* | Agência de Notícias. Agência de Notícias - IBGE. <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/9564-pnad-tic-em-2014-pela-primeira-vez-celulares-superaram-microcomputadores-no-acesso-domiciliar-a-internet>

Iyengar, S., Lelkes, Y., Levendusky, M., Malhotra, N., & Westwood, S. J. (2019). The Origins and Consequences of Affective Polarization in the United States. *Annual Review of Political Science*, 22(Volume 22, 2019), 129–146. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-051117-073034>

Iyengar, S., Sood, G., & Lelkes, Y. (2012). Affect, Not Ideology: A social Identity perspective on polarization. *Public Opinion Quarterly*, 76(3), 405–431. <https://doi.org/10.1093/poq/nfs038>

Lerner, M. J. (1980). *The Belief in a Just World: A fundamental delusion*. Plenum Press.

Lima-Nunes, A., Pereira, C. R., & Correia, I. (2013). Restricting the scope of justice to justify discrimination : The role played by justice perceptions in discrimination against immigrants. *European Journal of Social Psychology*, 43, 627–636. <https://doi.org/10.1002/ejsp.1981>

Lima, T. J. S. de, Souza, L. E. C. de, & Modesto, J. G. (2023). Atitudes. In A. R. R. Torres, M. E. O. Lima, E. Techio, & L. Camino (Eds.), *Psicologia Social: Temas e Teorias* (3rd ed., pp. 171–202). Editora Blucher. <https://doi.org/10.5151/9786555502046-04>

Machado, J., & Miskolci, R. (2019). Das jornadas de Junho à cruzada moral: O papel das redes sociais na polarização política Brasileira. *Sociologia & Antropologia*, 9, 945–970. <https://doi.org/10.1590/2238-38752019v9310>

Mason, L. (2013). The Rise of Uncivil Agreement: Issue Versus Behavioral Polarization in the American Electorate. *American Behavioral Scientist*, 57(1), 140–159. <https://doi.org/10.1177/0002764212463363>

Mason, L. (2015). "I Disrespectfully Agree": The Differential Effects of Partisan Sorting on Social and Issue Polarization—Mason—2015—American Journal of Political Science—Wiley Online Library. 59, 128–145. <https://doi.org/10.1111/ajps.12089>

McCaughey, C., & Moskalenko, S. (2017). Understanding political radicalization: The two-pyramids model. *American Psychologist*, 72(3), 205–216. <https://doi.org/10.1037/amp0000062>

Mendes, J. A., Brandão, F. D., & Modesto, J. G. (2023). Identidade política e fake news: percepção de indivíduos sobre credibilidade e compartilhamento de notícias. *Revista Sociais e Humanas*, 36(1), e74577. <https://doi.org/10.5902/2317175874577>

Michaelis, D. B. da L. P. ([s.d.]). Polarização. Em *Michaelis On-Line*. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-Brasileiro/polariza%C3%A7%C3%A3o/>

Miguel, L. F. (2019). *Jornalismo, polarização política e a querela das fake news*. 2019–1984. <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2019v16n2p46>

Ministério da Saúde. (2024). *Síntese de casos, óbitos, incidência e mortalidade*. Painel Coronavírus. <https://covid.saude.gov.br/>

Modesto, J. G., Fonseca, G. A., & Sousa, G. P. de. (2022). O uso da tecnologia e nomofobia em estudantes universitários. *Revista Conhecimento Online*, 2, 6–20. <https://doi.org/10.25112/rco.v2.3025>

Modesto, J. G., & Pilati, R. (2015). Implicit Deservingness: Implicit Association Test for Belief in a Just World. *Interamerican Journal of Psychology*, 49(2), 203–212. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28446019006.pdf>

Modesto, J. G., Zacarias, D. O., Galli, L. M., & Neiva, B. do A. (2020). COVID-19 and attitudes toward social distancing: The role of political beliefs, morality, and fake news. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 25(2), 124–132. <https://doi.org/10.22491/1678-4669.20200013>

Nickerson, R. S. (1998). Confirmation bias: A ubiquitous phenomenon in many guises. *Review of General Psychology*, 2, 175–220. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.2.175>

Nunes, F., & Traumann, T. (2023). *Biografia do abismo* (1ª ed.), HarperCollins Brasil.

Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*. Penguin UK. https://books.google.com.br/books/about/The_Filter_Bubble.html?id=-FW00puw3nYC&redir_esc=y

Pereira, M. E., Modesto, J. G., Matos, M. S. D. de, & Nascimento, V. S. (2013). Em direção a uma nova definição de estereótipos: teste empírico do modelo em um segundo cenário experimental. *Psicologia e Saber Social*, 2(1). <https://doi.org/10.12957/psi.saber.soc.2013.6925>

Queiroga, L. (2022, outubro 2). *Casos de homicídio por motivação política marcaram reta final da eleição; relembre*. O Globo. <https://oglobo.globo.com/politica/eleicoes-2022/noticia/2022/10/casos-de-homicidio-por-motivacao-politica-marcaram-reta-final-da-eleicao-relembre.ghtml>

Ribeiro, G. de M., & Modesto, J. G. (2023). O efeito da polarização política na crença em notícias falsas. *Interação Em Psicologia*, 27(2), 202–209. <https://doi.org/10.5380/riep.v27i2.87080>

Rodrigues, L. G., Brandão, F. D., & Modesto, J. G. (2022). Identificação política e sua relação com as atitudes diante da educação sexual. *Revista Brasileira de Sexualidade Humana*, 33, e1062. <https://doi.org/10.35919/rbsh.v33.1062>

Ross Arguedas, A., Robertson, C., Fletcher, R., & Nielsen, R. (2022). *Echo chambers, filter bubbles, and polarisation: A literature review*. Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:6e357e97-7b16-450a-a827-a92c93729a08>

Ruggeri, K., Stock, F., Haslam, S. A., Capraro, V., Boggio, P., Ellemers, N., Cichocka, A., Douglas, K. M., Rand, D. G., van der Linden, S., Cikara, M., Finkel, E. J., Druckman, J. N., Wohl, M. J. A., Petty, R. E., Tucker, J. A., Shariff, A., Gelfand, M., Packer, D., ... Willer, R. (2024). A synthesis of evidence for policy from behavioural science during COVID-19. *Nature*, 625(7993), 134–147. <https://doi.org/10.1038/s41586-023-06840-9>

Santos, I. S., & Pimentel, C. E. (2024). O lado obscuro da internet: uma revisão de literatura sobre o comportamento antissocial online. *Psico*, 55(1), e39859. <https://doi.org/10.15448/1980-8623.2024.1.39859>

Schlee, A. R. (2023). Sem Democracia não há Patrimônio. *Revista Projetar - Projeto e Percepção do Ambiente*, 8(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.21680/2448-296X.2023v8n1ID31336>

Sidanius, J., Pratto, F., van Laar, C., & Levin, S. (2004). Social Dominance Theory: Its agenda and method. *Political Psychology*, 25(6), 845–880. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2004.00401.x>

Siqueira, D. P., & Vieira, A. E. S. F. (2022). Algoritmos preditivos, bolhas sociais e câmaras de eco virtuais na cultura do cancelamento e os riscos aos direitos de personalidade e à liberdade humana. *Revista Opinião Jurídica (Fortaleza)*, 20(35), Artigo 35. <https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v20i35.p162-188.2022>

Soares, F. B. (2020). *Polarização, fragmentação, desinformação e intolerância: Dinâmicas problemáticas para a esfera pública nas discussões políticas no Twitter*. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/217461>

Tabak, F. (2022, agosto 9). *A polarização dos afetos: Números inéditos revelam comportamento dos anti-Lula e anti-Bolsonaro*. O Globo. <https://oglobo.globo.com/blogs/pulso/post/2022/08/a-polarizacao-dos-afetos-numeros-ineditos-revelam-comportamento-dos-anti-lula-e-anti-bolsonaro.ghtml>

TSE. ([s.d.]). *Eleições 2022: Resultados—2º Turno—Tribunal Regional Eleitoral de Mato Grosso do Sul*. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.tre-ms.jus.br/comunicacao/noticias/2022/Outubro/eleicoes-2022-resultados-2o-turno>

Veloso, A. C. (2023). *Brasil é o terceiro país que mais consome redes sociais*. O Globo. <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2023/03/Brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-consome-redes-sociais.ghtml>

Zacarias, D. O., Almeida, R. D. A., & Modesto, J. G. (2024). A Teoria dos Fundamentos Morais e as eleições presidenciais Brasileiras em 2018 e 2022. *Quaderns de Psicologia*, 26(1), e1995. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1995>



16

Víthor Rosa Franco

Universidade São Francisco (USF)

MODELOS LARGOS DE LINGUAGEM E ARQUITETURAS COGNITIVAS:

EM RUMO À HUMANIZAÇÃO DAS MÁQUINAS

Os recentes avanços tecnológicos em relação às inteligências artificiais (IAs) têm gerado expectativas positivas para o futuro da automação de processos, mas também para a compreensão da cognição humana. Alguns profissionais, especialistas e entusiastas da área da computação têm afirmado que logo existirão IAs gerais; ou seja, IAs capazes de desempenhar o mesmo leque de tarefas que um ser humano. Outros atores da área da computação e também pesquisadores na área das ciências cognitivas, por outro lado, têm oferecido contrapontos. Estes também argumentam que a forma de “pensar” de IAs não se assemelha adequadamente à forma de pensar de seres humanos. Neste capítulo, discutiremos sobre modelagem cognitiva e suas relações com os modelos fundacionais que baseiam as principais IAs da atualidade. Em particular, daremos ênfase às arquiteturas cognitivas, as quais são definidas tanto como teorias sobre a estrutura da mente humana como também aos programas computacionais que implementam tais teorias. Para que a discussão possa ser melhor aproveitada, discutiremos os princípios da modelagem cognitiva e da modelagem computacional como ferramentas de compreensão de dados comportamentais e neurológicos. Em seguida, apresentaremos algumas das principais arquiteturas cognitivas vigentes e alguns resultados empíricos sobre as suas capacidades de replicar não apenas o comportamento humano, mas também os processos neurais subjacentes. As duas próximas seções apresentarão, de forma menos técnica e matemática, os princípios dos modelos fundacionais de IAs e como (e quando) o desempenho destes se compara ao desempenho humano. As considerações finais versam sobre sugestões àqueles que desejam se aprofundar nessa área.

OS PRINCÍPIOS DE MODELAGEM COGNITIVA

A modelagem cognitiva é uma abordagem ao estudo dos processos mentais humanos (Busemeyer & Diederich, 2010). Mais especificamente, a modelagem cognitiva utiliza métodos matemáticos, estatísticos e computacionais para a geração de teorias e a testagem de hipóteses sobre os mais diversos tipos de processos mentais. Assim, um “modelo cognitivo” é definido pela descrição matemática de uma teoria ou hipótese de um processo cognitivo. Portanto, a modelagem cognitiva é uma entre as diversas possíveis abordagens da psicologia matemática (Franco & Iglesias, 2023). Apesar de seu uso ser principalmente difundido na área da psicologia cognitiva, outras abordagens similares existem nas ciências sociais e, mais especificamente, na psicologia de forma geral. Por exemplo, a psicometria (de Moura *et al.*, 2022), área que estuda a criação de instrumentos de medida e os métodos analíticos para avaliar esses instrumentos, pode ser concebida também como um tipo de modelo cognitivo. No entanto, é um modelo geral, que pode ser aplicado a diversas áreas de estudo, do estudo da personalidade, aos estudos de inteligência, atitudes, e muito mais.

Em poucas palavras, o foco principal da modelagem cognitiva é a identificação de parâmetros em modelos computacionais e matemáticos que tenham uma interpretação psicológica (Farrell & Lewandowsky, 2018). A partir de uma definição mais técnica, um parâmetro é definido como uma quantidade que influencia uma função computacional ou matemática, sendo assumido como uma constante desconhecida que, geralmente, deve ser estimada a partir dos dados. Por exemplo, a correlação entre duas variáveis é o parâmetro estimado para um modelo que assume que essas duas variáveis seguem uma distribuição normal e que existe uma dependência linear entre ambas. No entanto, uma correlação tem

uma definição ampla, que serve a qualquer contexto no qual se deseja mensurar a “dependência linear entre duas variáveis”. Para os modelos cognitivos, no entanto, os parâmetros refletem processos, ou variáveis, psicológicas.

Como um exemplo, usaremos a Teoria de Detecção de Sinais (TDS; Egan, 1975). A TDS é uma operacionalização da lei de julgamento comparativo (Thurstone, 1927) que assume que, em processos de tomada de decisão, as pessoas fazem julgamentos perceptivos sob condições de incerteza. Mais especificamente, na TDS, as pessoas precisam escolher entre estímulos que apresentam diferentes magnitudes de alguma propriedade perceptual, sendo que essas escolhas podem ser enviesadas a partir da tendência que essas mesmas pessoas têm de escolher um outro estímulo. O modelo básico da TDS assume que existem apenas duas respostas possíveis (p.ex., “Sim” ou “Não”) em dois cenários possíveis (p.ex., “Presença” ou “Ausência” de um estímulo). Para todos os modelos da TDS, são feitas duas medidas: d' , que representa a discriminação ou o grau de diferença percebidas entre dois estímulos na dimensão psicológica relevante; e c , que representa o grau de tendência de um indivíduo dar mais uma resposta em detrimento de outra.

Para ilustrar a TDS, em tarefas de piscar atencional (Grubb *et al.*, 2021) um estímulo alvo pode ou não estar presente entre um conjunto de estímulos apresentados em um tempo considerado muito rápido para o processamento humano “normal” de informações visuais (i.e., em até 500ms). O objetivo da tarefa é que o indivíduo diga se o estímulo alvo estava ou não entre os estímulos apresentados. Essa tarefa é geralmente repetida diversas vezes para que se possa calcular a probabilidade de o indivíduo dar uma resposta correta (ou seja, dizer que o estímulo estava presente quando de fato estava) e também a probabilidade de resposta do tipo “falso alarme” (ou seja, a proporção de vez que o indivíduo disse que o estímulo estava presente quando de fato não estava). A partir dessas duas probabilidades é possível estimar uma medida do processo

interno que indica o quanto o indivíduo tende a dizer que o estímulo estava presente, independentemente de ele estar presente de fato, e também é possível mensurar o quão “psicologicamente distintos” os estímulos são para o indivíduo.

Por permitir mensurar a magnitude de processos internos a partir de dados computacionais, a modelagem cognitiva desempenha um papel crucial em várias disciplinas, sendo, no contexto deste capítulo, interessante focar nas aplicações em psicologia e inteligência artificial. Em particular, um tipo de técnica de modelagem cognitiva, chamada de modelagem computacional (Pitt *et al.*, 2002), tem como objetivo a implementação de modelos estatísticos e matemáticos em programas de computador de forma que os resultados desses modelos consigam reproduzir, mesmo que em parte, os padrões comportamentais identificados em tarefas cognitivas. Assim, entende-se a modelagem computacional como uma técnica que busca entender e representar os processos mentais humanos com o objetivo de criar modelos computacionais que imitem esses processos. Esses modelos são usados em uma variedade de campos, desde o design de sistemas interativos até a compreensão de como as pessoas tomam decisões (Palminteri *et al.*, 2017). A criação de modelos cognitivos computacionais válidos e eficientes exige atenção a, ao menos, dois aspectos fundamentais: (i) Abstração do processo cognitivo; e (ii) Representação dos processos.

ABSTRAÇÃO DO PROCESSO COGNITIVO

O primeiro aspecto fundamental da modelagem cognitiva envolve a abstração dos processos cognitivos. Isso significa que um pesquisador que utilize essa abordagem precisa identificar os elementos essenciais de um processo mental e criar modelos que capturem esses elementos. No entanto, deve-se salientar que tanto a identificação desses elementos quanto a criação dos modelos não

são tarefas triviais, mesmo para aqueles com mais aptidão quantitativa. Isso porque, diferentemente da física, não há leis científicas igualmente robustas nas ciências do comportamento (Ardila, 2007). As leis científicas são definidas como descrições matemáticas de achados empíricos que são tão fundamentais que se estabelecem como “fatos” independentes de teorias e métodos (Falmagne & Doble, 2015). Assim, um modelo cognitivo pode ser compreendido como uma “lei científica provisória”, dado que os seus elementos essenciais e a “forma” do modelo (ou seja, as equações específicas que são utilizadas para se definir o modelo) são descobertos a partir de achados empíricos, mas ainda não se acumularam evidências o suficiente para definir que a lei representa um “fato”.

Um exemplo interessante desse processo de abstração pode ser observado na Teoria de Resposta ao Item (Pasquali & Primi, 2003) e as suas conexões com estudos pioneiros sobre limiares na psicofísica (Klein, 2001). Na psicofísica, a área da psicologia que estuda a relação entre as propriedades físicas de estímulos e as percepções derivadas dessas propriedades, os limiares são definidos em termos absolutos (i.e., a magnitude que a propriedade de um estímulo precisa ter para que ela seja perceptível) ou diferenciais (i.e., a magnitude relativa necessária para se distinguir dois estímulos). Por exemplo, pode ser apresentado um tom puro a um indivíduo em diferentes níveis de amplitude de onda (i.e., em diferentes “volumes”). Para cada nível, o indivíduo deve identificar se percebeu ou não a presença do estímulo. Com valores extremos (i.e., volumes muito baixos ou muito altos), o indivíduo sempre (ou nunca) irá identificar o estímulo. No entanto, próximo ao limiar absoluto, a relação entre o volume do tom puro e sua identificação pelo indivíduo é representada por uma função de probabilidade. Essa função que representa a relação entre a magnitude da propriedade física do estímulo e a probabilidade de o estímulo ser percebido pelo indivíduo é chamada de “função psicométrica”.

Em muitos experimentos (Klein, 2001), os dados levantados a partir de pesquisas sobre limiares se adequam bem a uma função matemática chamada de “função logística”, que é uma função matemática específica usada para descrever a função psicométrica. A partir desses achados, os psicometristas da década de 50 e 60, os quais estavam propondo as primeiras versões da Teoria de Resposta ao Item, foram inspirados pela função psicométrica e esses achados e fizeram a seguinte proposta teórica: se as propriedades físicas contínuas se relacionam a partir de funções psicométricas com a probabilidade de um estímulo ser percebido ou não, caso se assuma que o processo psicológico subjacente seja similar, pode-se inferir que propriedades psicológicas contínuas devem ter uma função psicométrica similarmente definida em relação à probabilidade de acerto em testes psicométricos. A partir desta proposta teórica surgiram os primeiros modelos da Teoria de Resposta ao Item, como o modelo de Rasch e os modelos logísticos (Pasquali & Primi, 2003).

A partir deste exemplo podemos observar que as decisões sobre as funções matemáticas que melhor descrevem os dados não são (ou ao menos, nem sempre são) feitas de forma arbitrária. Embora possa se argumentar que o simples ajuste de modelos psicométricos não possa se caracterizar como um teste de fato da teoria psicométrica subjacente (ver Michell, 2000), podemos observar que a estrutura dos modelos psicométricos não é arbitrária e muito menos simplesmente uma “ferramenta estatística”. De fato, os modelos psicométricos, por muitos até mesmo terem sido criados por pesquisadores da psicofísica (p.ex., Thurstone, 1934), são baseados em achados empíricos da psicofísica e relações próximas a “leis científicas” que podem ser definidas, mesmo que com limitações, sobre como a mente transforma propriedades métricas em padrões de percepção.

REPRESENTAÇÃO DOS PROCESSOS

O segundo aspecto fundamental da modelagem cognitiva é a representação dos processos cognitivos. Por “representação dos processos cognitivos” se refere a como os modelos cognitivos armazenam informação e também como essa informação é processado para se gerar um resultado (geralmente, um comportamento específico). Neste ponto, salienta-se a distinção entre modelos descritivos e modelos de processo (Farrell & Lewandowsky, 2018). Modelos descritivos, como o nome sugere, são aqueles que simplesmente descrevem a relação entre duas variáveis. Os modelos de processo, por outro lado, identificam cada etapa que possibilita que as relações descritas entre duas variáveis pudessem ser observadas. Em um exemplo tradicional na área da memória (Heathcote *et al.*, 2000), sabe-se que a quantidade de treinos para uma determinada ação apresenta uma relação decrescente exponencial com o tempo de reação para se executar tal ação. Dessa forma, a função exponencial decrescente é um modelo matemático que descreve a relação entre a quantidade de treino e o tempo de reação. No entanto, esse modelo não explica o porquê de a quantidade de treino afetar o tempo de reação. Teorias como a arquitetura ACT-R, descrita mais abaixo, no entanto, é um exemplo de teoria que explica como é possível o surgimento dessa função específica para se relacionar quantidade de treino e tempo de reação.

Dessa forma, no desenvolvimento de modelos de processos, é fundamental que haja a definição de estruturas que armazenem informações de maneira semelhante à mente humana. Além disso, é importante que se defina também a forma que ocorre o processamento de informações. Tanto para o armazenamento das informações quanto para o processamento das informações, duas principais abordagens foram definidas na interface entre psicologia e ciências da computação (Newell, 1994): a abordagem simbólica, mais conhecida como computacionalista; e a abordagem subsimbólica, entre as mais expressivas, o conexionismo. O computacionalismo é uma

perspectiva teórica que assume que a mente humana é como uma máquina de computações. Os modelos computacionalistas são geralmente definidos em um nível de abstração que se desconsidera a implementação exata da atividade cerebral e se dá maior importância à explicação do comportamento em termos de função (ou seja, quais processos mentais precisam anteceder um comportamento). Uma importante característica do computacionalismo, e também um de seus “pontos fracos”, é a noção de “modularidade” e “processamento serial”. Em resumo, essas características definem que há áreas específicas do cérebro (ou da mente) para se processar determinadas informações e apenas terminado um processo é que outro pode se iniciar, não se aproximando, assim, do paralelismo computacional observado no cérebro (Crick, 1989).

Buscando um maior realismo neural, o conexionismo é uma perspectiva teórica que assume que a mente humana é uma propriedade emergente da forma com que conexões são estabelecidas no cérebro (Newell, 1994). Apesar de o conexionismo ser bastante antigo (o nome da área foi proposto por Edward Thorndike na década de 1930; Walker, 1990), seu sucesso de fato como uma forma de descrever a forma pela qual o cérebro humano armazena e processa informações está se dando apenas a partir da década de 2010 (Berkeley, 2019). Os modelos conexionistas definem que o armazenamento e processamento de informações se dá a partir da abstração de neurônios reais para o que se chama de “redes neurais artificiais”. Essas redes neurais são o fundamento para aquilo que hoje chamamos de “aprendizagem profunda” (*deep learning*) e que são essenciais para os modelos largos de linguagem. Vale ressaltar, no entanto, que apesar de buscarem uma maior similaridade aos processos cerebrais reais, os modelos conexionistas também, no geral, não apresentam realismo biológico (Crick, 1989) e, muitas vezes, sequer “realismo mental” (Anderson, 2007). Entre diversos exemplos, redes neurais artificiais, de forma geral, não apresentam a capacidade de processamento *bottom-up* e *top-down*, processos comuns a diversos processos cerebrais.

Assim, considera-se que o problema de representação dos processos é fortemente determinado pelo objetivo do modelo que se busca desenvolver. No computacionalismo se busca representar de forma mais adequada cada um dos processos mentais que antecedem um comportamento. No entanto, isso é feito ao custo de se ignorar as limitações e características reais que envolvem o funcionamento do cérebro. No conexionismo, apesar de se implementar diversas características do funcionamento do cérebro (como a possibilidade de processamento paralelo), e apesar de conseguir muitas vezes prever adequadamente o comportamento, muitas vezes não se reflete adequadamente a ordem dos processos mentais e nem algumas características fundamentais do funcionamento do cérebro. Como consideração final a este tópico, vale salientar que existem também abordagens híbridas que buscam unir as potencialidades do computacionalismo às do conexionismo. De qualquer forma, a escolha do modelo final deve ser sempre fundamentada no objetivo que se almeja com a implementação do modelo. Em particular, as arquiteturas cognitivas se apresentam como possivelmente a melhor escolha quando uma explicação geral sobre como a mente humana pode existir no mundo físico (Anderson, 2007) é desejada.

EXEMPLOS DE ARQUITETURAS COGNITIVAS

Mais formalmente, uma arquitetura cognitiva é uma especificação da estrutura do cérebro em um nível de abstração que explica como o cérebro atinge a função da mente (Anderson, 2007). Por “função da mente” quer se dizer qualquer tipo de processo latente que antecede um comportamento determinado. Esses processos latentes podem ser definidos tanto em termos computacionalistas como conexionistas, ou até mesmo em termos intermediários, combinados

ou distintos a estes. As arquiteturas cognitivas recebem esse nome pelo paralelo que se pode ser feito entre elas e a planta baixa de uma construção (Newell, 1994). A planta baixa é o nome que se dá ao desenho de uma construção o qual estabelece a relação estrutural entre cômodos, bem como também as funções sociais desempenhadas por cada cômodo. Dessa forma, assim como a planta baixa não precisa dizer exatamente quais móveis (ou mais ainda, os detalhes estéticos desses móveis) ocuparam quais cômodos, as arquiteturas cognitivas não precisam detalhar todos os processos cerebrais que possibilitam determinado processo mental. No entanto, assim como toda planta baixa necessariamente precisa definir qual a função de cada cômodo (por exemplo, “sala de estar”) e como cada cômodo se relaciona com outros cômodos (por exemplo, a “sala de estar” fica entre o quarto principal e a cozinha), as arquiteturas cognitivas precisam definir quais os processos cognitivos fundamentais e como eles se relacionam com outros processos cognitivos.

Assim como é possível se organizar uma casa de quase qualquer forma, também é possível criar arquiteturas cognitivas com quase qualquer estrutura. De fato, as arquiteturas cognitivas podem ser criadas a partir de objetivos específicos. Por exemplo, até recentemente existia um periódico científico, chamado de *Biologically Inspired Cognitive Architectures*, que publicava apenas artigos sobre arquiteturas cognitivas com maior capacidade de mapear cada processo mental ao substrato neurológico correspondente. Por essa razão, neste capítulo, será apresentada uma lista não-exaustiva de arquiteturas cognitivas. De fato, serão apresentadas apenas duas arquiteturas cognitivas (a ACT-R e a CLARION) unicamente por causa da familiaridade do autor com elas¹³. No entanto,

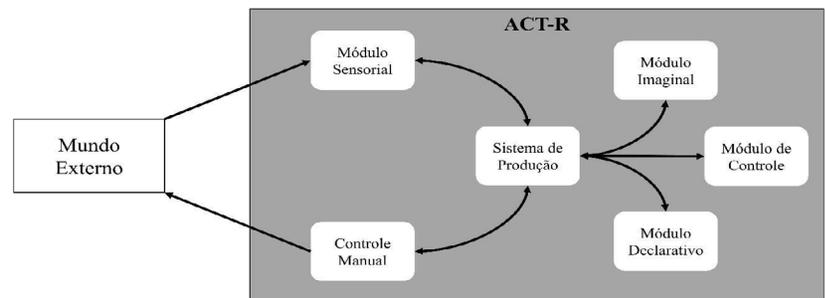
13 Inclusive, não será apresentada neste capítulo a arquitetura Soar (Newell, 1994), que pode ser considerada como a primeira arquitetura cognitiva a ter sido de fato implementada. Apesar de seu sucesso em diversas aplicações, foi necessário escolher arquiteturas que tanto tenham sido baseadas em teorias mais modernas de cognição e neurociências quanto pudessem ser apresentadas de forma didática pelo autor no espaço disponível.

recomenda-se que o leitor interessado busque outras fontes (p.ex., Kotseruba & Tsotsos, 2020).

ACT-R (ADAPTIVE CONTROL OF THOUGHT—RATIONAL)

A arquitetura ACT-R (Anderson, 2007) é um sistema baseado nos fundamentos da análise racional (Chater *et al.*, 1999). De acordo com a análise racional, cada componente do sistema cognitivo é otimizado em relação às demandas do ambiente, dadas as suas limitações computacionais. Isso significa que, nesta perspectiva, a mente é uma máquina de otimização de resultados a partir de uma busca da melhor consequência possível em termos imediatos. Outra importante característica da ACT-R é que ela tem vários de seus componentes mapeados a estruturas cerebrais (p.ex., Borst *et al.*, 2013). Assim, a ACT-R pode ser caracterizada como um modelo que permite prever não apenas o comportamento das pessoas, mas também como os processos cerebrais são pela interação do organismo com o ambiente. Buscando maior realismo neural e cognitivo, a ACT-R gera uma série de restrições na ordem que as informações são processadas e qual parte do cérebro é responsável por processar cada informação. As relações entre os elementos fundamentais da ACT-R são apresentadas na Figura 1.

Figura 1 - Representação simplificada da arquitetura ACT-R



Nota. Adaptado de Anderson (2007).

Cada um dos elementos dentro do fundo maior em cinza representa um dos módulos principais da ACT-R. O primeiro deles é o módulo sensorial, que na versão mais atual d arquitetura, a ACT-R 6.0, possibilita o tratamento de duas classes de estímulos: visuais e auditivos. Este modelo é responsável não apenas por codificar os estímulos sensoriais, mas também por armazenar temporariamente a informação sensorial. O módulo imaginal é responsável por manter uma representação mental atual da informação a ser processada. Por exemplo, em um contexto de tomada de decisão, esse módulo armazena informações sobre as consequências avaliadas para as possíveis alternativas no contexto de decisão. O módulo declarativo tem como objetivo recuperar informações críticas da memória. No exemplo da tomada decisão, poderiam ser informações sobre consequências conhecidas de determinada escolha. O módulo de controle mantém um registro dos objetivos intermediários do processamento. No exemplo, avaliar qual ação tomar, dadas as consequências estimadas. O sistema de produção armazena informações sobre como regular o comportamento e é também responsável por coordenar como as informações sendo processadas tramitam entre os módulos. Por fim, o módulo de controle manual simplesmente direciona o comportamento para a ação mais adequada dado o processamento anterior, sendo que na ACT-R 6.0 dois tipos de ações são possíveis: manual e vocal.

Por estar estruturada em módulos, e cada módulo ser responsável por apenas um tipo de computação, a ACT-R poderia ser pensada como um modelo simbólico. No entanto, cada um dos seus módulos é capaz de realizar computações paralelas para se definir os objetivos. Assim, cada módulo é definido como um sistema subsimbólico, geralmente representado por meio de redes neurais artificiais. Essa decisão sobre a estrutura geral da arquitetura não é arbitrária, tendo como inspiração o processamento das informações no cérebro. De fato, cada módulo da ACT-R é associado com uma estrutura cerebral (Anderson, 2007): o módulo sensorial foi mapeado

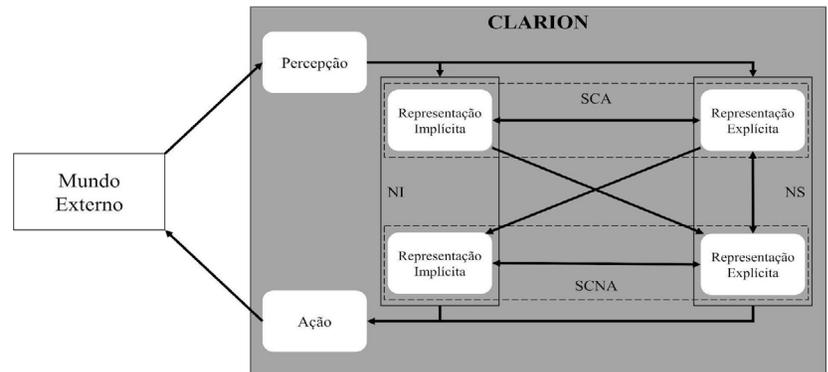
ao giro fusiforme no lobo temporal (para processamento de informação visual) e ao córtex auditivo secundário (para processamento de informação aural). O módulo de controle manual foi mapeado à região do sulco central (para processamento de informação motora) e à região do córtex motor que representa a face e a língua (para processamento de informação vocal). O módulo imaginal foi mapeado a uma região posterior do córtex parietal. O módulo declarativo foi mapeado a uma região do córtex pré-frontal sensível às operações de recuperação e armazenamento. O módulo de controle foi mapeado a uma região do córtex cingulado anterior. Por fim, o sistema de produção foi mapeado à cabeça do núcleo caudado dos gânglios da base.

É importante salientar que a ACT-R não foi desenvolvida, em sua origem, para se relacionar especificamente com as áreas do cérebro mencionadas anteriormente. De fato, os seus módulos foram inicialmente definidos a partir de evidências iniciais em estudos cognitivos de que a mente processa certos tipos de informações de forma serial. O mapeamento desses módulos às áreas do cérebro é uma inovação mais recente na história da arquitetura e, portanto, ainda são necessárias mais investigações. De toda forma, a generalidade da ACT-R, que deve ser uma característica a toda arquitetura cognitiva, permitiu que ela fosse aplicada para se replicar padrões de aprendizagem de estudantes, melhor entender processos de memória, atenção e controle executivo, identificar processos internos na compreensão de linguagem natural, entre outros, mostrando seu potencial para o possível desenvolvimento futuro de uma inteligência artificial geral que “age” de forma similar aos humanos (Ritter *et al.*, 2019).

CLARION (CONNECTIONIST LEARNING WITH ADAPTIVE RULE INDUCTION ON-LINE)

A CLARION, desenvolvida por Sun *et al.* (1998), é uma arquitetura cognitiva que se concentra na integração de processamento cognitivo explícito (ou consciente) e implícito (ou inconsciente). De certa forma, a CLARION pode ser vista como uma formulação, em termos de arquitetura cognitiva, da teoria do processamento dual (Evans & Stanovich, 2013). A teoria do processamento dual é um conjunto de hipóteses derivadas a partir de observações empíricas que demonstram que certos processos mentais acontecem de forma mais rápida, com pouco gasto energético, de forma automática e com baixo ou nenhum controle consciente. Por outro lado, outros processos são lentos, com maior gasto energético e não são iniciados e sustentados sem que haja controle consciente. Assim, mais especificamente, a CLARION propõe uma rede de processamento cognitivo em níveis, onde o nível superior (NS) representa a cognição consciente e o nível inferior (NI), a cognição inconsciente. Os dois tipos de processamento estão presentes nos dois subsistemas da CLARION. O primeiro deles, o subsistema centrado na ação, tem como papel controlar as ações externas e internas; ou seja, esse subsistema diz “o que fazer” tanto em termos comportamentais como mentais. O segundo subsistema, chamado de subsistema centrado na não-ação, é sustentar e gerenciar conhecimentos gerais para guiar a ação. Os subsistemas da CLARION e suas interações são apresentadas na Figura 2.

Figura 2 - Representação simplificada da arquitetura CLARION



Nota. Adaptado de Chong et al. (2007). NI: Nível inferior. NS: Nível superior. SCA: Subsistema Centrado em Ação. SCNA: Subsistema Centrado em Não-Ação.

