

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM PROMOÇÃO DA SAÚDE

MICHEL ANDREW NOGARA

**MODALIDADES DE EXPRESSÃO DA SUBJETIVIDADE
DOS JOVENS GAMERS NAS REDES SOCIAIS: UM
ESTUDO NETNOGRÁFICO**

MARINGÁ
2015

MICHEL ANDREW NOGARA

MODALIDADES DE EXPRESSÃO DA SUBJETIVIDADE DOS
JOVENS GAMERS NAS REDES SOCIAIS: UM ESTUDO
NETNOGRÁFICO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Promoção da Saúde do Centro Universitário de Maringá, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Promoção da Saúde.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Rute Grossi Milani.

Coorientadora: Prof^ª. Dra. Ana Paula Machado Velho.

MARINGÁ
2015

Ficha Catalográfica Preparada pela Seção de Catalogação e Classificação da Biblioteca Central da UniCesumar

Nogara, Michel Andrew

MODALIDADES DE EXPRESSÃO DA SUBJETIVIDADE DOS JOVENS GAMERS NAS REDES SOCIAIS: UM ESTUDO NETNOGRÁFICO/Michel Andrew Nogara.

Maringá, 2015

102 p.; 33 cm

Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário de Maringá.

Área de Concentração: Tecnologias aplicadas a Promoção da Saúde

Orientador: Prof^ª . Dr^ª. Rute Grossi Milani

1.Mídias Sociais 2.Adulto Jovem 3.Netnografia 4.Promoção da Saúde.

MICHEL ANDREW NOGARA

Modalidades de Expressão da Subjetividade dos Jovens Gamers nas Redes Sociais: Um estudo Netnográfico

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Promoção da Saúde do Centro Universitário de Maringá, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Promoção da Saúde pela Comissão Julgadora composta pelos membros:

COMISSÃO JULGADORA

Prof^ª. Dra. Rute Grossi Milani

Centro Universitário de Maringá (Presidente)

Prof^ª. Dra. Regiane da Silva Macuch

Centro Universitário de Maringá

Prof^º. Dr. Dinael Corrêa de Campos

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Aprovado em: 07 de Dezembro de 2015.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os sujeitos de nossa pesquisa que tanto nos ensinaram.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus.

A minha esposa Manara Beduschi Nogara pelo apoio e incentivo incondicionais.

A meus pais, Jacir Antonio Nogara e Aparecida Antonia Biguetti Nogara, que me forneceram todo o suporte imaginável.

A minha querida coordenadora Danielle Jardim Barreto pelo incentivo e pela viabilização desta empreitada.

A Universidade Paranaense por possibilitar minha capacitação.

A minha querida orientadora Rute Grossi Milani por me guiar com toda paciência, compartilhar seu conhecimento com graça e por comprar minhas ideias sem preconceito.

A minha coorientadora Dr^a Ana Paula pelas ideias formidáveis.

Ao Professor Dr. Dinael Corrêa de Campos por compor nossa banca, o primeiro a me ensinar que antes de interpretar devemos dominar o conceito.

A Professora Dr^a. Regiane da Silva Macuch pelo carinho de integrar minha banca.

A todos os professores do Programa de Mestrado em Promoção da Saúde por partilharem seus saberes e me acolherem nas reuniões de colegiado.

Aos colegas de mestrado por confiarem em mim para que os representassem.

Por fim, a todos que entraram nesta jornada comigo, meus amigos de trabalho e meus amigos de vida.

“With the lights out, its less dangerous.
Here we are now, entertain us.
I feel stupid, and contagious.
Here we are now, entertain us.
A mulatto, an albino, a mosquito.
My libido.
Yeah!
Hey... Yay!”

Kurt Cobain

Modalidades de Expressão da Subjetividade dos Jovens Gamers nas Redes Sociais: Um estudo Netnográfico (Segundo o manual é assim mesmo)

RESUMO

A presente dissertação apresenta, enquanto tema, as modalidades de expressão da subjetividade dos jovens e *gamers* na esfera das redes sociais, com vistas a promoção da saúde. A atual versão do *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (APA, 2013) aponta para uma nova categoria nosológica que, para estudos futuros, tem o potencial de se tornar o primeiro transtorno mental relacionado ao uso da internet, denominada de *Internet Gaming Disorder*. Desta forma, em uma concepção ampliada de saúde, analisar as particularidades dos jovens *gamers* dentro do ciberespaço e suas implicações pode propiciar um entendimento para além da lógica psicopatológica e normalizadora. O presente estudo teve por objetivo analisar as modalidades de expressão da subjetividade e das singularidades dos jovens *gamers* em sua relação com o ciberespaço e as redes sociais. Foi utilizado o método netnográfico de Kozinets (2014) para a coleta de dados, os quais foram levantados por meio das interações comunitárias e de entrevistas semi-estruturadas. Nosso público foi de jovens entre 18 e 29 anos membros de uma comunidade de games na rede social Facebook. Para a análise dos dados adotou-se a análise de conteúdo de Bardin (2011). Discutimos os resultados sob o referencial psicanalítico Lacaniano e sociológico de Lipovetsky. Foram extraídas as categorias Escrita, Interesse Grupal, Agressividade, Valorização da Imagem e Semblante e Reflexões Incipientes. Pudemos discutir que o recurso da escrita, enquanto forma de comunicação, ganha sua primazia de forma evidente, possibilitando as formas diversas de encontros neste universo. Conseguimos extrair que o ponto de união dos jovens é permeado por um tema em comum e não mais pela ideologia, assim como a disjunção entre eles se dá sem razão fundamentada, ganhando traços de agressividade inusitada. A valorização da imagem e do semblante denota como os jovens *gamers* demandam um reconhecimento de sua identidade. Já no âmbito das reflexões sobre o meio que ocupam, sua incipiência é marcada. Desta forma, em consonância com as diretrizes da saúde no Brasil, os resultados que levantamos implicam aos atores das políticas e práticas encarar os desafios do universo cibernético destes jovens os quais vêm de encontro com os objetivos da política nacional atual (Brasil, 2014b) que propõe práticas onde a cultura de paz, pois conseguimos entender que a agressividade não é alheia aos *gamers* nas redes sociais, vindo de encontro com a necessidade de desenvolvimento de espaços saudáveis para o exercício das singularidades, a qual só se exercita pelo respeito às diferenças e a promoção do empoderamento como elemento de exercício de uma saúde única e singular.

PALAVRAS CHAVE: Mídias sociais; Adulto Jovem; Netnografia; Promoção da Saúde.

Young Gamers modalities of Subjectivity expression on Social Networks: A Netnographic study

ABSTRACT

This work presents, as its theme, the kinds of subjectivities expression of young gamers in the sphere of social networks, with a view to promoting health. The current version of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (APA, 2013) points to a new category nosologic that, for future studies, has the potential to become the first mental disorder related to use of the Internet, called Internet Gaming Disorder. Therefore, in an expanded concept of health, analyze the particularities of gamers young people within cyberspace and its implications can provide an understanding beyond the psychopathological and normalizing logic. This study aimed to analyze the modalities of subjective expression and the peculiarities of young gamers in their relationship with cyberspace and social networks. We used the method of netnographic Kozinets (2014) for data collection, which were raised through communal interaction and semi-structured interviews. Our audience was young people between 18 and 29 members of the gaming community in social network Facebook. To analyze the data we adopted the Bardin content analysis (2011). Still, we discuss the results with the reference Lacanian psychoanalytic and Lipovetsky's sociological understandings. Categories were extracted as Writing, Group Interest, Aggressiveness, Image Enhancement and Semblant and Incipient Reflections. We argued that the feature writing as a form of communication, wins its primacy in an obvious manner, enabling the various forms of meetings in this universe. Could pull the young people joining point is permeated by a common theme and not by ideology as well as the disjunction between them occurs without reason founded, gaining unusual aggressive traits. The appreciation of the image and likeness denotes how young gamers demand a recognition of their identity. Already under Reflections on the environment they occupy, their incipient is marked. Thus, in line with the health guidelines in Brazil, the results raise imply the actors of policies and practices meet the challenges of cyber universe of these young people who come to meet the objectives of the current national policy (Brazil, 2014b) that proposes practical where the culture of peace, because we can understand that aggression is not unrelated to the gamers on social networks, coming against the need for developing healthy spaces for the exercise of singularities, which only exercise the respect for differences and promoting empowerment exercise as part of a unique and singular health.

KEYWORDS: Social Media, Young Adult, Netnography, Health Promotion.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Objetivo Geral.....	14
1.2 Objetivos Específicos.....	14
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	15
2.1 NOÇÃO DE SUJEITO E SINGULARIDADE.....	15
2.2 NOÇÃO DE JUVENTUDE E SUAS INTERPELAÇÕES DA SINGULARIDADE....	18
2.3 PROMOÇÃO DA SAÚDE DOS JOVENS, EMPODERAMENTO E SAÚDE MENTAL.....	20
2.4 INTERNET, SUJEITO E REDES SOCIAIS.....	23
3. METODOLOGIA.....	26
3.1 ETNOGRAFIA E NETNOGRAFIA.....	26
3.2 PARTICIPANTES E CRITÉRIOS PARA DEFINIÇÃO DA AMOSTRA.....	27
3.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA A COLETA DE DADOS.....	28
3.3.1 Categorias de Dados Netnográficos.....	28
3.4 TÉCNICAS PARA A COLETA DE DADOS.....	29
3.4.1 Técnicas para abordagem dos Dados Arquivais.....	29
3.4.2 Técnicas para abordagem dos Dados Extraídos.....	30
3.4.3 Técnicas para abordagem das Notas de Campo.....	30
3.5 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DE DADOS.....	31
3.5.1 Entrada cultural (Primeira Etapa).....	31
3.5.1.1 Delimitação inicial do recorte espacial.....	31
3.5.2 Critérios para identificação da comunidade (Segunda Etapa).....	32
3.5.3 Observação Participante e Coleta de Dados (Terceira Etapa).....	32
3.6 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO (Quarta Etapa)....	34
3.7 REDAÇÃO E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA: CHECAGEM COM OS MEMBROS (Quinta Etapa).....	34
3.6 ASPECTOS ÉTICOS.....	35
4. ARTIGO 1.....	36
5. NORMAS ARTIGO 1.....	55
6. ARTIGO 2.....	64
7. NORMAS ARTIGO 2.....	86

8. CONCLUSÃO.....	89
9. REFERÊNCIAS.....	91
10. ANEXOS.....	95
11. APÊNDICES.....	98
11.1 APÊNDICE A.....	98
11.2 APÊNDICE B.....	101

1. INTRODUÇÃO

O jovem criado nos ideais da escolha, realização e ganho da era industrial encontra os cacos da indústria. Onde havia chaminé da fábrica apontando para o céu surge a telinha virtual, jogo de múltipla opção, Lego de adulto. (Forbes, 2003, p.25)

A presente dissertação abarca os jovens *gamers* e suas modalidades de expressão da subjetividade na esfera das redes sociais, com vistas à promoção da saúde. Partimos do pressuposto que o ciberespaço pode constituir, na relação com os sujeitos, um determinante para o exercício de sua saúde. Dado que há uma consistente mudança paradigmática em nossa sociedade e que, logicamente, os jovens não estão alheios a este preceito, e abordar esse universo contemporâneo pode se mostrar profícuo. Em consonância com estas delimitações, propomos uma pesquisa de cunho interdisciplinar e netnográfico, abrangendo as áreas da saúde, psicanálise e sociologia.

É sabido, a partir de Freud (1905/1996), que a juventude é um período marcado pelo re-encontro com problemáticas da primeira infância, ou em sua vertente: um retorno que compreenderia as fases do desenvolvimento psicosssexual. Contudo, não a abordaremos a partir desse viés edipiano - ou seja, centrado na possibilidade vertical de referência na constituição do sujeito, mas sob a perspectiva de que a juventude aponta novas possibilidades de singularidade pautadas em um mundo horizontalizado; conectado em redes e, não obstante, em novas formas de encontrar-se com o outro.

A concepção de sujeito desta pesquisa, basear-se-á nas recentes formalizações de Forbes (2012), das quais, em consonância com as teorizações de Jacques Lacan em seu vigésimo seminário (1985), apresentam um sujeito que, não mais mortificado pela relação significante, é, em contraponto, vivificado pelas palavras que “tocam” seu corpo e, assim, o perpetrando desejante, convocando-o a ser responsável pela sua singularidade. Em seu contexto e período, do Sujeito, apontamos, ainda, a asserção de que o jovem hodierno é um jovem mutante: não adota um referencial estanque (FORBES, 2003).

Sabemos que a tecnologia está cada vez mais onipresente na vida cotidiana. O acesso à Internet está difundido e pode ser feito a partir de vários dispositivos, expandindo as possibilidades de uso. Wellman (2001) compara o desenvolvimento da Internet com a captura - ou controle - do fogo pelo homem, tamanha sua relevância enquanto evento tecnológico. Diminuindo as distâncias com custos reduzidos propiciando a troca de saberes entre os

sujeitos a partir de seus interesses em comum e promovendo encontros *face-to-face* a partir dos telefones celulares e outros dispositivos.

Os computadores já podem ser elencados enquanto seres sociais (WELLMAN, 2001), ultrapassando o primeiro modelo de Interação Humano-Computador. Assim posto, há a possibilidade de interface com os preceitos de Lipovetsky (2008), correlacionando a horizontalização dos laços comunitários, anteriormente hierarquizados, para laços muito mais permeáveis, que abrangem as diversidades do mundo contemporâneo. Assim, transitam dentre múltiplas redes e se constituem basicamente por serem “mais achatadas”, para traçar modificação da forma vertical. Claramente, a este ponto, evidencia-se uma relação direta entre tecnologia e o sujeito, suas singularidades e formas de expressão das mesmas. A tecnologia, neste caso a Internet, se apresenta como evento transformador e/ou transformado pelos sujeitos (WELLMAN, 2001).

Aqui objeto e local fecundo de nossa pesquisa, a rede social Facebook conecta os sujeitos, assim como os *gamers*, e possibilitam uma multiplicidade de encontros, que vão desde mobilizações e protestos - vide *Ocuppy Wall Street*, aproximando os sujeitos em torno de questões em comum, compartilhando suas experiências pessoais. Estas relações são parciais, justo por englobar grupos diversos, simultâneos e globais. Destarte, as redes sociais são um fenômeno que já englobam, no caso do Facebook, mais de 1 bilhão e meio de usuários nível global (STATISTA, 2015). Os jovens *gamers* ou jogadores, não estão alheios destas plataformas das redes sociais. Podemos ver que apenas no Facebook (2015), em rápida pesquisa encontramos diversas comunidades e grupos fechados de fãs de *games*. Já no Youtube, canais de games com dicas são virais, alcançando em apenas um canal 4.115.119 inscritos e 1.299.754.060 visualizações (REZENDEEVIL, 2015).

Para melhor apresentarmos quem são os *gamers*, segundo Kowert, Kestl e Quandt (2014), estes são popularmente conhecidos pelos seus estereótipos: Impopulares, obesos, socialmente inaptos e reclusos. Por conseguinte, são comumente associados a representações negativas, especialmente a partir de produções midiáticas recorrentes que acabam por estabelecer um padrão socialmente padronizado. Contudo, não apresenta suporte empírico, evidenciando mais o preconceito do que efetivamente um conjunto de características. Desta maneira, as variadas formas de interpelações são possíveis, inclusive por parte da saúde.

A versão atual, a quinta, do Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (APA, 2013), aponta para uma nova categoria nosológica que, para estudos futuros, tem o potencial de se tornar o primeiro transtorno mental relacionado ao uso da internet. Entremeada na seção III deste, sob a insígnia de *Conditions for Further Study*, esta nova

categoria, nomeada *Internet Gaming Disorder*, ou Transtorno relacionado ao Jogar na Internet¹, já é apresentada enquanto categoria com recomendação de estudos por parte da comunidade científica, encorajando os cientistas a empreenderem investigações sobre este possível transtorno ao nível clínico. Todavia, sabemos que, conforme as diretrizes da Promoção da Saúde (BRASIL, 2014b), os sujeitos devem ser pensados para além da noção clínica tradicional, que aborda a saúde como ausência da doença, indo de encontro ao empoderamento dos sujeitos, ou seja, de decidir sobre sua forma de satisfação e desenvolvimento de potencialidades.

Historicamente, é a partir da Declaração de Jacarta (BRASIL, 2001) que se abre a discussão a respeito do impacto do uso das tecnologias da informação na saúde dos sujeitos. À época emergentes, estas começavam a ganhar consistência no mundo todo e se mostravam um campo fértil para a difusão da informação em saúde. Já nos dias atuais, em que não habitar o ciberespaço é a exceção, este se constitui território para a saúde dos sujeitos, dado que sua estrutura possui igualmente uma dimensão social, política e relacional.

Desta forma, o sujeito deve ser conjecturado dentro de seu contexto, considerando seu local e seus aspectos singulares (BRASIL, 2014b). Decorrente da acepção, propõe-se práticas ampliadas, sem muros e paredes com ênfase na produção e nos efeitos das relações sujeito, coletivo e Estado. Quando consideramos estes fatores, elevamos a saúde, não a nomeando somente como ausência de doença, mas sim como forma de promoção da saúde, considerando o empoderamento do sujeito como meio fértil ao seu bem-estar (BUSS, 2001; COSTA & PAULON, 2012) e criando ambientes úberes ao desenvolvimento humano (BRASIL, 2014b).

Deste campo ampliado e descentrado dos critérios nosológicos individualizantes, podemos nos aproximar dos domínios das políticas públicas. No Brasil, em abril de 2014, foi aprovado o marco civil da Internet, que estabelece o direito à liberdade de expressão, a garantia ao exercício da cidadania e o sigilo dos conteúdos privados aos sujeitos no ciberespaço (BRASIL, 2014a). O exercício destes direitos vem de encontro com nosso recorte de pesquisa, pois seu rompimento facilmente pode ser hipotetizado como antagônico às noções de produção de saúde (BRASIL, 2014b) dos sujeitos e suas coletividades que habitam o território que abordamos.

Propomos, em breve exemplo, um olhar atento a seu principal campo de entrada de dados da rede social Facebook: o *status*. Atina a este a seguinte pergunta: “No que você está pensando?”. É lógico influir que a entrada esperada de dados compreenda aquilo que é do

¹ Tradução livre.

sujeito e, por decorrência, de sua singularidade, e esta livre expressão lhes é assegurada. Deste ponto, procuramos trazer à tona suas modalidades de expressão da subjetividade dentre as várias possibilidades de singularidade dos jovens *gamers* inseridos nas redes sociais. Para tanto, dentre o universo do ciberespaço, nos alocamos na rede social Facebook como ponto de partida para entrada em comunidade específica - a dos *gamers* - abrangendo nossos objetivos em busca de contribuir para melhor compreensão das expressões subjetivas no campo cibernético, fomentando sua problematização ante a saúde e sua promoção.

Como produto destas inquirições que originaram esta pesquisa, elaboramos dois artigos científicos inéditos. O primeiro, de cunho temático, onde problematizamos a psicopatologização dos jovens *gamers*, aproximamos a lógica Forbeseana (2012) dos modos de sofrimento socialmente padronizados e a passagem ao mundo da singularidade do sujeito com o conceito de empoderamento. O segundo, produto de pesquisa de campo netnográfica, onde levantamos os recursos e as modalidades de relação dos *gamers* à luz da psicanálise Lacaniana.