A organização dos componentes da CLARION pode ser resumida em um algoritmo com setes passos (Sun, 2006). Em primeiro lugar, o sistema coleta dados sensoriais para avaliar em qual “estado” ele se encontra. Em seguida, é calculado, no Nível Inferior (NI), as magnitudes que representam o “valor de recompensa ou punição” de cada uma das ações possíveis, sendo que uma dessas ações é escolhida de forma aleatória, proporcional ao seu valor de recompensa. No terceiro passo, o mesmo cálculo de valor é feito no Nível Superior (NS), onde diferentes regras de processamento são aplicadas e uma nova ação pode ser escolhida, seguindo um procedimento similar de cálculo de valor e escolha aleatória proporcional a esse valor. Então, uma ação entre as duas propostas pela NI ou NS é escolhida, de forma aleatória, proporcional ao seu valor. O organismo então emite uma ação e se é avaliado a mudança de estado e o tipo de recompensa ou punição que a ação gerou. Nos últimos dois passos, as informações sobre como calcular os valores das ações são atualizados tanto no NI quanto no NS.

Para realizar os cálculos necessários para executar os passos descritos, assim como a ACT-R, a CLARION depende de uma

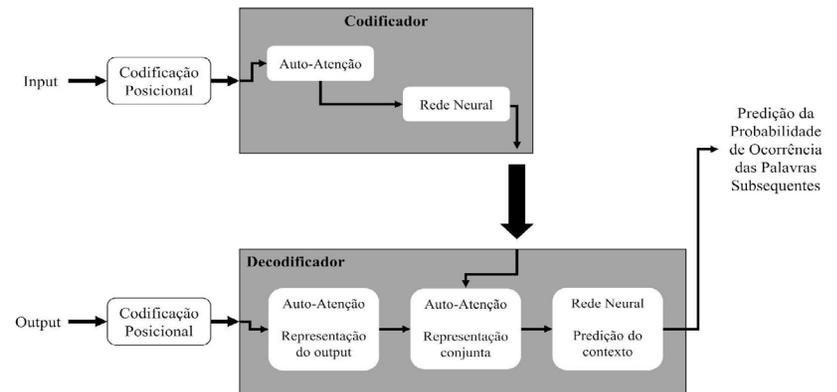
arquitetura híbrida, apresentando componentes simbólicos e sub-simbólicos (Sun, 2016). No subsistema centrado na ação (SCA), as representações implícitas são processadas por meio de redes neurais artificiais chamadas Redes Neurais de Ação. Já as representações explícitas são definidas por regras de ação, as quais são definidas a partir de processos de aprendizagem e solidificadas a partir de processos simbólicos. Assim, o aprendizado no SCA é maximizado quando há sinergia entre os dois tipos de representações. Isso porque muitas vezes as representações explícitas vão se originar a partir das ativações das representações implícitas. No subsistema centrado na não-ação (SCNA), as representações implícitas são compostas por redes neurais artificiais associativas. Já as representações explícitas são definidas por regras associativas. O conhecimento codificado nesse subsistema é ainda dividido em semântico e episódico, onde semântico é o conhecimento generalizado e episódico é o conhecimento aplicável a situações mais específicas, sendo ambos nem sempre declarativos (sendo que existe uma camada de processamento implícito).

Apesar de ser uma teoria mais “moderna” que a ACT-R, a CLARION ainda não foi aplicada a um conjunto tão amplo de condições quanto a ACT-R. No entanto, alguns estudos já mostraram a capacidade da CLARION para prever processos de aprendizagem, aquisição de habilidades de cognição de alto nível, e até mesmo o comportamento de interações sociais complexas de grupos de indivíduos (Sun, 2016). Em particular, no estudo de Coward e Sun (2004), discute-se como as sinergias entre processamento explícito e implícito poderiam motivar o desenvolvimento de uma teoria sobre como surge a consciência nos seres vivos. Os autores definem os conceitos de consciência de acesso e consciência fenomenal, e também propõem como as relações causais correspondentes nos níveis mais detalhados de percepção, memória e aprendizagem de habilidades podem ser estendidas aos níveis fisiológicos e neurais. Uma implicação do exercício teórico/abstrato desses autores é a possibilidade

da criação não apenas de inteligências artificiais, ou seja, máquinas que se comportam como humanos, mas vai além: a possibilidade de existência de consciências artificiais. Tais implicações são importantes para se discutir os avanços vistos no mundo da IA alcançados a partir dos modelos largos de linguagem.

MODELOS LARGOS DE LINGUAGEM E MODELOS FUNDACIONAIS

Em contraste com as arquiteturas cognitivas, os modelos largos de linguagem são modelos estatísticos de aprendizagem de máquina que foram treinados em grandes quantidades de texto com o único objetivo de prever a próxima palavra em uma sentença (Romero *et al.*, 2023). Apesar de um objetivo estatístico relativamente simples, o desempenho dos modelos mais modernos tem se mostrado impressionante. Entre os principais modelos largos de linguagem provavelmente o mais notável é o GPT-3 (*Generative Pre-trained Transformer 3*), desenvolvido pela OpenAI. O GPT-3 é um modelo estatístico com 175 bilhões de parâmetros (para referência, uma regressão linear simples tem dois parâmetros) baseado em 45 terabytes de dados textuais e em uma estrutura de *transformer*. Os *transformers* são modelos estatísticos utilizados para se modelar dados que apresentam estruturas sequenciais (Vaswani *et al.*, 2017), como é o caso de textos. Em contraste com outros modelos voltados à análise de estruturas sequenciais, os *transformers* são altamente paralelizados, significando que eles conseguem processar um número muito grande de informações em pouco tempo. A estrutura geral dos *transformers* é apresentada na Figura 3.

Figura 3 - Representação simplificada da estrutura geral dos modelos *transformers*

Nota. Adaptado de Vaswani et al. (2017).

Como pode ser observado, a estrutura dos *transformers* não se assemelha à estrutura das arquiteturas apresentadas. De fato, caso se ignore todos os processos internos, a estrutura é similar à de qualquer modelo preditivo multivariado de dependência sequencial/temporal (para detalhes, ver Wen et al., 2022). No entanto, são justamente os processos internos do modelo que explicam o desempenho impressionante dos *transformers*. Em primeiro lugar, é utilizada a codificação posicional das unidades de análise (que geralmente são definidos em termos de tokens, e não necessariamente de palavras). A codificação posicional indica ao modelo em qual ordem as palavras foram apresentadas, removendo assim a necessidade de processar as palavras sequencialmente. Em seguida, o modelo apresenta dois blocos principais: o codificador (*encoder*) e o decodificador (*decoder*). Em resumo, o codificador tem como propósito gerar uma representação contextual para os *inputs* do modelo. O decodificador, por outro lado, tem como propósito combinar a representação contextual dos *inputs* com a representação contextual dos *outputs* para gerar previsões de como gerar um novo *output*. Como os *transformers* foram propostos no contexto da automação da tradução de textos, o *input* é o texto escrito na língua de origem e o *output* é o mesmo

texto escrito em uma língua para qual se quer traduzir os *inputs*. No entanto, modelos como o GPT-3 e o BERT (*Bidirectional Encoder Representations from Transformers*) não fazem distinção entre *input* e *output*, aproveitando da quantidade extrema de dados que eles têm a disponibilidade para se ajustar os modelos.

A partir da estrutura de *transformers*, foi possível fazer com que os modelos largos de linguagem sejam altamente versáteis e tenham uma ampla gama de aplicações, incluindo chatbots inteligentes (como o famoso Chat-GPT), assistentes virtuais, geração automática de conteúdo, tradução automática, entre outros. Essa capacidade de generalização dos modelos largos de linguagem foram fundamentais para a criação do que tem se chamado de modelos fundacionais (Alfassy et al., 2022). Os modelos fundacionais são modelos de *transformers* que apresentam uma gama maior de tipos de dados (p.ex., além de dados textuais, inclui-se também dados aurais, visuais e audiovisuais) para o ajuste inicial dos modelos. Chamado de “pré-treino” nesse contexto, o ajuste inicial dos modelos é o processo de otimização matemática (Kochenderfer & Wheeler, 2019) utilizado para se estabelecer os valores necessários aos parâmetros para melhor se predizer os *outputs* a partir dos *inputs*. Após o pré-treino, os modelos fundacionais podem passar por um processo de “ajuste fino” (*fine-tuning*) para melhorar o seu desempenho em tarefas específicas.

O desenvolvimento dos modelos fundacionais despertou uma discussão intensa entre os entusiastas, profissionais e especialistas da área sobre os riscos do desenvolvimento de IAs e da possibilidade da criação de inteligências artificiais gerais (AIGs; van Rooij et al., 2023). De um lado, entusiastas têm apresentado testes realizados em modelos fundacionais (p.ex., Hagendorff & Fabi, 2023) que parecem demonstrar que esses modelos apresentam ao menos algumas características que seriam necessárias para se definir AIGs. Por outro lado, alguns pesquisadores têm demonstrado que o desempenho desses modelos pode não ser tão impressionante em termos

da capacidade de reproduzir a forma de humanos pensar e agir (p.ex., Loconte et al., 2023). Independentemente de AIGs serem ainda apenas uma realização na ficção científica ou uma realidade de um futuro próximo, acredito que certos argumentos teóricos precisam ser melhor esclarecidos antes que possamos chegar a algum tipo de conclusão.

PARALELOS ENTRE A “MENTE” ARTIFICIAL E A MENTE HUMANA

O avanço do desempenho dos modelos de inteligência artificial (IA) é inevitavelmente acompanhado pela questão (Simon, 1983): até que ponto eles se assemelham à mente humana? Antes de considerar uma resposta provisória a esta pergunta, é importante diferenciar o desempenho das IAs e o que esse desempenho *significa*. Nas ciências da computação, essa diferenciação está relacionada aos conceitos de emulação e simulação. Na emulação, o sistema computacional deve ser capaz de replicar o “comportamento” de um sistema real. No entanto, os processos internos executados pelo sistema computacional não precisam ser iguais aos processos internos executados pelo sistema real. Por outro lado, as simulações são emulações que além de replicar o comportamento desejado, também replicam, de forma mais fidedigna possível, os processos internos. Assim, caso façamos um contraste com os modelos apresentados anteriormente, poderíamos dizer que os *transformers* são criados para serem emuladores, enquanto as arquiteturas cognitivas são criadas se almejando uma simulação. Nesse sentido, os *transformers* são criados baseados na sua capacidade de reproduzir o comportamento humano, enquanto as arquiteturas cognitivas são criadas tanto na sua capacidade de reproduzir o comportamento humano quanto na sua capacidade de reproduzir as limitações desse comportamento, de acordo com fundamentos cognitivos e neurológicos.

Assim, mesmo que consideremos que em termos de desempenho os modelos modernos de IA ainda tenham limitações em relação à mente humana (p.ex., Loconte *et al.*, 2023), é possível pensar que talvez a união dos modelos *transformers*, que apresentam um desempenho incomparável, com as arquiteturas cognitivas, que permitem predições ainda não possíveis exclusivamente com *transformers* para além de dados comportamentais, possam gerar, eventualmente, IAGs ou até mesmo consciências artificiais (Romero *et al.*, 2023). Ou, até mesmo, alguns pesquisadores sugerem que os transformers são capazes de, sem auxílio de módulos ou ferramentas simbólicos, gerar representações específicas (Gurnee & Tegmark, 2023), sendo o tamanho do modelo (ou seja, a quantidade de parâmetros) a única ferramenta necessária para se alcançar IAs mais próximas às capacidades humanas. Algumas dessas perspectivas foram consideradas por filósofos da mente e cientistas cognitivos, até mesmo antes do desenvolvimento de sistemas desse tipo, e alguns contrastes podem ser observados.

Dennett (1991), em uma de suas publicações mais influentes como um filósofo da mente, descreve a consciência como um processo emergente das várias instâncias de processamento que ocorrem de forma altamente paralela no cérebro. Na concepção desse autor—e que foi sustentada, por exemplo, por Coward e Sun (2004), a consciência não é um evento único, mas a instanciação de vários eventos de fixação de conteúdo que ocorrem em vários lugares e momentos do cérebro. Assim, a existência das "qualia" (definida como as experiências subjetivas e qualitativas da consciência, como por exemplo a dor que podemos sentir ao nos machucar) seria apenas uma ilusão, resultado de processos neurais e cognitivos que ocorrem em nosso cérebro. Essa posição, no entanto, é rejeitada por alguns (p.ex., Siewert, 1993). Entre diversos argumentos metafísicos complexos que fogem ao propósito deste capítulo, citamos o argumento do "zumbi filosófico". Esse argumento sustenta que é possível conceber um ser que seja fisicamente idêntico a um ser humano,

mas que não tenha consciência ou qualia. Em outras palavras, o argumento aponta que a consciência e as qualia não são características necessárias para que a complexidade do comportamento humana possa existir. No contexto deste capítulo, isso quer dizer que mesmo que as IAs modernas tenham um desempenho às vezes até mesmo sobre-humano, ou que arquiteturas cognitivas consigam replicar o processamento neurológico humano, isso por si só não é garantia de que elas possam se tornas IAGs.

Em van Rooij *et al.* (2023), buscou-se ir ainda além dos argumentos metafísicos de Dennett (1991) e se adotou uma argumentação matemática/computacional para se sustentar que seria praticamente impossível se provar a existência de uma mente artificial idêntica à mente humana. Para sustentar esse argumento, as autoras apresentam que o desenvolvimento de IAs pode ser o resultado de dois cenários possíveis: (i) existe um programa perfeito que simula a cognição; ou (ii) não existe qualquer programa que possa ter um desempenho superior ao acaso. Apesar desses cenários gerarem resultados que, pelo menos a nível de face, são claramente distintos, as autoras proveem fatos conhecidos da teoria da complexidade computacional para provar que descobrir em qual dos dois casos alguém se encontra ao desenvolver uma IA é praticamente impossível. Aqui, “praticamente impossível” significa que o problema é intratável: um conceito usado na matemática para dizer que é possível encontrar a solução para um problema, mas que seria necessário a utilização de todo o poder computacional existente no Universo, ou até mais. Assim, acabamos com uma grande incógnita, que sustenta que mesmo que Dennett (1991) esteja correto e que também sejamos capazes de reproduzir as computações do cérebro humano, nunca seremos capazes de ter certeza de que conseguimos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Até que ponto os modelos modernos de IA se assemelham à mente humana”? As relações entre a mente humana e a IA moderna são complexas e intrigantes. Embora os modelos modernos de IA exibam notáveis semelhanças com o comportamento humano em áreas como aprendizado por experiência, processamento de linguagem e resolução de problemas, eles também revelam idiosincrasias distintas, incluindo a falta de consciência, emoção e criatividade autônoma. De toda forma, é seguro dizer que as IAs têm o potencial de nos ajudar a entender melhor a mente humana, bem como a melhorar a eficiência em várias tarefas, mas é fundamental reconhecer a existência do “problema difícil da consciência” (Ruan, 2023) e os impactos que ele tem para a definição de o quão similar de fato as IAs são aos seres humanos. Assim, enquanto a busca pela criação de IA mais próxima da mente humana continua, a compreensão das semelhanças e diferenças entre ambas nos leva a novas descobertas e avanços significativos que, independentemente da motivação na ficção científica, geram uma diversidade de consequências bem reais em nossas vidas.

REFERÊNCIAS

- Alfassy, A., Arbelle, A., Halimi, O., Harary, S., Herzig, R., Schwartz, E., ... & Karlinsky, L. (2022). FETA: Towards Specializing Foundational Models for Expert Task Applications. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 35, 29873-29888. https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2022/hash/c12dd3034259fc000d80db823041c187-Abstract-Datasets_and_Benchmarks.html
- Anderson, J. R. (2007). *How can the human mind exist in the physical world?* Oxford University Press.
- Ardila, R. (2007). The nature of psychology: The great dilemmas. *American Psychologist*, 62(8), 906-912. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.62.8.906>

- Berkeley, I. S. (2019). The curious case of connectionism. *Open Philosophy*, 2(1), 190-205. <https://doi.org/10.1515/opphil-2019-0018>
- Borst, J. P., Nijboer, M., Taatgen, N. A., & Anderson, J. R. (2013). A data-driven mapping of five ACT-R modules on the brain. In *Proceedings of the 12th International Conference on Cognitive Modeling* (pp. 5-10). Carleton University. <https://hdl.handle.net/11370/68bac38b-b8e9-4725-b3d5-85f01c73f124>
- Busemeyer, J. R., & Diederich, A. (2010). *Cognitive modeling*. Sage.
- Chater, N., Oaksford, M., Chater, N., & Oaksford, M. (1999). Ten years of the rational analysis of cognition. *Trends in Cognitive Sciences*, 3(2), 57-65. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(98\)01273-X](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(98)01273-X)
- Chong, H. Q., Tan, A. H., & Ng, G. W. (2007). Integrated cognitive architectures: a survey. *Artificial Intelligence Review*, 28, 103-130. <https://doi.org/10.1007/s10462-009-9094-9>
- Coward, L. A., & Sun, R. (2004). Criteria for an effective theory of consciousness and some preliminary attempts. *Consciousness and Cognition*, 13(2), 268-301. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2003.09.002>
- Crick, F. (1989). The recent excitement about neural networks. *Nature*, 337(6203), 129-132. <https://doi.org/10.1038/337129a0>
- De Moura, C. F., Baptista, M. N., & Primi, R. (2022). *Tutoriais em análise de dados aplicados à Psicometria*. Editora Vozes.
- Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. Penguin UK.
- Egan, J. P. (1975). *Signal detection theory and ROC analysis*. Academic Press.
- Evans, J. S. B., & Stanovich, K. E. (2013). Dual-process theories of higher cognition: Advancing the debate. *Perspectives on Psychological Science*, 8(3), 223-241. <https://doi.org/10.1177/1745691613483475>
- Falmagne, J. C., & Doble, C. (2015). *On meaningful scientific laws*. Springer.
- Farrell, S., & Lewandowsky, S. (2018). *Computational modeling of cognition and behavior*. Cambridge University Press.

- Franco, V. R., & Iglesias, F. (2023). Convite à psicologia matemática: Modelos e benefícios da teorização formal. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 39, e39515. <https://doi.org/10.1590/0102.3772e39515.pt>
- Grubb, M. A., Francis, J., Leguizamon, R., Miller, J., & Wang, K. (2021). The Decisional Blink? Response criterion and the attentional blink paradigm. *Journal of Vision*, 21(9), 2421. <https://doi.org/10.1167/jov.21.9.2421>
- Gurnee, W., & Tegmark, M. (2023). *Language Models Represent Space and Time*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.02207>
- Hagendorff, T., & Fabi, S. (2023). Human-Like Intuitive Behavior and Reasoning Biases Emerged in Language Models--and Disappeared in GPT-4. *Nature Computer Science, Online First*. <https://doi.org/10.1038/s43588-023-00527-x>
- Heathcote, A., Brown, S., & Mewhort, D. J. (2000). The power law repealed: The case for an exponential law of practice. *Psychonomic Bulletin & Review*, 7, 185–207. <https://doi.org/10.3758/BF03212979>
- Klein, S. A. (2001). Measuring, estimating, and understanding the psychometric function: A commentary. *Perception & Psychophysics*, 63(8), 1421-1455. <https://doi.org/10.3758/BF03194552>
- Kochenderfer, M. J., & Wheeler, T. A. (2019). *Algorithms for optimization*. MIT Press.
- Kotseruba, I., & Tsotsos, J. K. (2020). 40 years of cognitive architectures: core cognitive abilities and practical applications. *Artificial Intelligence Review*, 53(1), 17-94. <https://doi.org/10.1007/s10462-018-9646-y>
- Loconte, R., Orrù, G., Tribastone, M., Pietrini, P., & Sartori, G. (2023). Challenging ChatGPT'Intelligence'with Human Tools: A Neuropsychological Investigation on Prefrontal Functioning of a Large Language Model. *Intelligence*, 1-33. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4377371>
- Michell, J. (2000). Normal science, pathological science and psychometrics. *Theory & Psychology*, 10(5), 639-667. <https://doi.org/10.1177/0959354300105004>
- Newell, A. (1994). *Unified theories of cognition*. Harvard University Press.
- Palminteri, S., Wyart, V., & Koechlin, E. (2017). The importance of falsification in computational cognitive modeling. *Trends in Cognitive Sciences*, 21(6), 425-433. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.03.011>

Pasquali, L., & Primi, R. (2003). Fundamentos da teoria da resposta ao item: TRI. *Avaliação Psicológica: Interamerican Journal of Psychological Assessment*, 2(2), 99-110. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712003000200002

Pitt, M. A., Myung, I. J., & Zhang, S. (2002). Toward a method of selecting among computational models of cognition. *Psychological Review*, 109(3), 472-491. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.109.3.472>

Ritter, F. E., Tehranchi, F., & Oury, J. D. (2019). ACT-R: A cognitive architecture for modeling cognition. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 10(3), e1488. <https://doi.org/10.1002/wcs.1488>

Romero, O. J., Zimmerman, J., Steinfeld, A., & Tomasic, A. (2023). *Synergistic Integration of Large Language Models and Cognitive Architectures for Robust AI: An Exploratory Analysis*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2308.09830>

Ruan, Z. (2023). The fundamental challenge of a future theory of consciousness. *Frontiers in Psychology*, 13, 1029105. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1029105>

Siewert, C. (1993). What Dennett can't imagine and why. *Inquiry*, 36(1-2), 93-112. <https://doi.org/10.1080/00201749308602313>

Simon, H. A. (1983). Why should machines learn? In R. S. Michalski, J. G. Carbonell, & T. M. Mitchell (Eds.), *Machine Learning: An Artificial Intelligence Approach* (pp. 25-37). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-051054-5.50006-6>

Sun, R. (2006). *Cognition and multi-agent interaction: From cognitive modeling to social simulation*. Cambridge University Press.

Sun, R. (2016). *Anatomy of the mind: exploring psychological mechanisms and processes with the Clarion cognitive architecture*. Oxford University Press.

Sun, R., Merrill, E., & Peterson, T. (1998). A bottom-up model of skill learning. In *Proceedings of 20th Cognitive Science Society Conference* (pp. 1037-1042). Lawrence Erlbaum. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315782416-187/bottom-model-skill-learning-ron-sun-edward-merrill-todd-peterson>

Thurstone, L. L. (1927). A law of comparative judgment. *Psychological Review*, 34(4), 273-286. <https://doi.org/10.1037/h0070288>

Thurstone, L. L. (1934). The vectors of mind. *Psychological Review*, 41(1), 1–32. <https://doi.org/10.1037/h0075959>

Van Rooij, I., Guest, O., Adolphi, F. G., de Haan, R., Kolokolova, A., & Rich, P. (2023). *Reclaiming AI as a theoretical tool for cognitive science*. <https://doi.org/10.31234/osf.io/4cbuv>

Walker, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. In *NeurIPS*. https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2017/hash/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Abstract.html

Walker, S. F. (1990). A brief history of connectionism and its psychological implications. *AI & Society*, 4, 17-38. <https://doi.org/10.1007/BF01889762>

Wen, Q., Zhou, T., Zhang, C., Chen, W., Ma, Z., Yan, J., & Sun, L. (2022). *Transformers in time series: A survey*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.07125>



17

Véronique Donard

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

Bruno Berthier

La Guilde, Hôpital Marmottan

ASPECTOS TEÓRICOS E CLÍNICOS DO USO DE JOGOS DIGITAIS EM PSICOTERAPIA DE ADOLESCENTES

O trabalho clínico com adolescentes nos permite ter acesso a um mundo interno rico e dinâmico. Tendo em vista que os adolescentes, ao apresentarem um mal-estar generalizado ou difuso, têm certa dificuldade em expressar suas emoções, o psicólogo utiliza-se frequentemente de mediações para construir e consolidar a aliança terapêutica. Dentre elas, os jogos digitais ocupam um lugar privilegiado, não só por serem um objeto cultural omnipresente na vida dos jovens pacientes, mas sobretudo pelas suas qualidades intrínsecas de apoio aos processos psíquicos específicos desta população.

O propósito deste artigo é abordar aspectos da prática psicológica que utiliza jogos digitais como mediadores nas terapias com adolescentes, sem pretensão de exaustividade. Não trataremos dos numerosos impactos e benefícios dos videogames para a cognição, pois esta temática merece, por si só, um texto a ela dedicado. Tendo em vista que o processo adolescente se encontra no cerne da questão, começaremos por caracterizá-lo, antes de passarmos para os elementos metodológicos deste tipo de prática clínica e para suas questões intrapsíquicas e interrelacionais.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Vários estudos enfatizam a importância do uso de tecnologias digitais pelos jovens não só como suporte relacional, mas também como espaço de elaboração das diferentes problemáticas psíquicas ligadas ao processo da adolescência. Gozlan, com o termo "virtualescência", descreve "o processo pelo qual o adolescente encontra no ambiente virtual um espaço de elaboração dos seus conflitos pubertários" (2016, p. 33, trad. nossa). Este conceito aponta para a existência de um "espaço psíquico expandido" (Jeammet, 1980, p. 489, trad. nossa), localizado no universo virtual, onde é depositada parte da realidade psíquica interna do jovem. O processo de

virtualização subjaz à resolução dos conflitos psíquicos dos adolescentes, o que permite compreender o investimento massivo desta população nas mídias digitais.

No entanto, Jeammet (2015) explica que, apesar de os adolescentes utilizarem as ferramentas tecnológicas, o que os diferencia das gerações anteriores, eles continuam a lidar com as questões psicológicas próprias desta delicada fase do desenvolvimento.

O *Dictionnaire International de la Psychanalyse* explica que a adolescência é um momento-chave que exige uma tripla reformulação do corpo sexuado, da identidade psicológica e da relação com o meio ambiente (Mijolla, 2005). Philippe Gutton (1991, 1996) assinala a reativação dos conflitos edipianos que marcam a passagem do *pubertário* – caracterizado pela regressão a conflitos arcaicos – ao *adolescens* – em que há uma reelaboração da neurose infantil – face a uma sexualidade cada vez mais genitalizada, e à urgência de se desvincular dos laços infantis estabelecidos com os pais. A imagem de um corpo em metamorfose levanta questões ligadas ao narcisismo e à identidade, bem como à complexidade das novas relações com o ambiente. Compreendemos por que estes três momentos críticos são fonte de ansiedade e de sofrimento para os adolescentes, que os vivem como uma profunda remodelação da sua personalidade.

O encontro com o corpo sexuado se situa no centro dessa metamorfose. A imagem do corpo é transformada por uma sexualidade que se torna genital, mais forte, mais exigente nas sensações que provoca e na urgência da sua satisfação, o que origina uma agressividade inédita, e pela construção progressiva de uma identidade sexual.

Para Jeammet (2015), o processo de aceitação da imagem corporal conduz a um sentimento de identidade, majoritariamente relativo às problemáticas sexuais ou de gênero. Os adolescentes investem a imagem corporal com o sentimento de que o seu corpo é um objeto único que lhes pertence. Esta imagem existe não só para

eles, mas também para os outros. É estruturada pela forma como os outros olham para o corpo e pelo julgamento que lhe está associado (Jeammet, 2015).

A grande tarefa da adolescência consiste, portanto, na procura de uma identidade simultaneamente pessoal e social. E. Erikson (1968) fala de um sentimento de identidade interno, que se refere ao “sentimento de continuidade entre o que o adolescente foi durante a infância e o que ele vislumbra tornar-se no futuro antecipado; entre o que ele pensa que é e o que ele observa que os outros veem nele” (Erikson, 1968, p. 89, trad. nossa). Para este autor, somente um sentido sólido de identidade interior poderá marcar o fim do processo adolescente, sendo a condição para um maior amadurecimento individual.

A identidade pessoal não se constrói sem o olhar dos outros. No âmbito da psicologia do adolescente, o mundo exterior pode dificultar ou favorecer este processo. Por exemplo, os jovens atribuem uma importância particular ao sentimento coletivo de identidade que caracteriza os grupos sociais a que pertencem. As relações com os pares contribuem assim para a definição do Eu, para a consciência de si, e para a “descoberta da especificidade do Eu através de um terceiro” (Cicchelli, 2001).

Além disso, a psicanálise insiste no investimento narcísico específico da adolescência. O jovem se afasta de seus objetos de amor infantis, e a libido de objeto é então transferida para o próprio sujeito, embora parcialmente. O sujeito se vê então como o principal objeto de seu próprio interesse e como um fim em si mesmo. Para Kohut (1966/2011, 1968/2011), este investimento narcísico divide-se em dois polos, ambos idealizados: um Eu grandioso e exibicionista e uma imago parental que, em maior ou menor grau, consoante às falhas narcísicas e às circunstâncias traumáticas precoces, permitem ao adolescente, através da sua elaboração, fazer face às ansiedades pubertárias e manter sua coesão interna. Com efeito, as mudanças corporais podem provocar um sentimento de estranheza e ameaçar a unidade do Eu, que funda o sentimento de identidade.

É neste contexto de profundas transformações identitárias e de busca narcísica que devemos situar a adesão do público adolescente aos jogos digitais. Segundo um estudo do Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) realizado em 2022, os videogames são jogados pelo menos ocasionalmente por 7 em cada 10 franceses com mais de 10 anos, sendo a idade média dos jogadores de 39 anos. Se afinarmos os dados por idades, verificamos que 95% dos jovens entre os 10 e os 17 anos jogam videogames, ou seja, a quase totalidade das pessoas desta faixa etária.

No Brasil, a edição 2023 da Pesquisa Game Brasil (PGB), que entrevistou 14.825 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal, revela que os games estão presentes no cotidiano de 70,1% da população Brasileira. 82,1% dos gamers autodeclarados atestam que os jogos são uma das suas principais formas de diversão. A faixa etária visada em parte pelo presente artigo, de 16 a 19 anos, aparece estranhamente pouco representada: 10,1%, proporcionalmente às faixas etárias de 20 a 24 anos: 15,1%, e de 25 a 29 anos: 16,2%. Necessário especificar que a pesquisa não foi realizada com menores de 16 anos.

Vamos agora tentar compreender como a prática dos jogos digitais coloca em movimento os principais processos adolescentes acima referidos, de modo a evidenciar diferentes possibilidades de utilização deste mediador em psicoterapia.

JOGOS DIGITAIS EM PSICOTERAPIA DE ADOLESCENTES

As razões da utilização do jogo digital como técnica psicoterapêutica variam em função da problemática do paciente, mas no caso da terapia de adolescentes, ao focalizar-se a atenção do paciente e do terapeuta em um objeto terceiro, a mediação ajuda a atenuar a

força dos mecanismos de defesa e a liberar a fala. Os adolescentes raramente solicitam uma psicoterapia, uma vez que suas defesas são principalmente dirigidas contra os adultos. Seja de forma passiva, agressiva ou mesmo hostil, resistem a qualquer atitude frontal.

Dada a importância dos jogos digitais na cultura adolescente, é fácil compreender por que os profissionais escolhem este mediador. Certas vezes, o papel do jogo digital no cotidiano do jovem é de tal forma determinante e/ou onnipresente que não é sequer necessário utilizá-lo durante a sessão. Neste caso, trata-se de uma mediação verdadeiramente virtual, não materializada, no sentido em que a atenção e o cuidado do terapeuta lhe conferem um lugar privilegiado na sua relação com o paciente, e em que passa a representar, de certa forma, o universo simbólico do paciente e seus conflitos psíquicos. Um diálogo centrado no jogo digital permite ao adolescente manter o âmbito secreto de sua intimidade. Um acordo tácito se estabelece entre o paciente e o terapeuta, selando o absoluto respeito do íntimo. Existem então várias maneiras de progredir na relação, referindo-se verbalmente ao videogame, cada terapeuta encontrando a sua.

ESCOLHA DO JOGO

O jogo digital permite ao paciente evoluir em um contexto dinâmico, em um mundo onde as dificuldades acontecem realmente e onde os personagens possuem uma intencionalidade própria. O mundo do videogame é certamente virtual, no sentido em que é simulado pela máquina, porém, graças ao processo de imersão, é vivido de forma concreta nas experiências que proporciona ao paciente. Virole (2007) explica que a imersão consiste em um processo psicológico que inclui tanto um aspecto cognitivo, com a descentralização da análise do ambiente e a focalização na realidade digital, quanto um aspecto psicodinâmico, em que entram em jogo os tradicionais

polos econômico, energético e dinâmico. Tal processo permite a atribuição de um índice de realidade subjetiva aos acontecimentos do jogo. Tendo em conta este aspecto, o terapeuta poderá

[...] apreender melhor os processos psicológicos envolvidos na prática de um jogo digital, a partir do momento em que compreende que as modificações cognitivas obras no sujeito durante seu período de imersão suscitam uma reorganização de seu funcionamento psicoafectivo, redistribuindo prioridades, abrandando defesas psíquicas até então bem estabelecidas, erigindo novas censuras e novos marcos identitários. (Donard, 2016).

Não existe consenso quanto ao catálogo de jogos digitais que podem ser utilizados na prática clínica. A escolha de jogos pode ser variada, considerando um vasto leque de problemas ou de preferências, ou, pelo contrário, limitada, especializando-se em um campo específico no qual o terapeuta é competente. Os psicólogos podem utilizar tanto jogos digitais comerciais como *serious games*¹⁴ (jogos sérios), mas é importante ter em conta que um jogo digital comercial é paradoxalmente menos dispendioso do que um jogo sério, o que é um ponto importante a ser considerado em qualquer contexto profissional, seja ele privado ou institucional.

Além do critério econômico, existem várias vantagens em utilizar um jogo comercial. É possível que o paciente já esteja familiarizado com ele, o que contribui para o estabelecimento de uma relação de confiança, ao assumir o ambiente um aspecto mais familiar e, consequentemente, menos ameaçador. Além disso, ao ser visto como um objeto lúdico, a percepção que o paciente tem da mediação é desdramatizada. O modo de jogar – um único jogador, em cooperação ou em competição – também há de influenciar a escolha do dispositivo. Assim, o terapeuta optará não só pelo universo e pela modalidade do jogo, mas também pela forma de interação que ele prevê ter com o paciente.

14

Serious games são jogos “que combinam uma intenção caracterizada como ‘séria’ (pedagógica, informativa, preventiva, terapêutica, de formação, de treino, etc.) com recursos lúdicos” (Donard, 2016).

Alguns jogos são mais adequados do que outros junto quando se trata de estabelecer uma aliança terapêutica sólida ou de proporcionar ao paciente o *holding* oferecido pela atenção conjunta do terapeuta, que permite a reativação, em ambiente seguro, de experiências arcaicas de simbolização da realidade (Donard, 2016). *Unravel 2* é um exemplo de game que pode ser utilizado para trabalhar intensamente estas questões, podendo ser jogado em cooperação. Os seus personagens principais são representados por dois bonecos de lã ligados entre si. O cordão de lã que os liga é um elemento de *gameplay* essencial, dando suporte à progressão da aventura graças à utilização que os dois bonecos fazem dele. Outra função do cordão é de atuar como dispositivo de segurança, à semelhança de uma corda de alpinismo. Estas situações, frequentes e sucessivas no jogo, põem à prova a qualidade do vínculo terapêutico e do *holding* do profissional. Outro elemento do jogo que favorece o estabelecimento da confiança do paciente no quadro terapêutico é que, para alcançar saliências distantes, um dos dois bonecos pode ver-se obrigado a se lançar no vazio e a se balançar para chegar ao outro lado, o que permite ao psicólogo, ao mostrar o caminho, conter a ansiedade do paciente face ao vazio e ao fracasso.