1.1 Objetivo Geral

Analisar as modalidades de expressão da subjetividade e das singularidades dos jovens *gamers* em sua relação com o ciberespaço e as redes sociais.

1.2 Objetivos Específicos

Reunir arcabouço teórico para subsidiar os elementos de discussão da pesquisa sobre ciberespaço, subjetividade e singularidade;

Descrever os recursos das redes sociais que os jovens utilizam para expressar sua singularidade;

Desvelar as modalidades de relação dos jovens com as redes sociais, segundo o referencial psicanalítico e sociológico.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Nesta revisão de literatura serão considerados os elementos chaves para a apreciação da dissertação e seus produtos científicos, com o resgate das obras bibliográficas que serviram de norteamento teórico e conceitual para sua elaboração. Todos os conceitos serão abordados dentro de seu contexto histórico com vistas para a hodierna hipermodernidade.

Com o foco direcionado ao contexto sociológico, vamos apresentar algumas considerações enquanto ponto de partida. O mundo já não se encontra mais em uma organização vertical e a globalização se insere em um mundo horizontalizado organizado pelo consumo (LIPOVETSKI & SERROY, 2009). Para tanto, os argumentos vão desde a queda dos ideais calcados na pátria, na religião até as novas formas de configuração familiar. Assim, pode-se inferir que os jovens, diferentemente de seus pais, encontram novos desafios, principalmente na sua constituição e no seu viver. O entendimento é de que com o declínio das estruturas macro, há também a derrocada da verticalidade na sociedade, propiciando o entendimento de que o singular se faz presente e viável ao sujeito (FORBES, 2012).

2.1 NOÇÃO DE SUJEITO E SINGULARIDADE

A respeito disto a psicanálise tem um valor de revolução copernicana. A relação toda do homem consigo mesmo muda de perspectiva com a descoberta freudiana, e é disto que se trata na prática, tal qual a exercemos todos os dias (LACAN, 1954- 1955/1985, p. 23).

Partiremos das noções de sujeito pensadas dentro da psicanálise e mais precisamente das noções de sujeito de Lacan. Conforme estabelecido na introdução desta dissertação, nosso olhar basear-se-á no desenvolvimento proposto por Forbes, psicanalista de orientação Lacaniana, que é referência na matéria e vem contribuindo para sua virulência nos dias atuais.

Para iniciarmos a abordagem ao sujeito de Lacan, devemos inicialmente fazer uma breve introdução ao que seria a psicanálise - na acepção geral Freudiana. Esta é delimitada basicamente em dois tempos, ou seja, se ocupa da investigação dos processos mentais nomeados como inconscientes e se vale dos resultados desta, enquanto método, para o tratamento das enfermidades psicopatológicas. Seu resultado é um conjunto de saberes que constituem uma disciplina, à época enfocada pelo próprio Freud (1905/1996), calcada na cientificidade.

Partindo do conceito de inconsciente, o qual, em um ponto de vista tópico - a título de ilustração -, corresponderia a um “lugar” que, abarcando os conteúdos reprimidos, estes seriam o objeto de desvelamento a ser significado pelo trabalho psicanalítico. Ou seja, o sujeito se constitui a partir da referência de que o objeto desejado na tenra infância é a ele proibido, a partir da sustentação exercida pela função paterna. Este é o entendimento edipiano - aqui sintético pois não corresponde a nossa abordagem -, de uma primeira noção em psicanálise do indivíduo em Freud e do sujeito de Lacan (FREUD, 1996, V. XVIII; FORBES, 2012).

Um interessante desdobramento desta noção acima é apontado por Forbes (2012), que encara a tragédia edipiana enquanto uma moral centrada e avalizada pela culpa. Melhor dizendo, o sujeito estaria sempre em vias de viver seu desfecho traumático/trágico - conforme Édipo Rei de Sófocles -, seja por meio dos sintomas, dos sonhos; da vida cotidiana. Neste viés, o autor aponta uma consequência lógica: se o mesmo é fadado a um final pré-determinado, não poderia ser responsabilizado por aquilo que lhe é único.

Poderíamos então, com Forbes (2012), delimitar que dentro da psicanálise de Lacan existem dois períodos de abordagem do sujeito. O primeiro, característico do século XX, poderia ser denominado de traumatizado, assim apresentado acima; já o segundo, característico do século XXI, pode ser enunciado enquanto desbussolado. Iremos nos deter neste segundo argumento de sujeito.

O sujeito desbussolado é pensado a partir da multiplicidade de referenciais. Se valendo da elucubração de *long tail* de Anderson (2006), Forbes (2012) resgata de Lacan (2005) a multiplicidade de Nomes-do-Pai² - Significante que organiza o discurso do sujeito (LACAN, 1998) -, para teorizar que o que marca o sujeito neste século não é o trauma de não poder alcançar o objeto de desejo e por conseguinte a culpa desencadeada, mas sim “estar perdido” para com uma infinidade de possíveis caminhos a seguir. O sujeito, aqui, não apenas sofre por não encontrar seu norte, mas sim por sua multiplicidade.

Não menos importante e complementar a esta noção de que o sujeito apresenta um desbussolamento hodierno, complementa-se no resgate de Lacan (1985), que há uma mudança no enfoque de seus registros. Lacan (1998) abarca em sua teoria três registros, calcados no

² Para melhor entendimento do que expomos, convocamos o leitor para uma curta conceituação. Na psicanálise Lacaniana, há dois termos que, com seu acurado entendimento, pode favorecer a compreensão do sujeitos que alentamos aqui. De início, atenta-se para que o Significante corresponde a materialidade vocálica, e o Nome-do-Pai seria o significante que organiza o discurso do sujeito dentro da lógica da realidade. Ou seja, quando usarmos o termo significante, estamos nos referindo a palavra na sua forma material e Nome-do-pai, sendo um significante que permite o estabelecimento de uma referência ao sujeito (LACAN, 1998).

estruturalismo de Levy-Strauss, Imaginário; Simbólico e Real. Nos primórdios de suas teorizações, o imaginário ganha sua relevância, pode-se demonstrar pela sua teorização do estágio do espelho, na qual o sujeito se constitui pela relação especular e sua relação com o ideal de eu. Já no desenvolvimento subsequente, ele se ampara no Simbólico.

A célebre frase: “O inconsciente se estrutura como uma linguagem” (LACAN, 1985, p. 65), denota que há uma primazia do significante ante o significado, ou melhor dizendo, a materialidade vocálica marca o corpo do sujeito, bordeando com as palavras, e assim sendo marcas da incisão denotam um sujeito traumatizado; paralisado na busca errante pelo objeto de desejo perdido. Acerca Lacan (1998, p.323): “A experiência psicanalítica descobriu no homem o imperativo do verbo e a lei que o formou à sua imagem. Ela maneja a função poética da linguagem para dar ao desejo dele sua mediação simbólica”.

No último ensino de Lacan (1985), ele dá prioridade ao inconsciente enquanto Real. Nesta seara, a primazia é dada ao corpo, onde seria impossível com as palavras dar significação a sua totalidade. O sujeito aqui sofre não mais por estar em dissonância com sua imagem especular e tampouco com sua culpa de seu desejo incestuoso, ele é marcado pela impossibilidade de dizer toda a verdade de seu corpo. Sendo assim o seu traumatismo é decorrente da língua, que no distanciamento entre seu Saber e sua Verdade, não pode dizer tudo sobre seu corpo. Melhor apontando: há sempre algo do corpo que não pode ser simbolizado.

Portanto, retomando o conceito de responsabilidade frente ao inconsciente, nesta segunda leitura do sofrimento humano, Forbes abarca com Lacan a possibilidade de um viés em que o sujeito deseja um objeto singular a partir da relação significante, ou seja, o inconsciente é tomado enquanto causa para, em vias de, propiciar uma maneira única e singular de viver sua história. Para tanto, vamos melhor expor a interseção sujeito e singularidade. Podemos, com Forbes (2012), dizer que a singularidade é uma resposta da pessoa ao registro do Real.

Como vivemos nossas vidas pode expressar as maneiras e soluções das quais enfrentamos, seja o trauma do pai, seja o trauma que a linguagem nos envereda. Essas saídas, podem tanto ser abordadas enquanto singulares, mas, também podem se apresentarem *prêt-à-porter*. Diferenciemos. Quando lançamos mão do recurso, por exemplo, da identificação, ou ainda, apropriação de maneiras pré-estabelecidas de lidar com os percalços inerentes ao acaso, deixamos de inventar nosso futuro. Deixamos de usar aquilo que nos é único para uma aproximação com um sofrimento padrão - leiam-se as diversas modalidades de sofrimento

psíquico e suas classificações nosológicas. É incidência e evidência de uma apropriação e não de uma invenção singular (FORBES, 2012).

Forbes argumenta que é possível passar sua singularidade ao mundo. Partindo da concepção de que todos nós somos sintomáticos - efeitos de uma causa -, e que esta sintomática pode ser tanto singular quanto “pronta-para-uso”, aquilo que nos torna único pode ser uma das saídas éticas para a inserção e invenção de um futuro. Como axioma, a inconsistência da verdade é aquilo que se deve suportar a fim de exprimir e confirmar aquilo que é único e singular. “A diferença entre si mesmo e o mundo” (FORBES, 2012, p. 39). Colocar ao mundo a singularidade pressupõe suportar aquilo que é da radical diferença e único seu e assim assumir enquanto querer do desejo de cada um.

Não tentamos, aqui, fazer um resgate pormenorizado da noção de sujeito em Lacan, mas sim, apenas realocar o sujeito que iremos abordar frente as conceituações diversas. Esta, neste momento, serve para orientar o leitor desta dissertação quanto a que enfoque foi dado aos sujeitos desta pesquisa. Essa ressalva se faz necessária, pois permitirá delimitar o alcance dos objetivos e adequação aos preceitos metodológicos a partir da episteme do referencial. Explicamos: aquilo que nos norteará será uma das possíveis visões de ser humano, não tentando compreendê-lo sem um prisma bem recortado, o que nos permite estabelecer, dentro da ética da psicanálise, um saber sem pretensão de verdade absoluta. Tendo em vista o sujeito, partimos para nosso público alvo: os jovens.

2.2 NOÇÃO DE JUVENTUDE E SUAS INTERPELAÇÕES DA SINGULARIDADE.

Em consonância com o entendimento de sujeito, iremos abordar considerações pertinentes aos constructos teóricos do jovem inseridos na hipermodernidade. Nesta dissertação de mestrado, nossa delimitação, conforme será enaltecida na metodologia, se baseia no recorte etário do Estatuto da Juventude (BRASIL, 2013), compreendendo dos 15 aos 29 anos de idade seu período. Isto se dá, pois, enquanto política pública de proteção social, está diretamente ligada as práticas de promoção da saúde. Adicionalmente, não excluiremos sua possível abrangência dentro da cultura (PEREIRA & GURSKI, 2014).

Sena e Horta (2010) denotam que, no que diz respeito a delimitação do jovem, estaria correlacionado essencialmente a sua idade cronológica, abrangendo o período dos 15 aos 24 anos, o que exclui essencialmente seu caráter plural. Ou seja, neste viés o jovem é recortado dentro do olhar de maturação corporal e não de suas vivências e subjetividade - e por quê não

em sua singularidade?, o que denota claramente um viés biologizante. Partiremos para além deste, mas não sem o levar em consideração.

Mas quem seriam esses jovens, hodiernamente? Historicamente, não há marco inaugural de inserção do termo juventude. Contudo, uma noção cultural se firmou no fim da modernidade e seu desenvolvimento culmina com o fim da Segunda Guerra Mundial, onde a juventude americana se tornou padrão e norma para o mundo e a disseminação dos verbos de ação, tais como: viver o agora, consumir e buscar o prazer incessantemente, se tornaram motes referenciais para a juventude (SAVAGE, 2008). Nesse sentido, a juventude inventada adquire as marcas culturais de sua época e perpassa os aspectos desenvolvimentais e biológicos como seus únicos balizadores.

Anterior à elevação da juventude a um marco, na psicanálise, Freud (1905/1967), que não fala em juventude, mas, sim, em puberdade, descreve esse momento do sujeito como permeado pelo re-encontro com problemáticas da primeira infância ou, melhor dizendo, um retorno que compreenderia à repetição atualizada das marcas deixadas pelas fases do desenvolvimento psicosssexual. O viés edipiano, ou seja, centrado na possibilidade vertical de referência na constituição do sujeito, não pode tão somente ser tomado para contemplar a juventude do Século XXI, pois seus imperativos mudaram (FORBES, 2012). Assim, de acordo com a perspectiva teórica subsequente, pode-se pensar o jovem hodierno como mutante, que não adota um referencial estanque, tal como na juventude florescente dos tempos de Freud.

Posto assim, a juventude aponta novas possibilidades de singularidades, pautadas em um mundo horizontalizado; conectado em redes e, não obstante, em novas formas de encontrar-se com o outro. Adiantando o passo do que será mais além discutido, este jovem, não mais mortificado pela relação significante, é, em contraponto, vivificado pelas palavras que “tocam” seu corpo - ou ressoam, para evocar Lacan (2005) e, assim, o tornando desejanter de maneira única no mundo, convocando-o a ser responsável pela sua singularidade (FORBES, 2012).

Para traçar paralelo, a juventude de hoje é diversa da de 1968 no que se refere aos objetos de desejo em sua perspectiva social, seus apontamentos manifestam um desapego para os mesmos. Os jovens de hoje, ligados ou conectados a estes objetos de satisfação, estabelecem seus laços afetivos, de modo cada vez mais efêmero, dão lugar ao paradigma do estilo em detrimento ao da posse da “parafernália” (BAUMAN, 2011, p. 55), de tal modo que os jovens prescindem de suas aquisições com a mesma velocidade que as contraíram. Assim, na convergência de que os jovens não são os mesmos de outrora e o mundo que habitam

empuxa contingências diversas, passamos de um paradigma pós-moderno a um hipermoderno, onde a lógica do consumo organiza a vida social e individual dos sujeitos (LIPOVETSKY, 2004).

Conforme abordado na introdução desta, novas classificações nosológicas surgem no horizonte dos jovens, principalmente no encaixe de relações ditas exacerbadas com os *games*. Não podemos influir que estas não podem causar estados correlatos a doença, este não é nosso objetivo. Porém, podemos pensar em saídas diversas encontradas pelos jovens a partir dos determinantes e condicionantes intrínsecos a saúde. Forbes (2003) aponta que os jovens encontram nos monólogos articulados - forma de estar com o outro prescindindo do entendimento da palavra - uma saída pós-moderna para escapar aos percalços da incompletude. Impossibilidade constitucional, conforme exposto na revisão acerca da noção de sujeito. Disposições em contrário não faltam: a biologização do sujeito e tentativas de garantir a felicidade a partir da medicalização. Assim, abre-se espaço para novos rumos, contudo, abordamos abaixo a saúde como conceito positivo.

2.3 PROMOÇÃO DA SAÚDE DOS JOVENS, EMPODERAMENTO E SAÚDE MENTAL.

A política nacional e os preceitos básicos da promoção da saúde atentam, tal como expomos nesta dissertação, para as mudanças paradigmáticas de nossa sociedade e seus contextos. Ao passo que estas transformações aos níveis macro e micro também abrangem a saúde, as configurações estruturais são fatores que evidenciam as determinações que atravancam o potencial para sua efetividade (BRASIL, 2010). Digno de nota, valores como a felicidade dos sujeitos, sua inclusão e humanização, ganham proeminência na Política Nacional de Promoção da Saúde (BRASIL, 2014b).

Seu primeiro baluarte é a retirada do enfoque da doença enquanto objeto da saúde, visto que o modelo biomédico não consegue abarcar em sua totalidade o sujeito, abre-se a possibilidade para focalizar os fatores que determinam o processo de adoecimento. São abordados em suas vertentes sociais e ambientais, tais como a fome, as estruturas urbanas e a qualidade do ar; ou seja, a partir do conjunto ordenado de práticas amparadas em políticas públicas, podemos modificar e potencializar formas de reduzir o impacto dos determinantes na saúde da população (BRASIL, 2010).

De forma global, as práticas de promoção da saúde podem ser divididas conforme sua natureza, muitas vezes podendo ser sobrepostas, porém sempre partem de uma orientação base. A abordagem biomédica se ampara nas práticas preventivas. Já as focadas no

comportamento humano, propõem comportamentos saudáveis. Nas educacionais, há o entendimento de que o conhecimento é o ponto de partida para os sujeitos tomarem decisões pautadas na ciência. Por último, as abordagens sociais que entendem que as mudanças nas políticas públicas e no meio sócio-econômico propiciam escolhas saudáveis (KEMM, 2015).

Podemos ilustrar a problemática a partir de comparação extraída de Vandiver (2009) que, a título de firmar novas mudanças paradigmáticas nos arcabouços filosóficos, os quais sustentam a teoria e a prática da promoção da saúde em saúde mental, concedeu destaque as próprias vozes dos envolvidos. Estes puderam produzir a seguinte oposição frente ao como vislumbravam os conceitos de doença mental e saúde mental. São exemplos extraídos: “Doença mental é o medo de estar fora de controle e ninguém irá escutar” (VANDIVER, 2009, p.17) e, obstante, a devolutiva sobre a saúde mental: “Saúde mental envolve sentimentos e crenças; um sentimento de que se pode controlar e influenciar suas experiências de vida.” (VANDIVER, 2009, p.18).

Fica claro nestes relatos que do ponto de vista subjetivo as práticas que partem da doença e da saúde são diversas em seus efeitos. Podemos, então, mesmo dentro da Promoção da Saúde, apontar duas noções opostas, que são representadas por sua polaridade: Uma de saúde “negativa”, pois engendra a saúde no campo da ausência da mesma, e outra positiva, entendida como embasada por sentidos variados, construída, expressada, experienciada e encenada pelos sujeitos. Analisando o primeiro escopo, é veiculada pelo modelo biomédico, e volta todas suas atenções para a patologia, perdendo de vista as particularidades - ou sua singularidade - da experiência de saúde (SPENCER, 2014; KEMM, 2015).

No segundo modelo, proposto pela World Health Organization (2013, p.7) “A saúde é um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não consiste apenas na ausência de doença ou de enfermidade”, há um elemento latente de protagonismo dos sujeitos, em detrimento do papel central da nosologia para a direção das práticas e teorizações. É importante salutar que, de forma geral, as políticas, em sua acepção ampla, de promoção da saúde focam na patogênese, ou melhor, nos processos que podem causar a doença, contemplando apenas parte do todo (KEMM, 2015).

No universo dos jovens, Spencer (2014) salienta que as perspectivas de saúde a partir deles mesmos diferem radicalmente daquelas propostas pelas políticas estabelecidas para eles, ou seja, o conceito de saúde dos "adultos" é diverso dos jovens. Deste cenário, partimos para uma das bases da promoção da saúde, o empoderamento dos sujeitos. Este, pode ser concebido como um movimento de encorajamento dos sujeitos para responsabilizarem-se por sua saúde, e são encarados, conforme suas disciplinas de base, em dois níveis: coletivo e

individual. Sua diferença reside basicamente na perspectiva de sujeito. A forma coletiva entende que os sujeitos se tornam empoderados a partir da mobilização ante os movimentos de desempoderamento das políticas públicas do ambiente sócio-político - teoria social crítica. Já a forma individual, tem seu ponto de partida na tomada de controle do sujeito de seu meio e toma como base a educação e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Nicho deste tópico, a Saúde Mental, abarca um conjunto ideológico condizente com as questões levantadas até aqui. Desta, o recorte que implementa a problematização da saúde dos jovens no ciberespaço, desde uma psicopatologia até a noção de saúde, encara a subjetividade, ou modo de estar no mundo, a partir de categorias nosológicas em um extremo, ao outro polo de saúde enquanto bem-estar global. Assim, se faz notar claro distanciamento daquilo que é saudável para eles e daquilo que é saudável para o Outro.

Por um lado, a Promoção da Saúde e a Saúde Mental têm por objetivo enaltecer as singularidades das vidas dos sujeitos de forma integral, já, por outro, lança o imperativo de que existe um comportamento saudável. Assim, um efeito de imediato se faz presente, o de que a norma gera sofrimento psíquico aos sujeitos (VERAS, 2014). E isso tem suas raízes na primazia hipermoderna do modelo biológico (LIPOVETSKY, 2004). Em outras palavras, em um polo, o efeito é uma tentativa de esvaziar de sentido o sujeito - matando suas peculiaridades, ou singularidades - e o alocar no campo de um Real puro. Assim, na noção de que o normal deve ser atingido, a segregação do anormal se dá de maneira automática (VERAS, 2014).

Não obstante, a concepção equivocada de uma Saúde Mental regulada pelo normal e pela tecnologia aumenta os efeitos “deletérios ante as políticas de integração da diferença” (VERAS, 2014, p.65). É impossível ser normal do ponto de vista psicanalítico. Ademais, o mais importante manual de psiquiatria, o DSM (APA, 2013), acaba por propor um sujeito apartado daquilo que o faz singular, ou seja, de sua subjetividade, pois parte do geral. Com esta expropriação da singularidade, a noção de saúde apropriada pelo sujeito acaba por uma apropriação de um padrão e não de sua saúde enquanto modo singular de existência. Ainda, em acordo com o *american-way-of-life*, tal qual Fendrik (2011) elabora, o DSM sempre traz como promessa em sua edição atual uma nova que irá contemplar por completo o indivíduo em sua psicopatologia. Não seria esta uma das manifestações da promessa - correlata à tecnológica (LIPOVETSKY, 2011) - de um futuro radiante? Um futuro DSM que iria abarcar a realidade por completo com a verdade, atribuindo o máximo de sentido possível?

Tal posição excita um questionamento importante: Como serão os modos de expressão da subjetividade produzidos a partir do implemento cada vez maior da tecnologia em nossas vidas? Abordaremos a resposta no subcapítulo de Internet, Sujeito e Subjetividade.

2.4 INTERNET, SUJEITO E REDES SOCIAIS.

A Internet pode ser apresentada enquanto uma rede global, abrangendo não apenas pequenas redes locais em que estão conectados computadores com finalidade específica. É dinâmica em sua essência, e instável em sua forma, pois muda constantemente (PALFREY & ZITTRAIN, 2011). Atualmente, são 3.17 bilhões de usuários que navegam na rede, dos quais, aproximadamente metade está dentro da rede social Facebook (STATISTA, 2015). Com estes dados, podemos verificar que é um fenômeno global.

Em sua abrangência: Já possibilita a primeira forma de memória transacional ou externa aos humanos através de suas ferramentas de pesquisa (SPARROW et al., 2011). Mobiliza, enquanto foco de pesquisa, as forças militares dos EUA, quanto de suas potencialidades em ações e práticas estratégicas (PICKARD et al., 2011). Dentro da Internet, e nosso principal espaço a ser percorrido, as redes sociais são encaradas por Vermelho et al. (2014), como macro estruturada, permitindo dar suporte a um conjunto de sujeitos e instituições em seus laços sociais, por meio da troca ou disseminação de conteúdos. Estes conteúdos podem ser de diversos tipos, tais como imagens e sons.

De um prisma relacional e até psíquico, os sujeitos cada vez mais estão conectados e dependentes de seus *gadgets*, mantendo pela primeira vez na história uma memória externa e/ou transacional. Os mecanismos, ou ferramentas, de busca fornecem aos sujeitos a disponibilidade de informação em tempo real, influenciando diretamente na maneira que os mesmos retêm e produzem seus saberes. Este pôde comprovar que quando um sujeito tem a informação desejada em um *gadget* ou a possibilidade de acesso, este pode tanto armazenar o local em que se pode encontrar/buscar a informação ou até prescindir desta, já considerando que haveria um saber coletivo próprio ao dispositivo. Os sujeitos estão aprendendo os saberes provenientes dos saberes intrínsecos ao computador e doravante os lugares que estariam nossas memórias externas, situadas nestes dispositivos ou computadores (SPARROW et al., 2011).

Há ampla diversidade na investigação desta temática. Seu ponto em comum é que citam como peremptória a necessidade de maiores investigações nos meandros sujeito/indivíduo e suas relações com a internet (MAYADAS, 2009; PALFREY &

ZITTRAIN, 2011; PICKARD et al., 2011; SPARROW et al., 2011; WELLMAN, 2001). Os pontos de vista são difusos, porém englobam um tema riquíssimo. Pode-se categorizar alguns pontos de ancoragem desta relação: ao seu nível social, na educação, nas repercussões das formulações de políticas públicas, na simbiose sujeito/tecnologia e suas potencialidades para com o saber individual e coletivo, bem como nas situações marciais que demandam mobilização da sociedade frente a situações de emergência (PICKARD et al., 2011).

Dentre as consequências negativas das relações com a internet, podemos apontar que as formas de acesso a internet e as redes sociais, segundo Balbani e Krawczyk (2011), que o uso do celular, um *gadget* disseminado, produzem influências negativas no comportamento de crianças e adolescentes, bem como problemáticas relacionadas e provenientes dos distúrbios do sono. Não obstante, em meio ao ciberespaço, estão presentes violências sociais, denotando a categoria *cyberbullying*, que tem em seus efeitos alguns possíveis transtornos relacionados a estima e depressão (AZEVEDO, MIRANDA & SOUZA, 2012).

O filósofo e psicanalista Zizek (2004) aponta que, nos pormenores da inserção dos sujeitos em meio à Internet, estes lidam primordialmente com seus *gadgets* enquanto objetos. Considerar estes desta forma, possibilita esboçar um parapeito para a noção preconizada por Lacan enquanto estágio do espelho. Neste estágio, se dá a constituição do sujeito ao nível imaginário, ou melhor dizendo, ele constrói sua noção de auto-imagem e por conseguinte pode se encontrar em um outro local, aqui o espelho, de forma a reconhecer-se neste. Não obstante, no meio virtual acontece uma montagem da própria imagem. Vide as redes virtuais e *selfies*, que condizem primariamente com os ideais daqueles que as publicam. Em meio a esta relação do sujeito com o objeto internet, apareceriam algumas possibilidades de explicação.

A primeira *explicação* apontada, resguarda a noção de que há uma mudança na relação com os referenciais tão caros para o século XX. Se trabalha com a noção de que não mais haveria um complexo estruturante para o sujeito. Assim, o meio virtual seria um campo de inúmeras possibilidades dos sujeitos, sem um limite claro e definido. Em oposição, toma como possível, uma noção ainda édipica, remetendo todos os pormenores dos sujeitos a meros deslocamentos do espaço, conservando as características já marcantes de nossa sociedade piramidal (ZIZEK, 2004).

Entretanto, há de se considerar a hipótese de um espaço cibernético entremeado pela perversão. Neste, o espaço serviria ao sujeito enquanto possibilidade de ir além das normas convencionadas pela cultura, performando suas transgressões. Por fim, uma outra e mais abrangente aproximação seria a relativa ao meio virtual, propiciando a exposição das variadas fantasias dos sujeitos e, assim, tomando seus efeitos em uma ordem lúdica, com um

distanciamento dos outros sujeitos, o que exprimiria uma singularidade sintomática, sem perder de vista seu caráter estrutural e psicopatológico (ZIZEK, 2004).

Tendo em vista os preceitos teóricos abordados, contendo as noções de sujeito e a contextualização do universo investigado, elucidaremos a seguir o conceito de etnografia e netnografia, assim como descreveremos os instrumentos, passos metodológicos e preceitos éticos realizados nesta dissertação.

3. METODOLOGIA

A ciência não corresponde a um mundo a descrever. Ela corresponde a um mundo a construir (BACHELARD, 1961, p. 46)

A presente dissertação apresenta em seu primeiro artigo a discussão teórica e no segundo os resultados de pesquisa de cunho exploratório e qualitativo em seu segundo artigo. Esta se justifica a partir do entendimento de que para alcançar os objetivos em consonância com a pergunta de pesquisa, é preciso abranger os detalhes e as singularidades envolvidas dos sujeitos apresentam resultados contextualizados e dinâmicos (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). Para tanto, utilizamos o método de pesquisa de campo netnográfico, tal como proposto por Kozinets (2014). Destarte, a netnografia é proveniente do marketing e é uma adaptação das técnicas de pesquisa do método antropológico conhecido como etnográfico. Constitui-se enquanto uma possibilidade de estudar tanto a cultura quanto as comunidades situadas ou constituídas nas relações mediadas pelo computador. Portanto, para melhor compreender esta metodologia abordamos, em primeiro plano, a etnografia para em seguida expor os pormenores netnográficos.

3.1 ETNOGRAFIA E NETNOGRAFIA.

A etnografia se apresenta tanto enquanto um método quanto como um produto de pesquisa, na qual o pesquisador se faz imerso na cultura a ser investigada e se vale de uma ótica observacional participante, tendo como objetivo compreender aspectos culturais e sociais. Quanto a este prisma, podemos particioná-lo em dois parâmetros: o primeiro objetivo, no qual o pesquisador observa “de longe” e o segundo onde há a sua subjetividade implicada no processo, participando ativamente do cotidiano dos sujeitos da pesquisa. Ainda no mesmo passo, a etnografia pressupõe uma pesquisa em campo, na qual os sujeitos mantêm contatos face a face, de coleta multifatorial, de compromisso de pesquisa e convivência de longo tempo, guiado pela indução - da qual o norte não é comprovar hipóteses -, dialógica por essência e holística em sua abrangência. Já como um produto, é abordada no tempo de uma narrativa, e serve como uma prosa da experiência de determinada comunidade (ANGROSINO, 2007).

Em sua adaptação para o universo do ciberespaço, a netnografia, se constitui de uma pesquisa que, tal como a etnografia, é observacional participante e mantém o mesmo objetivo

de conhecer a cultura em mote. Não obstante, agrega o uso de elementos para a coleta de dados diversos, tais como entrevistas e análise semiótica. Tem por princípio básico a premissa de que as relações mediadas por computador, fazem parte da vida dos sujeitos e suas comunidades. Seu caráter imersivo é preponderante para a análise ulterior dos objetivos da pesquisa, dentre os quais, segue os preceitos etnográficos de uma interpretação localizada culturalmente e em seu tempo histórico. Tal como a etnografia, esta depende de alguns passos importantes. Para melhor compreensão dos procedimentos utilizados e que discorreremos mais profundamente adiante, apresentamos as etapas enumeradas, perante a classificação de Kozinets (2014):

- Primeira Etapa ou *Cultural Entree*: Definição da pergunta de pesquisa, locais e/ou tópicos a serem investigados.
- Segunda Etapa: Identificar e selecionar a comunidade a imergir.
- Terceira Etapa: Observação Participante da comunidade elencada e coleta de dados.
- Quarta Etapa: Análise dos dados e Interpretação (discussão).
- Quinta Etapa: Redação da netnografia; apresentação e relato dos achados.

3.2 PARTICIPANTES E CRITÉRIOS DE DEFINIÇÃO DA AMOSTRA E COMUNIDADE ESTUDADA

Os participantes, ao nível de interação comunal e entrevistas, são jovens de nacionalidade brasileira, e obedecem ao limite de faixa etária adotada no Estatuto da Juventude (BRASIL, 2013), excluídos os menores, dos 18 aos 29 anos, de qualquer gênero. Justificamos a exclusão dos menores, a fim de extinguir a possibilidade de quaisquer pormenores envolvendo sua exposição, desta maneira, foi eleito como critério de exclusão os que não ainda tiverem seus 18 anos completos. Para tanto, foi observado que todos já haviam terminado o ensino médio e se encontravam empregados. Não houveram critérios relacionados ao gênero, dado que os objetivos da pesquisa não se relacionam com a temática, e sua diversidade só enriqueceriam e ampliariam os horizontes propostos.

Após análise das comunidades, conforme recomendações de Kozinets (2014), foi privilegiada a que apresentava maior interação, volume de dados, tráfego de usuários e senso crítico entre os membros a partir de seus posicionamentos em suas postagens, bem como a relação direta com a pergunta de pesquisa, que pode ser vislumbrada facilmente a partir da descrição do grupo. A comunidade estudada, doravante caracterizada enquanto um grupo fechado, ou seja, onde apenas participantes podem visualizar as interações grupais e para o

serem devem realizar um pedido de entrada ao moderador, apresentava um contingente acima de 10.000 usuários-membros. Seu objetivo era o de congruir sujeitos com interesses na plataforma de *games* Playstation 4 do território Brasileiro que se autodenominavam *gamers*.

A partir desta delimitação, a construção da amostra obedeceu a uma tipagem essencialmente intencional (PATTON, 1990), a qual se entende enquanto uma delimitação na qual as respostas a serem obtidas são centrais para a pesquisa. Em decorrência, seu baluarte foi teórico/conceitual, estabelecendo o foco na pergunta da pesquisa, ou seja, se as singularidades dos jovens se expressam nas redes sociais por meio das escritas de si, e se guiou basicamente por sua relevância ante a questão da mesma, tendo como entendimento básico que a amostra recortada é representativa frente à problemática estudada. Portanto, não manteve enquanto meta nenhum contingente numérico de sujeitos e/ou comunidades (PATTON, 1990; FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011).

Por fim, a amostra se delimitou em oito sujeitos. Os critérios de inclusão foram: manter interações frequentes – ao menos uma no período de 48 horas - na comunidade e manifestar intenção de participar, assinando o termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) conforme Apêndice B. A amostra manteve como característica a idade média de 24 anos, sendo cinco participantes do Estado de São Paulo, dois do Rio de Janeiro e um de Santa Catarina. Todos estavam à época empregados e se declararam do gênero masculino. O TCLE foi enviado por meio do chat nativo do Facebook, impresso pelo pesquisado e fotografado para novamente ser enviado ao pesquisador.

3.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS UTILIZADOS PARA A COLETA DE DADOS

Para Kozinets (2014), a coleta de dados netnográfica envolve a comunicação do pesquisador para com os sujeitos da cultura recortada, assim como com a comunidade como um todo. Há uma ponderação importante, em que a análise dos dados e a coleta, se dão em um processo entrelaçado, pois, para compreender os significados singulares dos sujeitos e da comunidade, seu contexto é de peremptória relevância, ou seja, é prudente que o pesquisador, na sua interação com os membros, se torne parte desta, apreendendo a cultura em questão. O inverso desta postura poderia gerar uma elucubração superficial. Assim, abordam-se as categorias de dados, em vistas a fornecer base para técnicas decorrentes.

3.3.1 Categorias de Dados Netnográficos

Quanto à categoria de dados a serem coletados, Kozinets (2014) abrange três tipos fundamentais:

- Dados Arquivais;
- Dados Extraídos;
- Dados das Notas de Campo.

Quanto aos dados arquivais, estes se constituem como produtos já existentes, ou seja, são anteriores a sua interação. Já os dados extraídos, são necessariamente àqueles em que a interação com o pesquisador é parte da produção da participação, e, não obstante, as entrevistas estão aqui incluídas. E, por fim, os dados das notas de campo, contemplando o espectro das observações participantes, tais como as impressões subjetivas, os significados atribuídos e as interações com os membros. A seguir, serão expostas as técnicas utilizadas para coleta de dados conforme sua categorização.

3.4 TÉCNICAS PARA A COLETA DE DADOS

A partir dos preceitos da netnografia expostos por Kozinets (2014), elencamos as duas técnicas usadas, fundamentalmente, para a coleta de dados em consonância com as categorias de coleta de dados. Primeiramente, abordamos a observação participante - que aqui recebe a insígnia de interação comunal -, a qual, em oposição às netnografias observacionais e autobiográficas, utilizam tanto do produto das relações estabelecidas entre pesquisador e participantes, quanto das observações efetivamente distantes. No segundo momento, usamos a entrevista netnográfica, a ser contemplada juntamente com sua categoria de dados. Não obstante, a coleta de dados abarcou outras ferramentas, tais como os filtros perante a pergunta de pesquisa e cópia direta do conteúdo para posterior análise.

Com o intuito de oferecer melhor compreensão perante as técnicas que foram utilizadas e sua relação com as categorias de dados, segmentamos abaixo a escamoteação dos recursos para garantir um vislumbre adequado.

3.4.1 Técnicas para abordagem dos Dados Arquivais

Kozinets (2014) pondera que os dados arquivais podem servir de suplementação aos dados coletados nas outras categorias, ampliando e aprofundando a base para a contextualização da comunidade. Estes devem obedecer a uma estratégia específica, guiada pela pergunta de pesquisa, em que os dados são classificados conforme são coletados, a fim

de permitir sua organização em momento ulterior. Os dados arquivais podem ser coletados manualmente ou por meio de programas com esta finalidade específica. No caso de nossa investigação - o que será detalhado mais adiante - os dados foram registrados manualmente, assim, estes abrangeram aspectos textuais, imagéticos e multimídias e foram recortados para um processador de texto com esta finalidade.

3.4.2 Técnicas para abordagem dos Dados Extraídos

Já os dados extraídos, podem ser subdivididos em duas técnicas principais, a interação comunitária e a entrevista. A interação comunitária, obedeceu aos mesmo meios apontados para a captura dos dados constantes na categoria de dados arquivais: utilização de um software de processamento de texto. Esta se distancia da entrevista por ser caracterizada enquanto uma conversa, da qual o pesquisador se aproxima da cultura e aprende com os membros as significações, por meio das interações em *posts* - estes são espaços destinados à escrita dos membros em suas comunicações públicas dentro da comunidade -, o que propiciou uma inserção contextualizada e participante.

Já as entrevistas netnográficas, foram constituídas basicamente de uma abordagem ao participante por meio do chat nativo do Facebook e tiveram por compromisso estabelecer questionamentos referentes à pergunta de pesquisa. Kozinets (2014) sugere que sejam realizadas em profundidade, com foco voltado para o contexto e as elaborações que tragam maiores revelações, recomendação da qual nos valem. O meio selecionado para as entrevistas foi de mensagens instantâneas ou *chat*.