Na maioria dos casos, no entanto, o paciente tem a oportunidade de escolher o seu jogo. Cabe ao terapeuta compreender o porquê da modalidade de jogo, o estilo e as decisões do paciente “em termos de relações de objeto, de defesas, de satisfação de pulsões, de reelaboração de traumas e de tentativas de simbolizar experiências precoces” (Virole, 2016-2021, p. 1, trad. nossa).

A IMAGEM CORPORAL E A BUSCA IDENTITÁRIA

Em um videogame, o principal elemento de apoio ao trabalho psíquico ligado à metamorfose corporal é, sem dúvida, o avatar, ou seja, o personagem digital dinâmico que representa a ação do

jogador na tela, isso porque “a multiplicidade de aparências possíveis e de escolhas de movimentos permite formas específicas de simbolização ao colocar em jogo um corpo virtual em movimento” (Brun, 2014, p. 20, trad. nossa). Embora esta representação do jogador na tela possa ser um carro de corrida ou uma raquete de ténis reduzida a uma simples linha, o mais interessante para o trabalho clínico é o avatar que tem características antropomórficas e pode ser modificado ou moldado pelo jogador.

“Via real para a terapia”, segundo Tisseron (2009), que explica que este suporte digital pode dar forma ao Eu idealizado grandioso teorizado por Kohut (Tisseron, 2012), o avatar produz um fenómeno de “ecoização” do jogador (Brun, 2014), no qual os conflitos narcísicos ligados à figura do duplo podem ser reativados.

De fato, como explicam Jung e Roussillon (2013), a identidade é “um processo que organiza a relação do sujeito com a sua alteridade, bem como a relação singular e íntima que consegue estabelecer consigo mesmo, e neste sentido ela se insere no campo da reflexividade” (p. 1043, trad. nossa). Por isso, a identidade convoca a figura de um duplo que os autores nomeiam “transicional”, no sentido em que “a construção de uma reflexividade interna, de uma relação consigo mesmo, pressupõe [...] o investimento do objeto como um duplo de si mesmo, um outro semelhante, ao mesmo tempo igual e diferente de si mesmo” (Jung & Roussillon, 2013, p. 1044. Trad. nossa).

Tordo (2021) vai mais longe nesta relação com o avatar enquanto duplo corporal e psíquico, explicando que, através de sucessivos laços reflexivos, o avatar passa a significar não apenas “uma reprodução simulada do duplo virtual do corpo, mas [...] o duplo virtual em si” (p. 80), passando gradualmente do estatuto de “duplo virtual da subjetividade” para o de parte integrante da própria psique. É por isso que, no trabalho de atenção conjunta implicado pelo uso da mediação do jogo digital, o olhar do psicólogo sobre o avatar, duplo virtual, reativa o estádio do espelho, permitindo ao

paciente, apoiado “no reconhecimento do que é seu e do que não é” (Donard & Simar, 2012, trad. nossa), trabalhar sua relação com sua imagem interna e com sua própria identidade.

Os jogos mais interessantes para explorar as questões narcísicas e identitárias através da relação que o jogador estabelece com o seu avatar são sem dúvida, para além dos jogos de simulação de vida como *The Sims*, do qual falaremos mais adiante, os *Role Playing Games* (RPGs). Perfeitamente integradas na narrativa e no universo do género de *fantasia heróica*, as personagens dos RPGs são complexas e diversificadas, assumindo características específicas do estilo que o jogador deseja desenvolver no jogo. Este duplo digital permite a projeção de características idealizadas no corpo escolhido pelo jogador, um processo que lhe permite transcender os obstáculos do seu corpo factual, na criação imaginária de um novo “Eu corporal” (Freud, 1923/2010), uma idealização que é ainda mais reforçada pela natureza heroica do personagem e pela sua missão no jogo. A escolha de roupas, armas e habilidades também permite ao jogador experimentar completude e onipotência, tendo assim o sujeito a oportunidade de trabalhar a sua relação com o seu Eu Ideal (Freud, 1914/2005).

CONFLITO EDIPIANO E PULSÕES AGRESSIVAS

Enquanto para Kohut a imago parental idealizada remete para o que ele nomeia de “estádio narcísico”, para Klein esta imago remete para a fantasia arcaica do parente combinado – a figura fálica e onipotente da mãe-pai (Klein, 1921-1945), própria do estágio esquizoparanóide. Segundo Gutton, sendo a puberdade marcada por uma regressão aos conflitos arcaicos e pela reativação do Édipo

e das moções incestuosas e parricidas, esta imago é omnipresente nas fantasias que assombram a transição do pubertário para o *adolescens* (Gutton, 1991, 1996).

É precisamente este tipo de conflito, em que o objeto é simultaneamente idealizado e cindido em bem e mal, que encontra, nos jogos em que o avatar é obrigado a escolher um campo no qual lutar, um terreno privilegiado de elaboração, em um trabalho psíquico que procura libertar o Eu de seus conflitos incestuosos (Donard & Simar, 2012). Este aspeto é ainda mais intensificado nos RPGs, onde o *gameplay* acentua a divisão entre o bem e o mal, elevando o jogador ao nível de um herói chamado a combater as forças do mal que se abateram sobre o mundo.

The Sims é um excelente suporte para os adolescentes trabalharem a sua relação com as figuras parentais. O jogo permite criar um avatar com uma grande variedade de detalhes e qualidades, muitas vezes o mais fiel possível à ideia que o jovem tem de si próprio. Mas há uma dimensão que lhe permite desenvolver sua relação com os pais, nomeadamente o constrangimento de não poder viver sozinho na casa que acaba de construir ou de adquirir, exceto sob a responsabilidade de adultos. A única maneira de evitar esta tutela é tornar-se ele próprio um tutor. Se quiser manter-se na sua própria faixa etária, terá de lidar com as reações dos pais à medida que a sua personalidade e os seus valores adquiram cada vez mais importância no jogo. É difícil para os adolescentes ficarem presos neste paradoxo de “parecerem-se com os pais / fazerem tudo para ser diferente deles”, situação conflitiva que desperta a agressividade. Os jogos de simulação de vida oferecem aos jovens um espaço de jogo e um laboratório ideal para expressar e experimentar a agressividade subjacente a esta delicada situação relacional.

Em *The Sims*, o paciente pode utilizar o seu avatar adolescente para atacar verbalmente e/ou agressivamente o avatar parental. A descarga pulsional é manifesta e pode ser notada nos gestos

e verbalizações do paciente, que usa o seu duplo para exteriorizar a sua raiva. O que é ainda mais interessante do ponto de vista clínico é o fato de este tipo de jogo ser dinâmico e, por conseguinte, desta descarga pulsional acarretar consequências. Observa-se frequentemente que, após a reação do NPC (*non-player character*) agredido, o paciente toma consciência da vulnerabilidade da vítima, o que então pode vir a ser elaborado, permitindo que o episódio de violência ganhe sentido e lugar no seu psiquismo. Após este tipo de situação clínica, é frequente observarmos uma mudança no comportamento do adolescente em relação ao seu progenitor. Esta segunda parte da sessão serve assim de mediação entre o adolescente, que acaba de viver uma experiência intensa, e o adulto, que precisa de ajuda para compreender o seu filho.

No que diz respeito às relações entre pares, os jogos digitais são excelentes veículos de socialização. Há muitas interações no mundo dos jogos, quer seja a outra pessoa um aliado ou um inimigo, e a psique é sujeita a muitas tensões emocionais. É claro que, no caso da terapia individual, é difícil abordar esta questão diretamente. Para isto, é possível utilizar o modo comunitário do *Minecraft* –jogo polivalente de tipo “caixa de areia”. Com a modalidade de jogo “Community Creative”, em que as partidas salvas podem ser jogadas por todos, trabalha-se a forma em que o paciente deseja ou não mostrar algo de si aos outros que passarão pelo mesmo espaço. Os aspectos narcísicos deste tipo de situações no jogo são evidentes, pois trata-se de submeter algo de si ao olhar dos outros (Berthier, 2019). Mas trata-se também de questões de tolerância à diferença e à presença do outro, pois o paciente terá de aceitar o fato manifesto de que outros pacientes existem para o terapeuta.

DESTRUIÇÃO E VIOLÊNCIA

Uma pergunta recorrente nas mídias e nas discussões sobre jogos digitais é se estes, ao possuírem um conteúdo violento, tornam os jogadores violentos em circunstâncias exteriores ao jogo, ou se são responsáveis por uma certa qualidade, ou mesmo uma estética, da violência social. A questão é complexa, não existindo um entendimento único, mas sim um conjunto de elementos que ajudam a esclarecer uma dinâmica que, a nível societal, depende de contextos culturais, políticos e econômicos e, a nível individual, de processos cognitivos e psicodinâmicos.

No que diz respeito ao nível individual, nossa prática nos permite clarificar um ponto que nos parece fundamental: a violência dos videogames nos *First Person Shooters* (FPS) como *Call of Duty* ou *Counter Strike*, ou nos *Third Person Shooters* (TPS) como *Grand Theft Auto* (GTA) serve, na maioria dos casos, de válvula de escape e de ligação para pulsões destrutivas que, desvinculadas do trauma e do conflito psíquico, são, através do jogo, re-bidinalizadas. Como escrevem Haza *et al.* (2023), os jogos digitais constituem “um envelope de contenção que diferencia o ato de violência na realidade do ato de violência nos mundos virtuais”.

Se existe uma relação entre os jogos digitais e a prática da violência IRL (*In Real Life*), devemos refleti-la ao nível de uma dinâmica societal. Porque é um fato que, da mesma forma como jogar videogames pode levar a uma visão dinâmica, criativa, interativa e lúdica do mundo, existe uma estética dos jogos, perpetrada pelas mídias, que vem sendo aplicada à realidade não virtual. Por isso pensamos importante perguntar: quem produz a estética, quem a vive ou quem a filma? Vivemos uma “ascensão vertiginosa das imagens” face ao “declínio da função das palavras” (Paz *et al.*, 2021): sem a produção e a difusão dessas imagens violentas que foram filmadas seguindo propositalmente os padrões estéticos do universo dos jogos digitais,

poderíamos ainda sustentar que existe uma estética dos jogos digitais violentos nos atos de jovens que cometem atentados?

É também importante reconhecer que existe uma cultura de comportamentos tóxicos nos fóruns de jogadores em plataformas como Discord, Steam e Twitch, assim como dentro dos próprios jogos. É certo que podemos entender isto como um prolongamento da toxicidade de um certo funcionamento global em rede que não podemos aprofundar aqui, mas é preciso sublinhar que este aspecto torna as comunidades de jogadores particularmente vulneráveis a todo tipo de manipulações políticas, econômicas ou outras. Por exemplo, um estudo recente da rede internacional de investigação *The Extremism and Gaming Research Network* (EGRN, 2021) sobre a infiltração de espaços dedicados aos jogos digitais por movimentos extremistas mostra uma atividade intensa destas redes nos fóruns acima referidos. Isto evidencia que, se é possível atribuir uma certa estética da violência ao universo de certos videogames, é evidente que esta violência é cooptada por movimentos influentes, nomeadamente políticos. Trata-se, portanto, de assinalar a apropriação indevida de um meio cultural e não o meio em si. Se, como afirma o nosso colega Yann Leroux, “os jogos digitais não nos tornam idiotas” (2012), a nossa experiência clínica permite-nos afirmar que, exceto em casos de patologia prévia comprovada, também não nos tornam violentos.

CONCLUSÃO

Nem sempre é fácil para um adolescente encontrar-se face a um psicólogo ou a um psicanalista. Um primeiro contacto apoiado na cultura dos jogos digitais pode ajudar a preparar o terreno sobre o qual a relação terapêutica será edificada. O papel das interpretações pelo profissional neste tipo de prática é muitas vezes controverso: como e quando interpretar?

A experiência mostra que a técnica de utilização da mediação dos jogos de vídeo pode, na maior parte das vezes, dispensar interpretações, porque as imagens e as ações falam por si. O universo virtual é suficientemente expressivo para transmitir um significado sem necessidade de ser decodificado. Virole (2016-2021) chega mesmo a afirmar que “a tomada de consciência através das palavras (das “representações de palavras”, para usar o léxico freudiano) não é necessária no virtual”, porque “uma ação virtual não tem necessidade de ser complementada por um comentário verbal” (p. 1), sendo a experiência virtual suficiente por si própria.

Isto não significa que um jogo digital seja terapêutico *per se*, nem que um adolescente não precise de ninguém para sentir-se melhor quando joga. Isto pode acontecer, tal como qualquer ação ou interação na vida quotidiana, mas o que vem a ser realmente terapêutico, na utilização dos videogames como mediadores, é o que, no conteúdo do jogo do adolescente, se dirige ao psicólogo, dentro do marco da transferência. Se, na psicoterapia face-a-face, o terapeuta funciona como um espelho que reflete para o paciente a sua própria imagem, não devemos esquecer que ele também serve como uma superfície de projeção, vazia de representações. Ao utilizar o jogo digital e ao posicionar-se do lado do seu paciente – e não face a ele –, a função de tela exercida pelo terapeuta continua sendo exercida, embora os dois olhem juntos na direção de um suporte digital. A tela do computador limita-se a apoiar a função de suporte projetivo que o terapeuta já exerce numa situação terapêutica tradicional.

Ao chegarmos ao fim deste artigo, esperamos, após abordar diferentes aspectos da mediação dos jogos digitais em psicoterapias de adolescentes, termos demonstrado que se trata de uma prática clínica com várias vantagens e ângulos de interesse, e que muitas de suas possíveis utilizações e aplicabilidades estão ainda por explorar.

REFERÊNCIAS

- Berthier, B. (2019). Minecraft, le jeu vidéo populaire devenu médiateur thérapeutique. In M. Haza (Dir.), *Médiations numériques: jeux vidéo et jeux de transfert* (pp. 113-136). Érès
- Cicchelli, V. (2001). *A construção da autonomia: pais e jovens adultos face aos estudos*, P.U.F.
- Donard, V. (2016). A pesquisa em psicologia na era digital: novos campos e modalidades/ Research in psychology in the digital age: new fields and forms. *Revista San Gregorio*, (12), 27-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5622400>
- Donard V., & Simar E., (2012), La médiation vidéo-ludique en psychothérapie [Mediação de videogame em psicoterapia]. *Cybercultures, Enfance & Psy* n° 55, éd. érès, pp. 79-88. <https://doi.org/10.3917/ep.055.0079>
- Erikson, E. (1968). *Adolescência e crise. A procura da identidade*. Flammarion.
- Freud, S. (1923/2010). O Ego e o Id. In: *Obras Completas*, volume XVI.
- Freud, S. (1914/2005). Para introduzir o narcisismo. In S. Freud. *Obras completas*, volume XII.
- Gutton P. (1991). *Le pubertaire*. P.U.F.
- Gutton P. (1996). *Adolescents*. P.U.F.
- Haza-Péri, M., Sylla, A. (2023). Derrière les jeux vidéos, encore [Por trás dos videogames, de novo] <https://blogs.mediapart.fr/les-invites-de-mediapart/blog/060723/derriere-les-jeux-videos-encore>
- Jung, J. & Roussillon, R. (2013). Identidade e o «duplo transicional», *Revue française de psychanalyse* 2013/4 (Vol. 77), pp. 1042-1054.
- Kohut, H. (1966/2011). Formas e transformações do narcisismo. Em P. Ornstein (Ed.), *The search for the self: selected writings of Heinz Kohut*. Karnac. Vol. 1, pp. 427-460.
- Kohut, H. (1968/2011). O tratamento psicanalítico dos transtornos de personalidade narcísica. Em P. Ornstein (Ed.), *The search for the self: selected writings of Heinz Kohut*. Karnac. Vol. 1, pp. 477- 509).
- Leroux, Y. (2012). *Les jeux video, ça rend pas idiot*. FYP Éditions.

Michaud, L., Alvarez, J. (2008). *Jogos sérios Advergaming, edugaming, formação...* IDATE Consulting & Research.

Mijolla, A. de (ed.) (2005). *Dictionnaire International de la Psychanalyse*, Paris, Hachette, edição revista e aumentada.

Paz, L. de M., Melo, M. de F. V. de, & Donard, V. (2021). Imagens: a política do aparecimento e do desaparecimento. *Ágora: Estudos Em Teoria Psicanalítica*, 24(2), 48–57. <https://doi.org/10.1590/1809-44142021002005>

Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir. (2022).

Tisseron, S. (2012). Clinique du virtuel: rêvasser, rêver ou imaginer. *Adolescences*. 2012/1, T. 30 n°1, pp. 145-157. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0145>

Tisseron, S. (2009). L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni, *Adolescences*. 2009/3, T. 27 n°3, pp. 721-731. <https://doi.org/10.3917/ado.069.0721>

Tordo, F. (2021). Soi-même comme un avatar. Como a identidade é construída hoje. *Imaginaire & Inconscient*. 2021/1 n.º 47, pp. 77-88. <https://doi.org/10.3917/imin.0470079>

Virole, B. (2016-2021)/ Da realidade virtual à realidade psíquica. <https://virole.pagesperso-orange.fr/RealPsy.pdf>

Virole B. (2007). Phénoménologie de l'immersion, Attribution de sens à la réalité virtuelle. <http://www.omnsh.org/spip.php?article115>



18

*Débora Cristina Nascimento de Lima
Isabella Leandra Silva Santos
Thais Emanuele Galdino Pessoa*

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

O USO DE REDES SOCIAIS E BEM-ESTAR PSICOLÓGICO:

**UMA REVISÃO SISTEMÁTICA
DA LITERATURA**

O ciberespaço foi inicialmente conceituado por Lévy (1998) para se referir ao universo de redes digitais - que se expressam por meio de tecnologias da informação e inovação, (e.g., sistema de satélites e redes de computadores) - que possibilitam o encontro de territórios econômicos e culturais que se apoiam no avanço de forças produtivas do sistema capitalista. Características inerentes desse ambiente digital é a “disponibilização de informações” por meio de recursos infindáveis de produção e disseminação (Lévy, 2000).

Ademais, neste território, as definições de tempo e espaço de fundem, devido a um espaço virtual e abstrato, e ausência de uma linearidade cronológica, visto que as informações se confundem entre o tempo cronológico e o “agora” de propagação da informação (Monteiro, 2007). As redes sociais, como parte do fenômeno digital, estão diretamente ligadas a produção de laços mais fortes ou fracos entre atores sociais que independem de espaço geográficos ou categorias sociais (e.g., grupos étnicos ou classe socioeconômicas).

Desde o surgimento das primeiras plataformas de mídia social na década de 2000, as redes virtuais têm moldado a cultura, os negócios e a sociedade em geral. Isso porque permitem que indivíduos e organizações se conectem, criem comunidades e compartilhem conteúdo de forma rápida e fácil (Boyd & Ellison, 2007). A diversidade desses espaços de socialização é vasta, oferecendo diferentes recursos e propósitos. Algumas das plataformas mais populares incluem Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, WhatsApp e TikTok (Statista, 2023).

Cada uma dessas desempenha, a partir de seus diferentes *layouts* e funcionalidades, um papel importante na conectividade entre usuários e na disseminação de informações. Isso ocorre seja pela produção ou consumo de conteúdo, por meio de postagens e compartilhamentos de diferentes formas de produção escrita ou audiovisual (e, g., postagens em *Feed* ou interações em *Direct*). Atualmente, muito se discute a respeito da intensidade e a forma de

uso dessas plataformas que possuem um papel inerente na vida de seus usuários (Faelens *et al.*, 2021; Saiphoo *et al.*, 2020).

O debate justifica-se pela maneira como as pessoas têm utilizado as redes sociais para construção de suas identidades, mas também o potencial para desencadear efeitos positivos ou negativos. Um exemplo disso, é o uso problemático das mídias sociais, que se caracteriza - segundo a perspectiva biopsicossocial - pelo uso excessivo de redes sociais com mudanças específicas e prejudiciais nos estados de humor (Bányai *et al.*, 2017). O mesmo pode estar associado a sintomas depressivos, ansiedade e sentimento de solidão, e/ ou prejuízos no lazer, trabalho, nos relacionamentos interpessoais e no bem-estar psicológico (Hussain & Griffiths, 2021; Chentsova *et al.*, 2023).

Por outro lado, o uso voltado para autoapresentação, ou seja, compartilhar características positivas e eventos da vida (Zhao *et al.*, 2008) ou para a promoção do capital social - que diz respeito ao compartilhamento de fortes laços sociais que promovem suporte social ou benefícios gerados por relacionamentos mais flexíveis (Putnam, 2000), possuem efeitos benéficos para o bem-estar dos usuários (Verduyn *et al.*, 2017; Faelens *et al.*, 2021).

Sobre este último, o bem-estar, a perspectiva adotada pelo presente estudo se centra no bem-estar psicológico, desenvolvida por Ryff (1989) para a compreensão a partir da filosofia eudemonista, tem como alicerce multidimensionalidade do funcionamento psicológico saudável. Entre suas nuances que a diferem da perspectiva hedônica de bem-estar subjetivo proposta por Diener, (1984; Diener & Diener, 1996), tem-se a compreensão do caráter estável e longitudinal do bem-estar, mas também possível de (re)construção ativa dos sujeitos, por meio do autoconhecimento e interações sociais.

Dentre as dimensões propostas para o modelo de compreensão do bem-estar, tem-se: autonomia, crescimento pessoal,

domínio do meio, relações positivas com outros, aceitação pessoal e objetivos de vida (Ryff, & Keyes, 1995). Ressalta-se que o bem-estar psicológico tem importante influência na saúde mental dos sujeitos (Brooks & Greenberg, 2022). E por consequência também usuários das diferentes plataformas de mídia social.

Visto que a busca pela compreensão do funcionamento ideal da mente humana vem sendo refletido e investigado desde os primórdios da humanidade por meio de diversos filósofos da Grécia Antiga (Seibel *et al.*, 2016). Dessa forma, partimos da seguinte questão: como se dá a relação entre o uso das redes sociais e o bem-estar, especificamente, psicológico? Isso se justifica: primeiramente pelo impacto direto do bem-estar na saúde mental, mas também, pela compreensão das diferentes variantes por trás das formas de uso e como essas podem interagir com os diferentes aspectos do bem-estar, seja a medida de potencializar ou prejudicá-las.

Por fim, o presente estudo objetivou realizar uma revisão sistemática da literatura acerca da relação entre o bem-estar psicológico e o uso de redes sociais. Agrupando e sintetizando achados a respeito da investigação científica sobre a realidade inerente das redes sociais e bem-estar dos seus usuários. Mais especificamente, o estudo propõe coletar os estudos mais atuais a respeito da temática, evidenciando as principais técnicas de mensuração e as demais variáveis relacionadas aos construtos de interesse, de maneira a elucidar os aspectos positivos, mas também negativos relacionados ao uso das redes sociais.

MÉTODO

CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram consideradas pesquisas dos últimos cinco anos (2019 - 2023), em português e inglês, disponíveis da base de dados *Scopus*, e que abordassem a relação entre o uso de redes sociais e o bem-estar (seja diretamente ou por meio de um de seus indicadores). Por outro lado, foram desconsiderados estudos que não especificassem a estratégia de mensuração do bem-estar; que não trouxessem os dados acerca das redes sociais; e que não detalhassem processos metodológicos e/ou resultados relevantes a pergunta de pesquisa do presente estudo.

COLETA E QUALIDADE DE DADOS

Os dados foram coletados durante a primeira quinzena de junho de 2023, por dois pesquisadores independentes. Utilizando os descritores e os critérios de inclusão, ambos deveriam tabular quais pesquisas atendiam a pergunta de pesquisa. Esses resultados foram comparados, e em casos de divergência, a decisão foi tomada por um terceiro avaliador.

ANÁLISE DE DADOS

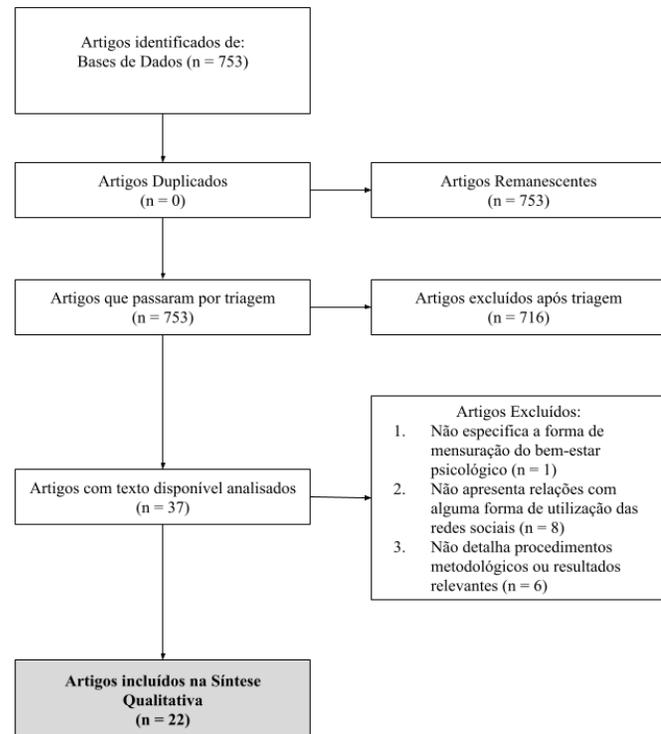
Os dados foram analisados em duas etapas. Inicialmente foram compilados dados bibliométricos dos estudos, de modo a caracterizar a amostra. Após esse passo, foram investigadas as formas de mensuração do uso de redes sociais e do bem-estar, bem como as relações entre esses construtos apresentadas por meio de análises estatísticas.

RESULTADOS

DADOS BIBLIOMÉTRICOS

Dos 753 artigos localizados com os descritores e os critérios de inclusão, 22 remanesceram na amostra final (taxa de retenção: 2,92%). A Figura 1 detalha o processo de triagem. Dentre os artigos selecionados, a maioria foi publicado em 2023 e todos estavam disponíveis em inglês.

Figura 1 - Diagrama Prisma



Apesar dos periódicos serem distintos, a maioria deles estava focado ou em saúde mental, ou em mídia/tecnologias da informação. Detalhes sobre os dados bibliométricos podem ser observados na Tabela 1.

Tabela 1 - Dados Bibliométricos da Amostra

Autores	Título	Ano	Revista
Anthony <i>et al.</i>	Young people's online communication and its association with mental well-being: results from the 2019 student health and well-being survey	2023	Child and Adolescent Mental Health
Maftei <i>et al.</i>	Social media use as a coping mechanism during the COVID-19 pandemic: A multidimensional perspective on adolescents' well-being	2023	Frontiers in Public Health
Hoffman <i>et al.</i>	The importance of trust in the relation between COVID-19 information from social media and well-being among adolescents and young adults	2023	Plos one
Neill <i>et al.</i>	Media consumption and mental health during COVID-19 lockdown: a UK cross-sectional study across England, Wales, Scotland and Northern Ireland	2023	Journal of Public Health: From Theory to Practice
Joshi <i>et al.</i>	Cell Phone Social Media Use and Psychological Well-Being in Young Adults: Implications for Internet-Related Disorders	2023	International Journal of Environmental Research and Public Health
Simons <i>et al.</i>	Staying connected in old age: associations between bonding social capital, loneliness and well-being and the value of digital media	2023	Aging and Mental Health
Song	Does Instagram Have More Negative Impact on Psychological Well-Being? The Case of Korean College Students	2023	Asian Journal for Public Opinion Research
Zambianchi	Digital technologies and eudaimonic well-being in the emerging adults	2023	Revista de Psicología
Bodhi <i>et al.</i>	Modelling the role of social media usage in improving users well-being: a social enhancement model perspective	2022	Benchmarking: An International Journal
Bonfanti <i>et al.</i>	A longitudinal investigation on problematic Facebook use, psychological distress and well-being during the second wave of COVID-19 pandemic	2022	Scientific Reports

Autores	Título	Ano	Revista
Maziri <i>et al.</i>	Habitual Facebook use as a prognosticator for life satisfaction and psychological well-being: social safeness as a moderator	2022	Arab Gulf Journal of Scientific Research
Yue <i>et al.</i>	Passive social media use and psychological well-being during the COVID-19 pandemic: The role of social comparison and emotion regulation	2022	Computers in Human Behavior
Zhang e Jung	How does WeChat's active engagement with health information contribute to psychological well-being through social capital?	2022	Universal Access in the Information Society
Choi e Chung	Mediated communication matters during the COVID-19 pandemic: The use of interpersonal and mass personal media and psychological well-being	2021	Journal of Social and Personal Relationships
Chan e Li	Smartphones and psychological well-being in China: Examining direct and indirect relationships through social support and relationship satisfaction	2020	Telematics and Informatics
Choi e Noh	The influence of social media use on attitude toward suicide through psychological well-being, social isolation, and social support	2020	Information, Communication & Society
Sabik <i>et al.</i>	When Self-Worth Depends on Social Media Feedback: Associations with Psychological Well-Being	2020	Sex Roles
Twenge e Martin	Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets	2020	Journal of Adolescence
Bano <i>et al.</i>	WhatsApp use and student's psychological well-being: Role of social capital and social integration	2019	Children and Youth Services Review
Mackson <i>et al.</i>	Instagram: Friend or foe? The application's association with psychological well-being	2019	New media & Society
Lee <i>et al.</i>	Using Media While Interacting Face-to-Face: Facets Associated With Psychosocial Well-Being and Personality Traits	2019	Psychological Reports
Shi <i>et al.</i>	Affective Experience on Social Networking Sites Predicts Psychological Well-Being Off-Line	2019	Psychological Reports

RELAÇÃO ENTRE REDES SOCIAIS E BEM-ESTAR

Após a análise dos dados bibliométricos, foram investigadas as formas de mensuração dos construtos de interesse e suas relações (Tabela 2). Todos os estudos utilizaram escalas psicométricas de autorrelato para medir o bem-estar. Por outro lado, apesar de estas estarem presentes na mensuração do uso de redes sociais, outros dados foram utilizados, como o número de seguidores/amigos em redes específicas e as horas de utilização diária dessas plataformas.

No total, 11 dos estudos abordaram o bem-estar propriamente dito. Dentre eles, com exceção de Simons *et al.* (2023), todos os estudos indicaram uma relação positiva entre o bem-estar e o uso de redes sociais. Os estudos remanescentes mensuraram indicadores do bem-estar, como sintomas psicopatológicos (e.g. Neill *et al.*, 2023), a resiliência e a autocompaixão (e.g., Sabik *et al.*, 2020).

Nessa parcela dos estudos, os resultados foram mais variados: Yue *et al.* (2022), por exemplo, observaram uma relação positiva entre o uso passivo de redes sociais e o estresse percebido. Já Sabik *et al.* (2020) indicaram que esses impactos variam dependendo da motivação de uso, com a relação sendo positiva entre o estresse e o uso de redes por *status* social e negativa entre o estresse e o uso de redes para buscar informações.

Outra contradição observada ocorreu nos estudos acerca do uso de redes sociais relacionado à saúde e bem-estar. Hoffman *et al.* (2023) observaram uma correlação positiva entre a exposição a informações acerca do COVID-19 e o bem-estar social. Zhang e Jung (2022) corroboram essa ideia, observando uma relação do bem-estar psicológico com o engajamento ativo em posts sobre saúde. Contudo, Neill *et al.* (2023) indicaram uma relação positiva entre a exposição a informações sobre o COVID-19 nas redes sociais e sintomas ansiosos e depressivos.

Tabela 2 - Sumário dos Resultados

Autores	Medida Redes Sociais	Medida Bem-estar	Estatísticas
Anthony <i>et al.</i>	Frequência de comunicação online	Escala de Bem-estar Mental de Warwick-Edinburgh	Comunicação com melhores amigos: $b = 0,34^{**}$; Comunicação com grupos de amizade maiores: $b = 0,39^{**}$; Comunicação com amigos virtuais: $b = -0,76^{**}$;
Maftei <i>et al.</i>	Escala de engajamento em redes sociais para adolescentes	Medida de bem-estar em adolescentes EPOCH	$r = 0,22^{**}$
Hoffman <i>et al.</i>	Escala de Frequência de exposição a informação sobre o COVID-19 nas redes sociais	Medida do Contínuo da Saúde mental - Forma Curta	Bem-estar social e exposição à informação acerca do COVID-19 no Tiktok: $r = 0,17^*$.
Neill <i>et al.</i>	Frequência de uso de redes sociais para informações acerca do COVID-19	Escala de Transtorno de Ansiedade Generalizada, Questionário de Saúde do Paciente	Ansiedade: $r = 0,23^{**}$; Depressão $r = 0,22^{**}$
Joshi <i>et al.</i>	Questionário de Uso de redes sociais no Celular	Questionário de Bem-estar psicológico	Sentimentos no uso de redes sociais: $\rho = 0,17^{**}$; Resposta no uso de redes sociais: $\rho = 0,12^{**}$
Simons <i>et al.</i>	Intensidade de Uso de redes sociais, Frequência de uso do WhatsApp	Medida do Contínuo da Saúde mental - Forma Curta	Intensidade de uso de redes sociais e bem-estar emocional: $r = -0,17$
Song	Tempo de uso do Facebook e Instagram, número de amigos e seguidores	Escala de autoestima de Rosenberg, Escala de Satisfação com a vida, Escala de Depressão do Centro de Estudos Epidemiológicos	***
Zambianchi	Atitudes em relação à tecnologia	Questionário de bem-estar psicológico	Subescala sentido na vida: $r = 0,17^{**}$
Bodhi <i>et al.</i>	Escala de intensidade de uso de redes sociais	Escala de bem-estar psicológico	$\beta = 0,83^{**}$
Bonfanti <i>et al.</i>	Escala de Uso Passivo do Facebook	Escala de Satisfação com a Vida	***
Maziri <i>et al.</i>	Escala de uso Habitual do Facebook	Escala de bem-estar psicológico	$r = 0,67^*$
Yue <i>et al.</i>	Três itens de Uso passivo de redes sociais	Três itens da Escala de Estresse Percebido	$r = 0,35^{**}$

Autores	Medida Redes Sociais	Medida Bem-estar	Estatísticas
Zhang e Jung	Frequência de Engajamento ativo com posts sobre saúde no WeChat	Escala de Bem-estar Psicológico	Frequência de: curtidas ($r = 0,46^{**}$), compartilhamentos ($r = 0,37^{**}$), comentários ($r = 0,34^{**}$).
Choi e Choung	Escala de uso de mídias de massa (Instagram, Facebook e Twitter)	Escala de solidão UCLA, Escala de Satisfação com a Vida	O uso de redes sociais para busca de informações predisse a solidão: $b = 0,11^*$
Chan e Li	Perguntas sobre o Uso de Redes sociais via smartphones	Escala de Bem-estar psicológico	Uso de Weibo: $0,19^{**}$; Uso de Wechat: $0,20^{**}$
Choi e Noh	Escala de Frequência de Uso de redes sociais para interação interpessoal	Escala de bem-estar psicológico	$b = 0,11^{**}$
Sabik <i>et al.</i>	Escala de frequência de uso de redes sociais, Escala de Usos e Gratificações de Redes Sociais	Escala de Estresse Percebido, Escala Breve de Resiliência, Escala Revisada de Depressão do Centro de Estudos Epidemiológicos, Escala de Auto compaixão	Frequência de uso: nenhuma correlação significativa. Uso de redes sociais para informação: resiliência ($r = 0,24^{**}$), autocompaixão ($r = 0,19^*$), e estresse ($r = -0,20^*$). Uso de redes sociais por status: sintomas depressivos ($r = 0,32^{**}$), e estresse ($r = 0,21^{**}$).
Twenge e Martin	Grupo 1 e 2: Uso diário de mídias digitais Grupo 3: Horas de uso de mídias digitais.	Grupo 1: Escala de Bem-estar Mental de Warwick-Edinburgh Grupo 2: Itens sobre depressão e ideação suicida Grupo 3: Nível de felicidade	O tempo gasto nas mídias sociais foi mais fortemente associado ao menor bem-estar entre as meninas, $d = -0,27$, do que entre os meninos, $d = -0,17$, $Z = 5,19$
Bano <i>et al.</i>	Escala de Intensidade de uso de WhatsApp	Escala de Autoestima de Rosenberg e Escala de Satisfação com a vida (combinadas em medida única)	$\beta = 0,45^{**}$
Mackson <i>et al.</i>	Tempo de utilização diária do Instagram	Inventário de Ansiedade Traço-Estado, Escala de Depressão do Centro de Estudos Epidemiológicos	As correlações não foram significativas.
Lee <i>et al.</i>	<i>Media Multitasking Index</i>	Escala de Manifestações do Bem-estar psicológico	As correlações não foram significativas.
Shi <i>et al.</i>	Experiência afetiva nas redes sociais	Escala de Bem-estar emocional	$r = 0,50^{**}$

Nota: * = $p < 0,05$; ** = $p < 0,01$; *** Não foram apresentados resultados específicos para a relação entre bem-estar e uso de redes sociais.