3.4.3 Técnicas para abordagem das Notas de Campo

Como na etnografia convencional, na netnografia a participação do pesquisador é levada em consideração - ao nível dos dados - a partir de sua experiência. Uma premissa é digna de nota, da qual os dados são inseparáveis do transcorrer das observações. Assim, pudemos seguimentar em dois tipos de notas de campo.

O primeiro tipo é a de notas reflexivas, na qual o registramos o percurso do processo de imersão, ou melhor, como se tornou um participante. Podemos, como Kozinets (2014), transcrever que este aborda os significados, a partir da aprendizagem da cultura que, neste caso específico, vai além dos dados textuais e dá corpo aos dados relacionais. Isto posto, houve um processo de decifração da “ontologia” da comunidade estudada, considerando o

ponto de vista interpretativo, bem como suas emoções ao longo do processo. Em segundo lugar, há a necessidade de registro das notas puramente observacionais, as quais tornaram profícuas as capturas dos dados no momento em que ocorrem, favorecendo detalhes que não estão no texto em si, interrelacionando o dado objetivo ao dado experimentado (KOZINETS, 2014).

3.5 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DE DADOS

Os procedimentos para a coleta de dados obedeceram às etapas abordadas no subcapítulo 3.1 Etnografia e Netnografia. As questões relacionadas aos aspectos éticos serão dissertadas em subcapítulo à parte, contudo estarão presentes neste de forma sintética. O projeto foi submetido ao *Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário Cesumar* e aprovado sob o parecer nº 898577 (ANEXO 01)

3.5.1 Entrada cultural

Iniciado os procedimentos da netnografia, foi realizado o *Cultural Entrée*, ou entrada cultural - como iremos nos referir aqui -, a primeira etapa atribuída enquanto a preparação para o início da pesquisa. Nesta, foram levados em consideração os aspectos relevantes à pesquisa para a eleição dos espaços/comunidades do ciberespaço para as etapas subsequentes (KOZINETS, 2014). São, além da imprescindível pergunta de pesquisa – como são as modalidades de expressão da subjetividade dentre as várias possibilidades de singularidade dos jovens *gamers* inseridos nas redes sociais -, a priori, os seguintes aspectos, em acordo aos objetivos deste estudo:

- 1) Expressão de singularidade e os recursos das redes sociais que os jovens utilizam.
- 2) Modalidades de relação dos jovens com as redes sociais.

Na entrada cultural, ainda, foi realizado o recorte quanto ao local da investigação, o qual seguirá as delimitações abaixo esplanadas.

3.5.1.1 Delimitação inicial do recorte espacial.

O universo do ciberespaço é vasto e muitas são as possibilidades de investigação (KOZINETS, 2014). A partir disso, se tornou imperativo estabelecer quais recortes iniciais delineariam os passos para a identificação da comunidade percorrida. Assim posto, foi elencada a rede social digital Facebook enquanto primeiro recorte do ciberespaço para a

realização dos procedimentos preconizados pela netnografia. Para breve conhecimento, a rede social digital Facebook engloba atualmente 1.545 bilhões de usuários segundo o *site* Statista (2015). Apresenta como missão “dar às pessoas o poder de compartilhar informações e fazer do mundo um lugar mais aberto e conectado.” (FACEBOOK, 2014). Dentro desta, são disponibilizados diversos tipos de compartilhamento entre seus pares: vídeos; frases; imagens e arquivos diversos. Ainda, existem comunidades de interesses mútuos, das quais os usuários podem vir a fazer parte, conectando-se assim com usuários que não necessariamente são seus “amigos”.

Destarte, fizemos um segundo recorte, este no Facebook. Para tanto, partimos dos argumentos de nossa dissertação. Se há uma crescente preocupação por parte da psiquiatria nas relações dos sujeitos com o ato do jogar na internet, estabeleceremos este público como nossa meta, assim, pudemos analisar para além das possíveis condições psicopatológicas, abrangendo aspectos que concernem ao âmago dos sujeitos, ou melhor, àquilo que estes têm de singular em suas relações e discursos com seus pares; com sua cultura e tecnologia. Para tal, partimos da plataforma Playstation 4 da Sony e comunidades que continham este termo.

3.5.2 Critérios para identificação da comunidade (Segunda Etapa)

A fim de estabelecer com maior clareza quais tipos de relações estão em jogo no universo a ser percorrido, para a escolha da comunidade virtual foram considerados alguns fatores recomendados por Kozinets (2014), tais como: seu formato de comunicação, os objetivos centrais, a orientação temporal e a modalidade interpessoal. Estes fatores serviram de base para a escolha do “lugar comum” a ser percorrido na entrada cultural. Ainda e de peremptória importância, foram circunscritas e efetivadas as recomendações de que houvesse o favorecimento das comunidades que apresentassem relação direta com a pergunta de pesquisa e tráfego considerável de múltiplos usuários/sujeitos. Foram, ainda, privilegiadas as que apresentaram entradas de dados com riqueza e detalhamento e oferecem maiores níveis de interação social entre os membros, bem como apresentassem senso crítico de seus interlocutores (KOZINETS, 2014).

Após a entrada cultural e identificação da comunidade, a coleta de dados se deu contemplando as três categorias de dados.

3.5.3 Observação Participante e Coleta de Dados

Neste momento da pesquisa, foram utilizadas todas as 3 categorias de dados, ou seja, os dados arquivais, extraídos e as notas de campo, bem como suas técnicas enquanto prerrogativa. Estas não mantiveram sequência temporal, se estendendo por toda a coleta até a checagem com os membros - posterior à análise dos dados -. Contudo, algumas questões de início se lançaram perante esta coleta e devem ser ponderadas para abordarmos seus procedimentos.

Primeiramente, a coleta de dados se deu, conforme já explicitado, somente após a liberação do comitê de ética/Plataforma Brasil, quando foram iniciados os procedimentos descritos nesta seção. Ainda, usamos, tendo como base os critérios de Kozinets (2014), as seguintes recomendações para melhor informar nosso interlocutor: a) Todos os sujeitos da pesquisa receberam por parte do pesquisador pseudônimo a fim de não permitir qualquer identificação dos mesmos; b) Foi criado para o pesquisador um perfil no Facebook para que todos os membros pudessem visualizar de forma imediata sua condição de investigador no grupo, exposta por meio da expressão “pesquisador” na foto de identificação.

O primeiro passo para a entrada na comunidade passou obrigatoriamente pelo administrador da comunidade. Seu aval cumpriu postulado de Kozinets (2014), o que propiciou passarmos ao próximo passo com seu consentimento. Neste primeiro momento, foi “postado” aos membros da comunidade um pequeno texto, explicitando o nome do pesquisador, sua filiação, os objetivos da pesquisa, sua justificativa, os pormenores éticos do anonimato e que os resultados seriam apreciados por eles e incluídos na pesquisa, bem como a possibilidade de que quaisquer dúvidas são bem-vindas e serão sanadas. Só a partir de então começaram as interações propriamente ditas e a coleta de dados (KOZINETS, 2014).

Inicialmente, mas não em seu fator temporal, os dados arquivais e extraídos (interação comunal com o pesquisador), foram coletados manualmente, conforme sua codificação qualitativa. Para tanto, foi utilizada a função *printscreen* de um terminal de computador. O filtro usado neste momento, dado que o volume de dados era grande, teve novamente como base a pergunta de pesquisa.

Para a entrevista foram desenvolvidas e utilizadas perguntas norteadoras (Apêndice A). Os sujeitos foram abordados formalmente por meio de mensagens instantâneas no bate-papo nativo do Facebook e convidados para a entrevista. As entrevistas ocorreram no mês de abril de 2015 e foram realizadas via *chat* eletrônico integrado à rede social em questão, por favorecer *insights* (Kozinets, 2014), o que em nossa investigação propicia a possibilidade dos sujeitos repensarem os sentidos que previamente já davam às questões levantadas. Não obstante, foram enviadas, anteriormente, a carta informativa e o TCLE (APÊNDICE B) via

correio eletrônico aos participantes, que assinaram e tiraram fotos via celular para remeter-nos pelo mesmo meio. Só então a entrevista foi conduzida.

3.6 PROCEDIMENTOS DA ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO

Quanto aos procedimentos de análise, os dados provenientes desta coleta foram tratados conforme a Análise de Conteúdo de Bardin (2011). E sua análise compreendeu as seguintes fases: pré-análise do material, que consistiu na organização de todos os dados tratados, exploração do material: que permitiu “fornecer, por condensação, uma representação simplificada dos dados” (p. 119), ou seja, foram retiradas as unidades de registro, conforme exposição no segundo artigo desta dissertação, categorização: com a retirada das unidades de registro organizamos as categorias embasando-se na fase anterior, e o tratamento dos dados: onde apresentamos os dados das categorias por meio do texto da análise dos dados que expressou o conteúdo presente nas diversas unidades de registro. Por fim, a interpretação: seguindo os pressupostos da seguinte fase, realizou-se a interpretação das categorias, buscando compreender detalhadamente o conteúdo apreciado.

Cabe aqui um adendo de extrema relevância. Segundo Kozinets (2014), as variadas abordagens e técnicas analíticas vêm de encontro a enriquecer o trabalho do pesquisador, e a disciplina psicanalítica foi tomada enquanto norteadora tanto da técnica quanto ao método de pesquisa, assim como de toda a interpretação e discussão. Retomando, nesta mesma linha, o espectro desta pesquisa foi de uma netnografia participante-observacional (KOZINETS, 2014), perpassando o caráter meramente factual.

Quanto ao recorte da psicanálise para a discussão, foram privilegiados os constructos teóricos abordados na revisão de literatura, ou seja, de base Lacaniana e da sociologia de Lipovetsky (2004; 2009; 2011; 2015).

3.7 REDAÇÃO E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA: CHECAGEM COM OS MEMBROS

Por fim, foi realizada a checagem com os membros. Este procedimento caracteriza-se pelo pedido de feedback dos sujeitos sobre os achados e se justifica, pois garante que os membros/subjectos possam vislumbrar-los e garantir sua voz frente aos mesmos. Este procedimento é um imperativo ético. A apresentação da pesquisa deu-se pela construção de texto específico, de modo que não foi submetido aos participantes o texto científico, o que tornaria pouco efetiva esta função, dado que o mesmo apresenta termos de entendimento

heterogêneo. Este texto específico foi construído usando suas características linguísticas e termos habituais, e com o devido cuidado ético quanto aos preceitos já apresentados de identificação.

3.6 ASPECTOS ÉTICOS

A netnografia pressupõe alguns imperativos éticos, os mesmos já foram devidamente articulados dentro das descrições metodológicas anteriores, contudo, apresentamos aqui com a finalidade de esclarecimento sintético, os quais, segundo Kozinets (2014), estes podem ser enumerados da seguinte forma:

- A identificação do pesquisador e a informação da pesquisa que pretende empreender por meio de perfil criado no Facebook.
- A requisição de permissão aos participantes por meio de postagem específica.
- A obtenção do TCLE dos sujeitos via arquivo eletrônico.
- Citar os sujeitos, com vista a dar crédito aos membros da cultura estudada.

Assim, em síntese, abordamos durante os subcapítulos anteriores da metodologia, estes pontos chave para a construção de uma netnografia ética.

Por fim, atentos para o cumprimento das normas éticas da pesquisa científica dispostas no Brasil, este projeto foi enviado à Plataforma Brasil, tendo como comitê de ética o da IES Unicesumar, conforme já abordamos.

Todos os sujeitos da pesquisa foram amparados pelo TCLE (APÊNDICE B) e carta de pesquisa, tendo sua participação facultativa e livre de quaisquer viesamentos. Neste foram expostos os objetivos desta pesquisa e que seus resultados seriam a eles transmitidos, encorajando-os ao empoderamento de suas participações e da construção de seus resultados.

4. ARTIGO 1

Ciberespaço e singularidade: Da Psicopatologia às possibilidades à Saúde dos Jovens.

Ciberespaço: Psicopatologia e Saúde dos Jovens.

Cyberspace and singularity: From Psychopathology till the Youth's Health possibilities.

Ciberespacio y singularidad: De Psicopatología a las posibilidades de la Salud de los Jóvenes.

Ciberespaço: Psicopatologia e Saúde dos Jovens.

Ciberespacio: Psicopatología y Salud de los Jóvenes.

Cyberspace: Psychopathology and Youth's Health.

RESUMO:

O presente artigo narrativo visa discutir sobre a juventude no meio virtual com vistas a sua saúde tendo como anteparo a psicanálise lacaniana e a compreensão sociológica de Lipovetsky. Buscamos problematizar a tendência de psicopatologização dos modos de relação do jovem na internet. De início, apresentamos a noção de mundo hipermoderno e seu paradoxo, ambivalente e de cultura hedonista que, simultaneamente, nunca foi tão normalizadora. Analisamos este sujeito dentro do Ciberespaço e apresentamos questionamentos sobre a relação nosológica. Não obstante, problematizamos os dispositivos e conceitos da saúde, em especial a promoção e a prática de empoderamento do jovem, que terminamos separando-as em padronizadas, as que visam à normalização dos sujeitos, e singulares, as promotoras da autonomia. Concluimos que o ciberespaço, assim como outras configurações territoriais, se põe enquanto determinante para a saúde dos cidadãos. Seus meios, seus meandros, sua estrutura, suas perguntas, dentre as quais, a mais famosa atualmente: “No que você está pensando?”, são muito mais do que simples interrogação, são um convite, tanto para se tornar apenas "mais um", quanto para ser singular.

Palavras-chave: Jovens, Internet (Rede de computadores), Promoção da Saúde.

ABSTRACT: This narrative article discusses on youth in the virtual environment with the scope on their health with the Lacanian psychoanalysis and sociological understandings of Lipovetsky. We seek to discuss the tendency of young pathologization on their relations modes on the internet. At first, we introduce the notion of hypermodern world and its paradox, ambivalent and hedonistic culture that simultaneously has never been normalizing. We analyse this subject within the Cyberspace and present questions about the nosological relationship. However, we question the devices and concepts of health, in particular the promotion and youth empowerment practice, we finished separating them into standardized, those aimed at the normalization of the subjects, and singular, promoting autonomy. We conclude that cyberspace as well as other territorial configurations, sets as determinant to the health of citizens. Its means, its intricacies, its structure, its questions, among which, the most currently popular, "What are you thinking?", are much more than simple question, are an invitation both to become just "another" as to be singular.

Keywords: Young Adults, Internet, Health Promotion.

RESUMEN: En este trabajo narrativo se analiza sobre la juventud en el entorno virtual, con miras a su salud como un escudo con el psicoanálisis lacaniano y la comprensión sociológica

de Lipovetsky. Buscamos analizar la tendencia de patologización los jóvenes modos de relación en la Internet. En un primer momento, se introduce la noción de mundo hipermoderno y su paradoja, la cultura ambivalente y hedonista que al mismo tiempo nunca ha sido la normalización. Analizamos este sujeto tema dentro del ciberespacio y presentes preguntas sobre la relación nosológica. Sin embargo, cuestionamos los dispositivos y conceptos de salud, en particular la práctica de la promoción y la juventud empoderamiento, les terminamos de separación en estandarizada, las destinadas a la normalización de los sujetos, y singular, la promoción de la autonomía. Llegamos a la conclusión de que el ciberespacio, así como otras configuraciones territoriales, establece como determinante para la salud de los ciudadanos. Sus medios, sus complejidades, su estructura, sus cuestiones, entre las cuales, la más popular de la actualidad, "¿Qué estás pensando?", son mucho más que una simple cuestión, son una invitación tanto para convertirse en simplemente "otra "como ser singular.

Palabras-clave: Jóvenes, Internet, Promoción de la Salud.

À sua época, a juventude ganha a "cara" de seu tempo e, no mesmo passo, transforma-a, moldando seu mundo. Esta acepção popular, e talvez poética, serve de anteparo para questionamento sobre a subjetividade do jovem em meio ao paradigma de mudança contemporâneo. Neste contexto, o ciberespaço, lugar nativo aos jovens, espaço de expressão de sua subjetividade e seu tempo, requer um olhar mais atento sobre a saúde e sua promoção. Assim, pretendemos problematizar a juventude no meio virtual com vistas a sua saúde tendo como anteparo a psicanálise lacaniana e a compreensão sociológica de Lipovetsky.

Frente às confluências culturais das gerações anteriores, o consumo desenfreado, os mandamentos da cultura-mundo, os quais são veiculados nas telas que habitamos (Lipovetsky & Serroy, 2009, 2011) e nos servimos, em um mundo onde as relações são horizontalizadas e os referenciais múltiplos (Lipovetsky, 2011; Forbes, 2012), pensar a subjetividade do jovem no ciberespaço é uma questão que demanda respostas não padronizadas. Das velhas problemáticas orientadas pela psicopatologia e seu reducionismo (Infante, 2011) aos novos modos de apresentação das subjetividades e seus objetos de satisfação e gozo, novas saídas e novos encontros surgem no cenário dos jovens e estas demandam invenções singulares (Forbes, 2012).

Atualmente, na esfera política, a visibilidade e a inclusão dos jovens nos processos decisórios do Estado Brasileiro são viabilizadas e balizadas pelo Estatuto da Juventude (Lei 12.852, 2013, 5 de agosto). A rigor, compreende os jovens entre os 15 e 29 anos de idade.

Nesse compêndio de direitos e diretrizes, seus princípios se destacam e podemos entendê-los enquanto emancipatórios - no sentido simbólico do termo - pois delineiam a partir da subjetividade do jovem os ecos de sua voz e não ante a lógica do *eu sei o que é melhor para você*: ou além do discurso do mestre proposto por Lacan (1992). Contudo, o Estatuto (Lei 12.852, 2013, 5 de agosto) ainda adota como escopo a prevenção em saúde e apresenta como ponto de partida os comportamentos de risco. Não menos importante, não se encontra menção direta e específica à questão da saúde mental na juventude. No campo que abordamos, do ciberespaço, esta Lei (12.852, 2013, 5 de agosto) preconiza a inclusão dos jovens nas Tecnologias de Informação e Comunicação e as apresenta como veículos a serem incentivados enquanto meios para a livre expressão. No entanto, no que se refere à questão da saúde, esta Lei se delinea antagonicamente, pois ao enfatizar os comportamentos de risco nas práticas preventivas em saúde, tende a se apoiar na nosologia para construir tais práticas, consequentemente, a livre expressão no ciberespaço fica ameaçada. Posto deste modo, há uma distância no entedimento dos jovens que habitam o ciberespaço e o direcionamento das práticas e conceito de saúde. (Veja se ficou bom agora!). Assim, discutiremos a respeito da linha tênue entre a política e a prática na questão da autonomia quando pensamos na via da promoção da saúde e de seu instrumento de emancipação, o empoderamento (Spencer, 2014), ou melhor, da idealização da emancipação por parte do estado e da assunção da psicopatologia como ponto de partida da prática em saúde.

O presente artigo narrativo visa discutir sobre a juventude no meio virtual com vistas a sua saúde tendo como anteparo a psicanálise lacaniana e a compreensão sociológica de Lipovetsky. Deste modo, buscamos problematizar a tendência de psicopatologização dos modos de relação do jovem na internet. De início, apresentamos a noção de mundo hipermoderno e seu paradoxo, não o antevendo como apocalíptico, mas sim ambivalente e de cultura hedonista que, simultaneamente, nunca foi tão normalizadora. Seguimos inserindo este sujeito dentro do Ciberespaço e apresentamos questionamentos sobre a relação nosológica. Não obstante, problematizamos os dispositivos e conceitos da saúde, em especial a promoção e a prática de empoderamento do jovem, que terminamos separando-as em padronizadas, as que visam à normalização dos sujeitos, e singulares, promotoras da autonomia.

A JUVENTUDE E A CULTURA-MUNDO

Mas quem seriam esses jovens, hodiernamente? Historicamente, não há marco inaugural de inserção do termo juventude. Contudo, uma noção cultural se firmou no fim da

modernidade que culmina com o fim da Segunda Guerra Mundial, onde a juventude americana se tornou padrão e norma para o mundo e a disseminação dos verbos de ação, tais como: viver o agora, consumir e buscar o prazer incessantemente, se tornaram motes referenciais para a juventude (Savage, 2008). Nesse sentido, a juventude *inventada* adquire, em qualquer tempo, as marcas culturais de sua época e perpassa os aspectos desenvolvimentais e biológicos como seus únicos balizadores.

Anterior à elevação da juventude a um marco, na psicanálise, Freud (1905/1967), que não fala em juventude, mas, sim, em puberdade, descreve esse momento do sujeito como permeado pelo re-encontro com problemáticas da primeira infância ou, melhor dizendo, um retorno que compreenderia à repetição atualizada das marcas deixadas pelas fases do desenvolvimento psicosssexual. O viés edípiano, ou seja, centrado na possibilidade vertical de referência na constituição do sujeito, não pode tão somente ser tomado para contemplar a juventude do século XXI, pois seus imperativos mudaram. Assim, de acordo com a perspectiva teórica subsequente, pode-se pensar o jovem hodierno como mutante, que não adota um referencial estanque, tal como na juventude florescente dos tempos de Freud (Forbes, 2012).

Posto assim, a juventude aponta novas possibilidades de singularidades, pautadas em um mundo horizontalizado, conectado em redes e, não obstante, em novas formas de encontrar-se com o outro. Adiantando o passo do que será mais além discutido, este jovem, não mais mortificado pela relação significativa, é, em contraponto, vivificado pelas palavras que “tocam” seu corpo - ou ressoam, para evocar Lacan (2005) e, assim, o tornando desejante de maneira única no mundo, convocando-o a ser responsável pela sua singularidade (Forbes, 2012).

Para traçar paralelo, a juventude de hoje é diversa da de 1968 no que se refere aos objetos de desejo em sua perspectiva social, seus apontamentos manifestam um desapego para os mesmos. Os jovens de hoje, ligados ou *conectados* a estes objetos de satisfação, estabelecem seus laços afetivos, de modo cada vez mais efêmero, dão lugar ao paradigma do estilo em detrimento ao da posse da “parafernália” (Bauman, 2010, p. 55), de tal modo que os jovens prescindem de suas aquisições com a mesma velocidade que as contraíram. Assim, na convergência de que os jovens não são os mesmos de outrora e o mundo que habitam empuxa contingências diversas, passamos de um paradigma pós-moderno a um hipermoderno, onde a lógica do consumo organiza a vida social e individual dos sujeitos (Lipovetsky, 2004).

Para melhor compreender os novos desafios dos jovens, devemos voltar ao momento histórico anterior ao hipermodernismo atual, o pós-modernismo. Localizado historicamente a

partir da metade do século XX, culmina com a queda dos padrões normativos, que antes colocavam freio às possíveis emancipações individuais, desta forma, a juventude de maio de 1968, serve como sua ilustração. Lipovetsky (2004) subtrai seu caráter disciplinar e circunda uma pós-disciplinariedade, que transpassa a noção de dimensão única para os fenômenos sociais e insere a duplicidade paradoxal desta pós-modernidade: por um olhar, o desregramento dos indivíduos e, por outro, a tomada de responsabilidade. A ilustração que denota como o mundo pós-moderno e, agora, hipermoderno, se ancora pela duplicidade de fenômenos, é, providencialmente, a imagem de uma sociedade que ao mesmo tempo se preocupa com a dita alimentação saudável, faz dieta, “malha” e, não menos endêmico, se estafa no excesso de peso de 50,8% de sua população (Brasil, 2014).

Em seu distanciamento da pós-modernidade, que se ateve no dismantelamento das promessas iluministas de liberdade, igualdade e fraternidade, agora, seguindo a mesma lógica de análise paradoxal da sociedade, na hipermodernidade, o consumo - ou melhor, o hiperconsumo - dita as regras. (Lipovetsky, 2004). Se antes os jovens eram marcados pela busca de ideais bem sinalizados, os jovens de “hoje” se encontram desbussolados frente a toda uma gama de possibilidades, marcadamente decorrentes da queda de uma sociedade “Pai-orientada” (Forbes, 2012). Ademais, uma “comercialização dos modos de vida” ou, modos de gozo *prêt-à-porter*, ou prontos para uso, emergem mais que nunca. Historicamente, o advento destes novos tempos é marcado a partir da queda do muro de Berlim e o fim da guerra fria, com o esvaecimento do mundo apartado pela bipolaridade do capitalismo e comunismo e convergindo para um mundo globalizado ou sem fronteiras (Lipovetsky & Serroy, 2011).

Não obstante, o sofrimento do jovem e do sujeito inserido neste mundo não estão apartados e, sim, atualizados. Por exemplo, dentro do “mal-estar da civilização” hipermoderno que Lipovetsky (2004) acentua, diferentemente da de Freud, onde o mal-estar do sujeito parte do inevitável descompasso entre a sexualidade e a cultura (Forbes, 2012), o mercado, a tecnociência e a primazia individual são os organizadores que forjam o descompasso entre sujeito e o mundo. Neste mote, podemos abarcar que a civilização, constrói suas formas de gozo - na acepção Lacaniana, formas de satisfação pulsional – onde encontram tanto seu alento quanto sua sintomática (Forbes, 2012).

Isto posto, uma nova cultura, inserida no meio mercantil e com virulência global, pois nunca as sociedades estiveram tão próximas, se pôde instalar com a queda das referências hierarquizadas, onde a estrutura de “ou ser isso, ou ser aquilo” - enquadramento bipartido e pós-moderno - se esmorece, dando lugar a uma multipolaridade hipermoderna. Em decorrência, os referenciais identificatórios que constituem os sujeitos, pulverizam-se. Os

sujeitos perderam seus nortes de outrora e “não é mais da carência que nasce o desnorteio; é do hiper” (Lipovetsky & Serroy, 2011, p.24). O arcabouço que incute esta mudança é o de uma desterritorialização generalizada, análoga ao desbussolamento dos sujeitos de Forbes (2012) e a forclusão generalizada de Miller (1997), onde cada sujeito é tomado em sua estruturação psíquica por sua singularidade.

A cultura nova ou a cultura-mundo, não é alheia ao ciberespaço que abordaremos aqui e, pelo contrário, favorece cada vez mais o contato simultâneo dos sujeitos, não apenas pelo encurtamento das distâncias, mas também pela compressão do tempo. Incute transformações no âmago dos sujeitos, na medida em que a relação dos mesmos com o mundo é mediada cada vez mais pelas telas que compõem o espaço cibernético. Em contraponto, uma crescente preocupação com os aspectos locais torna o exótico *mainstream*, e ganhando a insígnia de objeto de desejo e, por contexto, de consumo, provoca a aproximação do local e do global, em um movimento de hibridização das culturas, mas também de fragmentação das mesmas (Lipovetsky & Serroy, 2011). Dito de outro modo, em síntese, há uma constante multiplicidade de fenômenos - em sua acepção comum – contraditórios.

Vereda deste artigo, o ciberespaço, cabe uma análise de sua interface com o mundo atual. Neste, a tecnologia, que se atualiza hiper, é tomada como fundamental no horizonte de mudança. Tomamos enquanto estruturante para os sujeitos, na passada de que a política não se mostra mais enquanto via de transformação social e a tecnologia de ponta ganha semblante de salvadora e, quiçá, portadora do caminho para um futuro tecnológico radiante às quais somos absortos e transformam as formas do viver (Lipovetsky & Serroy, 2011). Isto corrobora as acepções de Forbes (2012), que aponta novas formas de laço social dos jovens, os quais procuram soluções inovadoras frente ao mundo hipermoderno.

Destas soluções inéditas, novas utopias emergem na superfície do paradoxo desta cultura-mundo hipermoderna. Na seara biotecnológica, “o futuro da saúde perfeita e juventude eterna” (Lipovetsky, 2011, p.44) abrem as portas para o tecno-sapiens: um *cyborg*. Por outro lado, encontra-se a desconfiança do universo tecnológico, pois suas consequências negativas não passam despercebidas, as quais introduzem barreiras ao seu desenvolvimento desenfreado. Desta maneira, considerando que o ciberespaço não passa incólume pelos jovens e suas saídas são diversas, nada mais profícuo do que o abordarmos em detalhes.

O JOVEM NO CIBERESPAÇO: PSICOPATOLOGIA?

O termo ciberespaço foi cunhado pelo escritor William Gibson (1984), em seu romance

punk *Neuromancer*, onde trata de questões relativas à inteligência artificial e à sociedade. O autor introduz o termo e o define enquanto uma alucinação consensual, ou seja, um sintoma positivo generalizado. Já na ciência não ficcional, o conceito pode ser apreendido tal qual uma metáfora para as relações mediadas por determinada máquina (Betz & Stevens, 2011).

Adentrando a análise destas relações e suas dimensões, a internet, sua face mais proeminente, pode ser apresentada enquanto uma rede global, perspassando a abrangência de uma rede de finalidade específica em que seu alcance é local. Portanto, se constitui dinâmica em sua essência e instável em sua forma, sofrendo transformações constantes (Palfrey & Zittrain, 2011). Não obstante, o espaço ciber deve ser afastado da simples equivalência à internet, pois esta é a encarnação deste espaço que contempla dimensões sociais, culturais e políticas (Betz & Stevens, 2011).

Há grande diversidade na investigação dessa temática. Seu ponto em comum é que citam como peremptória a necessidade de maiores investigações nos meandros do indivíduo e de suas relações com a internet ou ciberespaço. Os pontos de vista são difusos, porém englobam um assunto riquíssimo. Podem-se categorizar alguns pontos de ancoragem dessa relação: ao seu nível social, na educação, nas repercussões das formulações de políticas públicas (Palfrey & Zittrain, 2011), bem como na simbiose sujeito/tecnologia (Sparrow, B., Liu, J. & Wegner, D., 2011).

De um prisma relacional, e até psíquico, os sujeitos estão mais conectados, mantendo de forma inédita na história uma memória externa e/ou transacional, o que, conseqüentemente, os torna mais dependentes de seus *gadgets* - objetos tecnológicos funcionais. Os mecanismos ou ferramentas de busca fornecem aos sujeitos a disponibilidade de informação em tempo real, influenciando diretamente na maneira que os mesmos “armazenam” e produzem seus saberes. Sparrow et al. (2011) pôde comprovar que quando um sujeito tem a informação desejada em um *gadget* ou a possibilidade de acesso, pode tanto armazenar o local em que se pode encontrar/buscar a informação ou até prescindir desta, já considerando que haveria um saber coletivo próprio ao dispositivo. Os sujeitos estão aprendendo os saberes provenientes dos saberes intrínsecos ao computador e doravante os lugares que estariam nossas memórias externas, situadas nesses dispositivos ou computadores.

Estes dispositivos portáteis, emoldurados, ganham o *status* de *gadgets*, assumem vocação de objeto para o sujeito (Zizek, 2004), e, por conseguinte, dos jovens. Assim, se considerarmos que os modos de subjetividade são produzidos a partir da lógica do consumo, os *gadgets* se mostram facilmente como possíveis alentadores de um vazio, de uma falta (Infante, 2011).

Em meio a esta relação do sujeito com o ciberespaço, algumas elucubrações de Zizek (2004) podem nos fornecer direcionamento para a discussão posterior. Com a noção de que há uma mudança na relação com os referenciais tão caros para o século XX, este autor aponta para a noção de que não mais haveria um complexo estruturante, ou pai-orientado (Forbes, 2012) para o sujeito. Assim, o meio virtual seria um campo de inúmeras possibilidades para os sujeitos, sem um limite claro e definido. Em oposição, toma como possível, uma noção ainda edípica -, remetendo os pormenores dos sujeitos a um deslocamento de suas vicissitudes para o ciberespaço, conservando as características já marcantes de uma sociedade pós-moderna, ou piramidal na lógica de Forbes (2012).

Outra possibilidade de sentido à problemática deste sujeito no ciberespaço, é o advento da perversão. Neste, o espaço serviria ao sujeito enquanto possibilidade de ir além das normas convencionadas pela cultura, performando suas transgressões, tanto fazendo surgir o olhar do outro quanto na interrogação ao outro do que é que se pode ver. Por fim, uma outra e mais abrangente aproximação seria a relativa ao meio virtual, propiciando a exposição das variadas fantasias dos sujeitos e, assim, tomando seus efeitos em uma ordem lúdica, com um distanciamento dos outros sujeitos, sem perder de vista seu caráter estrutural e psicopatológico (Zizek, 2004).

Os jogos virtuais, ou virtualizados, são um importante campo de interrogação no momento. A versão atual, a quinta, do *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (APA, 2013), aponta uma nova categoria nosológica que, para estudos futuros, tem o potencial de se tornar o primeiro transtorno mental relacionado ao uso da internet. Entremeada na seção III desse, sob a insígnia de *Conditions for Further Study*, essa nova categoria, nomeada *Internet Gaming Disorder*, ou Transtorno relacionado ao Jogar na Internet, é apresentada enquanto categoria com grande expectativa de estudos por parte da comunidade científica, encorajando os cientistas a pesquisarem sobre este possível transtorno ao nível clínico.

Há um crescente fervor científico dentro da neuropsicologia e na pesquisa baseada na neuroimagem a respeito do uso excessivo da Internet, em especial a chamada “Adição a Internet” e o já mencionado “Internet gaming disorder”, o que mantém o intuito de encontrar bases neurobiológicas para tais “transtornos”. Seus resultados convergem para o viés de que tal prática está relacionada a alterações funcionais no encéfalo, em especial o cortex pré-frontal, além de outras áreas corticais e subcorticais (Brand, Young & Laier, 2014). Em adição, há indicadores de mudanças ao nível anatômico, novamente na região do córtex pré-frontal. A partir disso, sugere-se que a nomeada “falta de controle” destes usuários se dá a

partir da redução dos processos no pré-frontal. De cunho mais exploratório, as pesquisas ainda revelam algumas questões pouco elucidadas quanto aos aspectos culturais, pois em sua maioria foi realizada em países asiáticos, e outras de gênero e idade - em imensa maioria com homens - e com relação a outras adições dentro do campo da internet (Brand et al., 2014).

Brand et al. (2014) faz crítica ao método de tratamento cognitivo comportamental, pois em relação às descobertas neurobiológicas, haveria um não-alcance dos procedimentos de reforçamento versus processos químicos do cérebro e analisa que o funcionamento neurobiológico dos transtornos relacionados à internet tem as mesmas características dos transtornos de comportamento adicto, apontando um consenso dos mesmos para sua localização nosológica dentro desta classe. Ou melhor, entende a relação excessiva do sujeito dentro do ciberespaço no paradigma da adição. Como exposto anteriormente, não há a articulação deste com aspectos sociais, culturais e políticos nos estudos abordados por Brand et al. (2014). Deste cenário, o saber científico deste campo - *games* e sujeitos - ainda é incipiente quando comparado aos seus correlatos psicopatológicos e nosológicos, tal qual seus impactos não se dão ainda de forma clara (Alves & Carvalho 2011).

Apesar do meio nebuloso apontado acima, nota-se no cerne dos jogos virtuais “a possibilidade de viver por procuração” (Lipovetsky, 2009, p.273) e a virtualização da vida. Com o afastamento dos sujeitos das mídias de massa tradicionais e a decorrente aderência a um espaço mais liberto, é possível encontrar o outro a partir de sua fantasia - uma das possibilidades apontadas por (Zizek, 2004) e, por conseguinte, um paradoxo se abre. Na mesma intensidade em que a fantasia enquanto uma noção irreal coloca-se no virtual, o real dos sujeitos invade o virtual. Nessa esteira, haveria uma ilusão de realidade. Se a realidade é construída e constituída a partir dos sujeitos, a realidade de uma ilusão desponta.

Dentro desse tema, a projeção ganha forte espectro: tanto pelos papeis que os sujeitos adotam, pelo roteiro que estabelecem, quanto pelos atores que se propõem a ser. Impossível de ser segmentada, a intimidade, que se põe enquanto uma cinematografização de si mesmo, renova a possibilidade de viver uma *outra* vida. Com a quebra do paradigma político utópico do “mudar a vida”, o jogo virtual propicia viver uma vida dupla; desencadeia o prazer pelo controle de decidir (Lipovetsky, 2009).

Apesar de não versar diretamente sobre as questões da saúde, na esfera política, recentemente no Brasil, foi aprovado o marco civil da Internet, que contempla questões relacionadas à liberdade de expressão; garantias ao exercício da cidadania e sigilo dos conteúdos privados (Lei 12.965, 2014, 23 de abril). É óbvio inferir que essas garantias incidem sobre os sujeitos ali imersos, potencialmente, um exemplo de como as políticas

públicas, independente do setor do qual são oriundas, podem repercutir na qualidade de vida dos sujeitos.

Alentadas as questões da díade ciberespaço e psicopatologia, passamos à saúde, e, principalmente, como abordar a saúde do jovem hipermoderno, que imerso a partir das telas e tecnologias inseridas na cultura-mundo, transita entre os múltiplos referenciais? Suas relações são psicopatológicas ou saudáveis? *Prêt-à-porter* – utilizando a expressão de Forbes (2012) - ou singulares? Dependentes ou autônomas? Partiremos de uma noção de saúde que pode ser promovida pela via do empoderamento dos cidadãos sem perder de vista sua singularidade. Para tanto, discutiremos se esse empoderamento está a serviço dos imperativos do Outro - aquele que supostamente sabe do desejo - ou das singularidades do Sujeito, marcado pelo seu sintoma enquanto único (Forbes, 2012).

A PROMOÇÃO DA SINGULARIDADE DOS JOVENS NO CIBERESPAÇO: DO EMPODERAMENTO PADRONIZADO AO SINGULAR.

Dentre as possibilidades de abordagem da saúde do jovem, recortamos a promoção, pois é a que mais se aproxima da noção de sujeito que "tem algo a dizer a alguém". Deste modo, a promoção da saúde visa estimular o protagonismo dos sujeitos, como forma de cidadania, em sua coletividade, exercendo-a pelas práticas de elaboração das políticas e implementação dentro de sua participação comunitária, enfocando as dificuldades vivenciadas em seu contexto sócio-histórico. Atribui-se, assim, um conceito de inovação, mobilização e participação dos sujeitos. Seus efeitos são, a priori, produção da saúde e o enaltecimento das singularidades que, pela diferença, constituem sua finalidade principal (Brasil, 2010).