DISCUSSÃO

O presente capítulo teve por objetivo realizar uma revisão sistemática da literatura acerca de dois construtos relevantes para a psicologia atual: o bem-estar psicológico e o uso de redes sociais. Considerando o aumento exponencial de usuários dessas mídias e os impactos na saúde mental dos sujeitos, analisar como estes fenômenos se relacionam se faz necessário. Especificamente, contextualizamos o fenômeno e investigamos as formas de mensuração tanto para o bem-estar quanto para as redes sociais e, finalmente, analisamos as relações com outras variáveis psicossociais.

Estes objetivos foram cumpridos e, em síntese, o foco principal dos estudos era saúde mental ou mídia/tecnologias da informação. Com relação à técnica de mensuração, o autorrelato foi, em maioria, utilizado para medir o bem-estar e também para as redes sociais, porém, para este construto outros dados foram utilizados (e.g., número de seguidores/amigos em redes específicas e as horas de utilização diária dessas plataformas). Os artigos serão discutidos detalhadamente a seguir.

Os trabalhos que compuseram a análise final eram na maioria do ano de 2023 e todos internacionais, mostrando uma preocupação recente e crescente com o impacto das mídias online na saúde mental dos indivíduos. Os efeitos das redes sociais, invariavelmente, assumem dois polos distintos: por um lado seus efeitos negativos de saúde (Marino *et al.*, 2018), e especificamente, no bem-estar (Oggers & Jensen, 2020), nos índices de depressão (Twenge *et al.*, 2019) e até tentativas de suicídio (Sedgwick *et al.*, 2019).

No outro polo, se situam os efeitos positivos do uso da mídia social, onde houve claramente avanços na maneira de investigar os dois construtos. Inicialmente, ainda em 2004, se abordou a comunicação online e sua associação à diminuição dos índices de solidão

(Shaw & Gant 2004), aqui as redes sociais ainda eram entendidas como um contraponto a um aspecto “negativo” em alguns cenários (e.g., solidão). Posteriormente, as mídias sociais foram associadas ao aumento da autoestima e do apoio social (e.g., aumento do vínculo social e envolvimento entre estudantes universitários) (Valenzuela *et al.* 2009), já se entende nesse cenário as redes sociais possuindo a capacidade promover algo essencialmente positivo (e.g., autoestima e fortalecimento de vínculos) e atualmente o foco das pesquisas tem sido o construto do bem-estar propriamente dito (Shi *et al.*, 2019).

Quanto as formas de mensuração dos construtos, todos os estudos analisados utilizaram escalas de autorrelato para medir o bem-estar. As pesquisas em psicologia têm se utilizado largamente destas medidas (e.g., questionários, escalas), que funcionam a partir do que as pessoas dizem sobre elas mesmas, no estudo de Sabik e colaboradores (2020) por exemplo, houve indicadores de construtos como a autocompaixão e resiliência, que são aspectos que podem ser apontados por meio da percepção de si.

Já as redes sociais, embora, também houvesse medidas de autorrelato, foram explorados outros aspectos que também fazer parte dessas mídias (e.g., número de seguidores ou tempo de consumo). Especificamente, sobre o tempo de consumo, um crescente número de pesquisas descobriu uma associação entre o tempo gasto em mídias sociais e níveis mais baixos de bem-estar (Booker *et al.*, 2018; Kelly *et al.*, 2018; Stiglic & Viner, 2019).

Em suma, resultados encontrados no presente estudo parecem seguir na esteira da literatura já consolidada, ou seja, quando se trata de redes sociais e bem-estar, os resultados se mostram ambíguos. A partir da relação do bem-estar e das redes sociais, encontramos relações positivas (Bodhi *et al.*, 2022), contudo, também foram encontradas relações positivas entre o uso passivo de redes sociais e o estresse percebido (Yue *et al.*, 2022). Ainda, quando fazemos um recorte para o cenário pandêmico, Hoffman e colaboradores (2023)

observaram uma correlação positiva entre a exposição a informações acerca do COVID-19 e o bem-estar social. Porém, Neill *et al.* (2023) indicaram uma relação positiva entre a exposição a informações sobre o COVID-19 nas redes sociais e sintomas ansiosos e depressivos.

Tais contradições também são encontradas em outras literaturas, onde, estudos assumiram uma relação em que o bem-estar diminui proporcionalmente com a exposição à mídia social (Boers *et al.*, 2019). No entanto, a hipótese de que o uso da mídia social está associado a níveis mais baixos de bem-estar foi contestada por outros pesquisadores, que questionaram a forma funcional dessa relação (Heffer *et al.*, 2019; Huang, 2017; Przybylski & Weinstein, 2017).

Contudo, mesmo com resultados dúbios, este cenário não retira os méritos do presente estudo. Dessa forma, as principais contribuições da presente revisão se centram no avanço da compreensão da relação dos construtos, pois, sistematizamos e detalhamos os estudos acerca da temática, indicando que apesar de ocuparmos a quinta posição no ranking de usuários das redes sociais, nenhum artigo em português ou com amostra Brasileira compôs a análise final de estudos, o que parece indicar uma pobre exploração sobre a temática no país. Também identificamos os principais tipos de medidas utilizadas na mensuração dos construtos e por fim, apresentamos os resultados ambíguos da relação entre o bem-estar psicológico e as redes sociais.

Apesar das contribuições, o presente estudo não está livre de limitações. A primeira se trata de delimitação temporal na busca pelos artigos, o que, invariavelmente, afetará a composição final. A segunda diz respeito aos critérios de inclusão, ao selecionarmos apenas artigos em português e inglês, outros estudos (e.g., trabalhos em espanhol) são impossibilitados de análise, o que afeta a capacidade de compreender de modo mais abrangente o fenômeno. Contudo, essas limitações nos indicam uma série de possibilidades para estudos futuros a partir dos resultados prévios, sistematizados

no presente estudo: por que os resultados da relação entre bem-estar e redes sociais são imprecisos? o que não é necessariamente um aspecto negativo, mas indica a complexidade e a forma peculiar como esses dois construtos se relacionam, sendo necessária uma investigação aprofundada. Além disso, quais os fatores que influenciam para efeitos positivos em uma amostra e negativos em outra? para além do uso, quais outros aspectos psicossociais atuam nessa relação? o presente estudo pode servir como base na exploração e avanço da temática.

REFERÊNCIAS

- Wong, D. S., Chan, H. C. O., & Cheng, C. H. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review, 36*, 133-140. <http://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.11.006>
- Bányai, F., Zsila, Á., Király, O., Maraz, A., Elekes, Z., Griffiths, M. D., ... & Demetrovics, Z. (2017). Problematic social media use: Results from a large-scale nationally representative adolescent sample. *PloS one, 12*(1), e0169839. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0169839>
- Bodhi, R., Singh, T. and Joshi, Y. (2022), «Modelling the role of social media usage in improving users well-being: a social enhancement model perspective», *Benchmarking: An International Journal, 29* (8), 2450-2470. <https://doi.org/10.1108/BIJ-03-2021-0152>
- Boers, E., Afzali, M., Newton, N., & Conrad, P. (2019). Association of screen time and depression in adolescence. *JAMA Pediatrics, 173*, 853-859. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.1759>
- Booker, C.L., Kelly, Y.J., & Sacker, A. (2018). Gender differences in the associations between age trends of social media interaction and well-being among 10-15 year olds in the UK. *BMC Public Health, 18*, 321. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5220-4>
- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication, 13*(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>

- Brooks, S. K., & Greenberg, N. (2022). Mental health and psychological wellbeing of maritime personnel: a systematic review. *BMC psychology*, *10*(1), 1-26. <https://doi.org/10.1186/s40359-022-00850-4>
- Chentsova, V. O., Bravo, A. J., Mezquita, L., Pilatti, A., Hogarth, L., & Cross-Cultural Addictions Study Team. (2023). Internalizing symptoms, rumination, and problematic social networking site use: A cross national examination among young adults in seven countries. *Addictive Behaviors*, *136*, 107464. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107464>
- Diener, E. (1984). Subjective well being. *Psychological Bulletin*, *95*, 542-575. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.542>
- Diener, E. & Diener, C. (1996). Most people are happy. *Psychological Science*, *7*, 181-185. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.1996.tb00354.x>
- Faelens, L., Hoorelbeke, K., Cambier, R., van Put, J., Van de Putte, E., De Raedt, R., & Koster, E. H. (2021). The relationship between Instagram use and indicators of mental health: A systematic review. *Computers in Human Behavior Reports*, *4*, 100121. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100121>
- Heffer, T., Good, M., Daly, O., MacDonell, E., & Willoughby, T. (2019). The longitudinal association between social-media use and depressive symptoms among adolescents and young adults: An empirical reply to Twenge *et al.* (2018). *Clinical Psychological Science*, *7*, 462–470. <https://doi.org/10.1177/216770261881272>
- Hoffman, A. J., McGuire, L., Mathews, C. J., Joy, A., Law, F., Drews, M., Rutland, A., Hartstone-Rose, A., Winterbottom, M., & Mulvey, K. L. (2023). The importance of trust in the relation between COVID-19 information from social media and well-being among adolescents and young adults. *PLOS ONE*, *18*(3), e0282076. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0282076>
- Huang, C. (2017). Time spent on social network sites and psychological well-being: A meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *20*, 346–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0758>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2021). The associations between problematic social networking site use and sleep quality, attention-deficit hyperactivity disorder, depression, anxiety and stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *19*, 686-700. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00175-1>

Kelly, Y., Zilanawala, A., Booker, C., & Sacker, A. (2018). Social media use and adolescent mental health: Findings from the UK millennium cohort study. *EClinicalMedicine*, 6, 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2018.12.005>

Lévy, P. (1998). *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Edições Loyola.

Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. Editora 34.

Marino, C., Gini, G., Vieno, A., & Spada, M.M. (2018). The associations between problematic Facebook use, psychological distress and well-being among adolescents and young adults: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 226, 274–281. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.10.007>

Monteiro, S. (2007). O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. *DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação*, 8(3), 1-21. <https://www.pbcib.com/index.php/pbcib/article/view/6989>

Neill, R. D., Blair, C., Best, P., McGlinchey, E., & Armour, C. (2023). Media consumption and mental health during COVID-19 lockdown: A UK cross-sectional study across England, Wales, Scotland and Northern Ireland. *Journal of Public Health*, 31(3), 435–443. <https://doi.org/10.1007/s10389-021-01506-0>

Ogders, C.L., & Jensen, M.R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61, 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>

Przybylski, A.K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological Science*, 28, 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Touchstone Books/Simon & Schuster.

Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 1069-1081. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.57.6.1069>

Ryff, C. D. & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 719-727. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.4.719>

Sabik, N. J., Falat, J., & Magagnos, J. (2020). When self-worth depends on social media feedback: Associations with psychological well-being. *Sex Roles*, 82(7-8), 411-421. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01062-8>

Saiphoo, A. N., Halevi, L. D., & Vahedi, Z. (2020). Social networking site use and self-esteem: A meta-analytic review. *Personality and Individual Differences*, 153, 109639. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109639>

Sedgwick, R., Epstein, S., Dutta, R., & Ougrin, D. (2019). Social media, internet use and suicide attempts in adolescents. *Current Opinion in Psychiatry*, 32, <https://doi.org/534.10.1097/YCO.0000000000000547>

Seibel, B. L., Poletto, M., & Koller, S. H. (2016). *Psicologia positiva: Teoria, pesquisa e intervenção*. Juruá Editora.

Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2004). In defense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Internet Research*, 28(3), 157-171. <https://doi.org/10.1089/109493102753770552>.

Shi, Y., Luo, Y. L. L., Liu, Y., & Yang, Z. (2019). Affective Experience on Social Networking Sites Predicts Psychological Well-Being Off-Line. *Psychological Reports*, 122(5), 1666-1677. <https://doi.org/10.1177/0033294118789039>

Statista (2023). *Biggest social media platforms 2023* | Statista. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

Stiglic, N., & Viner, R.M. (2019). Effects of screen time on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ Open*, 9, e023191. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjopen-2018-023191>

Twenge, J. M., Spitzberg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36, 1892-1913. <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>

Valenzuela, S., Park, N., & Kee, K. F. (2009). Is there social capital in a social network site?: Facebook use and college students' life satisfaction, trust, and participation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(4), 875-901. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01474.x>

Verduyn, P., Ybarra, O., Résibois, M., Jonides, J., & Kross, E. (2017). Do social network sites enhance or undermine subjective well-being? A critical review. *Social Issues and Policy Review*, 11(1), 274-302. <https://doi.org/10.1111/sipr.12033>

Yue, Z., Zhang, R., & Xiao, J. (2022). Passive social media use and psychological well-being during the COVID-19 pandemic: The role of social comparison and emotion regulation. *Computers in Human Behavior*, 127, 107050. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107050>

Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), 1816-1836. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.02.012>

Zhang, L., & Jung, E. H. (2022). How does WeChat's active engagement with health information contribute to psychological well-being through social capital? *Universal Access in the Information Society*, 21(3), 657-673. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00795-2>



19

Rafael Esteves Stamford

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

**JOGOS DIGITAIS
E MEDIAÇÕES
PSICOTERAPÊUTICAS:
UMA PERSPECTIVA PSICANALÍTICA**

DOI: [10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-119](https://doi.org/10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-119)

Fruto de um trabalho de pesquisa baseado em uma revisão de literatura e na análise dos dados colhidos por meio de um questionário online¹⁵ ao qual responderam 52 jogadores de RPG, o presente texto busca explorar as potencialidades do jogo digital de tipo RPG para a clínica psicanalítica.

O jogo foi inserido na clínica psicanalítica com crianças como instrumento fundamental para o entendimento e a mobilização dos processos psíquicos. Trata-se de uma mediação que favorece a manifestação das fantasias e desejos inconscientes dos pacientes, como fora evidenciado por Melanie Klein (1997), e, visto sob um ângulo winnicottiano, permite, servindo de apoio ao brincar, a expressão e resolução dos conflitos psíquicos que entravam a dinâmica transicional (Winnicott, 1975).

Com o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), as plataformas lúdicas digitais foram adquirindo diversas categorias, propondo ao jogador novas formas de experiência e possibilidades cada vez mais sofisticadas de identificação com um avatar, ou seja, com a representação digital de sua ação no jogo. As ilustrações dos avatares variam das mais simples às mais complexas formas (Fragoso & Martins do Rosário, 2008), como é o caso dos personagens dos jogos de tipo RPG (*Role Playing Game*). Tais jogos são caracterizados por narrativas complexas, que envolvem missões, e por um contexto típico das fantasias heroicas (*heroic fantasy*), de conquistas e lutas. Faz-se necessário ressaltar a ambivalência constante entre o Bem e o Mal e a possibilidade, para o jogador, de emergir no universo digital como um herói ou um vilão.

Nas psicoterapias com crianças e jovens, os jogos digitais vêm sendo utilizados desde os anos 90. Na clínica psicanalítica, embora se faça uso de todo tipo de jogos, nota-se interesse pelos RPGs,

15

O procedimento ético desta pesquisa se encontra resguardado em projeto guarda-chuva aprovado pelo Comitê de Ética da UNICAP (CAAE: 646934178.0000.5206).

visto que possibilitam um espaço de projeção e de realização de desejos, e um lugar de simbolização e manifestação de conteúdos inconscientes (Donard, 2016).

A complexidade dos avatares de jogos digitais de tipo RPG permite uma maior identificação dos jogadores com seus personagens, o que colabora para uma boa imersão no jogo. Por escolher o sexo do seu avatar, o jogador experimenta vivências além do gênero, permitindo ao terapeuta observar traços de seus mecanismos psíquicos inconscientes. Dentre os processos psíquicos, citam-se como exemplo os de: identificação, processo no qual o indivíduo funde em si características do outro, formando-se e transformando-se segundo o modelo desse outro (Laplanche & Pontalis, 2001, p. 226); narcisismo secundário, “contemporâneo da formação do ego por identificação com outrem” (Laplanche & Pontalis, 2001, p. 288), e primário, que precede a escolha de objetos exteriores e “corresponderia à crença da criança na onipotência de seus pensamentos” (Laplanche & Pontalis, 2001, p. 290); os mecanismos de defesa, citando como exemplo os de condensação, deslocamento, anulação, transformação no contrário (Zimmerman, 2008, p. 97), ou ainda os de clivagem do ego e identificação projetiva (Klein, 1991).

O CONCEITO DE IMERSÃO EM CIBERPSICOLOGIA

Segundo Leroux (2012), Murray define o processo de imersão pela sensação de estar envolto por um universo lúdico que capta toda a atenção do indivíduo. O sujeito irá experienciar novas situações, sentindo medo, dor, orgulho, frustração (Gregório & Amparo, 2018). Quando o jogador está imerso no jogo, não percebe a realidade da mesma forma, o tempo já não é o mesmo, o ambiente

se reduz apenas ao cenário do videogame e ele passa a investir somente na situação que está vivenciando. Ademais, o sujeito participa ativamente do processo imersivo, não somente do ponto de vista da cognição, mas também pelas percepções sensoriais, e pela mobilização de seus processos inconscientes. Leroux (2012) menciona, inclusive, a possível atualização da fantasia do regresso à vida intrauterina, onde todas as necessidades do indivíduo eram saciadas de imediato. Porém, não se trata de negar toda a realidade externa ao universo lúdico digital, mas apenas aquela necessária para estar e imergir no jogo (Leroux, 2012).

Assim sendo, existem três tipos distintos de imersão: a sensorial, caracterizando-se quando os sentidos do jogador são captados pela mídia e ele é tomado pelo mundo do jogo e seus estímulos; a imersão sistêmica, baseada no conhecimento e domínio que o sujeito possui das regras e procedimentos do jogo, isto é, os movimentos a serem usados e as combinações realizadas dos botões de controle que geram, na tela, a ação da personagem, trazendo sensações para o jogador; e a imersão fictícia, referente à narrativa do jogo, ao entendimento das personagens. Esta última aprofunda a experiência do jogador, que agrega suas próprias representações às que são oferecidas pelo videogame (Leroux, 2012).

Dentro do contexto imersivo e lúdico, faz-se pertinente a concepção winnicottiana de espaço potencial (Winnicott, 1975, p. 12): uma "área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa". Esse espaço possibilita a emergência de uma criação, de uma invenção (Gregório & Amparo, 2018). É uma área criativa, ilusória, mas ao mesmo tempo real, que se situa entre o mundo objetivo e o universo subjetivo do sujeito. Tomando como base essa teoria, torna-se possível pensar a relação do jogador com o universo do jogo digital, já que este lhe possibilita, pela desconexão da realidade concreta proporcionada, experimentar repouso ao lidar com elementos pertencentes à fantasia e ao lúdico.

O AVATAR E A SUA IMPORTÂNCIA

A relevância dada ao avatar e à sua criação é notória. Os jogadores de RPG digital projetam características idealizadas na escolha do envelope corporal da personagem, processo que permite ao participante transcender os empecilhos de seu corpo factual, na criação imaginária de um novo “ego corporal” (Freud, 1923/2011, p. 24). Esse é um fator que favorece o forte investimento dos usuários ao RPG digital. Também a escolha de suas vestimentas, armas e habilidades permitem a experiência de completude e onipotência, que aproxima o indivíduo do seu “Eu Ideal” (Freud, 1914/2010). Assim, pelo fato de o jogador decidir, praticamente, tudo sobre o seu representante no universo lúdico pictórico, seus conflitos narcísicos, conscientes e inconscientes, são colocados em evidência (Donard & Simar, 2012).

Corroborando esse pensamento, o psiquiatra e psicanalista francês Serge Tisseron (2013) e o psicanalista Benoit Virole (2017) afirmam que, principalmente na adolescência, os videogames auxiliam o sujeito a ultrapassar essa etapa da vida de uma forma menos angustiante. Tisseron considera que os jogos de simulação de vida permitem aos jogadores projetarem-se no futuro, experienciando virtualmente situações que poderão viver na idade adulta. Virole, por sua vez, destaca a utilização dos jogos lúdicos virtuais como uma busca da realização de si, contribuindo para uma “aprovação simbólica” de atribuição de valor. Sendo compreendido, analiticamente, por uma procura de completude narcísica (Virole, 2017).

Nesse contexto, destacam-se duas respostas ao questionário que ilustram a necessidade dos jogadores de produzir um duplo digital que se assemelhe a eles esteticamente: “[...] sempre busquei classes que têm calma, precisão e estudo atrelado à origem da personagem. E geralmente na estética busco aproximá-la de como sou” (C1); “Tento fazer uma versão de mim mesmo inserido no universo do RPG em questão” (C2).

Ademais, reiterando esse pensamento, os jogadores não elaboram apenas os seus representantes virtuais de tal modo a assemelharem-se a eles corporalmente. Foi averiguado no fórum da *Blizzard* – editora e desenvolvedora de videogames –, na parte referente à “*Taverna do Fim do Mundo*”, que os participantes nomeiam as suas personagens com elementos que possuem relação com a sua vida no mundo concreto: “Meu nome no jogo é Lauriell. Mistura de Laura (minha caçula da vida real) e Tauriel do *Hobbit* (sei que ela não existe, mas amo a Evangeline a atriz)” (C3);

“Cau é meu apelido pessoal/carinhoso desde muito pequenino. Acho que não existe ninguém dentro do meu círculo de relacionamento em que alguém não me chama de Cau. Desde chefes, a amigos. Como gosto de jogar meu RPG, esse Cau seria meio que uma versão do meu Eu dentro do jogo” (C4).

Pode-se relacionar esta vontade dos participantes de criar personagens análogas a eles, à possibilidade de maior imersão no jogo digital de tipo RPG. Afinal, identificando-se mais ao seu representante virtual, o indivíduo sente-se cada vez mais pertencente ao universo animado, pictórico e narrativo, proporcionando um maior envolvimento na atividade lúdica.

Além disso, a estética visual do duplo digital dos usuários nesses tipos de jogo é de grande valor. Entretanto, não basta que o gráfico tenha uma imagem de alta qualidade para que o participante possa se identificar com ele. Torna-se essencial um bom acoplamento da resposta do avatar à intenção do sujeito que o controla, ou seja, que o representante do jogador no universo digital consiga acompanhar os movimentos (dos dedos) realizados pelo indivíduo que joga, executando as ações desejadas (Virole, 2017). Isso estaria relacionado a imersão sistêmica, caracterizada pelo conhecimento do jogador sobre os movimentos a serem usados e as combinações realizadas dos botões de controle que geram, na tela, a ação da personagem, trazendo sensações para o sujeito (Leroux, 2012).

Dessa forma, Virole afirma que o prazer sentido pelo jogador, ao praticar a atividade lúdica no universo digital, se deve, em parte, à economia de energia ligada ao pouco movimento que faz para realizar a ação virtual. A isto, ele nomeia de “economia do movimento” (Virole, 2017, p. 44). Segundo o autor, pelo fato de a ação do avatar envolver pouca mobilidade do indivíduo no mundo real concreto, não há gasto de energia significativo para a obtenção do prazer.

IDENTIFICAÇÃO PROJETIVA E A SUA RELAÇÃO COM O RPG DIGITAL

Embora o espaço do jogo digital seja considerado, por muitos usuários, um local seguro onde não são atingidos fisicamente pelas experiências vivenciadas, não se pode negar as sensações provocadas pelos *videogames* de tipo RPG. Os participantes imergem no jogo voltando sua atenção para a tela, desconectando-se – mesmo que não totalmente – do mundo concreto. Isto é, mesmo que não sejam corporalmente acometidos pelas suas ações e consequências no ambiente lúdico digital, os jogadores são afetados pelos acontecimentos desse universo. Para tal, torna-se necessário que o jogador atribua ao mundo digital uma certa realidade fenomenológica (Virole, 2017) e assuma o papel de um personagem de maneira aloccêntrica, investindo no corpo do seu duplo digital, concebendo-o como diferente de si, mas criando uma representação para que possa comandá-lo (Virole, 2017).

Diante disso, pode-se pensar no conceito de “identificação projetiva” proposto por Melanie Klein (1991). Segundo a psicanalista austríaca, esse mecanismo de defesa permeia, desde a primeira infância, as relações entre o sujeito e o seu entorno. Relacionando-se com a mãe, o bebê “expele”, inconscientemente, partes positivas e

negativas do seu “eu” para o corpo da genitora, em um mecanismo de projeção, identificando-se com o que fora lançado sobre ela. Nas palavras de Minerbo (2019), a identificação projetiva

É um mecanismo de defesa mediante o qual o sujeito se livra de um conteúdo mental intolerável, cindindo-o e projetando-o para dentro de um objeto, que se identifica ou é identificado com aquilo que o sujeito projetou nele. A identificação projetiva pode ter função de comunicação (é normal entre o bebê e sua mãe), ou de ‘extravasamento’ do espaço psíquico do sujeito, que transforma o objeto em seu prolongamento. Nesse caso, perde-se temporariamente a distinção sujeito-objeto (p. 87).

Dito de outro modo, esse mecanismo consiste em a própria pessoa projetar-se em um outro, identificando-se com ele, parcial ou inteiramente, para o lesar, o possuir ou o controlar. Nesse sentido, é possível aproximar o conceito kleiniano à relação do jogador com o seu avatar: de modo inconsciente, ele irá se projetar no representante virtual, reconhecendo-se nele para, assim, o comandar durante a partida jogada.

EXPERIÊNCIA DE ONIPOTÊNCIA E O PRINCÍPIO DE REALIDADE

Para ilustrar a importância da experiência de onipotência, oferecida pelo jogo digital aos participantes, pode-se destacar a motivação dos jogadores a se aventurarem em uma jornada lúdica digital caracterizada por narrativas complexas e por um contexto típico das fantasias heroicas: “É uma aventura que não existe no mundo que habito, coisas que nunca poderia ou conseguiria fazer dá para fazer em um RPG, mas o que mais me atrai é a criação de personagem” (C5); “Sair um pouco do mundo rotineiro e vivenciar algo fantasioso” (C6).

Por sermos limitados pelo mundo real e a atividade lúdica digital quebrar as barreiras impostas pela realidade externa, o jogador dispõe de um novo tipo de experiência, promovendo uma saída – mesmo que momentânea – das exigências do mundo concreto. Dessa forma, podemos compreender o forte investimento dos usuários ao *videogame*.

No entanto, em alguns momentos essa sensação é abalada. Diante da indagação sobre como se sentem em algumas situações em que sua onipotência se depara com os limites impostos pela realidade, como, por exemplo, na experiência da derrota, os usuários do RPG foram diretos em suas respostas. Ao serem derrotados por personagens considerados mais fracos do que os seus, alguns participantes afirmam: “Frustração, mas fico motivado a tentar de novo” (C7); “Sinto que tenho que melhorar” (C8); “Vontade de ter uma revanche, de ficar melhor para poder vencer o inimigo” (C9).

Pode-se perceber que o sentimento que ocupou um lugar de destaque em suas respostas foi o de frustração. Na clínica psicanalítica, é inegável a sua importância, afinal, é a partir dela que nos deparamos com o princípio da realidade (Freud, 1911/2010) e entendemos que a onipotência jamais será alcançada (Winnicott, 1975), mesmo que os jogos digitais tragam essa sensação em um determinado momento. Ademais, é válido refletir ainda sobre os conflitos narcísicos que estão em evidência nessa situação e como os jogadores precisam elaborá-los com a revanche, a fim de resgatar essa ilusão de serem “intocáveis”, poderosos, ir além dos limites. Corroborando esse pensamento, Serge Tisseron (2013), afirma que esses sentimentos experienciados na atividade lúdica digital são de extrema importância na adolescência, para que os sujeitos possam “abandonar o universo infantil” rumo a vida adulta. Entretanto, pode-se pensar que essas sensações são fundamentais independentemente da idade, possuindo um valor terapêutico para qualquer jogador.

Quando se deparam, no ambiente virtual do RPG, com um adversário capaz de destruí-los, os participantes dos jogos digitais podem manter-se nervosos ou alegres pela sensação da adrenalina. Outros, por sua vez, afirmam em suas respostas: “Um pouquinho de raiva, mas isso só torna o desafio melhor” (C10); “Sinto-me desafiado, sinto que há o que perder” (C11); “Atenção. Me concentro mais do que o normal” (C12).

Entretanto, mesmo perante uma conjuntura ameaçadora como essa, os jogadores podem adotar estratégias de ataque para lidar com o inimigo capaz de lhes matar. Se não, arriscam-se a tomar outras atitudes, como fugir ou atacar o adversário sem estratégia alguma.

Nessa perspectiva, como o jogo em questão não é online, os usuários do RPG digital são derrotados por “personagens não jogáveis” (PNJ), não passíveis do controle dos jogadores. Os PNJs também podem aparecer como aqueles que propõem missões ao avatar, sendo insensíveis às ações de ataque destinadas a eles. Então, nos deparamos mais uma vez, com a questão da desilusão da onipotência, que Winnicott (1975) coloca como a tarefa de aceitação da realidade, embora o ser humano esteja sempre relacionando a sua realidade externa e interna. O alívio desse trabalho está intimamente ligado com a área do brincar da criança, a qual “se ‘perde’ no brincar” (Winnicott, p. 29).

Nesse sentido, é possível aproximar o “jogar digitalmente” com o brincar da criança, afinal, o universo lúdico virtual permite o mesmo tipo de repouso que o brincar postulado pelo psicanalista inglês. Ademais, a partir dessas personagens não controláveis, que parecem ter uma intenção própria, pode-se observar como o indivíduo lida com certos aspectos de alteridade. Os PNJs, que aparecem como guias, fazem com que o sujeito teça com eles uma relação de dependência, aceitando essa condição. Outrossim, à medida que essas criaturas pictóricas frustram a experiência de onipotência do jogador, elas funcionam como um superego (Freud, 1923/2011) virtual, do mesmo modo que as regras impostas pelo jogo e sua narrativa (Gillet & Leroux, 2017). Ou seja, as regras e as limitações

que o jogador enfrenta no *videogame*, funcionam como uma “barreira”, como uma “interdição”, isto é, como um censor de suas ações, exigindo e delimitando o que se pode ou não fazer no universo digital, equiparando-se, assim, à instância postulada por Freud em sua segunda tópica sobre o aparelho psíquico.

Com isso, pode-se considerar que os participantes dos jogos de RPG digital são afetados emocionalmente pelo jogo, inclusive de forma negativa:

[...] É muito bom entrar em um universo que me faça sentir algo. Medo, alegria e as vezes até ansiedade em si. Muito boa a adrenalina do jogo. Ficar animado com tudo oq acontece e querer cada vez mais coisas conquistadas (C13); “A sensação de progressão e os objetivos que os jogos dão” (C14); “Interatividade, consequências, empatia, criatividade... isso me motiva [...]” (C15).

Dessa forma, é percebido que os mecanismos do jogo (as imagens, as ações do avatar e suas consequências) produzem emoções no jogador que são sentidas de forma prazerosa ou de desprazer. Mas, como evidenciado pelas respostas destacadas dos participantes ao questionário, essas sensações são atrativas para eles, os motivando a jogar. Essas experiências podem servir de base ao terapeuta para identificar os conflitos psíquicos de seus pacientes, mas também para que ele possa reconhecer os pontos fortes e as potencialidades daquele sujeito e, com isso, explorá-las (Gillet & Leroux, 2017).

A IMPORTÂNCIA DA NARRATIVA DOS RPGS DIGITAIS

Muitos dos jogos digitais de tipo RPG possuem gráficos com boa qualidade. No entanto, apenas essas imagens não são de tamanha relevância para garantir um bom envolvimento no videogame.

Tendo como base o questionário da pesquisa anteriormente mencionada e a literatura estudada, os usuários que se propõem a experimentar aventuras nesse universo lúdico virtual, dão maior destaque a uma boa narrativa para uma melhor imersão nos RPGs. Esta, por sua vez, pode estar acompanhada de outras características. Nesse sentido, a título de ilustração, destacam-se as seguintes respostas: “A junção de uma boa narrativa com bons gráficos (mas não precisam ser os melhores gráficos do mundo)” (C16); “[...] eu dou importância a uma mecânica simples de se aprender [...], além da capacidade que a narrativa vai ter de fazer o jogador se sentir interessado e imerso em seu mundo” (C17).

Assim sendo, uma história interessante proporciona e facilita a imersão dos participantes no universo digital. Torna-se necessário também o jogador conhecer bem a narrativa e estar em contato com o mundo fictício que se apresenta no videogame. Com isso, sua experiência será mais aprofundada (Leroux, 2012).

CONSIDERAÇÕES SOBRE O RPG COMO MEDIÇÃO PSICOTERAPÊUTICA

As leituras realizadas mostram que, dentro do quadro psicoterapêutico, é importante que o analista compreenda a transferência estabelecida entre ele e o seu paciente, pois, somente assim, o ato virtual, compreendido como um discurso, terá um efeito terapêutico (Virole, 2017). Isso acontece através do processo de co-imersão, o qual possibilita ao profissional sustentar psiquicamente a experiência do jogador, mantendo-se presente nas suas interações virtuais e, com isso, reconhecendo a manifestação de seus conteúdos inconscientes (Donard, 2015). Assim, o processo co-imersivo é caracterizado pela “capacidade de um não-jogador de participar do jogo do

sujeito, experimentando as mesmas sensações e sentimentos ou enriquecendo a experiência digital do outro com as suas próprias impressões e afetos” (Donard, p. 385).

Nesse sentido, torna-se possível fazer uma aproximação das ações do sujeito na plataforma lúdica digital, aos conteúdos do sonho e o seu trabalho. O fato de os videogames serem utilizados em psicoterapia como uma forma de mediação, não isenta o profissional de conhecer a história do paciente e o contexto sociocultural em que ele vive. O mesmo jogo, jogado por duas pessoas distintas, apresentará itens equivalentes: as mesmas imagens, as mesmas personagens para serem escolhidas e, talvez, até ações similares durante a narrativa da atividade lúdica virtual. Porém, cada elemento que aparece, terá o seu significado particular diretamente relacionado a quem o joga e será a partir do conhecimento do terapeuta sobre aquele a quem está atendendo, que as interpretações devem se apoiar. Assim, pode-se pensar na cena pictórica do jogo digital como um sonho, este sendo sempre a realização de um desejo (Freud, 1900/2019), que terá o seu conteúdo manifesto (Freud, 1916/2014), aparecendo na tela do dispositivo eletrônico, e o conteúdo latente, que será o significado subjetivo por trás das ações que o indivíduo executa no mundo digital.

Freud (1900/2019) reconhece que os sonhos são muito curtos e concisos, se comparados ao pensamento por trás deles. Isso se deve ao mecanismo de condensação, primeira realização do trabalho do sonho. A este, entre outras, é destacada a propriedade de agir sobre o material compreendido nos conteúdos oníricos latentes, fundindo, os que tem algo em comum, em uma única unidade manifesta. A segunda realização do trabalho do sonho, é denominada de deslocamento (Freud, 1916/2014). Ele se evidencia substituindo o elemento inconsciente, por algo mais distante de seu componente original, sendo ligado a este por cadeias associativas. Além disso, através desse mecanismo, a ênfase do pensamento onírico passa de um aspecto importante para outro irrelevante, fazendo com

que o sonho tenha outro centro e, até mesmo, uma outra narrativa expressa. Logo, o mesmo pode ocorrer no jogo digital: as imagens presentes na tela, as ações do sujeito que joga, têm significados para além do que aparece, possibilitando, através da experiência lúdica no universo animado, pictórico e narrativo, a expressão dos desejos e fantasias inconscientes do paciente e a elaboração de seus conflitos psíquicos. Afinal, como aponta Virole (2017), a ação virtual simboliza, ela mesma, a situação enfrentada pelo sujeito, não necessitando de uma interpretação verbal, oferecida pelo terapeuta, para que o paciente possa elaborar psicologicamente as suas questões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como percebido e elucidado, os jogos digitais podem ser utilizados como mediação na clínica psicanalítica. O profissional, fazendo uso desse instrumento, tem a possibilidade de identificar os processos psíquicos de seus pacientes, além de o jogo proporcionar a elaboração de seus conflitos. Afinal, o espaço do universo lúdico digital favorece a manifestação de fantasias e desejos inconscientes dos jogadores.

Porém, apesar de toda a sua eficiência, os videogames ainda são pouco conhecidos como instrumentos mediadores pelos psicoterapeutas, tornando o estudo relevante, sobretudo, para o meio acadêmico. Nesse sentido, pela proximidade do “jogar digitalmente” com “o brincar” de Winnicott (1975), Gillet e Leroux (2017) apontam a importância desse saber, principalmente pelos profissionais que se ocupam do atendimento psicoterápico de crianças. Visto que eles compreendem a importância do brincar para o desenvolvimento psíquico infantil, sendo o jogo virtual um adicional nos recursos do analista.

Ademais, cabe ressaltar o seu valor no acompanhamento de adolescentes, por ajudá-los na elaboração dos conflitos psíquicos vivenciados nessa etapa de sua vida (Tisseron, 2013). Nessa perspectiva, o psicoterapeuta precisa “ouvir” o videogame, percebendo a qualidade da sua mediação (Gillet & Leroux, 2017), concebendo a ação do jogador no espaço lúdico digital como uma comunicação para além da fala verbalizada.

Na psicoterapia, a mediação através dos RPGs digitais não é algo determinado. O paciente escolhe, dentre os jogos pré-selecionados pelo profissional, o que irá jogar e se irá jogar, sendo importante que o clínico ofereça jogos adaptados ao nível de desenvolvimento do indivíduo a quem está prestando atendimento (Gillet & Leroux, 2017). Em algumas consultas, o videogame não está envolvido todo o tempo durante o atendimento, sendo ele apenas um momento na condução da psicoterapia. Logo, havendo espaço também para o brincar não virtual, falar, desenhar, sendo a atividade digital “deixada de lado” ou utilizada apenas durante parte do encontro. Afinal, uma psicoterapia focada exclusivamente em videogames, “monotécnica”, estaria destinada a uma redução da prática clínica (Virole, 2017).

REFERÊNCIAS

- Wong, D. S., Chan, H. C. O., & Cheng, C. H. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review, 36*, 133-140. <http://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.11.006>
- Donard, V. (2016). A pesquisa em psicologia na era digital: novos campos e modalidades. *Revista San Gregorio, (12)*, pp. 26-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5622400>
- Donard, V. (2015). Ciberpsicologia: Desafios teóricos e clínicos. *Investigação Qualitativa em Saúde, 1*, pp. 384-389.
- Donard, V & Simar, E. (2012). La médiation vidéo-ludique en psychothérapie. *Enfances & Psy, (55)*, pp. 79-88. <https://doi.org/10.3917/ep.055.0079>
- Fragoso, S. & Martins do Rosário, N. (2008). Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. *Revista Interin, 6(2)*, pp. 1-22. <https://www.redalyc.org/pdf/5044/504450759004.pdf>

Freud, S. (2011). O Eu e o Id (1923). In S. Freud, *Obras completas: O Eu e o Id, "Autobiografia" e outros textos (1923-1925)* (1ª Ed. pp. 9-64). Companhia das Letras.

Freud, S. (2010). Introdução ao Narcisismo (1914). In S. Freud, *Obras completas: Introdução ao Narcisismo, Ensaio de Metapsicologia e outros textos (1914-1916)* (1ª Ed., pp. 9-37). Companhia das Letras.

Freud, S. (2010). Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental (1911). In S. Freud, *Obras completas: Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia ("O caso Schreber"), artigos sobre a técnica e outros textos (1911-1913)* (1ª Ed. pp., 81-91). Companhia das Letras

Freud, S. (2014). Segunda parte: Os sonhos (1916). In S. Freud, *Obras completas: Conferências Introdutórias à Psicanálise (1916-1917)* (1ª Ed., pp. 110-323). Companhia das Letras.

Freud, S. (2019). O trabalho do sonho (1900). In S. Freud, *Obras completas: A interpretação dos Sonhos (1900)* (1ª Ed. pp., 322-540). Companhia das Letras.

Gillet, G & Leroux, Y. (2017). Soigner avec le jeu vidéo: quelques repérages d'incidences transférentielles à partir de la clinique de la médiation virtuelle-numérique. *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, (95), pp. 113-132. <https://doi.org/10.3917/read.095.0113>

Gregório, G. & Amparo, D. M. (2018) O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. *Revista Ágora - Estudos em Teoria Psicanalítica*, 21(1), pp. 71-82. <https://doi.org/10.1590/1809-44142018001007>

Klein, M. (1997). A técnica da análise de crianças pequenas. In Klein, Melanie, *A psicanálise de crianças. Obras completas de Melanie Klein* (pp. 36-54). Editora Imago.

Klein, M. (1991) Notas sobre alguns mecanismos esquizoides. In *Inveja e gratidão e outros trabalhos* (v 3, pp. 253-275). Editora Imago.

Laplanche, J. & Pontalis, J. B. (2001) *Vocabulário da Psicanálise* (4ª ed.). Editora Martins Fontes.

Leroux, Y. (2012). Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 30(1), 107-118. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>

Minerbo, M. (2019). *Neurose e não neurose*. (2ª ed). Editora Blucher.

Tisseron, S., & Gravillon, I. (2013). Les 4 atouts des jeux vidéo pour les adolescents. *L'école des parents*, 605(6), 22-23. <https://doi.org/10.3917/epar.605.0022>

Virole, B. (2017). De la réalité virtuelle à la réalité psychique. *Le Journal des psychologues*, (8), 43-46. <https://doi.org/10.3917/jdp.350.0043>

Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade* (2ª Ed), Imago Editora.

Zimmerman, D. (2008). *Vocabulário Contemporâneo de Psicanálise* (1ª Ed.) Editora Artmed.



20

*Fernando Rodrigues de Lima Júnior
Paula Cristina Monteiro de Barros*

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

AVATARIZAÇÃO E IDENTIFICAÇÃO EM RPG DIGITAIS:

**APONTAMENTOS PARA UMA CLÍNICA
COM O USO DO AVATAR EM JOGOS DIGITAIS¹⁶**

16

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

DOI: [10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.20](https://doi.org/10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.20)

A JOGABILIDADE E A POTENCIALIDADE CLÍNICA DOS RPG DIGITAIS

Em *O Senhor dos Anéis*, Faramir, personagem caracterizada como um destemido guerreiro e capitão da Guarda da Cidade do Gondor, assim diz: “[...] mas não amo a espada brilhante por sua agudeza, nem a flecha por sua rapidez, nem o guerreiro por sua glória. Só amo aquilo que eles defendem” (Tolkien, 2001, p. 706). A fala dessa personagem, da obra que fundou o universo fantástico da Terra Média e que incitou a invenção da modalidade dos jogos de representação de personagens, ou *role-playing games* (RPG), faz menção a uma “defesa” que diz mais respeito à representação simbólica e subjetiva desses objetos do que às suas próprias características físicas ou aos seus conceitos.

O “amor” de Faramir se volta ao que ele mesmo idealiza de tais objetos; uma idealização representativa que decorre de sua própria história, esta que lhe permitiu constituir conteúdos subjetivos num tempo outro de sua vida e que, no tempo atual de sua expressão, atualizam-se e projetam-se sobre tais objetos de forma a por eles viver aquilo que “ama” e “defende”: viver algo de si. Essa leitura, ainda que referente a uma ficção, toca a realidade e torna-se coerente em relação à reflexão que neste trabalho sustentamos, especialmente quando passamos a ponderar os processos de identificação ante as expressões de avatarização em RPG, aqui situados em sua disposição digital.

Esperamos, neste ensaio, compartilhar nossas impressões ante a temática que vimos estudando, sem a pretensão de apresentar verdades estáticas ou interpretações dogmáticas diante do exposto. Abstemo-nos, ainda, de visões extremistas que perpassam uma visão “apocalíptica”, criticada por Goldenberg (2017), como também de ponderações sobre o uso das tecnologias digitais, a nosso ver alienadas, que exaltam acriticamente o universo digital sem problematizar seus efeitos sobre o sujeito e o laço social contemporâneo.

Para a exposição de nossas reflexões, respaldadas na Psicanálise, este texto percorrerá um trajeto que irá discutir: (1) a jogabilidade e a potencialidade clínica dos RPG digitais; (2) ponderações acerca da avatarização; por fim, (3) nossa posição acerca dos processos de identificação na avatarização em RPG digitais.

O AVATAR E A AVATARIZAÇÃO NOS RPG DIGITAIS

Aproximando-nos de Tisseron (2015, p. 19), entendemos o avatar como aquela “marionete de *pixels* com a qual entramos e interagimos nos espaços virtuais”. Em algumas realidades digitais, como bem pondera o referido autor, o avatar pode ser imposto ao sujeito que o usará, não lhe sendo permitida a possibilidade de construí-lo ou determinar sua aparência. Em realidades virtuais mais imersivas, por sua vez, o jogador pode inventá-lo como bem entender, com suas próprias escolhas pessoais a partir do acervo de recursos que a ferramenta tecnológico-digital pode ofertar.

Nesse sentido, o avatar pode ser tomado como uma expressão espetacular, também especular, do que a experiência de virtualização permite ao sujeito, tornando-o capaz de representar a si, ou algo de si, em um espaço-tempo digital, com vários elementos pessoais de sua identificação, sendo um recurso possível, como também argumenta Tisseron (2015), para percebermos como o *eu* pode apresentar-se através desse espaço-tempo. Pondera-se, com isso, que o avatar, em um processo de avatarização, tal como ocorre nos RPG digitais, ao permitir que o jogador construa um personagem digital para representá-lo e assim interpretá-lo, assume para si as potencialidades complementares que, para Quéau (1992), caracterizam a realidade virtual: a capacidade de imersão e interatividade, a possibilidade de transfor-

mação e o poder de permitir a consolidação de encontros síncronos entre usuários com outros avatares. Trata-se de uma realidade virtual que não mais nos deixa diante da imagem, mas nos possibilita estar imersos ou “dentro” dela, nela e com ela identificados.

Dessa forma, o avatar e a avatarização situam-nos em uma experiência um tanto quanto ilusória quando nos convida a, imersivamente, mergulhar em sua imagem representativa pela qual “o avatar se transforma no jogador e o jogador em seu avatar” (Tisseron, 2015, p. 120). Esses mesmos avatares, situados na experiência narrativa de um RPG digital, têm a potência de realizar transformações nos mundos digitais em que se encontram, ao passo que suas ações também mobilizam modificações no próprio avatar, tornando-o, por exemplo, forte ou fraco, experiente ou com limitações, para seguir a aventura proporcionada pelo enredo. Em *Dragon Age: Inquisition*, por exemplo, uma vez criado o avatar e à medida que a experiência do jogo acontece, ele vai adquirindo novas possibilidades de performance nos processos de luta e outros desafios, requerendo também do jogador habilidades cognitivas, desde motoras, para manusear adequadamente os controles, até intelectuais, para executar adequadamente as tomadas de decisão que o farão alcançar os objetivos do jogo. Também as roupas e os artefatos (espadas, cajados, capas, anéis e outros) mudam a partir dos combates e das conquistas que o avatar/jogador segue obtendo. Isso sendo vivenciado com ações interativas de cooperatividade com outros jogadores e seus avatares, ou, ainda, os próprios NPC.

“O avatar é um veículo que ajuda a navegar nos mundos virtuais [...] é uma espécie de instrumento que ajuda a interagir, a pegar objetos virtuais e usá-los [...] é a interface de comunicação e interação com os outros, mas também consigo mesmo”, descreve Tisseron (2015, p. 120). Com isso, notamos que o avatar pode ser incumbido de materializar, digitalmente, algo do próprio *eu* e de sua história, tornando-se, como explicita o autor, “um objeto de desejo, enfeitado e disfarçado para despertar o desejo dos outros” (p. 120), que na

cena virtual-digital se encontram, além de satisfazer as expectativas narcísicas deste *eu*. Na vivência dos jogos digitais de interpretação de personagens, o avatar pode representar em cena as transitoriedades entre um *Eu ideal* – narcísico – e a constituição de um *Ideal de eu* – atravessado pela identificação, pelo recalque e submetido às leis da cultura, que viabiliza a construção de laços sociais –, caracterizado como “uma extensão virtual da nossa existência, que carrega consigo parte de nossa subjetividade projetada. [...] algo que se reconhece como um outro que eu controlo ou algo que se reconhece como sendo imagem de si” (Gregório, 2014, p. 27).

Tisseron (2015) aponta quatro funções para o avatar, aqui atreladas aos RPG digitais:

1. um *veículo* que permite ao jogador adentrar, andar e agir no mundo da narrativa digital, tornando-se cada vez mais íntimo do seu avatar e dos recursos necessários para fazê-lo atuar.
2. servir como um *instrumento* para possibilitar ao jogador interagir com o meio no qual seu avatar está inserido, coletando objetos, defendendo-se com ferramentas, atingindo seus inimigos e lutando para conquistar as vitórias possíveis no jogo.
3. pelo avatar consolida-se uma *interface de comunicação com outros*, visto que o jogador pode encontrar-se com outros jogadores, situando a aparência, a experiência e os poderes de seu personagem, fazendo, justamente, com que outros queiram ou não interagir, o que permite um jogo com a fala de Lacan (como citado em Tisseron, 2015), no sentido de que, da mesma forma que um significante representa um sujeito para outro significante, o avatar representa um jogador para outro avatar, de forma que o *eu* pode fundir-se ao seu avatar, sendo capaz de ver aquele mundo através dos olhos desse avatar, como também ver o “avatar ... na tela, como outro alguém” (Tisseron, 2015, p. 122).

4. uma *interface de comunicação consigo*, pela qual se percebe que o avatar não é puramente uma projeção ou uma extensão do *eu*, haja vista que esse avatar também pode, no jogo, ter atos automáticos que não estão sob o controle do jogador (como, se programado através da jogabilidade, lançar feitiços ou flechas automaticamente para se proteger sem que o jogador tenha dado o comando para isso). Trata-se de um *eu* que também é *não eu* ou um *eu independente*, algo bem similar ao que se passa, como bem aponta Tisseron (2015) e Virole (2022), na relação de uma mãe com seu bebê: que sente emoções *por ele e com ele*.

Importante perceber que o processo de avatarização assume uma complexidade que não pode ser reduzida a uma extrapolação, a uma projeção ou a uma externalização do sujeito jogador na cena digital. Sendo isso tudo, a avatarização funciona de forma semelhante ao artifício topológico proposto por Klein (como citada por Virole, 2022) que nos mobiliza a compreensão de que algo de nosso interior flui para fora e depois pode retornar topologicamente ao nosso interior. Nesse sentido, o avatar diz respeito a algo do *eu* que o habita, pois nele foi lançado, ao passo que a avatarização reverbera sobre esse próprio *eu*, transformando-o.

Concordamos com Tisseron (2015, p. 124), quando afirma que: “nem todos os avatares são obrigatoriamente a encarnação de uma faceta ou de uma figura interiorizada”. Porém, seguindo a argumentação do próprio autor, é pertinente que o clínico possa considerar tal possibilidade, haja vista a riqueza de conteúdos expressivos do jogador que podem encarnar-se nesse espaço-tempo digital. Entre esses conteúdos, Tisseron (2015, p. 124) aponta que “essa encarnação pode acontecer em quatro sentidos diferentes: no aspecto da personalidade do jogador, no personagem de sua história, no desaparecido cuja volta é desejada e finalmente na construção ligada a uma lenda familiar”. Esses sentidos podem operar em um único avatar, oscilando quanto ao grau de importância, a depender dos diferentes momentos vividos por seu jogador.

No que toca a personalidade, o jogador pode construir seu avatar de forma a, através dele, tentar dar vida a quem outrora foi ou, imaginariamente, julga ter sido ou desejaria ser. Poderia com ele expressar seus desejos e suas expectativas em relação à vida, vivendo uma possível catarse ou projeção ao se permitir viver na cena digital algo que não seria autorizado, ou que o próprio sujeito, por seus valores morais e culturais, não se autorizaria, na dimensão da realidade não virtual. Nisso, cabe a ressalva de Tisseron (2015), quando argumenta que o fato de alguns jogadores sentirem prazer em expressões violentas geradas pelo videogame, matando personagens, demônios ou monstros, como em *Dragon Age: Inquisition* e outros RPG, não implica que venham a ser criminosos, diferentemente das desinformações disseminadas que estigmatizam o uso dos jogos digitais como se eles, por si só, possuíssem a potencialidade de levar o sujeito ao ato na realidade não virtual, sem que os conteúdos psíquicos relacionados a esse ato não já tivessem se estruturado nas experiências da vida cotidiana.

O avatar, a experiência de avatarização e a interpretação do personagem no espaço lúdico do jogo digital levam-nos a associar essas construções pessoais às condições projetivas do sujeito, o que implica pensar acerca dessa realidade digital e de seu lugar intrínseco às questões da cultura e do laço social contemporâneo, haja vista esses processos perpassarem a condição desejante dos sujeitos, que justamente se constitui no âmbito cultural. Dessa forma, recorrer às experiências digitais ofertadas pelos jogos e pelo avatar, ainda que envolvam cenas eróticas, violência, explosões e sangue, obviamente que sopesada a faixa etária do público a quem se destina o jogo, aponta para a possível busca, por parte de alguns jogadores, especialmente os adolescentes, de um saber fazer com o imponderável encontro com o Real do sexo e da morte. O jogo, o avatar e a avatarização poderiam desdobrarem-se como alternativas para tal elaboração à medida que se joga, que se avatiza e que se interpreta o personagem idealizado e construído, uma vez que se

inscrevem nesse espaço-tempo digital dados significativos da vida do sujeito jogador, tanto aqueles que se formaram ao longo de sua história, quanto outros que ainda estão por elaborar.

Tisseron (2015, p. 125) ressalta que:

O jogador pode fazer seu avatar encarnar uma figura familiar do jeito como ela foi interiorizada em sua história pessoal: mãe invasiva, abusiva ou autoritária, pai sádico, etc. O importante, então, são as situações em que o jogador colocará essa figura e as emoções que ele associa a sua narrativa.

O argumento do autor leva-nos a inferir que, no concernente à compreensão clínica sobre a expressão psíquica em tais jogos, o questionamento mais interessante e pertinente não diz respeito ao que o sujeito joga ou com que conteúdos se depara, mas se refere a questionar o que lá, na cena do jogo e de seu avatar, ele busca viver e almeja encontrar. Nessa perspectiva, as cenas que tocam o real e o indizível do sexo e da morte, que pode manchar a tela dos jogos com o sangue ou pela qual se apresenta a violência, ao contrário do que rapidamente se dissemina, pode justamente suscitar no jogador uma descarga do tensionamento psíquico associado àquele conteúdo, proporcionando alívio catártico diante das possíveis questões que tais conteúdos toquem no sujeito, sendo, ainda, um caminho possível para favorecer a sublimação com ações de criatividade, projetando mundos e histórias fantásticas, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a interação social que os jogos, em alguns casos, podem mobilizar.

Outro ponto de “encarnação” para o qual Tisseron (2015) chama a atenção em sua obra acerca do avatar aponta para a possibilidade dessa marionete de *pixels* também vir a representar uma “realidade invisível no real” (p. 125), passando, em função do que se projeta na tela, a ser visível, ainda que pelos recursos tecnológico-digitais. O autor relata um recorte da história de Valérie Morignat que, no jogo *Second Life*, constrói um avatar de uma mulher negra

com cabelos azuis e informa, conscientemente, que elegeu o traço da identidade negra para caracterizar seu avatar porque isso diz de sua própria história e de como ela se identifica com sua ancestralidade negra. Além disso, Valérie também relata que, anos depois de ter criado seu avatar, ela associou os cabelos azuis que o caracterizavam ao fato de na infância chamar sua avó de “Mamy Blue” (numa tradução bem direta: “mamãe azul”), revelando a participação de elementos inconscientes na construção de seu avatar, atualizando no ato criativo elementos da identificação que são idealizados. Algo que nos faz perceber a cena inconsciente tentando enunciar-se a partir do dispositivo tecnológico-digital do avatar, atualizando a afetividade daquilo que outrora fora recalcado ou que insiste na demanda por elaboração. De fato, como Tisseron (2015, p. 125) sinaliza: “a maneira como personalizamos essas marionetes encarregadas de nos representar revela muito mais sobre nós do que pensamos”.

Algo que ainda se revela mediante o processo de avatarização e dessa experiência na narrativa digital de um RPG diz respeito à forma como o jogador cuida de seu avatar, inventando e alcançando formas para protegê-lo diante dos desafios e das missões que emergirão durante o jogo, ao passo que busca também fortalecê-lo para que, com ele, enfrente objetivos e supere obstáculos cada vez mais complexos à medida que a narrativa progride. O cuidado que aqui se materializa na relação do jogador com seu avatar suscita nesse sujeito jogador “a capacidade de [...] cuidar de si mesmo” (Tisseron, 2015, p. 128), uma vez que esse avatar o representa. Este é um ponto caro e nodal para argumentarmos, junto a Tisseron (2015), a favor do uso, na clínica, de processos de avatarização e de experiências imersivas e interativas, como as proporcionadas pelos RPG digitais, surge como uma possibilidade para favorecer o cuidado do sujeito consigo mesmo, especialmente quando trabalhamos com adolescentes cujo desejo perpassa esse espaço-tempo do jogo, afinal “ser capaz de manter seu avatar bem de saúde e prover suas necessidades em todas as circunstâncias é um bom indicador da capacidade [...] de se proteger” (Tisseron, 2015, p. 128).

Obviamente que nem todos os jogadores estarão mobilizados para usar os caminhos adequados para preservar a vida de seu personagem. Alguns podem tramar e executar situações de risco para seu avatar, como aquelas que podem levá-lo à morte, implicando, por parte do jogador. Essas construções fantasiosas e imaginárias são comuns, especialmente na adolescência e, por vezes, pode dizer respeito àquela morte “da infância que o adolescente se resigna a deixar [...] mas também é às vezes uma forma de exorcizar seus impulsos suicidas” (Tisseron, 2015, p. 129). Cabe, então, ao clínico a atenção para saber analisar a pergunta que outrora apontamos: o que lá, na cena do jogo e de seu avatar, o sujeito busca viver e almeja encontrar? É tanto possível que o sujeito possa testar seu avatar e com isso perceber até onde e quando esse personagem pode chegar diante de situações que o coloquem, na narrativa digital, em risco de vida. Em *Dragon Age: Inquisition*, por exemplo, é plausível que um jogador, com seu avatar guerreiro, lance-o diante de um dragão para ver se este monstro lhe atearia fogo. Embora possa tratar-se muito mais de processos de experimentação, requer o cuidado do clínico para que possa, junto ao sujeito, trabalhar a função e o lugar dessa ação para ele.

Apontadas as questões psíquicas que percebemos em relação ao avatar e à avatarização, passamos a discutir os desdobramentos identificatórios que podem se associar a tais expressões.

OS PROCESSOS IDENTIFICATÓRIOS E A AVATARIZAÇÃO NOS RPG DIGITAIS

Na perspectiva freudiana, entendemos a identificação como aquele laço de afeto mais antigo com o outro, sendo também uma forma, já na leitura lacaniana, “de substituir o desejo pelo objeto e o objeto pelo desejo” (Dunker, 2021, p. 96), de forma a almejar encontrar

na tomada do objeto uma possibilidade para a satisfação do desejo que, como sabemos, será faltante e o sujeito será convidado a aceitar e viver com essa falta ou sucumbir à alienação ilusória de sua inexistência, como se estivesse com o poder de encontrar no objeto a plenitude de seu desejo.

Pelas vias da aceitação e do saber fazer algo com a falta que não permite a satisfação plena do desejo, também diante dos efeitos da castração simbólica, o sujeito poderia apontar para a constituição de ideais que, atravessados pela sua história subjetiva marcada pelas relações de amor e temor, o mobilizariam a inventar formas de ser e estar no mundo social, enlaçando-se com outras realidades e objetos que mobilizariam seu desejo de desejar, haja vista a incompletude de tal processo. Dessa forma, como explica Santos (2014, p. 49), "a identificação funciona como um modo do psiquismo primitivo aceitar perder seus objetos primários". Algo que nos faz pensar em uma dimensão do *eu* que se constitui como um *Ideal de Eu* e tem lugar e tempo nas expressões cotidianas, perpassando as escolhas conscientes, também influenciadas pelo inconsciente, que seguem por toda a vida.

Através da identificação, dá-se o percurso através do qual o sujeito poderá constituir-se e transformar-se pela assimilação inconsciente dos traços daquelas pessoas significativas de convívio relacional, daquelas que lhe possibilitaram a própria subjetivação (Soares *et al.*, 2010). Um percurso que se inicia já pelo nascimento, quando a criança inaugura a relação com o Outro primordial que lhe inscreve no universo da linguagem, atribuindo-lhe um lugar a partir dos significantes que a nomeiam e nela supõem um sujeito de desejo.

Pela escrita freudiana, pode-se entender a identificação como ato do eu assemelhar-se a outro, de forma que possa assimilar características particulares deste outro (Freud, 1976). No ensino lacaniano, isto se fará possível pelos atos e falas simbólicos do Outro, considerando que se com Freud descobrimos que o sujeito apenas

se constitui em relação a um outro, com Lacan entenderemos que este sujeito será efeito do Outro (Santos, 2014), ou, permitindo-me jogar com o significante: é feito deste Outro. O humano é puxado ou “alçado” à posição de sujeito a partir do percurso de sua subjetivação no encontro com este Outro, que não se inscreve apenas no ato do nascimento, mas já pela inserção do *infans* no universo simbólico mediante o desejo que o antecedeu e que já delinea “um lugar psíquico na trama familiar, no laço social” (Barros, 2015, p. 82).

No percurso da subjetivação, em meio aos processos identificatórios, haverá a constituição do *Eu ideal* (*Idealich*) e a formação do *Ideal do eu* (*Ichideal*). O *Eu ideal* é formado a partir dos próprios processos narcísicos. Este *Eu ideal* é constituído pelos investimentos psíquicos daquele que se empenha em realizar a função materna sobre a imagem da criança. O *Ideal de eu* resulta da convergência do narcisismo aos ideais que demarcam as experiências e as leis da cultura e do coletivo, mediadas pelas figuras parentais. Com isso, o sujeito “identifica-se não apenas à imagem dos pais, mas sobretudo, aos seus ideais, ou seja, à imagem idealizada que estes têm de si mesmos, cuja efetivação esperam e desejam no sucesso dos filhos” (Soares *et al.*, 2010, p. 138).

Diante do que vimos discutindo, aproximamo-nos do entendimento de que o mundo digital, aqui demarcado pelos RPG digitais e pela avatarização que esses jogos permitem, oferece ao sujeito possibilidades de identificação e de interação social, ainda que, em parte, possam estar atravessadas pela especulação narcísica e imaginária (Kelles & Lima, 2017). A avatarização nos RPG digitais, diante dos processos interativos que a caracterizam, colocam em cena a própria corporeidade do jogador, de forma que o esquema corporal do criador se embarça ao da criatura projetada em *pixels*. O avatar é usado pelo jogador para realizar as suas próprias intenções, materializando-as desde a representação de si no ambiente digital, que, dando-se parcialmente (uma mão, um formato de cabeça ou outras características físicas) ou integralmente (na tentativa de atribuir todas

as suas características), permite a esse sujeito jogador projetar-se no avatar e tomá-lo como parte de seu corpo identificado e lá, na cena digital, projetado (Virole, 2022).

A invenção de si mesmo pode ser percebida no espaço-tempo dos games, através dos quais os jogadores podem vivenciar e personificar narrativas por meio de personagens fantásticos, mágicos, que podem vislumbrar traços de identificação – ou talvez da fragilidade de sua identificação, frente à possível colagem a identidades caricatas na cena digital –, como num recurso subjetivo entre o *Eu ideal* e o *Ideal de Eu*, intrinsecamente relacionados à cultura e aos laços sociais que ela permite, ou não.

Diante da forma como o espaço-tempo digital assume uma posição singular na vida das pessoas, Gregório (2014, p. 18, grifos nossos) diz:

[...] por não possuir forma nem lugar, a potencialidade do virtual para se atualizar e suprir uma demanda do sujeito é imensa. **Depende, portanto, do que se busca no virtual e da forma como ele é utilizado.** Considerando as características propostas por Charles e Lipovetsky (2004) acerca do sujeito hipermoderno, **o virtual pode surgir como potencial suporte às bases narcísicas destes sujeitos.**

Ao destacarmos essas passagens de Gregório (2014), com o primeiro destaque, endossamos o que aponta Goldenberg (2017) ao argumentar que as discussões acerca dos aspectos psíquicos que marcam o espaço-tempo tecnológico digital não devem ser tratadas de maneira exagerada, circunscrevendo apenas as implicações supostamente negativas que trazem ao sujeito no laço social contemporâneo. Remetemo-nos a um trabalho anterior, de nossa autoria, em que ressaltamos que:

As implicações estão também atravessadas pelo modo através do qual se usam os recursos tecnológicos ofertados pela modernidade, especialmente quando a produção de alguns desses artefatos envolvem, intencionalmente,

cargas ideológicas que favorecem determinados modelos de mundo e modos de existência, imbuídos de uma significação em favor do consumismo hedonista neoliberal. Contudo, deve-se estar atento, diante do apontado pelo segundo destaque da fala de Gregório (2017), ao seguinte questionamento: o que está faltando – ou talvez o que está em demasia – no laço social que impele os sujeitos a buscarem seu *Eu ideal* nos laços virtuais, ao invés de buscarem o “suporte” ao seu narcisismo na alteridade representada pelo simbólico do Outro social, para assim transcenderem à identificação, de um *Ideal de Eu*, através da superação do narcisismo? (Lima Júnior, 2020, p. 133)

Reconhecendo a complexidade do questionamento, apontamos uma resposta breve e reflexiva, o que implica entender que o espaço-tempo digital que caracteriza os RPG e os processos de avatarização que neles ocorrem permitem uma relação especular na qual o sujeito pode buscar possíveis laços digitais, pela personificação através de um avatar e na experiência imersiva de uma narrativa de RPG, como uma tentativa de reconhecimento subjetivo que tanto pode estar atrelada a uma necessidade narcísica atrelada ao *Eu ideal* como a uma tentativa de invenção pelo *Ideal de Eu* na ascensão ao simbólico pós-edípico. Se levamos adiante a resposta a partir do *Eu ideal* e de suas peculiaridades psíquicas, é bem possível que o sujeito possa buscar o deslumbramento do Outro diante da imagem especular que projeta em seu avatar, a fim de ser olhado, reconhecido, valorizado e enaltecido na potência de seu avatar todo poderoso. Algo que, diante dos ensinamentos de Lacan (2009), faz prevalecer o campo do imaginário em detrimento do simbólico.

Contudo, se nos mobilizamos a entender tal processo a partir das expressões do *Ideal de Eu*, situada a identificação e superado o narcisismo, no saber que este Outro pode faltar, o desejo que passa o jogo e o avatar no espaço-tempo digital circula não apenas pela ordem do ser reconhecido, mas pelo fazer-se reconhecer. Há um salto qualitativo que conecta o sujeito ao simbólico da cultura. Não se submeterá mais ao gozo alienante do Outro, mas dele poderá

separar-se, relacionando-se com ele não pela alienação, mas pela constituição de alteridade.

Constatamos que os jogos de categoria RPG levam o jogador, para “além do que há de concreto, podendo as histórias flutuarem em um espaço [supostamente] ilógico” (Gregório, 2014, p. 28). Esses jogos colocam seus jogadores em um mundo que rompe com os paradigmas do que lhe é familiar. Coloca-os em “uma complexa interação com este universo novo” (Gregório, 2014, p. 29), marcado pelo irromper do desconhecimento que as aventuras e os desafios da trama podem revelar. Esse desconhecimento pode associar-se tanto ao sujeito que, diante do desconhecido e apesar deste, constitui possibilidades identificatórias atreladas a um *Ideal de Eu*, construindo algo para si que o faça encontrar e construir laços com outros, quanto também pode acometer o sujeito em uma angústia que o leve a se alienar ao discurso onipotente do Outro, mediante um empobrecimento simbólico e alteritário do mundo e das relações, como pondera Tisseron (2015).

Nessa perspectiva, o mundo digital, no qual estão situados os RPG digitais, pode permitir ao sujeito viver a onipotência narcísica do infantil, embasada pela tirania de um *Eu ideal*, que justamente sustentaria a idealização especular de que tal mundo pode ser controlado e de que esse controle pode ser estendido à realidade não digital. Dessa forma, poder morrer e matar tanto quanto for necessário para vencer os desafios de um jogo permitiria ao sujeito constituir relações que não o expõem ao risco. Relações estas que também não o permitiriam arriscar-se a ser amado ou não ter seus ideais reconhecidos, riscos que se tende a correr diante do encontro com os outros da vida, mas que no jogo podem ser atenuados e vividos com menos angústia, afinal, pelo avatar e no mundo digital pode-se ser quem desejar. Dessa forma, o jogo, marcado pelo narcisismo do *Eu ideal* de seu jogador, não o faria deparar-se com a alteridade e a diferença do outro, não favorecendo, no jogo, vivências por meio das quais possa suportar a falta que esse encontro (ou desencontro)

implica, afinal todas as experiências estariam à mercê de sua imaginação onipotente, sem qualquer ruído não desejado.