De forma global, as práticas de promoção da saúde podem ser divididas conforme sua natureza, muitas vezes podendo ser sobrepostas, mas sempre partem de uma orientação base: a abordagem biomédica se ampara nas práticas preventivas, enquanto as focadas no comportamento humano, propõem comportamentos saudáveis. Nas práticas de promoção da saúde educacionais, há o entendimento de que o conhecimento é o ponto de partida para os sujeitos tomarem decisões pautadas na ciência. Por último, as abordagens sociais que entendem que as mudanças nas políticas públicas e no meio sócio-econômico propiciam escolhas saudáveis (Kemmer, 2015). Contudo, de qual local abordaremos a saúde? Iniciaremos a partir de algumas questões.

Podemos ilustrar a problemática a partir de comparação extraída de Vandiver (2009) que, a título de firmar novas mudanças paradigmáticas nos arcaibouços filosóficos, os quais

sustentam a teoria e a prática da promoção da saúde em saúde mental, concedeu destaque as próprias vozes dos envolvidos. Estes puderam produzir a seguinte oposição frente ao como vislumbravam os conceitos de doença mental e saúde mental. São exemplos extraídos: “Doença mental é o medo de estar fora de controle e ninguém irá escutar.” (Vandiver, 2009, p.17) e, obstante, a devolutiva sobre a saúde mental: “Saúde mental envolve sentimentos e crenças; um sentimento de que se pode controlar e influenciar suas experiências de vida.” (Vandiver, 2009, p.18).

Fica claro nestes relatos que do ponto de vista subjetivo as práticas que partem da doença e da saúde são diversas em seus efeitos. Podemos, então, mesmo dentro da Promoção da Saúde, apontar duas noções opostas, que são representadas por sua polaridade: uma de saúde “negativa”, pois engendra a saúde no campo da ausência da mesma, e outra positiva, entendida como embasada por sentidos variados, construída, expressada, experienciada e encenada pelos sujeitos. Analisando o primeiro escopo, é veiculada pelo modelo biomédico, e volta todas suas atenções para a patologia, perdendo de vista as particularidades - ou sua singularidade - da experiência de saúde (Spencer, 2014; Kemm, 2015).

No segundo modelo, em consonância com a holística “A saúde é um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não consiste apenas na ausência de doença ou de enfermidade” (World Health Organization, 2013, p.7), há um elemento latente de protagonismo dos sujeitos, em detrimento do papel central da nosologia para a direção das práticas e teorizações. É importante ressaltar que, de forma geral, as políticas, em sua acepção ampla, de promoção da saúde focam na patogênese, ou melhor, nos processos que podem causar a doença, contemplando apenas parte do todo (Kemm, 2015).

No universo dos jovens, Spencer (2014) salienta que as perspectivas de saúde a partir deles mesmos diferem radicalmente daquelas propostas pelas políticas estabelecidas para eles, ou seja, o conceito de saúde dos "adultos" é diverso dos jovens. Deste cenário, partimos para uma das bases da promoção da saúde, o empoderamento dos sujeitos. Este, pode ser concebido como um movimento de encorajamento dos sujeitos para responsabilizarem-se por sua saúde, e são encarados, conforme suas disciplinas de base, em dois níveis: coletivo e individual. Sua diferença reside basicamente na perspectiva de sujeito. A forma coletiva entende que os sujeitos se tornam empoderados a partir da mobilização ante os movimentos de desempoderamento das políticas públicas do ambiente sócio-político - teoria social crítica. Já a forma individual, tem seu ponto de partida na tomada de controle do sujeito de seu meio e toma como base a educação e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Nicho deste tópico, a Saúde Mental, abarca um conjunto ideológico condizente com as

questões levantadas até aqui. Desta, o recorte que implementa a problematização da saúde dos jovens no ciberespaço, desde uma psicopatologia até a noção de saúde, encara a subjetividade, ou modo de estar no mundo, a partir de categorias nosológicas em um extremo, ao outro polo de saúde enquanto bem-estar global. Assim, se faz notar claro distanciamento daquilo que é saudável para os jovens e daquilo que é saudável para o Outro, ou um ideal de saúde personificado.

Por um lado, a Promoção da Saúde e a Saúde Mental têm por objetivo enaltecer as singularidades das vidas dos sujeitos de forma global, já, por outro, lança o imperativo de que existe um comportamento saudável. Assim, um efeito de imediato se faz presente, o de que a norma gera sofrimento psíquico aos sujeitos (Veras, 2014). E isso tem suas raízes na primazia hipermoderna do modelo biológico (Lipovetsky, 2004). Em outras palavras, em um polo, o efeito é uma tentativa de esvaziar de sentido o sujeito - matando suas peculiaridades, ou singularidades - e o alocar no campo de um Real puro. Assim, na noção de que o normal deve ser atingido, a segregação do anormal se dá de maneira automática (Veras, 2014).

Não obstante, a concepção equivocada de uma Saúde Mental regulada pelo normal e pela tecnologia aumenta os efeitos “deletérios ante as políticas de integração da diferença” (Veras, 2014, p.65). É impossível ser normal do ponto de vista psicanalítico. Ademais, o mais importante manual de psiquiatria, o DSM (APA, 2013), acaba por propor um sujeito apartado daquilo que o faz singular, ou seja, de sua subjetividade, pois parte do geral. Com esta expropriação da singularidade, a noção de saúde apropriada pelo sujeito acaba por uma apropriação de um padrão e não de sua saúde enquanto modo singular de existência. Ainda, em acordo com o “*american-way-of-life*”, tal qual Frennik (2011) elabora, o DSM sempre traz como promessa em sua edição atual que a subsequente irá contemplar por completo o indivíduo em sua psicopatologia. Não seria esta uma das manifestações da promessa - correlata à tecnológica (Lipovetsky, 2011) - de um futuro radiante? Um futuro DSM que iria abarcar a realidade por completo com a verdade, atribuindo o máximo de sentido possível?

Não recuando aos imperativos do mundo atual, se antes tínhamos o paradigma de um homem ideal, agora idealiza-se um homem enquanto normal. Destarte, a homogeneização dos modos de vida para serem consumidos e vividos (Lipovetsky, 2011), e um declínio do laço social como conhecíamos, se coloca como desafiador. Adiciona-se que a primazia atual das ciências biologizantes baseadas em evidências, que podemos apresentar com o objetivo e inalcançável indivíduo do DSM, é oposta ao interesse psicanalítico, que justamente se ocupa do não evidente.

Assim, se até aqui expusemos argumentos que pudessem salientar uma lógica

padronizada do sofrimento psíquico e principalmente atentar para como o conhecimento se torna base para a tomada referencial da saúde, sua via de promoção e seu conceito, proporemos, neste universo novo e em constante mutação, uma lógica de empoderamento singular diante do viés psicanalítico.

O jovem que analisamos, constituidamente desbussolado, tem por sua marca “estar perdido” para com uma infinidade de possíveis caminhos a seguir, para além da noção do trauma da impotência de alcançar seu objeto de desejo. O sujeito, aqui, não apenas sofre por não encontrar seu norte, mas por sua multiplicidade, e as tentativas de restaurar um único referencial, acabam fadadas ao fracasso (Forbes, 2012). Isto abre para a discussão da noção de que as abordagens biológicas e da educação tendem, muitas vezes, a apontarem tão somente um norte, baseado em evidências, tentando restaurar um ideal de saúde inalcançável, quando, na prática, acabam perdendo de vista que perpetuam a doença como paradigma. Por si só, nesta juventude que abordamos com Forbes (2012) e Lipovetsky (2011), esta tentativa está aquém dos desafios hodiernos.

Em oposição, podemos versar outra possibilidade dentro das bases para as práticas de saúde e empoderamento. Convocar o sujeito e dar voz por meio da escuta, promove uma inclusão de si no mundo, tal como via lacaniana do Sinthoma em que o sujeito é convocado a uma invenção singular de si-mesmo (Veras, 2014). A direção da psicanálise se dá para além das identificações. É um passar do diagnóstico comum para todos até uma clínica do caso único (Veras, 2014).

A saúde pautada na normalidade, ou seja, naquilo que seria um empoderamento *prêt-à-porter*, a identificação, por exemplo, ou ainda, a apropriação de maneiras pré-estabelecidas de lidar com os percalços inerentes ao acaso, servem de subterfugio ante a possibilidade de inventar nosso futuro. Com isso, prescinde-se daquilo que nos é único para uma aproximação com um sofrimento padrão - leiam-se as diversas modalidades de sofrimento psíquico e suas classificações nosológicas. É incidência e evidência de uma apropriação e não de uma invenção singular (Forbes, 2012).

Assim, se pensarmos nas práticas de empoderamento da saúde pelos cidadãos, de qual ponto partimos? Conforme exposto, estamos entre a norma e o singular, entre a voz e a escuta. Podemos pensar em um empoderamento padronizado -, ou seja, aquele que parte do geral para o cidadão, e o empoderamento singular, que parte do sujeito para o mundo. Se pensarmos no ciberespaço, onde cada vez mais o sujeito é convocado a colocar algo de si, as nosologias e as tentativas de normalização dos conteúdos nada mais servem do que a criar modos de vida, ou modos de consumo e, por conseguinte, de gozo.

Nesta lógica, o ciberespaço, assim como outras configurações territoriais, se põe enquanto determinante para a saúde dos cidadãos. Seus meios, seus meandros, sua estrutura, suas perguntas, dentre as quais, a mais famosa atualmente: “No que você está pensando?”, são muito mais do que simples interrogação, são um convite, tanto para se tornar apenas "mais um", quanto para ser singular. No entanto, a psicopatologização da relação sujeito e máquina obedece, a priori, a mesma função de normalizar aquilo que não é normalizável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atrevessamos mudanças paradigmáticas em nossa sociedade. Passamos de uma orientação vertical para uma horizontal no que se refere aos laços sociais. As leituras catastróficas do mundo contemporâneo acabam por propor, implicitamente, o retorno as saídas anteriores do período pós-modernos, o que nos esvanece enquanto sujeitos ante ao mundo que vivemos atualmente. Com o fim do cidadão do mundo e o advento do sujeito no mundo sem fronteiras, em uma “cultura-mundo que não reflete o mundo, mas o constitui, o engendra, o nomeia, o faz evoluir, e isso de maneira planetária” (Lipovetsky & Serroy, 2011, p.11) a noção de que o Outro dita as normas do que deveria ser “saudável”, se esvai ante lógica de que o imperativo do padrão de comportamento por si mesmo é causador de sofrimento (Veras, 2014). Nesta seara, como o advento do ciberespaço na vida dos jovens é cada vez mais onipresente e, ao nível da saúde, o estudo da psicopatologia dentro deste vem recebendo cada vez mais atenção (Brand et al., 2014), a oposição saúde *versus* doença se atualiza.

Desta forma, em nossa temática proposta, o saber veiculado em vias de dar luz ao sujeito, pelo processo de empoderamento, é o mesmo que apaga o sujeito quando, na cultura-mundo, ganha *status* de consumo. É a padronização da saúde dos sujeitos que excluem, por várias vias, a singularidade dos sujeitos. Isto, contudo, não impede o reconhecimento de que há responsabilidade frente àquilo que é da inserção dos sujeitos na realidade virtual. Quando abordamos o sujeito jovem dentro do ciberespaço, consideramos suas formas de satisfação pulsional na relação ao seu local, mas sabemos que conhecê-lo em sua forma é efêmero, pois muda constantemente (Palfrey & Zittrain, 2011) e isto gera novos desafios, o que ainda mais apoia a noção de que há a necessidade de mudança de paradigma que apresentamos.

Forbes (2012, p. 14) argumenta que é possível passar sua singularidade ao mundo, “suportar a singularidade requer o segundo passo que anunciamos: fazê-la passar no mundo”. Partindo da concepção de que todos nós somos sintomáticos - efeitos de uma causa -, e que

esta sintomática pode ser tanto singular quanto “pronta-para-uso”, aquilo que nos torna único pode ser uma das saídas éticas para a inserção e invenção de um futuro. Como axioma, a inconsistência da verdade é aquilo que se deve suportar a fim de exprimir e confirmar aquilo que é único e singular: “a diferença entre si mesmo e o mundo” (Forbes, 2012, p. 39). Colocar ao mundo a singularidade pressupõe suportar aquilo que é da radical diferença e único seu e assim assumir enquanto querer do desejo de cada um. “É um sintoma que identifica alguém pelo fato de não poder deixar de ser.” (Forbes, 2012, p.165). Desta forma, podemos apontar que novas formas, de caráter único e que não se amparam em concepções pré-fabricadas, poderiam vir a servir de prumo para práticas em saúde. Isso significa dar voz aos jovens, e não a apaziguar com um modelo. Passar de uma saúde *prêt-à-porter* para uma saúde singular. Por fim, as tecnologias propiciam novas utopias no horizonte do mundo hipermoderno (Lipovetsky & Serroy, 2011) e sua gama de recursos aplicados à saúde acaba por subsidiar uma noção de futuro radiante de nosso bem-estar.

REFERÊNCIAS

- Alves, L., Carvalho, A. (2011). Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em Estudo*, 16(2), 251-258.
- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Ed. Washington, DC: APA.
- Bauman, Z. (2011). *44 cartas do mundo líquido moderno*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Betz, D. J. & Stevens, T. (2011). *Cyberspace and the State*. London: Routledge.
- Brand, M., Young, K., Laier, C. (2014). Prefrontal control and Internet addiction: a theoretical model and review of neuropsychological and neuroimaging findings. *Front. Hum. Neurosci.* 8:375.
- Brasil. (2010). Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Política Nacional de Promoção da Saúde*. Brasília: Ministério da Saúde.

Brasil. (2014) Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Vigilância de Doenças e Agravos não Transmissíveis e Promoção da Saúde. *Vigitel Brasil 2013: vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico*. Brasília: Ministério da Saúde.

Fendrik, S. (2011). O DSM-IV, uma metafísica comportamental? In A. Jerusalinsky & S. Fendrik (Orgs.), *O livro negro da psicopatologia contemporânea* (pp. 29-38). São Paulo: Via Lettera.

Freud, S. (1967) Una Teoria Sexual. In: Freud, S. *Obras Completas*. (Vol. 1, pp. 771-817) Marid: Biblioteca Nueva. (Original publicado em 1905).

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Berkley Publishing.

Kemm, J. (2015). *Health promotion: ideology, discipline, and specialism*. Oxford: Oxford University Press.

Infante, D. P. (2011). Psiquiatria para que e para quem? In A. Jerusalinsky & S. Fendrik (Orgs.), *O livro negro da psicopatologia contemporânea* (pp. 63-72). São Paulo: Via Lettera.

Forbes. J. (2012). *Inconsciente e responsabilidade: psicanálise do século XXI*. Barueri: Manole.

Lacan, J. (1992). *O Seminário*, livro 17: O avesso da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1968-1969/1992.

Lacan, J. (2005). *O Seminário*, livro 23: O sinthoma. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1974-1975/1992.

Lei 12.965 de 23 de Abril de 2014. (2014, 23 de abril) Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República: Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Recuperado em 01 junho, 2015, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm.

Lei 12.852 de 5 de Agosto de 2013. (2013, 5 de agosto) Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Brasília, DF: Presidência da República: Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Recuperado em 01 junho, 2015, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm.

Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009) *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2011) *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras.

Miller, J-A. (1997) *Lacan elucidado: palestras no Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Savage, J. (2008). *Teenage: The pre-history of youth culture: 1875-1945*. New York: Penguin.

Palfrey, J., Zitttrain, J. (2011). Better Data for a Better Internet. *Science*, New York, v. 334, n. 6060, p. 1210-1211.

Sparrow, B., Liu, J., Wegner, D. (2011). Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Out Fingertips. *Science*, New York, v. 333, n. 6043, p. 776-778.

Spencer, G. (2014). *Empowerment, health promotion and young people: a critical approach*. New York: Routledge.

Vandiver, V. L. (2009). *Integrating health promotion and mental health: an introduction to policies, principles, and practices*. New York: Oxford University Press.

Veras, M. (2014). *A loucura entre nós: uma experiência lacaniana no país da Saúde Mental*. Rio de Janeiro: Contra Capa.

World Health Organization. (2013). *Mental health action plan 2013-2020*. Geneva: WHO Press.

Zizek, S. (2004). What can psychoanalysis tell us about cyberspace. *Psychoanalytic Review*. Vol. 91, n. 6 p. 801-830.

5 NORMAS DA REVISTA ARTIGO 1

Seguem as normas da revista *Psicologia em Estudo* (ISSN 1413-7372), conforme disposto no site da revista (UEM, 2015):

Missão

Publicar textos originais sobre temáticas na área de Psicologia e nas suas interfaces com as Ciências Humanas e as Ciências da Saúde, problematizando a realidade atual, contribuindo para a prática em Psicologia e promovendo o desenvolvimento teórico. Do ponto de vista metodológico, a revista *Psicologia em Estudo* publica artigos que se pautem exclusivamente na perspectiva qualitativa, ou que articulem métodos qualitativos com quantitativos. Publica artigos de diferentes abordagens da Psicologia, desde que bem fundamentados teórica e metodologicamente.

Política Editorial

Serão aceitos textos originais que se enquadrem nas seguintes categorias:

Relato de pesquisa: síntese de pesquisa original (mínimo 20 e máximo de 25 laudas);

Revisão de Literatura/Estudo teórico: artigos resultantes de elaboração teórica, revisão crítica de bibliografia e/ou temática específica (mínimo 20 e máximo 25 laudas);

Relato de experiência profissional: artigo que apresente descrição de experiência individual ou coletiva de proposta de intervenção pontual, que faça o contraponto teoria/prática e indique com precisão as condições de realização da experiência relatada (mínimo 10 e máximo 15 laudas);

Resenha: resumo comentado relativo a publicações recentes, nacionais ou estrangeiras. A avaliação é realizada pelo Conselho Editorial e Equipe Executiva (mínimo 3 e máximo 5 laudas);

Debate: matéria de caráter ensaístico, opinativo, sobre temas de polêmica atual ou que se queira propor para polemizar.

Cabem aqui réplicas a matérias anteriormente publicadas. A avaliação é realizada pelo Conselho Editorial e Equipe Executiva (mínimo 10 e máximo 12 laudas);

Entrevista: Relato de entrevista realizada com pesquisadores Nacionais e Internacionais de grande relevância científica para a área da Psicologia. A avaliação é realizada pelo Conselho Editorial e Equipe Executiva (mínimo 10 e máximo 15 laudas);

Seção Especial: nesta modalidade, de caráter eventual, serão selecionados textos que não se enquadrem nas modalidades previstas no periódico, que tragam contribuição relevante tanto aos leitores quanto à comunidade científica como: relatório de gestão, conferências de autores de renome nacional ou internacional apresentadas em eventos científicos, tradução de artigos ou textos de autores internacionais, que sejam inéditas em língua portuguesa, entre outros definidos pela Equipe Editorial da revista. Os textos desta modalidade são avaliados somente pelo Conselho Editorial e equipe executiva da revista quanto ao seu mérito científico (mínimo 15 e máximo 25 laudas).

Em casos especiais, serão aceitos textos que já tenham sido publicados em periódicos estrangeiros, sujeitos à mesma avaliação de originais inéditos. Entretanto, nesses casos, o autor deverá apresentar autorização, com assinatura do editor da revista em que o texto tenha sido originalmente publicado, anexada de modo on line, pelo sistema de editoração da Revista.