Obviamente que a possibilidade de se viver experiências que não colocam o sujeito em um risco imediato permitem-lhe explorar e inventar possibilidades para as questões da vida cotidiana que podem ser projetadas no campo digital. Essa é uma característica que, conforme já argumentamos, pode nos permitir usar o jogo digital no espaço-tempo clínico de elaboração subjetiva. Salientamos, contudo, que esse *não risco tem um risco*, primeiramente porque se espera que algo se *risque* nessa elaboração, que faça marca de diferença e alce o sujeito a outras possibilidades de ser e existir, podendo deslizar por sua cadeia significativa em busca de sentidos incompletos para o viver. Noutra dimensão, há o *risco* do aprofundamento narcísico de elementos identificatórios associados a um *Eu ideal* que não permitiria ao sujeito suportar a falta que as experiências, também do jogo, deveriam implicar, para com isso conseguir viver sua vida, favorecida pela inscrição subjetiva de um *Ideal de Eu*.

Tais processos exigem do clínico atenção para alçar o sujeito a esse outro lugar de alteridade, com o qual possa experimentar e sentir prazer com as experiências vividas na imersividade interativa do RPG e de sua avatarização, mas sem escapar do lugar da alteridade e da diferença que sustenta as relações na realidade não digital.

PARA (IN)CONCLUIR PENSANDO A CLÍNICA

Ao pensar a clínica e seus desdobramentos a partir do uso da avatarização em jogos de representação e interpretação de personagens (RPG), situamo-nos primeiramente diante do lugar do clínico cuja função primaz é mediar e apostar no lugar da alteridade e do

laço social, como sugere Virole (2022). Colocamo-nos, ainda, ante a experiência do ato clínico que se embasa em uma ética-técnica não prescritiva, centrada na condição desejante dos pacientes que bem decidem quando e como querem “falar, brincar com figuras, desenhar ou usar um videogame que eles mesmos escolhem de um conjunto de jogos pré-selecionados por sua capacidade de incentivar a expressão de processos psíquicos” (Virole, 2022).

Aqui consideramos, em aproximação a Tisseron (2015), que a experiência clínica com o uso de videogames e, especialmente, com os RPG digitais e suas possibilidades de construção e interpretação de narrativas através de um personagem, dá-se, ao menos, com a figura de três protagonistas: o clínico, o paciente e seu avatar na narrativa do jogo. Sob a inspiração de Virole (2022), consideramos fundamental que esse clínico possa mobilizar a fala do paciente, valendo-se do jogo como uma ferramenta de análise que apresenta potencialidades para: uma eficácia simbólica pelos recursos identificatórios possíveis de serem projetados na cena digital; uma co-imersão entre clínico e paciente que dimensionam o jogo como uma parte do processo clínico, que pode viabilizar a realização simbólica de experiências subjetivas sem que isso implique a exacerbação da angústia do paciente; permitir ao clínico explorar, à medida da fala de seu paciente, o teor narcísico atrelado ao jogo que nele pode expressar o desejo de autorrealização e assim elaborar temas vitais associados à autoimagem corporal, à autoestima e à autoconfiança, numa busca por uma conclusão narcísica em direção a um Ideal de Eu; aumentar as capacidades egóicas de raciocínio e tomadas de decisão, implicando também ganhos cognitivos para o paciente; possibilitar ao sujeito paciente associar a experiência imersiva do jogo à realidade, sopesando as especulações narcísicas que atravessam o jogo e as experiências que podem ser ampliadas e vividas no laço social.

Nos RPG e em sua avatarização, conforme vimos, as vias narcísicas da fantasia podem vir a imperar, demarcando a compulsão

à fuga, talvez aqui relacionada à condição traumática, que, em sua impossibilidade de dizer-se, manifesta-se sob a forma de compulsão à repetição. Nesse sentido, repetir a cena do encantamento narcísico de que o sujeito-jogador tudo pode, tudo faz, pode materializar-se na cena virtual mediante a especulação de que nada pode impedir ou barrar seu desejo, donde a fuga para o jogo, alienando-se à narrativa da imaginária potência absoluta que lhe é ofertada.

Insistimos que tudo depende, “portanto, do que se busca no virtual e da forma como ele é utilizado” (Gregório, 2014, p. 18). A configuração digital, pela personificação através de um avatar em uma narrativa de RPG, pode associar-se às buscas do sujeito para encontrar um reconhecimento subjetivo que pode estar atrelado ao narcisismo de seu *Eu ideal*, visando o deslumbramento do Outro frente à imagem idealizada que ali projeta. Porém, esta experiência também pode revelar a ultrapassagem de uma onipotência narcísica, passando o sujeito a buscar reconhecer-se e fazer-se reconhecer no encontro alteritário com seus outros, constituindo-se um *Ideal de Eu*. Em função da constituição desse *Ideal de Eu*, ao considerarmos a potencialidade histórico-criativa que o recurso digital possui, o jogador pode encontrar no jogo uma saída para a repetição.

O “fugir para o jogo” não nos parece apenas conotar a fuga do mundo, da realidade e da condição faltante que circunscreve a existência humana no laço social. Pode conotar também, com as significações da preposição “para”, a fuga enquanto busca de uma saída para um propósito, uma finalidade: construir algo de si com os outros (jogadores e/ou personagens) com os quais o sujeito-jogador percorre a trama lúdica. Algo que se aproxima, nos processos identificatórios, a um *Ideal de Eu*, marcado pelas renúncias pulsionais que permitem o laço social, veiculando a possível invenção de um mundo de si que não prescindia dos outros, fazendo-nos apostar, ao final desta escrita, advertidos das possíveis implicações subjetivas que o jogo acarreta, no uso dos RPG digitais como recurso potente na clínica com o sujeito adolescente.

REFERÊNCIAS

- Wong, D. S., Chan, H. C. O., & Cheng, C. H. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review, 36*, 133-140. <http://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.11.006>
- Brougère, G. (1998). *Jogo e Educação*. Porto Alegre, RS: Artes Médicas.
- Corrêa, A. L. C. (2017). *Rolando dados, criando histórias, aprendendo História: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de História*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. <http://hdl.handle.net/10183/168963>
- Dunker, C. (2021). Prefácio Psicanálise da vida digital. In Goldberg, L. & Akimoto, C. *O sujeito na era digital: ensaios sobre psicanálise, pandemia e história*. Edições 70.
- Goldenberg, R. (2017). Reflexões de um Geek. In Baptista, A. & Jerusalinsky, J. (Orgs.). *Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais* (pp. 78-88). Ágalma.
- Gregório, G. de S. (2014). *Do avatar ao sujeito: transicionalidade e identificação no espaço virtual*. [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília]. <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/16385>
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (5 ed.). Perspectiva.
- Kelles, N. F. & Lima, N. L. (2017). Adolescentes no ciberespaço: uma reflexão psicanalítica. *Tempo psicanalítico, 49*(2), 202-233. <http://hdl.handle.net/1843/43167>
- Lacan, J. (2009). *Seminário I: os escritos técnicos de Freud*. (1953-1954). 2 ed. Zahar.
- Lebrun, J.-P. (2008). *A perversão comum: viver juntos sem o Outro*. Companhia de Freud.
- Lehman, L. M. S. & Parreira, A. (2016). Contextos virtuais: universo de interação jovem. In Costa-Fernandez, E. M. & Donard, V. (Orgs.). *O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas*. UNICAP.
- Lima Júnior, F. R. de. (2020). *Adolescência contemporânea e Ensino-aprendizagem através de Role-playing game digital: apropriação de conhecimentos e identificação na escola*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal Rural de Pernambuco e Fundação Joaquim Nabuco]. <http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede2/handle/tede2/8497>

- Mendes, D. A. & Silva, O. S. (2017) F. *A narrativa em jogos digitais: uma experiência em Undertale*. Anais do Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Uneb. <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/3553>
- Novak, J. (2010). *Desenvolvimento de games*. Gengage Learning.
- Quéau, P. (1992). *Le Virtuel, vertus et vertiges*. Le Champ Vallon.
- Santos, A. J. (2014). *A Identificação e o Adolescente Autor de Homicídio*. [Tese de doutorado, Universidade de Brasília]. <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/16774>
- Soares, D. H. P., Aguiar, F. & Guimarães, B. F. (2010). O conceito de identificação no processo de escolha profissional. *Aletheia*, (32), 134-146. <https://www.redalyc.org/pdf/1150/115020838011.pdf>
- Tisseron, S. (2015). *Sonhar, fantasiar, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital*. Edições Loyola.
- Tolkien, J. R. R. (2001). *O Senhor dos Anéis*. Martins Fontes.
- Virole, B. (2022). Clinique du virtuel. In W. Weiten (2002). *Introdução à psicologia: temas e variações*. (M.L.B. Zaira, G. Botelho, C. A. Colotto, J. C. B. dos Santos. Tradutores). Pioneira Thomson Learning



21

*José Carlos Ribeiro
Mariana Matos*

Universidade Federal da Bahia (UFBA)

**REFERENCIAIS IDENTITÁRIOS
RELACIONADOS AO CORPO
NAS APRESENTAÇÕES
DE SI DE ADOLESCENTES
EM AMBIENTES DIGITAIS**

DOI: 10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.21

ADOLESCÊNCIA, REFERENCIAIS IDENTITÁRIOS E RELAÇÃO COM O CORPO

Caracterizada como um período repleto de mudanças fisiológicas, cognitivas e sociais, a adolescência pode ser compreendida como a etapa do desenvolvimento humano que faz uma ponte entre a infância e a idade adulta. Nesse sentido, faz-se necessário considerar os aspectos sociais, econômicos, históricos e culturais que permeiam estes indivíduos, estabelecendo, assim, uma pluralidade de adolescências com questões, inquietações e repercussões próprias associadas ou derivadas dos contextos nos quais se inserem (Abramo, 1994; Aguiar *et al.*, 2001; Dadoorian, 2000; Habigzang *et al.*, 2014; Margulis, 2001).

Para Erikson (1971), com a ampliação dos interesses sociais, com o aumento dos poderes intelectuais, com a expansão dos objetivos da vida e com uma ideologia (ou sistema de valores) que lhes ofereçam senso de direção, os adolescentes tendem a considerar como são percebidos e compreendidos pelas pessoas significativas, complexificando dilemas manifestados em questões como: Quem sou eu? Aonde irei na vida? (Weiten, 2002).

Tais indagações ilustram um exemplo de motivação para o engajamento do adolescente no processo de construção da identidade. Erikson (1972) compreende que este aspecto implica em definir quem a pessoa é, quais são seus valores e quais as direções que deseja seguir pela vida. Deste modo, para o autor, a identidade é uma concepção de si mesmo composta de valores, crenças e metas com as quais o indivíduo está solidamente comprometido.

Sendo assim, a formação da identidade recebe a influência de fatores intrapessoais (as capacidades inatas do indivíduo e as características adquiridas da personalidade), interpessoais (identificações com outras pessoas) e culturais (valores sociais aos quais

uma pessoa está exposta, tanto globais quanto comunitários). É através da identidade que o ser humano pode se perceber como sendo o mesmo e contínuo no tempo e no espaço, e de notar o reconhecimento desta semelhança e continuidade no outro interagente (Erikson, 1972). Ademais, na medida em que a identidade vai sendo desenvolvida, tem-se a vivência de sistemas de autorregulação (que dirige a atenção, filtra ou processa as informações) e de gerenciamento de impressões e seleção de comportamentos apropriados (Adams, 1998).

Pelo menos são três os grandes grupos de influenciadores na identidade do adolescente: os heróis (ídolos, líderes de grupos, campeões esportistas, influenciadores digitais, dentre outros), os pais (figuras que viabilizam a individualização do sujeito) e os amigos (pessoas próximas que auxiliam na construção do senso de pertencimento grupal) (Aberastury & Knobel, 1981; Campos, 2002; Erikson, 1972). Para além do âmbito familiar, doméstico ou escolar, estas figuras significativas se fazem presentes nos diversos espaços ocupados por estes indivíduos, como nos ambientes digitais, por exemplo. Neste contexto, podem ser representadas pelos amigos adquiridos através da mediação tecnológica e pelas presenças de personalidades midiáticas, o que reforça a importância das conexões sociais forjadas nestes espaços (Sousa & Cerqueira-Santos, 2011).

Deste modo, a construção da identidade pessoal reproduz, reage, conserva e transforma o contexto social, acontecendo de forma interativa, através de trocas entre o indivíduo e o meio em que está inserido, ao longo de todo o ciclo vital humano (Ciampa, 1987). Por esta razão, torna-se importante considerar a identidade do adolescente como um objeto em constante transformação, na medida em que é possível para um indivíduo assumir vários papéis ao longo de sua história (Domingues & de Alvarenga, 1997; Hall, 1999; Lavoie, 1994).

Segundo Cunha (2020), o território da identidade é o corpo. Referenciais identitários são atribuídos a um indivíduo desde seu desenvolvimento intrauterino (com a atribuição de um nome, por exemplo), e, em um processo dinâmico, a identidade de um corpo se entrelaça à sua história e ao que Mauss (2003) compreende como um arcabouço simbólico da sociedade. Logo, o corpo pode ser considerado signo maior das representações coletivas, na medida em que expressa modos de vida cotidianos, hábitos e padrões que definem sua normalidade e aceitação.

Nesta perspectiva, a preocupação com o corpo e com a construção da aparência cresce em importância na mesma medida em que a preocupação com a construção da identidade torna-se tarefa crucial dos indivíduos (Castro, 2010). Os indivíduos tendem a observar os corpos dos outros, avaliá-los, medi-los, classificá-los (Louro, 2000).

Não limitado às questões relacionadas ao corpo, o olhar do outro se constitui em um dos principais pilares no processo de construção da identidade na adolescência (Bertol & Souza, 2010). Neste sentido, levando-se em consideração que este fenômeno ocorre no curso das trocas interacionais, faz-se necessário considerar os elementos que compõem as interações sociais, como a atenção despendida pelas pessoas para as manifestações de sinais significativos que auxiliam na definição de uma situação ou na seleção dos gestos característicos de determinado ritual (Goffman, 1976).

Estes sinais costumam ser percebidos facilmente através dos referenciais identitários significativos que o corpo carrega (Maffesoli, 1996), como os símbolos indicativos de gênero, de preferências (musicais e religiosas, por exemplo) ou mesmo de status socioeconômico. Nesta perspectiva, é reforçado por Louro (2000) que o corpo traz uma expectativa social que indica o que um sujeito é ou não é, definição fundamental para a fluidez das relações sociais (Goffman, 2014).

Uma vez que o processo de construção da identidade perpassa as interações sociais, não se pode falar da adolescência sem levar a relação com o corpo em consideração (Chipkevitch, 1987). As experiências adquiridas desde a infância possibilitam ao adolescente diversas noções de si, da significação do esquema corporal e do corpo em movimento. As imagens do corpo vão sendo construídas e reconstruídas constantemente (Dolto, 1984; Frois *et al.*, 2011).

Embora as construções da identidade e da imagem corporal não estejam submetidas a apenas um elemento específico, destacamos a influência das mídias, sobretudo aquelas constituídas pelos ambientes digitais, nestes processos. Neste sentido, as mídias são elementos significativos enquanto referências que incidem nos diversos significados que o corpo pode receber, caracterizando uma demanda constante de ajustamento e reorganização das imagens e esquemas corporais adquiridos (Frois *et al.*, 2011).

Entre os adolescentes, o processo de construção da identidade perpassa a cultura que compreende o corpo ideal como sinônimo de beleza, atração física, aspecto saudável e condizente com os valores vigentes (Goellner & Figueira, 2002). Para os indivíduos do sexo masculino, os referenciais de um corpo adequado costumam ser aqueles relacionados a uma silhueta forte e musculosa (Assunção, 2002; Branco *et al.*, 2006; Kanayama *et al.*, 2006), enquanto para as mulheres, o ideal geralmente mostra-se associado à figura longilínea e esguia (Andrade & Bosi, 2003; Goellner & Figueira, 2002).

A literatura (Damasceno *et al.*, 2006; Maldonado, 2006; Pérez Manuel, 2004, dentre outros) aponta uma maior tendência à insatisfação com a imagem corporal na medida em que as mídias expõem corpos considerados culturalmente como belos. Na adolescência, uma relação insalubre com o corpo pode acarretar diversos comprometimentos no que tange ao comportamento alimentar, aos desenvolvimentos psicossocial, físico, cognitivo e à relação com a autoestima (Hargreaves & Tiggemann, 2004; Sisto & de Cássia Martinelli, 2004; Smolak, 2004).

Por se constituir em um processo complexo e essencial na adolescência, a construção da identidade associa-se de forma significativa à imagem corporal adquirida pelo indivíduo. Esta, por sua vez, é constantemente estabelecida através das trocas sociais, culturais e midiáticas. Sendo assim, o desejo de ser reconhecido e validado pelos pares, inclusive em termos de aparência física, pode ser explicado através do fenômeno social da apresentação de si, como exploraremos na seção seguinte.

APRESENTAÇÃO DE SI E AMBIENTES DIGITAIS

Ao longo do curso das interações sociais, as pessoas levam em consideração as impressões que são formadas pelos interagentes, fator que também influencia no processo de construção da identidade. Neste sentido, os indivíduos tendem a tentar controlar o modo como são percebidos pelos seus interagentes, engajando-se em um sistema dinâmico e fundamental para a fluidez das relações, conhecido como apresentação de si (Leary, 2019).

A apresentação de si pode ser compreendida a partir da Teoria Dramatúrgica proposta por Goffman (2014). Nesta perspectiva, o autor propõe uma analogia das dinâmicas que envolvem as interações sociais com os elementos teatrais, estabelecendo o indivíduo como o ator social que se apresenta perante um público, representado pelos interagentes. Logo, para que possa atingir seus objetivos e atender as expectativas da plateia, o ator social conta com uma série de recursos que, de algum modo, acabam compondo sua apresentação.

Um dos principais recursos utilizados nas apresentações realizadas pelo ator social é a fachada. Para Goffman (2014), este é o equipamento expressivo do indivíduo, o qual é composto pelo

cenário (elementos que compõem o ambiente onde a representação ocorre) e pela fachada pessoal, que se divide em aparência (símbolos que determinam o status social da pessoa) e maneira (entonação/expressão empregada na interação). Dessa forma, a fachada representa a montagem final que visa a definição da situação para a plateia em prol do sucesso do que será encenado. Mantê-la ou rompê-la depende da habilidade do ator em gerenciar o que deve ser mostrado e o que deve ser mantido oculto daqueles que participam da interação (Carrera & Oliveira, 2014).

De modo geral, os principais objetivos pelos quais os indivíduos realizam apresentações de si envolvem obter e valorizar metas, gerar e manter expectativas sociais, proteger-se de fracassos, e, em especial, realçar a construção da identidade pessoal (Baumeister & Hutton, 1987; Leary, 2019; Schneider, 1969). Realizar apresentações de si se relaciona, assim, ao repertório de referenciais identitários que serve de subsídio para as expressões empregadas pelo ator social para se relacionar, bem como para a percepção das normas sociais indicadas para cada situação e para as delimitações culturais sobre o que pode ser considerado apropriado para expor (ou não) nas diferentes situações (Nejm & Ribeiro, 2019).

Nessa perspectiva, para atender às expectativas do público, realizar representações convincentes e se adequar às delimitações situacionais, os atores sociais costumam adotar estratégias de apresentação de si de diversas naturezas: as verbais (auto descrições, por exemplo), as não verbais (como as expressões emocionais ou a aparência física) ou mesmo aquelas diretamente associadas a comportamentos sociais mais específicos (prática de esportes ou trabalho em equipe ilustram este tipo de estratégia) (Leary, 2019).

Conforme apontado por diversos autores (Nejm, 2016; Matos, 2019; Ribeiro & Oliveira, 2021), as apresentações de si não se limitam apenas aos encontros realizados em espaços físicos. Diferentemente das paredes que separam os ambientes que abrigam as interações

sociais e apresentações de si em contextos face a face, nos ambientes digitais encontra-se uma série de estruturas, nem sempre visíveis aos usuários, que sustentam estes palcos. Algumas delas são formadas por ecossistemas de meios conectivos que envolvem não apenas os usuários, mas também governanças específicas, estruturas tecnológicas, funções algorítmicas, aspectos econômicos e modelos particulares de negócios (Van Dijck, 2013), e por *affordances* que viabilizam diversos meios de usos e apropriações nestes espaços (Bucher & Helmond, 2017). Deste modo, é configurado um ambiente repleto de possibilidades para que os atores sociais possam manifestar suas expressividades (Ribeiro & Oliveira, 2021).

Outros importantes referenciais associados às experiências nos ambientes digitais que se diferenciam daqueles habitualmente vivenciados nas interações face a face e que, de alguma forma, perpassam tanto as apresentações de si quanto os processos identitários dos atores sociais, são: a vivência de dimensão temporal particular, as complexas fronteiras entre o que pode ser considerado público e privado, o colapso de contextos sociais, a impossibilidade de controle da circulação de informações (já que não apenas seguidores ou amigos podem acessar o que é publicado), a persistência dos dados circulados, a facilidade de replicabilidade e disseminação dos conteúdos, a ampliação da visibilidade das atividades realizadas e as diversas possibilidades de acesso e recuperação de conteúdos pelos mecanismos de busca (Baym, 2010; Boyd, 2010).

Com tantas possibilidades de construir apresentações de si utilizando referenciais identitários em ambientes digitais, destacamos a aparência física como uma das principais estratégias utilizadas pelos usuários neste contexto, o que evidencia uma relação do indivíduo com o corpo. Dessa forma, exploraremos na seção seguinte os principais pontos relacionados aos símbolos corporais que representam a identidade dos adolescentes nas suas apresentações de si ocorridas em espaços digitais.

CORPO, IDENTIDADE E APRESENTAÇÃO DE SI DE ADOLESCENTES EM AMBIENTES DIGITAIS

Se levarmos em consideração a popularização cada vez maior do uso dos ambientes digitais, e particularmente dos sites de redes sociais (SRS) (Valkenburg *et al.*, 2017), percebemos que os adolescentes contemporâneos chegam nesta etapa do ciclo vital em um contexto em que as interações sociais mediadas são bastante comuns e significativas (Boyd, 2008; Nejm, 2016).

Em uma escala geral, os adolescentes estão entre os grupos de indivíduos com maiores proporções de usuários de Internet. No Brasil, 90% da população de 10 a 15 anos e 97% da população de 16 a 24 anos se encontra presente na rede (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2020), o que demonstra o quão significativo são estes espaços para estes indivíduos, bem como evidencia a necessidade de ampliação do entendimento sobre os usos e apropriações realizados nas mais diversas dimensões.

Ferreira *et al.* (2020) consideram que há uma relação multifacetada entre as interações estabelecidas entre adolescentes nos ambientes digitais, já que se trata de contextos em que facilmente se obtém uma intrincada trama de trocas sociais que possibilita a emergência de comportamentos que refletem no processo de construção da identidade e na seleção das melhores estratégias de apresentação de si.

Pesquisas recentes com adolescentes Brasileiros (Goulart & Kafure, 2019; Fantoni, 2017; Oliveira, 2017; Sá *et al.*, 2020) apontam que os espaços das redes sociais digitais são os mais utilizados por este público, sendo o Instagram¹⁷ eleito como o principal.

17

Instagram é uma plataforma digital que prioriza o compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários.

Nestes lugares, dentre as atividades mais realizadas, destacam-se a busca por entretenimento e a interação com os amigos como as maiores motivações de uso entre estes usuários, o que comprova a experimentação social nestes espaços como um importante pilar no processo de construção da identidade.

Para além da viabilização de interações sociais e de espaços para apresentação de si, ambientes digitais, como as redes sociais digitais, se configuram também como um meio de rompimento dos espaços privados e de conquista de uma autonomia nas relações interpessoais (Spizzirri, 2008).

Conforme explicado por Ribeiro e Oliveira (2021), em ambientes digitais, os usuários costumam utilizar os recursos disponibilizados pelas ambiências para exercer um maior controle sobre quem irá compor seu público, selecionando quem poderá visualizar determinado material, quem será considerado um seguidor ou quem terá restrições de acesso aos perfis, por exemplo. No estudo realizado por Matos (2019), foi percebido que este gerenciamento permite que conteúdos ou comentários ofensivos não cheguem até as adolescentes participantes com facilidade, o que lhes proporciona mais segurança para realizar apresentações de si, e, conseqüentemente, para explorar diversos referenciais identitários.

Nos ambientes digitais, as apresentações de si fornecidas por imagens, fotos de perfil, descrições, legendas, vídeos ou conteúdos que os adolescentes acreditam serem interessantes, são construídas, tal como ocorre em outros contextos, para causar uma boa impressão a quem acesse este material. É através destas apresentações que os interagentes se deparam com a fachada (Goffman, 2014) adotada pelo ator. Entretanto, no contexto digital ampliam-se as possibilidades de caracterização desta fachada, geralmente sem que as outras pessoas tenham acesso a este processo, uma vez que é ofertado ao usuário a utilização de recursos de edição, de refinamento, de avaliação, possibilitando desta forma um preparo mais elaborado antes da apresentação ao público (Baym, 2010; Constantino, 2017).

Se os usuários adolescentes contam com diversas ferramentas e recursos para deixarem a fachada apresentada o mais próximo possível da obtenção dos seus objetivos ao se exporem para o público (facilidade de edições, possibilidade de incrementos ou mesmo de falseamento de informações etc.), o processo de mantê-la pode ser complexo. Com tantos ambientes digitais diferentes (e com funções e dinâmicas específicas), há uma exigência implícita por parte do público de que o ator sustente os principais elementos de sua apresentação nos variados contextos, requerendo assim certa coerência expressiva (Polivanov & Carrera, 2019).

De modo geral, quando demonstrados nas diversas possibilidades de apresentação de si em ambientes digitais, os referenciais identitários relacionados ao corpo costumam gerar alguma repercussão por parte do público, seja através de comentários, elogios, críticas ou compartilhamentos, seja pelo senso de representatividade e identificação. Logo, por se tratar de um importante pilar no processo de construção da identidade no adolescente, os retornos (positivos) dos interagentes mostra-se como uma das principais expectativas em ambientes digitais (Bareket-Bojmel *et al.*, 2016) e em especial quando estão relacionados à aparência física (Matos, 2019).

Ainda que atendam aos objetivos dos usuários adolescentes, quando as estratégias de apresentação de si escolhidas se relacionam com o corpo em ambientes digitais, alguns riscos ou comportamentos inadequados mostram-se possíveis. Situações como o *body shaming*, compreendido como uma forma de bullying caracterizada pela importunação que consiste em fazer graça e/ou caçoar de alguém por conta de suas características físicas, ou cyberbullying, que consiste na manifestação de agressão ou assédio moral que ocorre por meio de recursos tecnológicos, podem ser identificadas, por exemplo (Gam *et al.*, 2020; Slonje & Smith, 2008).

Além destas, inadequações relacionadas à exposição de referenciais identitários relacionados ao corpo, enquanto estratégia

de apresentação de si utilizada por adolescentes, podem ser encontradas em práticas como o *sexting* (Van Ouytsel *et al.*, 2017), que podem envolver a troca de imagens com algum grau de nudez, ou em situações de aliciamento e assédio, por exemplo. Neste sentido, apesar da necessidade constante do cuidado com a exposição de si, foi percebido por Nejm (2016), em sua pesquisa, que adolescentes não apenas atentam para questões associadas à privacidade em ambientes digitais, como demonstram um gerenciamento próprio destes aspectos.

Na última Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE), do IBGE, realizada em 2019, foi percebido que 22,2% dos adolescentes Brasileiros encontram-se insatisfeitos com seus corpos. No mesmo ano, a pesquisa TIC Kids Online, patrocinada pelo Cetic.br, apontou que 15% dos jovens entrevistados já pesquisaram na internet formas para ficar muito magro. Tais dados auxiliam na demonstração de necessidade de um olhar atento em relação às apresentações de si associadas aos transtornos alimentares como anorexia e bulimia, presentes em alguns espaços como Facebook¹⁸ e Instagram (Rezende, 2019).

Os referenciais identitários que denotam fragilidades na autoestima ou na autoimagem corporal podem também favorecer estratégias de apresentação de si relacionadas às automutilações corporais. Assim como ocorre com os transtornos alimentares, a exposição desta prática por parte de usuários adolescentes é passível de ocorrência em ambientes digitais, como explicado por Silva e Botti (2018).

Se existe a necessidade de atenção por parte da rede que integra as diversas esferas da vida do adolescente aos conteúdos que demonstram os referenciais identitários relacionados ao corpo nas apresentações de si realizadas em ambientes digitais, por outro lado, também é preciso considerar as diversas potencialidades que este contexto oferece no processo de construção da identidade destes indivíduos.

18

Facebook é uma plataforma que conecta usuários por meio de perfis, tornando possível encontrar e conhecer pessoas, acompanhar personalidades públicas e marcas, além de criar, consumir e compartilhar conteúdos.

Na pesquisa realizada por Matos (2019), por exemplo, foi percebido que adolescentes consideradas obesas se sentem representadas e acolhidas na plataforma digital Instagram. Ainda nesta linha, foi constatado por Ribeiro e Matos (2022) que os ambientes digitais se constituem uma importante ferramenta para que adolescentes possam encontrar estratégias de *coping* frente a eventos promotores de ansiedade, além de serem os espaços nos quais, além de fortalecerem os vínculos sociais (fundamentais ao processo de construção da identidade) (Blais *et al.*, 2008), sentem-se confortáveis para lidar com questões que lhes causam algum tipo de angústia (Assunção & Matos, 2014).

Os ambientes digitais promovem oportunidades de reconhecimento e identificação com outros usuários que compartilham situações corporais similares, além de oportunizar espaços para discussões e promoção de autocuidado, seja entre os pares, seja através dos conteúdos gerados por influenciadores e personalidades midiáticas públicas. Desta forma, as redes de apoio não apenas se fortalecem, como têm suas existências divulgadas e ampliadas.

Atualmente, as maiores plataformas de redes sociais (como Instagram, Facebook e YouTube¹⁹, por exemplo), possuem políticas e estratégias próprias para tentar conter situações que, eventualmente, possam colocar os usuários em riscos. Tais estratégias, como a existência de canais para denúncias ou mesmo para a suspensão de determinados perfis, evidenciam o alcance no qual as temáticas abordadas neste estudo estão sendo tomadas.

Sugerimos estudos futuros que possam trabalhar com dados empíricos acerca da relação entre os referenciais identitários relacionados ao corpo e as apresentações de si realizadas por adolescentes em ambientes digitais. Ainda que seja possível perceber um aumento nas produções teóricas associadas ao tema, são tímidas as pesqui-

19

YouTube é uma plataforma focada no compartilhamento de vídeos.

sas nacionais que investigam estas questões. Por se tratar de um público que está presente significativamente nos ambientes digitais, ao mesmo tempo em que vivencia uma série de mudanças biopsi-cossociais, a ampliação do olhar da sociedade para estes indivíduos mostra-se necessária e urgente, não apenas para a busca de promoção de saúde mental de forma geral, como também para a ampliação de usos e apropriações cada vez mais saudáveis e benéficos.

REFERÊNCIAS

Aberastury, A., & Knobel, M. (1981). *Adolescência normal* (S. M. G. Ballve, Trans.) Artes Médicas.

Abramo, H.W. (1994). *Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano*. Scritta.

Adams, G. R. (1998). *Objective measure of ego identity status: A reference manual*. Unpublished manuscript. University of Guelph, Ontário, Canadá.

Aguiar, W. M. J., Bock, A. M. B. E., & Ozella, S. (2001). A orientação profissional com adolescentes: um exemplo de prática na abordagem sócio-histórica. In A. M. B. Bock (Eds.) *Psicologia Sócio-histórica* (pp. 129-140). Cortez.

Andrade, A., & Bosj, M. L. M. (2003). Mídia e subjetividade: impacto no comportamento alimentar feminino. *Revista de Nutrição*, 16, 117-125. <https://doi.org/10.1590/S1415-52732003000100012>

Assunção, R. S., & Matos, P. M. (2014). Perspectivas dos adolescentes sobre o uso do Facebook: um estudo qualitativo. *Psicologia em estudo*, 19, 539-547. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.033>

Bareket-Bojmel, L., Moran, S., & Shahar, G. (2016). Strategic self-presentation on Facebook: Personal motives and audience response to online behavior. *Computers in Human Behavior*, 55, 788-795. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.033>

Baumeister, R. F., & Hutton, D. G. (1987). Self-presentation theory: Self-construction and audience pleasing. In B. Mullen & G. R. Goethals (Eds.), *Theories of group behavior* (pp. 71-87). Springer.

Baym, N. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Malden: Polity Press.

Bertol, C. E., & Souza, M. D. (2010). Transgressões e adolescência: individualismo, autonomia e representações identitárias. *Psicologia: ciência e profissão*, 30, 824-839. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932010000400012>

Blais, J. J., Craig, W. M., Pepler, D., & Connolly, J. (2008). Adolescents online: The importance of Internet activity choices to salient relationships. *Journal of youth and adolescence*, 37(5), 522-536. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9262-7>

Boyd, D. (2010). Social Network Sites as networked publics: Affordances, Dynamics, and implications. In: Papacharissi, Z. (Ed.). *A Networked Self: Identity, Community and Culture on Social Network Sites* (1 ed., pp. 47-66). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203876527-8/social-network-sites-networked-publics-affordances-dynamics-implications-danah-boyd>

Boyd, D. (2008). Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In D. Buckingham (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media* (pp. 119-142). The MIT Press. <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/26085>

Bucher, T., & Helmond, A. (2017). The affordances of social media platforms. In J. Burgess, A. Marwick, & T. Poell (Eds.), *The SAGE handbook of social media* (pp. 233-253). Sábio. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5018793#page=256>

Campos, D. M. S. (2002). *Psicologia da adolescência: normalidade e psicopatologia* (11ª ed.). Petrópolis: Vozes.

Carrera, F., & Oliveira, T. (2014). Performance e teatralidade na publicidade pervasiva: análise dos cases Skyfall e Fantastic Delites. *Intexto*, (30), 184-201. <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/47564/30394>

Castro, A. L. (2010). Corpos reais e corpos desejados: apontamentos para uma reflexão sobre corpo e identidade na contemporaneidade. *Espaço Plural*, 11(23), 40-47. <https://www.redalyc.org/pdf/4459/445944365006.pdf>

Chipkevitch, E. (1987). *O adolescente e o corpo*. *Pediatr. mod.*

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2020). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios Brasileiros: TIC Domicílios 2019*. São Paulo: CGI.br. <https://www.cgi.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-Brasileiros-tic-domicilios-2019/>

- Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2019). *TIC Kids Online Brasil 2019*: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: CGI.br.
- Constantino, F. (2017). Construção identitária e gerenciamento da impressão em espaços online de interação. *Comunicologia*. (Vol. 10). <https://doi.org/10.24860/comunicologia.v10i1.8116>
- Cunha, P. (2020). Corpo e identidade fragmentária. *Trabalhos de Antropologia e Etnologia*, 43(3-4). <https://ojs.letras.up.pt/ojs/index.php/tae/article/view/9819>
- Dadoorian, D. (2000). *Pronta para voar: um novo olhar sobre a gravidez na adolescência*. Rocco.
- Damasceno, V. O., Vianna, V. R. A., Vianna, J. M., Lacio, Lima, J. R. P., & Novaes, J. S. (2006). Imagem corporal e corpo ideal. *Revista Brasileira de ciência e movimento*, 14(1), 87-96. <https://doi.org/10.18511/rbcm.v14i2.691>
- Dolto, F. (1984). *No jogo do desejo* (V. Ribeiro, Tradutora; 2 ed.). Editora Ática.
- Domingues, C. M. A. S., & de Alvarenga, A. T. (1997). Identidade e sexualidade no discurso adolescente. *Journal of Human Growth and Development*, 7(2). <https://doi.org/10.7322/jhgd.38564>
- Erikson, E. (1971). *Infância e Sociedade* (G. Amado, Tradutor). Zahar.
- Erikson, E. (1972). *Identidade, juventude e crise*. Zahar.
- Fantoni, A. (2017). *Autorrepresentação de Adolescentes Porto-Alegrenses no Instagram*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul: Porto Alegre. <https://hdl.handle.net/10923/10701>
- Ferreira, E. Z., Oliveira, A. M. N. D., Medeiros, S. P., Gomes, G. C., Cezar-Vaz, M. R., & Ávila, J. A. D. (2020). A influência da internet na saúde biopsicossocial do adolescente: revisão integrativa. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 73. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0766>
- Frois, E., Moreira, J., & Stengel, M. (2011). Mídias e a imagem corporal na adolescência: o corpo em discussão. *Psicologia em estudo*, 16, 71-77. <https://www.scielo.br/j/pe/a/7yndSDgPIX4jXXYJymhcWkM/>
- Gam, R. T., Singh, S. K., Manar, M., Kar, S. K., & Gupta, A. (2020). Body shaming among school-going adolescents: prevalence and predictors. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 7(4), 1324. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20201075>

Goellner, S. V., & Figueira, M. L. M. (2002). Corpo e gênero: a revista Capricho e a produção de corpos femininos. *Motrivivência*, Florianópolis, 19. <https://doi.org/10.5007/%25x>

Goffman, E. (2014). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.

Goffman, E. (1976). Exibição de gênero. In E. Goffman. *Anúncios de gênero. Comunicações e cultura*. (pp. 69-77). Palgrave.

Goulart, A. H., & Kafure, I. (2019). Práticas informacionais de adolescentes na internet. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*, 12(3), 787-806. <https://doi.org/10.26512/rici.v12.n3.2019.20761>

Habigzang, L. F., Diniz, E., & Koller, S. H. (2014). *Trabalhando com adolescentes: Teoria e intervenção psicológica*. AMGH Editora.

Hall, S. (1999). *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A.

Hargreaves, D.A., & Tiggemann M. (2004). Idealized media images and adolescent body image: "comparing" boys and girls. *Body Image*; 1(4):351-361. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2004.10.002>

IBGE. (2019). *Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar*. PeNSE: 2019. Coordenação de População e Indicadores Sociais.

Lavoie, J. C. (1994). Identity in adolescence: Issues of theory, structure and transition. *Journal of Adolescence*, 17, 17-28. <https://doi.org/10.1006/jado.1994.1003>

Leary, M. R. (2019). *Self-presentation: Impression management and interpersonal behavior*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429497384>

Louro, G. L. (2000). *Corpo, escola e identidade*. Educação & Realidade.

Maffesoli, M. (1996). *No fundo das aparências*. Vozes.

Maldonado, G. R. (2006). A educação física e o adolescente: a imagem corporal e a estética da transformação na mídia impressa. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, Barueri, n. 1, p. 59-76. <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1302/1006>

Margulis, M. (2001). *Juventud: una aproximación conceptual [Juventude: Uma abordagem conceitual]* In S. D. Burak (Comp.), *Adolescencia y juventud en América Latina Cartago*, Costa Rica: LUR Libro (pp. 41-56) Universidad Regional.

- Matos, M. (2019). *Apresentação de Si de Adolescentes Obesas na Plataforma Digital Instagram*. Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/31275>
- Mauss, M. (2003). *As técnicas do corpo*. In: MAUSS, M. Sociologia e Antropologia. Cosac e Naify.
- Nejm, R. (2016). *Exposição de si e gerenciamento da privacidade de adolescentes nos contextos digitais*. Tese (Doutorado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/20994>
- Nejm, R., & Ribeiro, J. C. (2019). Exposição de si nos ambientes digitais e os desafios na coordenação das regras de privacidade. *Revista Observatório*, 5(5), 111-128. <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2019v5n5p111>
- Oliveira, E. S. G. (2017). Adolescência, internet e tempo: desafios para a Educação. *Educar em Revista*, 283-298. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.47048>
- Pérez Manuel, S. (2004). *Estado nutricional y psicosocial en adolescentes con alteración de la conducta alimentaria* [Estado nutricional e psicossocial dos adolescentes com transtornos alimentares]. Tese (Doutorado em Ciência da Saúde) – Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud, Universitat Rovira i Virgili, Espanha. <http://hdl.handle.net/10803/8835>
- Polivanov, B. B., & Carrera, F. A. S. (2019). Rupturas performáticas em sites de redes sociais: um olhar sobre fissuras no processo de apresentação de si a partir de e para além de Goffman. *Intexto*, (44), 74-98. <https://doi.org/10.19132/1807-8583201944.74-98>
- Rezende, B. B. (2019). *Transtornos alimentares: a influência das mídias sociais na percepção da imagem corporal de jovens e adolescentes*. (Trabalho de Conclusão de Curso não publicado). Centro Universitário de Brasília, Brasília.
- Ribeiro, J.C., & Matos, M. (2022). Ansiedade e Estratégias de Coping entre Adolescentes em Ambientes Digitais Durante a Pandemia de COVID-19. In: A. Pimentel & N. Malcher. (Eds.). *Práticas Clínicas e Sociais em Saúde* (1 ed., pp. 01-10). UFPA/INSTITUTO NUFEN.
- Ribeiro, J.C; Nejm, R., & Miranda, T. (2012). *Autorrevelação em ambientes digitais: reflexões sobre a privacidade de adolescentes em sites de redes sociais*. Anais do Simsocial – Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade, Salvador. https://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/n1_autorevelacao_45229.pdf
- Ribeiro, J. C. S., & Oliveira, M. M. N. (2021). A Construção das Performances Sociais de Adolescentes Obesas na Plataforma Digital Instagram. *Logos*, 28(2). <https://doi.org/10.12957/logos.2021.60809>

Sá, R. C. S., Rosa, H. R., Tardivo, L. S. P. C. (2020). *Sentimentos e atitudes de adolescentes no isolamento social em período da pandemia por coronavírus*. Laboratório de Saúde Mental e Clínica Social do Instituto de Psicologia da USP. <https://www.ip.usp.br/site/wp-content/uploads/2020/06/RESUMO-PESQUISA-ADOLESCENTES-40-dias.pdf>

Schneider, D. J. (1969). Tactical self-presentation after success and failure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 13(3), 262. <https://doi.org/10.1037/h0028280>

Silva, A. C., & Botti, N. C. L. (2018). Uma investigação sobre automutilação em um grupo da rede social virtual Facebook. *SMAD Revista Eletrônica Saúde Mental Álcool e Drogas* (Edição em português), 14(4), 203-210. <https://doi.org/10.11606/issn.1806-6976.smad.2018.000355>

Sisto, F. F., & de Cássia Martinelli, S. (2004). Estudo preliminar para a construção da escala de autoconceito infanto-juvenil (EAC-II). *Interação em Psicologia*, 8(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/4ed7/6415440fa868d458bbabf07d83f309639482.pdf>

Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147-154. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2007.00611.x>

Smolak, L. (2004). Body image in children and adolescents: where do we go from here? *Body Image*; 1(1):15-28. [https://doi.org/10.1016/S1740-1445\(03\)00008-1](https://doi.org/10.1016/S1740-1445(03)00008-1)

Sousa, D. A. D., & Cerqueira-Santos, E. (2011). Redes sociais e relacionamentos de amizade ao longo do ciclo vital. *Revista psicopedagogia*, 28 (85), 53-66. <https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v28n85a06.pdf>

Spizzirri, R. C. P. (2008). *Universo virtual on-line: links entre adolescência, família e cultura na pós-modernidade*. Porto Alegre: PUC.

Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. (2017). The concurrent and longitudinal relationships between adolescents' use of social network sites and their social self-esteem. *Computers in human behavior*, 76, 35-41. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.008>

Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.

Van Ouytsel, J., Van Gool, E., Walrave, M., Ponnet, K., & Peeters, E. (2017). Sexting: Adolescents' perceptions of the applications used for, motives for, and consequences of sexting. *Journal of Youth Studies*, 20(4), 446-470. <https://doi.org/10.1080/13676261.2016.1241865>

Weiten, M. (2002). *Introdução à psicologia: temas e variações*. (M.L.B. Zaira, G. Botelho, C. A. Colotto, J. C. B. dos Santos. Tradutores). Pioneira Thomson Learning



22

Véronique Donard

Breno Carvalho de Andrade Lima

Árthemys Aires

Bárbara Lorena Alves

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

***PSICOPING, JOGO DIGITAL
PARA A REABILITAÇÃO
DOS DISTÚRBIOS DO
DÉFICIT DE ATENÇÃO***

DOI: 10.31560/pimentacultural/978-85-7221-286-1.22

Dentro das variedades de jogos oferecidos pelo universo lúdico-tecnológico atual, encontram-se os denominados “*Serious Games*” (jogos sérios), aplicativos lúdicos e cuja finalidade primeira de diversão é desviada para fins didáticos, operacionais, de capacitação profissional, de treinamento esportivo ou militar, ou ainda em vistas à uma utilização clínica (Green & Bavelier, 2004). Suscitando um estado de fluxo (*flow*) no utilizador, permitem que uma tarefa seja mais facilmente realizada por um indivíduo, na medida em que ele experimenta prazer em executá-la.

Pode-se objetar que a utilização de jogos digitais como mediação terapêutica, de modo geral, talvez não seja uma indicação adequada, já que muitos jovens os praticam de forma intensiva e, às vezes, excessiva. No entanto, numerosos são os psicólogos que incluem tal mediação em sua prática, e que observam os benefícios de tal uso. Constata-se que os jogos digitais facilitam a construção de uma relação paciente-terapeuta efetiva, promovendo engajamento e compromisso por parte do paciente (Coyle *et al.*, 2009). Pode-se mencionar, por exemplo, crianças e adolescentes que, por diversas razões, apresentam certas dificuldades com a situação psicoterapêutica tradicional e o uso das mediações habituais: percebe-se que, quando sugerida essa mediação, mostram-se receptivos e empenhados (Ceranoglu, 2010).

Nota-se, do mesmo modo, que quando os jogos digitais são utilizados como mediadores no processo terapêutico, os pacientes tendem a comparecer às sessões com maior regularidade e a demonstrar maior envolvimento na terapia. Concordamos assim com Clarke & Schoech (1994), quando atestam que os jogos digitais oferecem a oportunidade da construção de um relacionamento entre paciente e terapeuta, estabelecendo e suportando uma atmosfera não ameaçadora para a terapia.

AS REABILITAÇÕES COGNITIVAS

Segundo Lezak *et al.* (2012), podem ser consideradas as seguintes habilidades do funcionamento cognitivo: funções receptivas (selecionar, adquirir, classificar e integrar informações); memória e aprendizagem (armazenamento e evocação das informações); pensamento (organização e reorganização das informações armazenadas); funções expressivas (comunicação das informações anteriormente armazenadas, evocadas, processadas e organizadas).

Apoiando-se na plasticidade cerebral, as reabilitações cognitivas consistem em colocar em obra um conjunto de estratégias que têm por alvo as funções deficitárias, fazendo-as trabalhar diretamente, ao tempo que as funções que operam satisfatoriamente são treinadas para servirem de mecanismos de compensação. Elas têm por objetivo restaurar no sujeito sua confiança em sua capacidade em utilizar, de modo acertado, seu próprio pensamento, inserindo-se num espaço situado entre as psicoterapias clássicas e as reeducações. São utilizadas “em pessoas com lesões cerebrais congênitas ou adquiridas, doenças degenerativas, transtornos psicológicos e psiquiátricos ou ainda nas situações em que o bom equilíbrio das funções cognitivas, tão necessárias para atividades diárias, podem estar prejudicadas” (Barbosa, 2016, p. 189). Podemos elencar como benefícios da reabilitação cognitiva a melhoria da memória de trabalho, das funções executivas, das capacidades atencionais e, como consequência do processo global de remediação, o aumento da autoestima.

Wierzbicki (2012) explica que, quando destinadas às crianças, as reabilitações cognitivas utilizam elementos próprios às psicoterapias de criança, tais como “neutralidade, empatia, ausência de postura pedagógica”, assim como técnicas de reeducação como “aproximação tangencial do distúrbio, necessidade de considerar os efeitos anexos, etc.” (Wierzbicki, 2012, p. 69, trad. nossa).

A reabilitação propõe contextos de ações e de reflexões que permitem à criança ou ao jovem o desabrochar de seu estilo individual. Ela deve ser realizada por um profissional capaz de identificar e de respeitar o estilo cognitivo do sujeito, que o ajude a readquirir confiança em si e a alcançar a eficiência tanto em sua vida diária quanto dentro do quadro escolar (Wierzbicki, 2012).

Dentro do quadro das reabilitações dos processos atencionais, as formas tradicionais que se utilizam de papel e lápis ou de exercícios mentais de concentração, têm uma eficácia moderada. Assim mesmo, observa-se que, quando essas crianças se encontram em situações ambientais confortáveis ou atrativas, elas conseguem, de modo geral, manter sua atenção. Tal fenômeno pode ser verificado em crianças que, embora apresentem dificuldades atencionais no ambiente escolar, conseguem manter-se concentradas por longas horas, em casa, quando jogam jogos digitais. Isso nos leva a considerar a utilidade, para essas crianças, de ambientes lúdicos digitais, que sirvam de mediação em processos de reabilitação. Nos impele, do mesmo modo, à determinação de desenvolver jogos digitais cuja elaboração e utilização permitam o desenvolvimento de pesquisas sobre os distúrbios do déficit da atenção.

AS REABILITAÇÕES COGNITIVAS POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL

A utilização de *Serious Games* em reabilitações cognitivas se baseia em pesquisas que estabeleceram nitidamente os benefícios cognitivos resultantes do uso de jogos digitais. Conforme demonstrado por Green & Bavelier (2003), encontramos em pessoas que fazem uso intensivo de jogos digitais, especialmente jogos de ação, uma melhoria global das capacidades do sistema visual atencional,

mais especialmente da capacidade de representações espaciais e da atenção visual seletiva, assim como um aumento da capacidade do campo visual atencional. Por outra parte, observa-se nos mesmos uma nítida melhoria das estratégias de análise ambiental e de busca de soluções, um melhor desempenho da memória de curto prazo e da capacidade de gerenciar simultaneamente múltiplas tarefas, assim como uma melhoria do pensamento proativo (capacidade de pensar nas conseqüências de uma ação sob longo prazo) e da organização sistemática de informações. Seu controle motor também adquire melhor performance, e, de forma geral, seu cérebro mostra um acréscimo de conectividades funcionais, especialmente entre o córtex sensorio-motor e as redes de atenção (Gong *et al.*, 2015). Observa-se, do mesmo modo, em esses jogadores intensivos, que as habilidades cognitivas desenvolvidas são transferíveis a outras tarefas (Green & Bavelier, 2012) e são realmente adquiridas e não devidas a um efeito provisório da prática intensiva, pois persistem por vários anos após o treinamento. Por esses e outros motivos, é frequente a utilização da mediação lúdico-digital para corrigir funções cognitivas deficientes, assim como para o tratamento de transtorno de déficit de atenção e/ou da autoestima. Portanto, os jogos digitais são indicados em tratamento de patologias relacionadas a déficits cognitivos em populações variadas, como crianças, idosos, sujeitos com traumatismos cranianos ou ainda com transtornos psiquiátricos.

Dentro das vantagens fornecidas pelos ambientes virtuais facilitados pelos jogos para as reabilitações cognitivas, ressaltamos que a situação digital implica uma integração da cognição mais eficaz do que nos exercícios com papel e lápis ou em manipulações de objetos. Conforme explica Wierzbicki (2012), nesses ambientes digitais, o sujeito atinge o máximo de suas capacidades cognitivas, sem esforço e por meio de uma experiência prazerosa. Em um jogo digital complexo ou básico, importantes funções cognitivas podem ser repertoriadas a partir da análise da situação de um agente cognitivo, o sujeito, frente a um universo digitalizado. O jogador comanda um

atuante que realiza suas intenções de ação dentro de um ambiente virtual. O sujeito (cognitivo) deve primeiramente perceber e analisar o ambiente, de modo suficientemente duradouro (vigilância) para que a percepção permita uma representação. Ele centra sua atenção nas características do ambiente para extrair uma orientação de sua situação, assim como as particularidades desse ambiente, com as quais deverá interagir (mapeamento do espaço, marcos topográficos). Outras características deverão ser descartadas (inibição de indícios não pertinentes, atenção seletiva) e serão identificados objetivos de realização e ação (intenção de ação, funções executivas). Tais ações necessitam de um certo tipo de comandos e pedem, portanto, uma destreza que implica um controle visual e motor. O alcance de objetivos exige planificação, que podem ser induzidos por conhecimentos anteriores ou deduzidos de tentativas frustradas. Certos objetivos poderão ser conservados na memória quando não captados no ambiente perceptivo, e, em outros casos, o próprio ambiente deverá ser conservado na memória de trabalho. Quando ocorrer o encontro com outro atuante no mesmo universo virtual, o sujeito deverá analisar seu comportamento e deduzir informações sobre seu próprio comportamento (raciocínio). Deverá assim mesmo lhe atribuir uma intenção, ou mesmo um pensamento, e modificar seu próprio comportamento em função do que ele avalia ser a intenção do outro (atribuição de intencionalidade).

No que diz respeito aos tipos de jogos digitais utilizados para reabilitações cognitivas, vale ressaltar que os terapeutas empregam, hoje em dia, tanto jogos comerciais quanto *serious games*. No entanto, os jogos comerciais apresentam o defeito, precisamente, de não terem sido pensados para o momento da sessão (Donard & Simar, 2012), oferecendo solicitações desnecessárias e inclusive prejudiciais ao trabalho de reabilitação, tais como um excesso de informações visuais, de distratores, e a impossibilidade de influir sobre a velocidade e a intensidade dos acontecimentos cinéticos, induzindo fatores de estresse não controláveis e possivelmente contraproducentes com o propósito da reabilitação. Por outra parte,

os jogos sérios revelam ser, em sua maioria, pouco performativos e não suficientemente lúdicos, provocando rapidamente cansaço por parte do paciente. Por fim, constatamos que nenhum jogo oferece ao terapeuta a possibilidade de estabelecer níveis e dificuldades de acordo com as dificuldades do paciente, nem de poder avaliar, após cada partida, os progressos do mesmo.

ELABORAÇÃO DO PROJETO

Os distúrbios do déficit de atenção, estejam eles associados ou não à presença de transtorno de hiperatividade, consistem tanto na falta de concentração frente a uma tarefa sequencial repetitiva quanto em déficits mais graves, acompanhados ou não de distúrbios do comportamento tais como impulsividade e hiperatividade. Tais distúrbios impactam outros numerosos aspetos do funcionamento cognitivo (Brown & Lent, 1996), e podem afetar sujeitos de todas as idades. No entanto, as crianças sofrem intensamente as consequências de tal déficit, já que a dificuldade em permanecer atentas, e a facilidade com a qual são distraídas por estímulos externos, influenciam de modo negativo seu percurso escolar, abalando as bases de sua autoestima e estendendo o impacto ao âmbito familiar. Existem meios, como a reabilitação cognitiva, para ajudá-los a superar e/ou sanear tais distúrbios, e pensamos, pelos motivos expostos acima, ser especialmente indicado, neste tipo de situações clínicas, o uso de um jogo digital como instrumento de reabilitação.

Redigimos, então, um projeto de dois anos, cujo objetivo principal era a elaboração de um jogo digital destinado especificamente à reabilitação dos distúrbios do déficit de atenção, com ou sem hiperatividade. Seus objetivos secundários eram: contribuir na criação de novos instrumentos e mediações para a reabilitação dos distúrbios do déficit de atenção em pacientes jovens (crianças e adolescentes),

e formar graduandos em psicologia à pesquisa e à atividade clínica. Fechamos parceria com a agência de soluções interativas Combogó, coordenada pelo professor Breno Carvalho de Andrade Lima e formada pelos estudantes do Curso de Jogos Digitais e do Curso de Ciências da Computação da mesma instituição. Também estabelecemos parceria com a Clínica Escola de Psicologia da UNICAP, que nos permitiu realizar nossa pesquisa em seu recinto, junto à população que se adequasse aos nossos critérios. Por ter havido poucas demandas relacionadas a questões atencionais entre os pacientes da clínica durante o tempo de nossa pesquisa, decidimos adequar nossos critérios de seleção para a população universitária.

O projeto comportou três fases principais: de concepção do jogo, de aplicação do protocolo de teste/jogo/reteste, e a fase final de validação. Para avaliação das capacidades atencionais dos sujeitos da pesquisa, foram utilizados testes cognitivos que elencaremos mais abaixo.

PSICOPING

Passaremos agora a descrever a concepção e a realização do jogo digital, que denominamos PsicoPing. Em primeiro lugar, justificamos a ideia do jogo, em suas características gráficas e em seu funcionamento, como videogame especialmente dedicado ao trabalho dos processos atencionais. O jogo parece, à primeira vista, um simples quebra-tijolos, que tem por característica apresentar um objeto dinâmico, a bola, sobre o qual o sujeito deve focalizar sua atenção. Em todo quebra-tijolos, o sujeito opera uma perseguição ocular, acompanhando visualmente o trajeto da bola. Esta última, ao bater nos tijolos e liberar distratores – benefícios ou malefícios – gera acontecimentos aleatórios, obrigando o sujeito a antecipar as trajetórias e a realizar micro-decisões, escolhendo uma estratégia de resposta e planejando os acontecimentos que seguirão.

Tendo em conta a plasticidade cerebral do sujeito e possibilidade de recuperação ou melhoria das funções mentais pela estimulação das habilidades funcionais e cognitivas, constatamos, portanto, que um jogo de tipo quebra-tijolos é um bom instrumento de reabilitação por estimular com eficácia as capacidades atencionais, demandando ao sujeito operar uma focalização sobre o objeto móvel, decidir o posicionamento da raquete em função da antecipação da trajetória da bola, planejar os acontecimentos e selecionar as estratégias de respostas. A introdução de benefícios e malefícios obriga o sujeito, ao tempo que antecipa o movimento da bola para recuperá-la, a efetuar decisões mentais rápidas, micro cognições que contribuem para uma planificação estratégica: "Apanhar o benefício ou não? Fugir do malefício e arriscar de perder a bola?" Por conseguinte, o sujeito deve inibir seu comportamento reflexo. Ao contrário do que se pratica em situações lúdicas que envolvem jogos digitais, os reflexos não importam na situação de reabilitação cognitiva, senão a capacidade de operar uma decisão mental.

Compreendemos, então, que, para que um quebra-tijolos responda de modo eficaz às necessidades da reabilitação cognitiva, ele deve apresentar certas características: não saturar o espaço perceptível nem o plano cinético, e oferecer um posicionamento dos tijolos pensado para determinar estratégias intencionais específicas.

Pensamos, do mesmo modo, que seria oportuno e útil ao psicólogo, ou terapeuta reabilitador, ter um registro de todos os momentos do jogo do paciente, sessão por sessão, para obter, desse modo, medidas quantificáveis que lhe permitam apreciar os progressos do paciente e adaptar o nível de dificuldade. Este seria, inclusive, o maior aporte do jogo para o profissional.

A partir desses pressupostos, elaboramos em PsicoPing um instrumento protótipo que responda especificamente às demandas da reabilitação cognitiva. Para que não haja saturação do espaço perceptível, nosso jogo apresenta os tijolos sobre um fundo preto, de forma que todos os objetos se distinguem nitidamente.

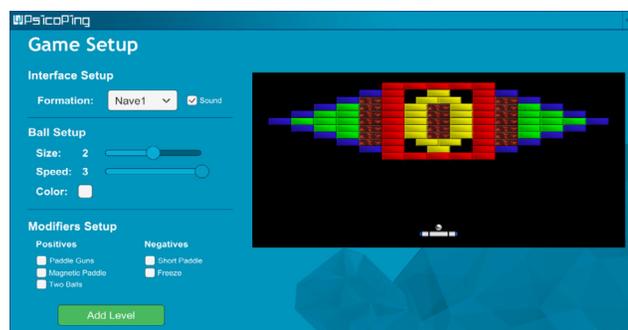
Figura 1 - PsicoPing, nível 4



Para que não haja, igualmente, saturação do plano cinético e se favoreça a focalização atencional, assim como o trajeto ocular sobre a bola, estabelecemos para a bola três velocidades, sendo que nenhuma apresenta a velocidade dos jogos comerciais, que pode se revelar indutora de estresse e prejudicar a situação de reabilitação.

Da mesma forma, o posicionamento dos tijolos (dez níveis), em PsicoPing, foi pensado em função de sua determinação das estratégias intencionais, e não em função do aspecto lúdico, pois recordarmos que o que importa na reabilitação cognitiva são os estímulos dos processos cognitivos, não as ações reflexo ou a experiência lúdica.

Figura 2 - PsicoPing, nível 5



A prazo curto, após uma sessão, o profissional reabilitador pode tomar conhecimento dos resultados de seu paciente, e, assim, decidir estratégias para serem adotadas na seguinte sessão. Ao longo prazo, ele poderá avaliar os progressos do paciente e compreender melhor a especificidade de seu distúrbio. PsicoPing se revela, por conseguinte, um instrumento extremamente útil para os profissionais que praticam a reabilitação cognitiva dos distúrbios do déficit da atenção.

Figura 3 - PsicoPing, Dados das sessões



PROGRAMAÇÃO DO JOGO

Passamos agora ao relato do processo de elaboração tecnológica do jogo. O projeto iniciou com a criação da mecânica do jogo com a linguagem python, para os primeiros testes. O jogo é inspirado no clássico Breakout, com o objetivo de destruir todos os blocos apresentados na parte superior da tela. O jogador interage por meio de uma raquete que arremessa uma bola.

Posteriormente, o projeto foi remodelado e desenvolvido em linguagem C# no programa Unity. Para o projeto funcionar,

foi necessário a criação de um banco de dados em Sqlite, para a gravação de dados, desde o cadastro do paciente até os resultados gerados pela interação do mesmo. Toda a plataforma PsicoPing é gerida de forma autônoma pelo psicólogo, que pode definir o estilo de composição dos elementos, configurações de interação, a quantidade de jogos para cada sessão do paciente, além de reeditar cada nível do jogo. Também é possível inserir poderes positivos ou negativos, a exemplo da adição de uma arma na raquete, ou do congelamento da mesma na tela.

A plataforma está dividida nas seguintes etapas:

1. Tela inicial para o psicólogo entrar no sistema, por meio de usuário e senha.
2. Cadastro do Paciente para inserir os dados pessoais.
3. Dados do Paciente, onde encontram-se os botões de acesso para edição de cadastro, a criação e edição dos jogos, mundo do paciente e resultados das partidas.
4. Configuração do Jogo, onde se define a composição dos blocos, a cor, o tamanho e velocidade da bola, e os modificadores positivos (raquete com arma, magnética e bola dupla) e negativos (raquete curta e congelamento da raquete).
5. Edição dos Níveis, podendo-se reeditar todas as configurações dos jogos.
6. Mundo do Paciente, área de acesso do paciente, em que se encontram todos os níveis de jogos configurados pelo psicólogo.
7. Tela Resultados, onde encontram-se quantificados os dados obtidos pela interação do paciente (tempo de interação, acertos, erros, pausa do jogo e uso da arma número 1, além das configurações de cada partida realizada por sessão).

Durante o período de desenvolvimento, foram criadas mais de 20 versões da plataforma para ajustes da interface, da mecânica dos jogos, do registro de dados e os tipos de modificadores a serem inseridos nas fases. A partir da versão 19.8, percebeu-se também a necessidade de criar uma tecla de atalho para acionamento de uma arma especial, permitindo ao paciente aumentar as chances de destruir os blocos com mais velocidade. Também foram criados blocos explosivos, objetivando diminuir o tempo de cada partida. Atualmente a plataforma PsicoPing está na versão 20.8, em idioma inglês, para sistema operacional Windows, e deve ser utilizada em um computador com teclado e mouse.

APLICAÇÃO E VALIDAÇÃO DO JOGO PARA REABILITAÇÃO COGNITIVA

Para validação de PsicoPing como instrumento de reabilitação cognitiva, foi estabelecida uma estratégia metodológica que obtivesse dados objetivos, por meio da realização de testes psicológicos em voluntários, destinados a identificar e mensurar a atenção e consequentemente as limitações nessa área. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética da UNICAP, sob o título *Elaboração de um jogo digital destinado a reabilitar distúrbios do déficit de atenção*, com o CAAE: 55411216.3.0000.5206. Os recursos e instrumentos técnicos, utilizados para coletar as informações dos voluntários, foram os testes de avaliação psicológica: Escala de Atenção Seletiva Visual (EASV), que avalia a capacidade do indivíduo de selecionar estímulos visuais, identificando regularidades entre o modelo apresentado e os estímulos disponíveis para a seleção (Sisto & Castro, 2011); e a Bateria Psicológica para Avaliação da Atenção (BPA), com o objetivo de mensurar a capacidade geral de atenção, realizando uma avaliação individualizada de tipos específicos: Atenção Concentrada (AC),

Atenção Dividida (AD) e Atenção Alternada (AA) (Rueda, 2013). Os mesmos testes foram aplicados após o período estabelecido de jogo, de modo a comparar os resultados teste/reteste.

Após decidirmos optar por realizar nossa pesquisa junto à população universitária, nossos critérios para a seleção dos sujeitos foram os seguintes:

Inclusão: População de 6 a 10 jovens universitários (M e F indistintamente) de 18 a 26 anos que declarassem ter problemas atencionais, sem terem recebido prévio diagnóstico, e se apresentassem como voluntários para participar da pesquisa.

Exclusão: Apresentar uma patologia psíquica ou cognitiva diagnosticada formalmente. Ter dificuldades posturais ou visuais.

No que diz respeito à configuração do jogo e o tempo de duração da sessão, que deviam necessariamente ser os mesmos para todos:

- Frequência e duração de jogo: 10 min, 2 vezes por semana, durante 3 semanas.
- Configuração do jogo:
 - ✓ Sem bônus, sem malus.
 - ✓ Velocidade e tamanho da bola constantes (nível: 2).
 - ✓ Ordem progressiva dos níveis de dificuldade. Devem ser jogados sempre na mesma ordem.

Realizamos uma primeira etapa de validação do jogo digital como instrumento de reabilitação cognitiva, aplicando uma metodologia de testes cognitivos/jogo/reteste (EASV/BPA) sobre um grupo de 7 indivíduos voluntários, auto-identificados dentre a população universitária como tendo dificuldades de concentração e de atenção. Obtivemos resultados preliminares promissores, dos quais apresentamos um único caso, para o qual o protocolo pôde ser integralmente

respeitado. Os demais sujeitos apresentaram irregularidades na frequência de sua participação, o que dificulta o cálculo dos resultados obtidos para verificação da melhoria de seu desempenho atencional.

Consideramos portanto, a seguir, o caso de I.V.L., 26 anos, sexo feminino, universitária, que apresentou regularidade e constância em sua presença, sem nenhuma falta ou irregularidade de jogo. I.V.L. correspondeu a todos os requisitos da metodologia prevista.

CASO I.V.L., FASE 1: TESTE

EASV

I.V.L. obteve uma pontuação bruta de 6 pontos e, comparada com a Norma Geral e por Sexo, I.V.L. obteve Percentil 10, indicando um nível de capacidade seletiva classificada como inferior. Quando analisada a distribuição dos acertos entre os três níveis atencionais, verificou-se que, dos seis acertos de I.V.L., cinco deles estiveram na capacidade seletiva básica, e o restante na capacidade seletiva mediana, sendo que nenhum se encontrava na capacidade seletiva superior.

Os resultados indicam que ela teve dificuldade em realizar as tarefas mais simples, apresentando classificação mais baixa que o esperado. Assim, pode-se considerar que I.V.L. é uma pessoa que não domina de forma satisfatória os mecanismos referentes à capacidade seletiva visual básica, o que sugere um nível atencional deficitário.

BPA

I.V.L. obteve um total de 100 pontos no AD (Atenção dividida), 110 pontos no AA (Atenção Alternada) e 92 no AC (Atenção Concentrada) que, somados, totalizam 302 na medida de Atenção Geral.

Destaca-se que, consultando as tabelas normativas da BPA referente a faixa etária, no primeiro teste realizado, o AC, ela apresentou o percentil 40 classificado como médio inferior. No AD, ela apresentou o percentil 80 classificado superior, e, no AA, apresentou percentil 75, classificado como médio superior.

Fato relevante foi verificado na medida da Atenção Geral, na qual I.V.L. obteve no teste a pontuação de 302 pontos, apresentando o percentil 75 classificado como médio superior.

CASO I.V.L., FASE 2: APLICAÇÃO DO JOGO

Como estabelecido no protocolo, I.V.L. jogou 2 x vezes por semana, 10 minutos, durante 3 semanas, contabilizando 6 partidas de 10 minutos, ou 60 minutos de jogo no total. Sua presença foi constante e regular, e o tempo de partida previsto pôde ser respeitado. Os níveis do jogo foram: 1, 2, 3 e 4, sem bônus, sem malus, e a velocidade e o tamanho da bola ambos de nível: 2.

CASO I.V.L., FASE 3: RETESTE

EASV

I.V.L. obteve uma pontuação bruta de 12 pontos, e, comparada com a Norma Geral e por Sexo, I.V.L. obteve Percentil 10, indicando um nível de capacidade seletiva classificada como inferior. É válido ressaltar que, embora I.V.L. continuasse no nível inferior, houve um aumento de 5 pontos comparando com o teste. Quando analisada a

distribuição dos acertos entre os três níveis atencionais, verificou-se que, dos 12 acertos de I.V.L., 8 deles estiveram na capacidade seletiva básica, 3 na capacidade seletiva mediana, e apenas um na capacidade seletiva superior. Isso indica que ela teve um aumento significativo na realização das tarefas mais simples, porém ainda apresentando classificação baixa para o esperado. Assim, pode-se considerar que I.V.L., ao ser submetida aos estímulos do PsicoPing, obteve melhora em sua capacidade seletiva visual básica, o que sugere um melhor desempenho em seu nível atencional.