Os textos de autores nacionais serão aceitos em português. Os textos de autores estrangeiros serão aceitos em português, inglês, francês e espanhol, devidamente revisados.

As opiniões emitidas são de exclusiva responsabilidade do(s) autor(es). Ao submeterem o manuscrito ao Conselho Editorial de Psicologia em Estudo, o(s) autor(es) assume(m) a responsabilidade de não ter previamente publicado ou submetido o mesmo por outro periódico. Àqueles que forem aceitos para publicação passam a ser propriedade da revista, não podendo ser reproduzidos sem consentimento por escrito, como assinalado anteriormente.

No caso de texto que trate de pesquisa envolvendo seres humanos, será exigido, nos termos das Resoluções 196/96 e 251/97 do Conselho Nacional de Saúde, documento comprobatório da aprovação por parte de Comissão ou Comitê de Ética da instituição na qual foi realizada a pesquisa.

Textos submetidos que contiverem partes extraídas de outras publicações deverão obedecer aos limites especificados (não exceder 500 palavras) para garantir originalidade do trabalho. Recomenda-se evitar a reprodução de figuras, tabelas e desenhos extraídos de outras publicações.

O texto que contiver reprodução de uma ou mais figuras, tabelas e desenhos extraídos de outras publicações só será encaminhado para análise se vier acompanhado de permissão escrita do detentor do direito autoral do trabalho original para a reprodução especificada em Psicologia em Estudo.

Os descritores ou palavras-chave devem estar de acordo com a terminologia em Psicologia, disponível em três línguas na BVS-Psi, acessível através do link <http://newpsi.bvs-psi.org.br/cgi-bin/wxisl660.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&lang=P&base=TERMINOLOGIA>

Todos os documentos exigidos devem ser digitalizados e enviados via on line pelo sistema de editoração eletrônica da Revista www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud.

Procedimentos para submissão e avaliação do manuscrito

Para garantir que o processo editorial do texto a ser submetido seja rápido e eficiente, é importante que, antes de ser enviado para a Revista, alguns passos sejam observados pelos autores:

Revise cuidadosamente o texto com relação às normas da Revista, à correção da língua portuguesa ou outro idioma e aos itens que devem compor a sua correspondência para submissão. (ver checklist).

Solicite a um colega de área ou de departamento a apreciação de seu texto antes de realmente submetê-lo à revista.

Siga rigorosamente os passos abaixo, em detalhe, sabendo que garantirão uma boa apresentação de seu trabalho.

Os textos recebidos serão inicialmente apreciados pela Equipe Executiva e Conselho Editorial. Se estiverem de acordo com as normas para publicação, o escopo do periódico e forem considerados como potencialmente publicáveis pela Revista Psicologia em Estudo serão encaminhados aos membros do Conselho Científico ad hoc para emissão de parecer. Esta etapa do processo de Editoração abrange a avaliação preliminar do artigo e, em seguida, a avaliação por consultores.

Os pareceres dos consultores comportam três possibilidades: a) aceitação integral; b) aceitação com reformulações; c) recusa integral. Em qualquer desses casos, o autor será comunicado.

Os autores serão notificados em qualquer um destes casos.

Para efetivar a publicação é necessário, ainda, que todas as alterações realizadas pelo(s) autor(es), sejam discriminadas, informadas/destacadas no texto revisado, que deve ser enviado de modo on line, pelo sistema de editoração eletrônica deste periódico. Após o envio do artigo reformulado pelos autores este é encaminhado para a avaliação das reformulações, última etapa do processo de análise do artigo quanto ao mérito científico. Vide fluxograma.

A revisão de linguagem poderá ser feita pela Equipe Executiva e Conselho Editorial. Quando estes julgarem necessárias modificações substanciais, que possam alterar a idéia do autor, este será notificado e encarregado de fazê-las, devolvendo o texto reformulado no prazo máximo determinado pelo editor.

O processo de avaliação por pares utiliza o sistema de blind review, preservando a identidade dos autores e consultores. A decisão final sobre a publicação, ou não, do texto é sempre do Conselho Editorial em conjunto com a Equipe Executiva.

Todo o processo de editoração pode ser acompanhado pelos autores pelo sistema eletrônico, com seu login e senha.

Apresentação de manuscritos

Psicologia em Estudo adota as normas de publicação da APA (Publication Manual of the American Psychological Association/ 6ª edição, 2010). Um guia rápido em português pode ser consultado em Adaptação do Estilo de Normalizar de Acordo com as Normas da APA, disponível em

<http://www.ip.usp.br/portal/images/stories/manuais/normalizaodereferenciasapa.pdf>. Para citações, consultar o site: <http://www.ip.usp.br/portal/images/stories/manuais/citacoesnotextoapa.pdf>

Ou, o breve resumo das normas da APA 6ª edição. Disponível em: <http://www.apastyle.org/>.

Depois de adequados às normas, os textos originais deverão ser submetidos eletronicamente pelo site www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud, em editor de texto Word for Windows 6.0 ou posterior, em espaço duplo (em todas as partes do manuscrito), em fonte tipo Times New Roman, tamanho 12, não excedendo o número de páginas apropriado à categoria em que o trabalho se insere. A configuração da página deverá ser A4, com formatação de 2,54cm para as margens superior e inferior, esquerda e direita. Não utilizar o recurso “revisor automático – controlar alterações” do Word.

Todo e qualquer texto encaminhado de modo on line à Revista deve ser acompanhado de carta assinada por todos os autores (ver modelo abaixo), onde esteja explicitada a intenção de submissão ou nova submissão do trabalho a publicação. Esta carta deve conter, ainda, autorização para reformulação de linguagem, se necessária para atender aos padrões da Revista. Em caso de texto de autoria múltipla, serão aceitos no máximo seis autores. Todos os documentos complementares devem ser anexados pelo sistema eletrônico de editoração, em arquivo do Word.

É importante destacar que o total dos arquivos encaminhados eletronicamente não podem ultrapassar 2MB e no arquivo no qual estará contido o texto não pode haver nenhum tipo de identificação, nem mesmo nas propriedades do Word, para garantir a avaliação blind review.

Modelo de carta de encaminhamento

Encaminhamos à Revista Psicologia em Estudo para apreciação e possível publicação, o texto intitulado (título do texto) que se trata de (Relato de pesquisa, Estudo teórico, Relato de experiência, Resenha, Debate).

Declaramos que o presente trabalho é inédito e original, seguiu rigorosamente todos os procedimentos éticos e não está submetido a outra revista para publicação.

Autorizamos a reformulação de linguagem, caso necessária para atender aos padrões da Revista Psicologia em Estudo.

Atenciosamente,

Nomes

assinaturas de todos os autores

Organização para apresentação dos trabalhos

A apresentação dos textos deve atender a seguinte ordem:

1. Folha de rosto contendo:

1.1. Título pleno em português, entre 10 e 12 palavras.

1.2. Sugestão de título abreviado em português, para cabeçalho, não devendo exceder 4 palavras.

1.3. Título pleno em inglês, compatível com o título em português.

1.4. Título pleno em espanhol, compatível com o título em português.

1.5. Sugestão de título abreviado em português, inglês e espanhol.

2. Folha(s) contendo:

- Resumo, em português.

Todos os textos inclusos nas categorias de 1 a 3 devem conter resumos com 150 a 250 palavras. As demais categorias dispensam resumos. Ao resumo devem seguir 3 palavras-chave (A primeira iniciando com letra maiúscula e as demais em letras minúsculas e separadas por ponto e vírgula).

- Abstract e keywords, tradução do resumo e das palavras-chave em inglês.

- Resumene palabras clave, tradução do resumo e das palavras-chave em espanhol.

3. Anexos e/ou Apêndices, apenas quando contiverem informação original importante, ou destaque indispensável para a compreensão de alguma seção do texto. Recomenda-se evitar anexos e apêndices.

4. Folha contendo títulos de todas as figuras, numeradas conforme indicado no texto.

5. As figuras, tabelas e os gráficos deverão, além das instruções específicas a seguir, considerar que: serão aceitos o total de no máximo 5 (cinco), considerando-se a somatória dessas categorias.

6. Figuras, incluindo legenda, uma por página em papel, colocadas ao término do texto, no mesmo arquivo, em seqüência às referências bibliográficas. Para assegurar qualidade de reprodução as figuras contendo desenhos deverão ser encaminhadas em qualidade para fotografia (resolução mínima de 300 dpi); Como a versão publicada não poderá exceder a largura de 11,5 cm para figuras, o autor deverá cuidar para que as legendas mantenham qualidade de leitura, caso redução seja necessária.

7. Tabelas, incluindo título e notas, devem ser apresentadas uma por página, colocadas ao término do texto, no mesmo arquivo, em seqüência às referências bibliográficas. Na publicação impressa a tabela não poderá exceder 11,5 cm de

largura x 17,5 cm de comprimento. O comprimento da tabela não deve exceder 55 linhas, incluindo título e rodapé(s). Para mais detalhamentos, especialmente em casos não contemplados nestas Normas o manual da APA deve ser consultado.

8. Texto deverá apresentar: introdução, método, resultados e discussão e, considerações finais/conclusão – não sendo obrigatório utilizar estes termos como itens. As notas de rodapé (no máximo 5 em todo o trabalho), se imprescindíveis, deverão ser colocadas ao pé das páginas, ordenadas por algarismos arábicos que deverão aparecer imediatamente após o segmento de texto ao qual se refere a nota. Os locais sugeridos para inserção de figuras e tabelas deverão ser indicados no texto. Não utilizar os termos apud, op. cit., id., ibidem e outros (eles não fazem parte das normas da APA).

9. Referências não devem ultrapassar o limite de 30 (trinta), incluindo neste total até 10% de citações referentes aos próprios autores. No mínimo, 40% do total devem referir-se aos últimos 5 anos. Salvo justificativa, estes limites serão revistos pelo Conselho Editorial, por exemplo, nos casos de artigos de revisão histórica. Alertamos os autores que a atualização do texto será avaliada pelos consultores

OBS. Apenas a folha de rosto não é contabilizada no total de laudas do artigo.

Tipos comuns de citações no texto

As citações de autores deverão seguir as normas da APA. Observe, com muita atenção, as normas de citação. Dê sempre crédito aos autores e às datas de publicação de todos os estudos referidos. Todos os nomes de autores, cujos trabalhos forem citados, devem ser seguidos da data de publicação, na primeira vez que forem citados em cada parágrafo. As citações literais com menos de 40 palavras devem ser digitadas normalmente no texto, entre aspas. A pontuação vai antes do fechamento com aspas. O número da página da qual a citação foi retirada deve ser indicado entre parênteses. Citações com 40 ou mais palavras devem ser apresentadas em bloco próprio, sem itálico e sem aspas, em espaço duplo, começando em nova linha, com recuo de espaços da margem, na mesma posição de um novo parágrafo.

A citação direta deve ser exata, mesmo se houver erros no texto original. Se isso acontecer e correr o risco de confundir o leitor, acrescente a palavra [sic], sublinhado e entre colchetes, logo após o erro. A omissão de parte do texto de uma fonte original deve ser indicada por três pontos (...). A inserção de material, tais como comentários ou observações, deve ser feita entre colchetes. A ênfase numa ou mais palavras deve ser feita com fonte sublinhada, seguida de [grifo(s) nosso(s)].

Todas as citações secundárias devem informar a referência original. Evite, no entanto, sempre que possível, utilizar citações secundárias, especialmente quando o autor original pode ser recuperado com facilidade. Todavia, caso seja imprescindível, informe: sobrenome do autor, a data, o nome do autor que faz a citação original e a data da publicação do estudo.

Citação de depoimentos ou entrevistas com sujeitos de pesquisa, com menos de 40 palavras são inseridos no corpo do parágrafo, em itálico e com aspas. Com 40 palavras ou mais devem vir em recuo como citações bibliográficas, porém em itálico.

A Equipe Editorial da Revista Psicologia em Estudo recomenda que os autores revisem seu texto, observando a existência de relação entre as seções e subtítulos utilizados. Parágrafos de frase única devem ser evitados pois fragmentam o texto. Salienta-se que os objetivos do estudo devem ser claramente explicitados no início do texto, remetendo à revisão da literatura existente na área e aos procedimentos metodológicos. Todos os autores citados no texto devem ser listados na seção de

Referências. Apenas as obras consultadas e mencionadas no texto devem aparecer naquela seção.

Exemplos de citação de artigo de autoria simples

1. Citação literal

O sobrenome do autor é explicitado em todas as citações, indicando o ano e a página conforme exemplo a seguir:

Ex.: “Embora faça parte da natureza, dela o homem diferencia-se por criar suas próprias leis e traçar seu destino” (Boarini, 2000, p. 6).

Ex.: Segundo Boarini (2000) “Embora faça parte da natureza, dela o homem diferencia-se por criar suas próprias leis e traçar seu destino” (p. 6).

Citação conceitual

O sobrenome do autor é explicitado em todas as citações, indicando somente o ano conforme exemplo a seguir:

Ex.: Yamamoto (1996), entende que o período entre os anos 1973-74, no Brasil, registra um momento importante na alteração de rumo da política... [mantenha o nome do autor e omita o ano em citações subsequentes dentro de um mesmo parágrafo]

Obs.: Independentemente do número de autores da obra, sempre que houver uma citação literal, esta deve vir acompanhada do(s) nome(s) do(s) autor (es), ano e página(s).

Exemplos de citação de artigo de autoria múltipla

1. Dois autores

Una os sobrenomes em uma citação com múltiplos autores no texto corrente pela palavra "e". Em material apresentado entre parênteses, em tabelas e cabeçalho de figuras e na lista de referências, ligue os nomes com o símbolo "&".

Ex.: (autores como parte no texto): Para Klein e Linhares (2007) as características da gravidade de saúde neonatal estão relacionadas com análise das trajetórias do desenvolvimento das crianças prematuras.

Ex.: (autores que não fazem parte do texto). As características da gravidade de saúde neonatal estão relacionadas com análise das trajetórias do desenvolvimento das crianças prematuras (Klein & Linhares, 2007).

2. De três a cinco autores

Na primeira citação, o sobrenome de todos autores é citado. Da segunda citação em diante só o sobrenome do primeiro autor é explicitado, seguido de "et al" e o ano.

Ex.: (autores como parte no texto): Os fatores ambientais para Silva, Santos e Gonçalves (2006) podem dar diferentes formatos ou moldar aspectos do comportamento motor na vida do lactente.

Ex.: (autores que não fazem no texto): Os fatores ambientais para podem dar diferentes formatos ou moldar aspectos do comportamento motor na vida do lactente (Silva, Santos, & Gonçalves, 2006).

A partir da segunda vez que ocorrer a citação: Silva et al. (2006) afirmam que (...).

3. Seis ou mais autores

No texto, desde a primeira citação, só o sobrenome do primeiro autor é mencionado, seguido de "et al", exceto se este formato gerar ambigüidade.

Na seção Referências, qualquer que seja o número de autores, todos devem ser relacionados.

Exemplos de citação de trabalho discutido em uma fonte secundária

1. O trabalho usa como fonte um trabalho discutido em outro, sem que o trabalho original tenha sido lido (por exemplo, um estudo de Flavell, citado por Shore, 1982). No texto, use a seguinte citação:

Flavell (citado por Shore, 1982) acrescenta que estes estudantes ...

Na seção de Referências informe apenas a fonte secundária, no caso Shore, usando o formato apropriado.

Exemplos de citação de obra antiga reeditada

1. Autor (data da publicação original / data da edição consultada). Ex.: Franco (1790/1946).

Orientações quanto às Referências

Utilize espaço simples nessa seção, com espaço duplo para separá-las. As referências devem ser citadas em ordem alfabética pelo sobrenome dos autores. Em casos de referência a múltiplos estudos do mesmo autor, utilize ordem cronológica, ou seja, do estudo mais antigo aos mais recentes desse autor. Nomes de autores não devem ser substituídos por travessões ou traços.

A segunda linha de cada referência deve ser recuada em 5 espaços (no Word, formate parágrafo com deslocamento de 0,68 cm). Revise as normas da revista, cuidadosamente, antes de preparar sua lista. Observe que os sobrenomes dos autores são colocados apenas com a primeira letra em maiúsculo.

Exemplos de tipos comuns de referência

1 Relatório técnico

Vieira Filho, N. G. (1997) Prática terapêutica em psicologia clínica: análise do circuito institucional (relatório de bolsa de pesquisa) Brasília: CNPq.

2. Trabalho apresentado em Evento Científico, mas não publicado.

Haidt, J., Dias, M. G. & Koller, S. (1991, fevereiro). Disgust, disrespect and culture: moral judgement of victimless violations in the USA and Brazil. Trabalho apresentado em Reunião Anual (Annual Meeting) da Society for Cross Cultural Research, Isla Verde, Puerto Rico.

3. Trabalho apresentado em Evento Científico com resumo publicado em anais

Oliveira, C. B. E., Araújo, C. M. & Almeida, L. S. (2010). A atuação da Psicologia Escolar na Educação Superior: algumas reflexões [Resumo]. In International Conference Learning and teaching in Higher Education, 1 (p. 108). Évora: Universidade de Évora.

Yamamoto, O. H., Silva, F. L., Medeiros, É. P. & Câmara, R. A. (1999). A configuração da Psicologia no Rio Grande do Norte: formação e prática profissional. [Resumo]. Em Sociedade Brasileira de Psicologia (Org.), Resumos de comunicações científicas. XXIX Reunião Anual de Psicologia (p. 187). Campinas: SBP.

4. Teses ou dissertações não publicadas

Domingues, E. (2001). O movimento dos trabalhadores rurais sem terra (MST): contribuições da psicanálise. Dissertação de Mestrado Não-Publicada, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

5. Livros

Mello Neto, G. A. R. (2003). *Angústia e sociedade na obra de Sigmund Freud*. Campinas: Unicamp.

6. Capítulo de livro.

Di Loreto, O. D. M. (2002). *Patologia da vida psi cotidiana: o cotidiano na vida de um clínico psi*. In M. L. Boarini (Org.), *Desafios na atenção à saúde mental* (pp. 93-133). Maringá: EDUEM.

7. Livro traduzido, em língua portuguesa

Badinter, E. (1985). *Um amor conquistado: o mito do amor materno*. (W. Dutra, Trad.). Rio de Janeiro: Nova Fronteira. (Original publicado em 1980).

8. Tradução de um artigo ou capítulo de um livro editado, volume de um trabalho em múltiplos volumes, trabalho republicado

Freud, S. (1996). *Sobre os fundamentos para destacar da neurastenia uma síndrome específica denominada “neurose de angústia”*. In J. Strachey (Ed. e J. Salomão, Trad.), *Edição Standart Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. (Vol. 3, pp. 91-117). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1895).

9. Artigo em periódico científico

Rauter, C. (2001). *Notas sobre o tratamento das pessoas atingidas pela violência institucionalizada*. *Psicologia em Estudo*, 6(2), 3-10.

Informar número, entre parêntesis e em seguida o volume, apenas quando a paginação reinicia a cada número (e não a cada volume, como a regra geral)

Tourinho, E. Z. (1987). *Sobre o surgimento do behaviorismo radical de Skinner*. *Psicologia*, 13 (3), 111.