BPA

Nos resultados do Reteste, I.V.L. obteve um total de 114 pontos no AD (Atenção dividida), 118 pontos no AA (Atenção Alternada), e 120 no AC (Atenção Concentrada), que, somados, totalizam 352 na medida de Atenção Geral.

Destaca-se que, consultando as tabelas normativas da BPA referentes à faixa etária, no reteste realizado, no AC ela apresentou o percentil 99, classificado como superior. No AD, ela apresentou o percentil 90, classificado superior, e no AA, apresentou percentil 90, classificado como superior.

Demonstrou, assim, significativa melhora no seu desempenho, passando de uma classificação média inferior-inferior, para uma classificação superior em todos os 3 tipos de atenção. Fato relevante foi verificado na medida da Atenção Geral na qual I.V.L. obteve 352 pontos, apresentando o percentil 99 classificado como superior.

Apresentamos, a seguir, as tabelas de teste/reteste de I.V.L., seguidas da tabela extraída dos resultados inscritos na base de dados da paciente, no próprio jogo. Constatamos que a evolução denotada pelos testes/retestes coincide com a evolução apontada pelo jogo.

Figura 4 - BPA teste/reteste, pontuação de I.V.L.

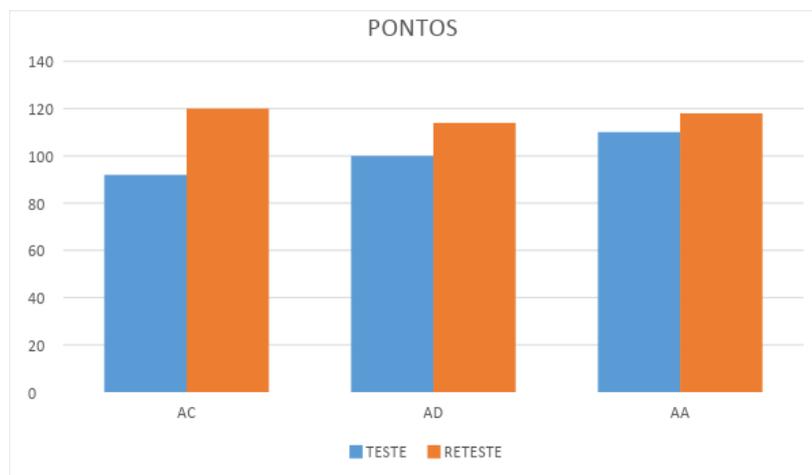


Figura 5 - BPA teste/reteste, percentil de I.V.L.

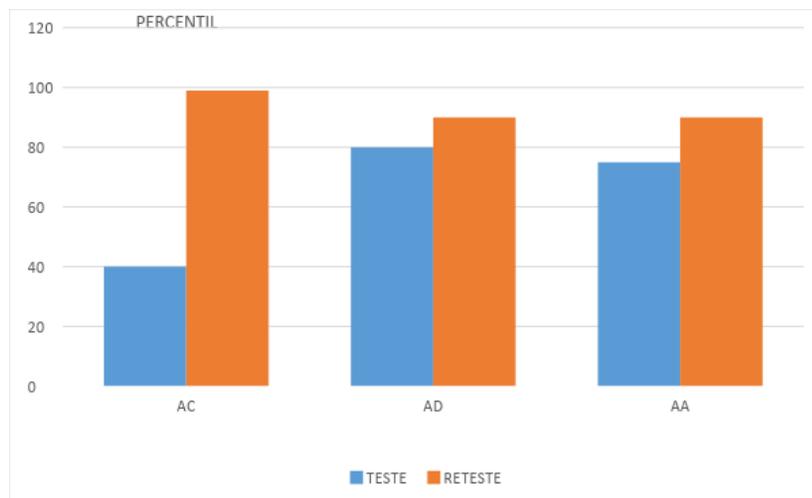


Figura 6 - EASV, teste/reteste, pontuação e percentil de IVL.

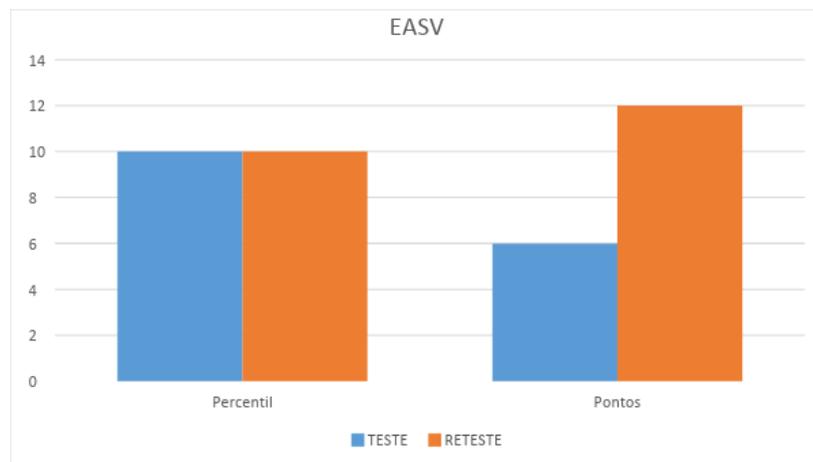


Figura 7 - Dados do jogo de IVL.



Tendo em conta os resultados positivos descritos acima, consideramos, a modo de resultados preliminares, que a utilidade do jogo para a reabilitação cognitiva dos distúrbios do déficit da atenção obteve um princípio de demonstração positivo, oferecendo indícios de eficácia como instrumento reabilitador. Restando agora por estender o protocolo a uma população mais extensa e mais variada, de modo a obter resultados que tenham valor de validação.

PERSPECTIVAS DE EVOLUÇÃO

Desde a realização do protocolo de I.V.L., tivemos acesso a outros campos de pesquisa, que nos ofereceram a possibilidade de testar a eficácia de nosso jogo junto a uma população de crianças e adolescentes. Os resultados, que ainda estão sendo analisados, são promissores e encorajantes. No entanto, nosso verdadeiro desafio não se encontra mais na validação do jogo como instrumento eficiente de reabilitação cognitiva, embora estejamos empenhados na finalização desse processo, senão na evolução do jogo para um instrumento de rastreio dos distúrbios do déficit da atenção. Sendo assim, decidimos aperfeiçoar o jogo com o fim de atribuir-lhe esta finalidade. Tal capacidade já se verifica na versão atual do jogo, mas o mesmo deve ser aprimorado para alcançar esse fim de modo estável e fiável. Pensamos na criação de uma nova interface, que terá por finalidade avaliar as dificuldades iniciais do paciente, e medir seus progressos após a reabilitação. Foi quando apresentamos ao Programa Centelha, em 2019, o projeto de uma Plataforma online de jogos digitais para a reabilitação cognitiva. O projeto foi contemplado e desenvolvido com o financiamento FINEP/FACEPE, de 2020 a 2022.

Com a experiência adquirida com o desenvolvimento de PsicoPing, foi formada uma nova equipe e trabalhamos com especialistas em neuropsicologia e estudantes de mestrado em psicologia para desenvolver um projeto gráfico e uma paleta de cores baseados

em pesquisas sobre TDAH. Realizamos a parte de design de fevereiro a setembro 2021 e a programação do jogo e da sua interface com a plataforma foi concluída em 2022. Resta agora a última etapa, mais complexa, que consiste em incorporar à plataforma uma tecnologia de rastreamento ocular (eye-tracker), que servirá para gerar dados para o rastreamento e avaliação dos distúrbios, e para acompanhar os progressos do paciente. Estes dados, junto com informações fornecidas diretamente pelo jogo, servirão para alimentar uma Inteligência Artificial, programada na interface plataforma-jogo, cuja finalidade será auxiliar o profissional na compreensão do distúrbio do paciente e orientar o processo de reabilitação.

A programação e validação de um instrumento de rastreamento para os distúrbios do déficit de atenção, que possa ser utilizado pelo psicólogo para avaliar objetivamente o nível de atenção do paciente, antes de começar e após concluir o processo de reabilitação cognitiva, consistiria em uma inovação significativa no atendimento da população com tais distúrbios.

Assim, esperamos contribuir na criação de novos instrumentos diagnósticos e de mediações para a reabilitação dos processos atencionais deficitários, de modo a colaborar no atendimento do público com distúrbios do déficit de atenção, trazendo para a região Nordeste mais um reconhecimento em matéria de avanços em tecnologia aplicada à saúde.

REFERÊNCIAS

Barbosa, L. N. F. (2016). A psicoterapia na era digital: utilização de recursos tecnológicos e jogos eletrônicos na psicoterapia. In E.M.C. Fernandes & V. Donard (Eds.), *O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas* (pp. 187-198). EDUFPE/Unicap.

Brown, S. D., & Lent, R. W. (1996) A social cognitive framework for career choice counseling. *The Career Development Quarterly*, 44(4), 354-366. <https://doi.org/10.1002/j.2161-0045.1996.tb00451.x>

- Ceranoglu, T. A. (2010). Video games in psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14(2), 141-146. <https://doi.org/10.1037/a0019439>
- Clarke, B., & Schoech, D. (1994). A computer-assisted therapeutic game for adolescents: initial development and comments. *Computers in Human Services*, 1(2), 121-140. https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1300/J407v11n01_12
- Coyle, D., Doherty, G., & Sharry, J. (2009). An Evaluation of a Solution Focused Computer Game in Adolescent Interventions. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 14(3), 345-360. <https://doi.org/10.1177/1359104508100884>
- Donard, V., & Simar, É. (2012). La médiation vidéo-ludique en psychothérapie. [Mediação de videogame em psicoterapia]. *Enfances & Psy*, (2), 79-88. <https://doi.org/10.3917/ep.055.0079>
- Gong, D., He, H., Liu, D., Ma, W., Dong, L., Luo, C., & Yao, D. (2015). Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing. *Scientific reports*, 5(1), 9763. <https://doi.org/10.1038/srep09763>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). The cognitive neuroscience of video games In L. Humphreys & P. Messaris (Eds.), *Digital media: transformations in human communication* (pp. 211-223). Peter Lang.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Green, S. C., & Bavelier D. (2012). Learning, Attentional Control, and Action Video Games. *Current Biology Review*, 22 (6), 197-206. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Lezak, M. D., Howieson, D. B., Bigler, E. D., & Tranel, D. (2012). *Neuropsychological Assessment* (5 ed.). Oxford University Press.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The Concept of Flow. In: M. Csikszentmihalyi (Ed.), In M. Csikszentmihalyi (ed.), *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi* (pp. 239-263). Springer.
- Rueda, F. J. M., & Monteiro, R. M. (2013). Bateria Psicológica para Avaliação da Atenção (BPA): desempenho de diferentes faixas etárias. *Psico-USF*, 18(1), 99-108. <https://doi.org/10.1590/S1413-82712013000100011>
- Sisto, FF., & Castro, N.R. (2011). *Escala de Atenção Seletiva Visual (EASV)*. Casa do Psicólogo, 2011.
- Virole, B., & Wierzbicki C. (2012). *Cognibulle : la remédiation cognitive par serious games* [Gognição: remediação cognitiva através de jogos sérios]. <http://www.benoitvirole.com>.

SOBRE OS ORGANIZADORES

Adriane de Almeida Santos

Psicóloga, Mestre e Doutoranda em Psicologia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e pesquisadora membro do Laboratório de Psicologia, Saúde e Sociedade na Amazônia (LAPSAM) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2491202630911684>

E-mail: adrianeas7@gmail.com

Marck de Souza Torres

Realizando Estágio Pós Doutoral no Programa de Segurança Pública, Cidadania e Direitos Humanos da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Doutor em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5839048686058921>

E-mail: marcktorres@ufam.edu.br

Véronique Donard

Psicóloga clínica pela UFR Sciences Humaines Cliniques da Université Paris 7-Diderot. Doutora em Psychose et États-Limites pela Escola Doutoral Recherches en Psychanalyse da Université Paris 7-Diderot. Pós-doutora pela Universidade Católica de Pernambuco. Membro do PPGPSI-UNICAP. Criadora da Equipe de Recherches em Cyberpsychologie (ERC) da École de Psychologues Praticiens (Psychoprat, Paris), do Laboratório e da Linha de Pesquisas em Ciberpsicologia e Humanidades Digitais da UNICAP e do Grupo CNPq de Pesquisas em Ciberpsicologia e Humanidades Digitais.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8052734442799527>

E-mail: veronique.donard@gmail.com

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES

Alejandro Castro Solano

Doutor em Psicologia. Investigador Principal do Conselho Nacional de Pesquisas Científicas e Técnicas (CONICET), Argentina. Professor Adjunto Regular da Faculdade de Psicologia da Universidade de Buenos Aires (UBA). Diretor do Departamento de Psicologia da Universidade de Palermo (UP).

E-mail: alejandro.castrozolano@gmail.com

Alex Sandro de Moura Grangeiro

Graduado pela Universidade Federal do Ceará (2011), com formação em neuropsicologia pela Universidade de São Paulo (2020) e doutorado em Psicologia Social pela Universidade Federal da Paraíba (2017). Atualmente, é Professor Adjunto I da Universidade Federal do Ceará.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9840632174810869>

E-mail: alexgrangeiro@ufc.br

Ana Maria Abreu

Pesquisadora no Centro de Investigação Interdisciplinar em Saúde (CIIS) da Universidade Católica Portuguesa e Professora Associada de Psicologia na Forward College. É doutorada em 'Cérebro, Cognição e Comportamento' pela Universidade Paris 6 e KCL, mestre em Neuropsicologia pela U. Paris 6 e licenciada em Psicologia Aplicada – Ramo Educacional pelo Instituto Superior de Psicologia Aplicada. Os seus interesses de investigação centram-se no impacto cognitivo, mental e social das novas tecnologias e do exercício físico.

Ciência Vitae: <https://www.cienciavitae.pt/en/C21C-OA02-COA8>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4067-0386>

E-mail: anamariablom@gmail.com

Árthemys Aires

Graduada em Psicologia pela Universidade Católica de Pernambuco (2019). Mestre em Psicologia Clínica na linha Ciberpsicologia e Humanidades Digitais pela UNICAP. Integrante do Grupo de Pesquisa do CNPq "Pesquisas em Ciberpsicologia e Humanidades digitais". Integrante do Laboratório de Ciberpsicologia e Humanidades Digitais da UNICAP. Aluna bolsista do Programa de Iniciação Científica (PIBIC), Jogos Digitais em Reabilitação Cognitiva (2017-2019).

Bárbara Alves

Graduada em Psicologia. Mestre em Psicologia Clínica na linha Ciberpsicologia e Humanidades Digitais pela UNICAP. Pós-graduanda em Design para interação de artefatos digitais na Cesar School. Coordenadora no Centro de Inovação e Pesquisa do Instituto Vita Alere. Pesquisadora no Laboratório de Ciberpsicologia da UNICAP. Coordenadora de inovação e pesquisa do PORTASPSI. Formada em Governança da Internet pela EGI e Fellow Youth do Comitê Gestor da Internet do Brasil.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7549539927376514>

E-mail: barbara@ciberpsi.com.br

Breno José Andrade de Carvalho

Doutor e Mestre em Design pela UFPE. Especialista em Design da Informação pela UFPE, e graduação em Comunicação Social pela UNICAP. Assessor do Núcleo de Inovação Tecnológica NIT, pesquisador do Instituto de Estudos de Convergência Midiática e da Informação (Icinform), do grupo de pesquisa Tecnologias Aplicadas ao Desenvolvimento de Soluções e Produtos em Comunicação e Indústrias Criativas (Createch). Professor do Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas e coordenador do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNICAP.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2713900493883337>

E-mail: breno25@gmail.com

Bruno Berthier

Psicólogo clínico, formado na École de Psychologues Praticiens (Psychoprat, Paris). Foi membro da Equipe de Recherches em Cyberpsychologie (ERC). Membro de La Guilde, La Guilde, rede de pesquisa sobre vício em jogos digitais do Hôpital Marmottan, Paris. Especialista da utilização de jogos digitais em psicoterapias de crianças e adolescentes e autor de vários textos científicos sobre o tema, assim como de um blog e de podcasts em que compartilha sua experiência clínica.

E-mail: berthier.psychologue@gmail.com

Camila Moreira Maia

Doutora (2023), mestre (2013) e graduada (2009) em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará. Atua como psicóloga clínica a partir da Abordagem Centrada na Pessoa (ACP), desde 2010, e faz parte do corpo docente da Formação em ACP – Fortaleza, desde 2014. Pesquisa sobre a interface entre maternidade e mídias sociais e sobre as contradições das manifestações do feminino na cultura ocidental.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2675000460694209>

E-mail: camila_maiapsi@yahoo.com.br

Carlos Eduardo Pimentel

Professor Associado do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba. Doutor em Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações pela Universidade de Brasília. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Coordenador do Laboratório de Psicologia da Mídia.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9513393836022196>

E-mail: cep@academico.ufpb.br

Daniela Zibenberg

Psicóloga clínica e Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Seus principais temas de estudo são relacionamentos, amor, apego, compulsões comportamentais, personalidade e psicologia social.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8908376535501503>

E-mail: danizibs@gmail.com

Débora Cristina Nascimento de Lima

Psicóloga pela Faculdade Barão do Rio Branco (UNINORTE/AC), Mestra e Doutoranda em Psicologia Social na Universidade Federal da Paraíba. Membro do Laboratório de Psicologia da Mídia e desenvolve pesquisas sobre as mídias, agressão, desigualdades e violências de gênero.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3277867553381069>

E-mail: deboracristinalima58@gmail.com

Deborah Christina Antunes

Psicóloga (Unesp/Bauru), mestre em educação (UFSCar), doutora em filosofia (UFSCar) e pós-doutora em Filosofia (UFABC). Professora Associada da Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte. Líder do Grupo de Pesquisa (CNPq) Nexos: Teoria Crítica e Pesquisa Interdisciplinar/NE.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1065956470701739>

E-mail: deborahantunes@gmail.com

Fernanda de Souza Pereira

Graduada em Psicologia pelo Centro Universitário de Patos, Mestranda em Psicologia Social pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1982784790292488>

E-mail: fernandadesouzapereira83@hotmail.com

Fernando Rodrigues de Lima Júnior

Doutorando em Psicologia Clínica pela Universidade Católica de Pernambuco e Bolsista da CAPES (Brasil), Mestre em Educação, Culturas e Identidades pela Universidade Federal Rural de Pernambuco. Bacharel em Psicologia com Especialização em Ações Interventivas em Psicologia Clínica pela Faculdade de Ciências Humanas de Olinda. Professor de Psicologia do Centro Universitário Frassinetti do Recife e da Faculdade de Ciências Humanas de Olinda.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2378445308939577>

E-mail: fernando.rlimajr@gmail.com

Franz Coelho

Bolsista de investigação pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) no Doutoramento em Ciências da Cognição e da Linguagem pela Universidade Católica Portuguesa. É mestre em ciências sociais, bacharel em comunicação social e investigador pelo Neuroscience for Innovation, Communication and Education Lab (NICE Lab). Possui experiência e interesse nas áreas de Ciências Cognitivas, Ciências Sociais, Educação, Tecnologia, Jogos, Comunicação e Gestão.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7674364703222380>

Ciência Vitae: <https://www.cienciavitae.pt/portal/2310-6542-2011>

E-mail: franzgrc@hotmail.com

Gabriela de Miranda Ribeiro

Psicóloga graduada pelo CEUB (Centro Universitário de Brasília) e mestranda na área de Cultura e Processos Psicossociais do Programa de Pós-Graduação do CEUB.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0993023600762872>

E-mail: gabidemr@gmail.com

Gisele Cristina Resende

Psicóloga, mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e doutora em Psicologia pela (FFCLRP) Universidade de São Paulo. É docente na Faculdade de Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e professora credenciada no Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Pós-doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Desenvolvimento e Escolar da Universidade de Brasília (UnB) e bolsista CAPES por meio do PROCAD-Amazônia "Trajetórias de escolarização de jovens estudantes Amazônidas".

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0524959272545250>

E-mail: giseleresende@ufam.edu.br

Idilva Maria Pires Germano

Psicóloga (1985), Doutora em Sociologia (2001), Professora Titular do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará. Tem publicado sobre aspectos teóricos e metodológicos de estudos com narrativas e orientou pesquisas que empregam enfoques discursivos críticos, mais recentemente, acerca da experiência feminina em sites de redes sociais, com foco na interface entre gênero, mídia e ativismo.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6885356541227389>

E-mail: idilvapg@gmail.com

Isabella Leandra Silva Santos

Psicóloga, Mestre e Doutoranda em Psicologia Social na Universidade Federal da Paraíba. Membro do Laboratório de Psicologia da Mídia, focada nos efeitos da mídia no comportamento agressivo e pró-social.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3443023119053158>

E-mail: isalss2010@gmail.com

Jean Carlos Natividade

Professor da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Pós-Doutorado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutor em Psicologia pela UFRGS, com período de intercâmbio na Ohio State University (EUA). Psicólogo e Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina. Seus principais temas de estudo são personalidade, relacionamentos, psicometria, e psicologia social.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9542120311882103>

E-mail: jeannatividade@gmail.com

João Gabriel Modesto

Psicólogo graduado pela Universidade Federal da Bahia, com mestrado e doutorado em Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações pela Universidade de Brasília. É professor do Programa de Pós-Graduação em Gestão, Educação e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás e líder do Grupo de Investigações sobre Comportamento Digital da mesma instituição.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8750845075473465>

E-mail: joao.modesto@ueg.br

José Carlos Ribeiro

Professor do Instituto de Psicologia da Universidade Federal da Bahia e pesquisador permanente dos Programas de Pós-graduação em Psicologia e em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. É coordenador do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS/UFBA/CNPQ).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3642051581801976>

E-mail: jcsr01@gmail.com

Joyce da Conceição de Jesus Rosa

Mestra e estudante de doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Seus principais temas de estudo são psicologia organizacional, psicologia positiva, relacionamentos amorosos, psicométrica e bem-estar.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7373086691116086>

E-mail: psijoycera@gmail.com

Luciana Lins de Carvalho Rocha

Mestra em Psicologia Social pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Atualmente é doutoranda em Psicologia Clínica na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1516021276082326>

E-mail: lucianalinsdecarvalho@outlook.com

María Laura Lupano Perugini

Doutora em Psicologia. Professora e Licenciada em Psicologia. Pesquisadora adjunta do Conselho Nacional de Pesquisas Científicas e Técnicas (CONICET), Argentina. Docente de graduação e pós-graduação na Universidade de Buenos Aires (UBA) e na Universidade de Palermo (UP).

E-mail: mlupano@hotmail.com

Mariana Matos

Doutoranda e mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal da Bahia. Participante do Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias digitais e sociedade (GITS/UFBA/CNPQ).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0374748852090122>

E-mail: marimatos_n@hotmail.com

Maria Isidora Bilbao-Nieva

Psicóloga pela Universidad Católica de Chile, mestre e doutora em Psicologia Ecológico-Comunitaria pela Michigan State University. Docente da Universidad Alberto Hurtado, Chile, onde atua na graduação e pós-graduação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2128529882694279>

Marília Maia Lincoln Barreira

Psicóloga, mestre e doutora pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Pós-graduada em Psicopedagogia (2011). Integrante do Laboratório de Estudos sobre os Processos de Exclusão Social (LEPES). Formada em Gestalt Terapia com Crianças e Adolescentes (2007), em Orientação Profissional (2009) e qualificada em Terapia Afirmativa LGBTQ+ (Afirmativa).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9057525649682383>

E-mail: mariliabarreira@unifor.br

Nicolle de Araújo Fontes Barroso

Graduada em Psicologia pela Faculdade Luciano Feijão (FLF), com formação em Neuropsicologia pela Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (FM-USP), Mestranda em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC), bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5803494574152946>

E-mail para contato: nicollebarroso13@gmail.com

Paula Cristina Monteiro de Barros

Doutora e Mestra em Psicologia Clínica pela Universidade Católica de Pernambuco em cotutela com o Doctorat de Recherches en Psychopathologie et Psychanalyse da Université Paris Diderot / Paris 7. Professora da Graduação em Psicologia, Coordenadora e Professora do Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica da Universidade Católica de Pernambuco.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0560265789000802>

E-mail: paula.barros@unicap.br

Rafael Esteves Stamford

Formado em Psicologia Clínica pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Bolsista PIBIC Cnpq, primeira colocação na categoria de Ciências da Linguagem. Mestrando em Psicologia Clínica pela Universidade Católica de Pernambuco na linha de pesquisa de Psicopatologia Fundamental e Psicanálise.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0361960570064278>

E-mail: rafael.stamford5@gmail.com

Renan Pereira Monteiro

Professor Adjunto da Universidade Federal da Paraíba, atuando no departamento de Psicopedagogia e no Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4431962575345525>

E-mail: renan.monteiro@academico.ufpb.br

Sheyla Christine Santos Fernandes

Psicóloga pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), mestre e doutora em Psicologia Social pela UFPB e Universidade Federal da Bahia (UFBA), respectivamente. Docente da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), onde atua na graduação e pós-graduação. Líder do Laboratório de Investigação em Cognição e Comportamento Social (LAICOS). Bolsista de produtividade em pesquisa (nível 2) do CNPq.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3423356737122965>

E-mail: sheyla.fernandes@ip.ufal.br

Suely de Melo Santana

Doutora em Psicologia pela Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto-PT. Psicóloga e Mestra em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco. Professora da Graduação e da Pós-Graduação em Psicologia Clínica da Universidade Católica de Pernambuco. Professora colaboradora do Laboratório Ciberpsicologia e Humanidades Digitais.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7976530904396211>

E-mail: suely.santana@unicap.br

Tailson Evangelista Mariano

Doutor e Mestre em Psicologia Social pela Universidade Federal da Paraíba. Professor da Graduação, do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica e Pesquisador do Laboratório de Ciberpsicologia e Humanidades Digitais da Universidade Católica de Pernambuco. Pesquisador do Laboratório de Psicologia da Mídia (LPM - UFPB) e da International Society for Research on Aggression (ISRA).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0892794532033430>

E-mail: tailson.mariano@unicap.br

Thais Emanuele Galdino Pessoa

Psicóloga, Mestranda em Psicologia social pela Universidade Federal da Paraíba. Graduada no Bacharel de Psicologia pela mesma instituição em 2022. Pesquisadora do Laboratório de Psicologia da Mídia com principais temas de interesse em redes sociais e bem-estar.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1777885928403025>

E-mail: thaisgaldino@live.com

Thiago Del Poço

Psicólogo e Mestre em Psicologia Experimental: Análise do Comportamento pela PUC-SP; especialista em Terapia Comportamental e Análise do Comportamento Aplicada (ABA) pela USP. Como docente, leciona para o curso de graduação em Psicologia na UnicSul e atua como supervisor de estágio de psicoterapia. Foi professor convidado para o curso de extensão na modalidade Ensino à Distância da PUC-SP intitulado "Atendimento On-line: Fundamentos e Possibilidades" por cinco anos até 2022.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3529551183352390>

E-mail: thiagodelpoco@gmail.com

Vithor Rosa Franco

Professor assistente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade de São Francisco. Seus interesses de pesquisa incluem teoria de medição e modelagem quantitativa, bem como aplicações de machine learning e algoritmos de IA para o desenvolvimento de métodos de análise em psicologia. Em particular, tem desenvolvido métodos Bayesianos e computacionais aplicados à tomada de decisões sociais, psicometria e análises de redes.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3561986383>

E-mail: vithorfranco@gmail.com

Walberto Silva dos Santos

Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal da Paraíba (2002) e doutorado em Psicologia (Psicologia Social) pela Universidade Federal da Paraíba com estágio sanduíche na Universidade de Santiago de Compostela - Espanha. Atualmente, é Professor Associado da Universidade Federal do Ceará Currículo

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9442664779197832>

E-mail para contato: walbertosantos@ufc.br

ÍNDICE REMISSIVO

A

algoritmos 16, 136, 140, 277, 278, 305, 306, 326, 337, 338, 353, 508
 Análise de Discurso Crítica 276, 278, 279, 299
 ansiedade social 33, 35, 58, 169, 255
 aplicativos 28, 31, 32, 34, 35, 44, 78, 93, 108, 118, 160, 166, 167, 191, 260, 303, 306, 311, 321, 478
 autoritarismo 13, 21, 148, 300, 304
 avatarização 439, 440, 441, 443, 444, 446, 447, 449, 451, 453, 454

B

Big Five 20, 35, 68, 269, 271, 307
 Big Tech 302
 binge-watching 20, 246, 247, 248
 bullying 65, 79, 114, 196, 197, 272, 468, 476

C

capitalismo 21, 308, 309
 ciberativismo 13, 21, 315, 318, 321, 322, 323, 324, 325, 327, 330
 cibercriminalidade 12, 20, 207, 208, 210, 211, 212, 215
 ciberespaço 66, 134, 147, 148, 208, 210, 228, 229, 309, 321, 327, 404, 419, 456
 ciberpredação 12, 20, 207, 225
 colonialismo 21, 307, 308
 colonialismo de dados 21, 308
 comunicação 9, 21, 26, 27, 28, 36, 37, 38, 40, 44, 45, 51, 54, 59, 60, 74, 76, 81, 82, 86, 89, 92, 122, 126, 134, 160, 163, 167, 172, 173, 176, 177, 179, 183, 191, 193, 197, 201, 208, 212, 213, 218, 254, 276, 277, 278, 301, 307, 308, 309, 310, 312, 313, 317, 321, 322, 323, 324, 327, 337, 412, 414, 429, 436, 441, 442, 443, 472, 479, 503
 conexão 367, 368, 369
 cyberbullying 19, 20, 65, 66, 67, 68, 70, 73, 79, 81, 95, 99, 105, 106, 114, 160, 192, 193, 196, 197, 199, 204, 210, 270, 468
 cyberstalking 19, 20, 64, 65, 67, 70, 73, 152, 153, 155, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 192, 196, 198, 199, 204

D

deep web 135, 143, 148
 déficit de atenção 15, 23, 477, 481, 483, 489, 497
 democracia 312, 333, 354
 digital learning 84, 85, 96, 98
 Direitos Humanos 309, 310, 499
 discursos de ódio 134, 145, 147, 148

E

educação sexual 348, 349, 354, 358
 entretenimento 9, 30, 54, 78, 109, 121, 122, 167, 244, 245, 246, 259, 260, 265, 266, 321, 467
 ética 17, 95, 124, 302, 311, 454
 experiência 10, 22, 23, 35, 36, 59, 62, 83, 86, 170, 174, 201, 236, 252, 292, 327, 381, 397, 399, 400, 423, 425, 426, 429, 430, 431, 433, 434, 435, 440, 441, 442, 444, 446, 451, 454, 455, 457, 481, 486, 496, 501, 503, 504

F

fake news 338, 339, 344, 345, 346, 347, 348, 354, 357, 358
 feminismo 298, 317, 318, 319, 325, 327, 328, 333
 ferramentas digitais 88, 96, 308, 354
 FOMO 55, 60, 61, 62, 65, 68, 72, 73, 115, 164, 182

G

geração digital 96

H

humanidades digitais 13, 314

I

ideal materno 276, 286, 288, 299
 ideologia 19, 282, 302, 311, 348, 349, 459
 imagem corporal 388, 393, 462, 463, 473, 474, 475
 Incels 19, 138, 139, 140, 141, 142, 145, 146, 147, 148
 influenciadores digitais 80, 460
 Inteligência Artificial 16, 94, 497

interseccionalidade 328, 329, 330, 333, 334
isolamento social 80, 83, 86, 120, 121, 123, 143, 244, 344, 345, 346, 350, 476

J

jogos digitais 14, 15, 22, 32, 34, 44, 45, 81, 82, 83, 85, 93, 386, 387, 390, 391, 392, 397, 398, 399, 400, 423, 424, 430, 431, 432, 435, 438, 442, 444, 457, 478, 480, 481, 482, 485, 496, 501

L

livros 49, 302, 305

M

maternidade 13, 20, 275, 276, 277, 279, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 293, 296, 297, 298, 299, 501
mídias sociais 9, 28, 30, 31, 42, 54, 55, 57, 58, 59, 109, 115, 116, 118, 120, 121, 125, 128, 130, 405, 413, 415, 475, 501
movimentos sociais 319, 321, 330

N

nativos digitais 301
neuroticismo 35, 169, 243, 244, 252, 255

P

pandemia 77, 120, 121, 122, 130, 189, 209, 244, 246, 251, 301, 344, 346, 354, 456, 476
partner phubbing 12, 19, 165, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 184, 185, 186, 187, 188, 189
plataformas de streaming 236, 237
plataformas digitais 21, 78, 114, 115, 251, 277, 278, 286
polarização afetiva 342, 343
polarização política 14, 21, 335, 336, 337, 339, 340, 341, 343, 344, 347, 349, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358
pornografia infantil 210, 211, 212, 214, 215, 216, 217, 225, 226, 227
psicanálise 22, 145, 146, 147, 148, 389, 437, 456
psicologia 9, 149, 185, 208, 244, 252, 304, 330, 362, 364, 365, 383, 389, 401, 414, 415, 436, 457, 476, 484, 496, 502, 504, 505, 508

R

radicalismo político 340, 341
redes sociais 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 28, 30, 31, 34, 35, 44, 45, 58, 59, 60, 61, 65, 67, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 92, 95, 96, 107, 108, 110, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 130, 131, 136, 139, 140, 143, 148, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 167, 170, 176, 182, 191, 192, 195, 200, 209, 214, 222, 223, 251, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 264, 265, 266, 267, 268, 275, 276, 277, 279, 283, 284, 286, 287, 295, 297, 305, 306, 307, 311, 316, 317, 318, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 327, 330, 336, 337, 344, 349, 353, 354, 357, 359, 403, 404, 405, 406, 407, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 466, 467, 470, 475, 504, 508
RPG 15, 22, 423, 424, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 438, 439, 440, 441, 442, 444, 446, 447, 449, 451, 452, 453, 454, 455, 456

S

saúde mental 9, 10, 18, 33, 34, 43, 45, 55, 59, 67, 78, 79, 83, 93, 94, 95, 97, 112, 116, 117, 118, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 128, 131, 169, 199, 208, 221, 240, 261, 262, 293, 352, 353, 406, 409, 414, 471
smartphone 26, 27, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 37, 42, 44, 46, 47, 49, 50, 52, 54, 57, 73, 103, 105, 114, 127, 128, 129, 132, 166, 167, 168, 176, 177, 178, 179, 182, 185, 186, 187, 188, 189, 337

T

Tecnologias de Informação e Comunicação 27, 228, 423
tecnologias digitais 9, 10, 11, 18, 53, 54, 56, 76, 78, 84, 90, 214, 309, 387, 439, 475

V

vício 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 44, 55, 56, 57, 62, 63, 64, 80, 82, 83, 84, 93, 117, 118, 121, 123, 126, 131, 501
videogames 19, 33, 34, 55, 57, 62, 63, 77, 240, 387, 390, 398, 399, 400, 401, 426, 428, 434, 435, 436, 454

W

Whatsapp 109, 185

WWW.PIMENTACULTURAL.COM

CIBERPSICOLOGIA E HUMANIDADES DIGITAIS