10. Obras antigas com reedição em data muito posterior

Franco, F. de M. (1946). *Tratado de educação física dos meninos*. Rio de Janeiro: Agir (Original publicado em 1790).

11. Obra no prelo

Não forneça ano, volume ou número de páginas até que o artigo esteja publicado. Respeitada a ordem de nomes, é a última referência do autor.

Boarini, M. L. (Org.), (no prelo). *Higiene e raça como projetos : higienismo e eugenismo no Brasil*. Maringá : EDUEM.

12. Autoria institucional

Conselho Regional de Psicologia de São Paulo (2010). *Dislexia: subsídios para políticas públicas*. São Paulo: Autor.

13. Documento Eletrônico

Paim, J. S., & Almeida Filho, N. (1998). *Saúde coletiva: uma “nova saúde pública” ou campo aberto a novos paradigmas?* *Revista de Saúde Pública*, 32 (4) Recuperado em 11 fevereiro, de 2000, de <http://www.scielo.br/pdf/pe/v32n4/a2593.pdf>

14. CD-ROM

Tolfo, S. (1999). *Trabalho, inovação e participação: um estudo multicase em empresas do setor metal-mecânico do Rio Grande do Sul [CD-ROM]*. In *Encontro Anual da ANPAD*, 23. São Paulo: Portifólio.

15. LEGISLAÇÃO

Lei nº 10.216, de 6 de abril de 2001. (2001, 6 de abril). *Dispõe sobre a proteção e os direitos das pessoas portadoras de transtornos mentais e redireciona o modelo assistencial em saúde mental*. Brasília, DF: Presidência da República: Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Recuperado em 20 junho, 2009, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/110216.htm.

Resolução N° 196, de 10 de outubro de 1996. (1996, 10 de outubro). Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília, DF: Ministério da Saúde, Conselho Nacional de Saúde.

Fundamental consultar a síntese das normas da APA referidas no início das instruções, antes de submeter o texto. Utilize como apoio o Checklist. Os artigos que não estiverem RIGOROSAMENTE dentro das normas da revista serão arquivados no sistema pelos editores responsáveis pela análise preliminar e os autores serão notificados.

Revisão final

Antes de enviar os manuscritos para impressão, o Editor enviará uma prova gráfica para a revisão dos autores. Esta revisão deverá ser feita em três dias úteis e devolvida à Revista. Caso os autores não devolvam indicando correções, o texto será publicado conforme a prova.

Independentemente do número de autores, serão oferecidos 2 exemplares por trabalho publicado neste periódico.

Endereço eletrônico para encaminhamento dos artigos:

www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud
Universidade Estadual de Maringá
Departamento de Psicologia. BCE – Biblioteca Central, térreo, sala 01.
Revista Psicologia em Estudo
Informações:
Fone/fax: (0xx44) 3011-4502
E-mail: revpsi@uem.br

6 ARTIGO 2

Modalidades de Expressão da Subjetividade dos Jovens Gamers nas Redes Sociais: Um estudo Netnográfico

Gamers: Redes Sociais e Saúde dos Jovens.

Young Gamers modalities of Subjectivity expression on Social Networks: A Netnographic study

Modalidades de la Expresión Subjetivo de jugadores jóvenes en redes sociales: Un Estudio netnografico.

Gamers: Redes Sociais e Saúde dos Jovens.

Gamers: Redes Sociales y Salud de los Jóvenes.

Gamers: Social Networks and Youth's Health.

RESUMO: O presente estudo objetivou analisar as modalidades de expressão da subjetividade dos jovens *gamers* nas redes sociais. Foram entrevistados oito jovens entre 18 e 29 anos membros de comunidade de *gamers* no Facebook, aplicando o método netnográfico. Utilizamos a análise de conteúdo de Bardin e discutimos os resultados com a psicanálise Lacaniana e a sociologia de Lipovetsky. Constatamos a preferência pelo recurso da escrita como forma de encontro no universo virtual dos gamers, em que se destaca o interesse grupal e a agressividade inusitada. A preocupação com a imagem e o semblante denota que os *gamers* demandam reconhecimento e, no âmbito das reflexões sobre o virtual, sua incipiência é marcada, trazendo à tona a necessidade de empoderamento destes ante suas singularidades.

Palavras-chave: Jovens, Internet (Rede de computadores), Promoção da Saúde.

ABSTRACT: This study aimed to analyze the modalities of expression of the subjectivity of young gamers on social networks. We interviewed eight young men between 18 and 29 community members of gamers on Facebook, applying netnographic method. We used the Bardin content analysis and discuss the results with Lacanian psychoanalysis and sociology of Lipovetsky. We found a preference for writing feature as a way to meet in the virtual world of gamers, which highlights the group interest and unusual aggressiveness. Concern about the image and likeness denotes that gamers demand recognition and, in the context of reflections on the virtual, their incipient is marked, bringing to the fore the need to empower these at their singularities.

Keywords: Young Adults, Internet, Health Promotion.

RESUMEN: Este estudio tuvo como objetivo analizar las modalidades de expresión de subjetividad de jugadores jóvenes en redes sociales. Entrevistó ocho hombres jóvenes entre los 18 y 29 miembros de comunidad de jugadores en Facebook, aplicando lo método netnográfico. Utilizó el análisis de contenido de Bardin y discutir los resultados con psicoanálisis lacaniano y sociología de Lipovetsky. Encontramos una preferencia por el escrito, como manera de conocer el virtual de los jugadores, que pone de relieve el interés de grupo y la agresividad inusual. Preocupación por la imagen y semblante denota que los jugadores exigen el reconocimiento y, en el contexto de la reflexión sobre lo virtual, su incipiente está marcado, haciendo hincapié la necesidad de potenciar estos en sus singularidades.

Palabras-clave: Jovenes, Internet, Promoción de la Salud.

Os jogos virtuais, ou virtualizados, são um importante campo de interrogação no momento. A última versão do Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais, o DSM V (APA, 2013), estabelece enquanto possível categoria nosológica o ato de jogar na internet. Este, o primeiro propriamente relacionado a um comportamento na rede mundial de computadores. Apesar de ainda se apresentar a necessidade de maiores pesquisas, há ampla expectativa da comunidade científica (Brand, Young & Laier, 2014), com recomendações para que sejam aprofundadas suas investigações ao nível clínico.

As principais abordagens à problemática, atualmente, são a neuropsicologia e as investigações baseadas na neuroimagem. Dentre os supostos transtornos frente ao uso excessivo da internet, ganham maior visibilidade os chamados: Adição a Internet e o Jogar *on-line*, tendo por objetivo encontrar bases neurobiológicas para tais transtornos. Seus resultados convergem para o viés de que tal prática está relacionada a alterações funcionais no cérebro, em especial o córtex pré-frontal, além de outras áreas corticais e subcorticais (Brand et al. 2014). Em adição, há indicadores de mudanças ao nível anatômico, novamente na região do córtex pré-frontal. A partir disso, sugere-se que a nomeada “falta de controle” destes usuários se dá a partir da redução dos processos no pré-frontal. De cunho mais exploratório, as pesquisas ainda revelam algumas questões pouco elucidadas quanto aos aspectos culturais, pois em sua maioria foi realizada em países asiáticos, de gênero e idade - em imensa maioria com homens - e com relação a outras adições dentro do campo da internet (Brand et al., 2014).

Neste panorama, empreendemos uma pesquisa destes jovens *gamers* buscando descrever suas modalidades de expressão da subjetividade e seus recursos usados nas redes sociais em vistas à sua saúde, empreendendo uma netnografia conforme os preceitos de Kozinets (2014). Para tanto, consideramos como pontos de ancoragem a psicanálise Lacaniana e o viés sociológico de Lipovetsky para as noções de mundo e de sujeito.

Juventude Gamer, Ciberespaço e Saúde.

O termo juventude, enquanto noção cultural, não pode ser circunscrito historicamente. Contudo, tal como conhecemos atualmente, data do fim da segunda grande guerra mundial, onde os imperativos dos verbos de ação hedonista, tal como o “viver o agora”, se tornam base primordial para a juventude (Savage, 2008). Nos últimos 20 anos, com o advento da hipermodernidade (Lipovetsky, 2011), podemos verificar algumas transformações, não pela

queda dos verbos enquanto guias, mas sim pela multiplicidade de objetos calcados na lógica de consumo que agora organiza a vida de forma geral dos sujeitos. Não obstante, há uma mudança no laço social (Forbes, 2012), que prescinde do encontro com o Outro para acontecer.

Esta quebra paradigmática, parte da noção de que a sociedade, antes organizada verticalmente, agora se estabelece como horizontalidade. Isto equivale a dizer que os referencias garantidores e identitários foram pulverizados, adquirindo uma condição de pluralidade. Desta, emergem novas classes de sofrimento, que são calcadas na formulação de Forbes (2012) enquanto desbussolamento dos sujeitos. Dito de outra forma, o sofrimento dos sujeitos se dá pela angústia gerada pela multiplicidade de possíveis escolhas. Como aponta Lipovetsky (2011, p. 24), os sujeitos perderam seus nortes de outrora, e “não é mais da carência que nasce o desnorsteio; é do hiper”.

Em matéria de escolhas e multiplicidade, o ciberespaço é diverso e profícuo. O termo ciberespaço foi cunhado pelo escritor William Gibson (1984), em seu romance punk *Neuromancer*, onde trata de questões relativas à inteligência artificial e à sociedade, definindo-o enquanto alucinação consensual, ou seja, um sintoma positivo generalizado. De forma científica, o conceito pode ser entendido com metáfora para relações mediadas por máquinas (Betz & Stevens, 2011) e deve ser afastado da simples equivalência à internet, pois considera dimensões sociais, culturais e políticas (Betz & Stevens, 2011). Dentre o espaço ciber, as redes sociais nos últimos anos vêm se tornando um grande fenômeno: o Facebook por exemplo conta com 1,49 bilhão de usuários ativos mensais e por dia 968 milhões (Facebook, 2015). Lipovetsky (2015) concebe um novo homem dentro deste meio social, um homem estético. Este sujeito, diverso do pós-moderno, se constitui pelo que curte, pelo que o toca, e também por aquilo que não o agrada.

Os jovens *gamers*, ou jogadores, não estão alheios destas plataformas das redes sociais. Podemos ver que apenas no Facebook (2015), em rápida pesquisa encontramos diversas comunidades e grupos fechados de fãs de games das mais diversas plataformas. Já no Youtube, canais de *games* com *walkthrus* – espécie de video que demonstra como vencer determinada etapa do *game* – e dicas são virulentas, alcançando em apenas um canal 4.115.119 inscritos e 1.299.754.060 visualizações (Rezendeevil, 2015).

Para melhor apresentarmos quem são os *gamers*, segundo Kowert, Kestl e Quandt (2015) estes são popularmente conhecidos pelos seus estereótipos: Impopulares, obesos, socialmente inaptos e reclusos. Por conseguinte, são comumente associados a representações negativas, especialmente a partir de produções midiáticas recorrentes que acabam por

estabelecer um padrão socialmente padronizado. Contudo, não apresenta suporte empírico, evidenciando mais o preconceito do que efetivamente um conjunto de características. Desta maneira, toda sorte de interpelações é possível, inclusive por parte da saúde.

Conforme Hahn et al. (2014), os efeitos dos jogos ainda não podem ser avaliados enquanto positivos ou negativos, pois os desafios impostos pela contraditoriedade de suas consequências se interpõe. O autor exemplifica que, se de um lado há prejuízos na forma como os *gamers* encaram o sistema de recompensas em suas vidas, por outro trazem benefícios cognitivos importantes. Em outra ponta, em estudo sobre a revolta dos *gamers* frente a estigmatização dos mesmos pela ciência, Narouth, Gollwitzer, Bender e Rothmund (2013), indicam como é importante a função da identidade grupal para os *gamers* e como a ciência ainda é incipiente quando aborda esta população.

De encontro com a crítica de Narouth et al. (2013), apropriamos-nos das diretrizes da Promoção da Saúde (Brasil, 2014b), onde os sujeitos devem ser pensados para além da noção clínica tradicional, que aborda a saúde como ausência da doença, indo de encontro ao empoderamento, ou seja, de decidir sobre sua forma de satisfação e desenvolvimento de potencialidades para subsidiar nossa investigação. Historicamente, é a partir da Declaração de Jacarta (1997) que se abre a discussão a respeito do impacto do uso das tecnologias da informação na saúde dos sujeitos. À época emergentes, estas começavam a ganhar consistência no mundo todo e se mostravam um campo fértil para a difusão da informação em saúde. Já nos dias atuais, em que não habitar o ciberespaço é a exceção, este se constitui território para a saúde dos sujeitos, dado que sua estrutura possui igualmente uma dimensão social, política e relacional. Desta forma, o sujeito deve ser conjeturado dentro de seu contexto, considerando seu local e seus aspectos singulares (Brasil, 2014b). Decorrente da aceção, propõe-se práticas ampliadas, sem muros e paredes com ênfase na produção e nos efeitos das relações sujeito, coletivo e estado e criando ambientes úberes ao desenvolvimento humano (Brasil, 2014b).

Neste campo ampliado e descentrado dos critérios nosológicos individualizantes, podemos nos aproximar dos domínios das políticas públicas. No Brasil, em Abril de 2014, foi aprovado o marco civil da Internet, que estabelece o direito à liberdade de expressão, a garantia ao exercício da cidadania e o sigilo dos conteúdos privados aos sujeitos no ciberespaço (Brasil, 2014). O exercício destes direitos vem de encontro com nosso recorte de pesquisa, pois seu rompimento facilmente pode ser hipotetizado como antagônico às noções de produção de saúde (Brasil, 2014b) dos sujeitos e suas coletividades que habitam o território que abordamos.

METODOLOGIA

Este artigo é produto de estudo qualitativo netnográfico exploratório, baseado nas premissas metodológicas de Kozinets sobre a pesquisa em ambiente virtual (2014).

Partimos do entendimento de que para alcançar os objetivos da pesquisa em consonância com a problematização apresentada na introdução, é preciso abranger os detalhes e as singularidades envolvidos dos sujeitos, para que deste modo apresentem resultados contextualizados e dinâmicos (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011). A netnografia é proveniente do marketing e é uma adaptação das técnicas de pesquisa do método antropológico conhecido como etnográfico. Constitui-se enquanto uma possibilidade de estudar tanto a cultura quanto as comunidades situadas ou constituídas nas relações mediadas pelo computador (Kozinets, 2014).

Não obstante, agrega o uso de elementos diversos para a coleta de dados, tais como as entrevistas e a observação participante. Seu caráter imersivo é preponderante para a discussão ulterior dos resultados da pesquisa, dentre os quais, segue os preceitos etnográficos de uma interpretação localizada culturalmente e em seu tempo histórico (Kozinets, 2014).

Eleição da Comunidade e Participantes

Os participantes, ao nível de interação comunal e entrevistas, são jovens de nacionalidade brasileira, e obedecem ao limite de faixa etária adotada no Estatuto da Juventude (Brasil, 2013), excluídos os menores, dos 18 aos 29 anos, de qualquer gênero. Após análise das comunidades, conforme recomendações de Kozinets (2014), foi privilegiada a que apresentava maior interação; volume de dados; tráfego de usuários e senso crítico entre os membros, bem como a relação direta com a pergunta de pesquisa, que pode ser vislumbrada facilmente a partir da descrição do grupo.

A construção da amostra para as entrevistas obedeceu a uma tipagem essencialmente intencional e tendo como baluarte o referencial teórico/conceitual e o foco na pergunta da pesquisa, e se guiou basicamente por sua relevância ante a questão da mesma, tendo como entendimento básico que a amostra recortada é representativa frente à problemática estudada (Patton, 1990; Fragoso et al. 2011), a qual se estabeleceu em oito sujeitos. Os critérios de inclusão foram: manter interações frequentes na comunidade e manifestar intenção de participar, assinando o termo de Consentimento Livre e Esclarecido. A amostra manteve como característica a idade média de 24 anos de idade, sendo cinco participantes do Estado de

São Paulo, dois do Rio de Janeiro e um de Santa Catarina. Todos estavam à época empregados e se declararam do gênero masculino.

A comunidade estudada caracterizada enquanto um grupo fechado, ou seja, apenas participantes podem visualizar as interações grupais e para o serem devem realizar um pedido de entrada ao moderador, apresentava um contingente acima de 10.000 usuários membros. Seu objetivo era o de congruir sujeitos com interesses na plataforma de games Playstation 4 do território Brasileiro e que se autodenominavam *gamers*.

Instrumentos

Para a coleta de dados, nos valem da observação participante para as interações comunitárias, assim como de entrevistas netnográficas (Kozinets, 2014). Nestas entrevistas, semi-estruturadas, propusemos dar liberdade aos sujeitos para que pudessem expor ao máximo suas formas de relação com a rede social digital, bem como sobre o modo como veiculam dentro da rede sua subjetividade. Foram utilizadas perguntas norteadoras abrangendo como são as suas relações e expressões nas redes sociais digitais. Em momento anterior, foram realizadas coleta de dados chamados arquivais, produtos pré-existentes à interação do pesquisador. Esses dados não fazem parte dos resultados, pois serviram apenas para a eleição da comunidade que fora estudada.

Procedimentos para a coleta de dados

O projeto foi submetido ao *Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário Cesumar* e aprovado sob o parecer nº 898577. Primeiramente foi definido o Facebook enquanto local a ser investigado. Após, criado um perfil no Facebook de pesquisador para que todos os membros da comunidade de *gamers* na referida rede social digital pudessem visualizar de forma imediata sua condição de pesquisador (Kozinets, 2014). Após identificada e selecionada a comunidade a imergir, e obtido o aval do gestor do grupo, foi postado um pequeno texto explanando sobre os pormenores da pesquisa, a fim de que todos pudessem viabilizar a entrada efetiva e a participação do pesquisador enquanto integrante do grupo. Por fim, iniciou-se a observação participante da comunidade elencada e coleta de dados via entrevistas netnográficas. As entrevistas ocorreram no mês de abril de 2015 e foram realizadas via chat eletrônico integrado à rede social em questão, por favorecer *insights* (Kozinets, 2014), o que em nossa investigação propicia a possibilidade dos sujeitos repensarem os sentidos que previamente já davam às questões levantadas.

Para a análise de conteúdo, procedeu-se primeiramente uma leitura flutuante das entrevistas (Bardin, 2011) com vistas aos objetivos e dados provenientes das interações comunitárias. Subsequentemente, foram retiradas as unidades de registro e categorizadas conforme sua repetição e relevância aos objetivos. Por fim, foram discutidas à luz da psicanálise Lacaniana e sociologia de Lipovetsky.

Resultados

Os resultados são apresentados conforme suas categorias extraídas pela Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), a fim de desvelar as modalidades de relação dos jovens com as redes sociais digitais, assim como os recursos aos quais dão primazia, mantendo como guia a entrevista netnográfica. Com o intuito de enriquecer e proporcionar maior densidade aos dados, adicionamos, como indica Kozinets (2014), como material que corrobora os resultados das entrevistas, os dados provenientes das interações comunitárias realizadas na pesquisa. Como explicitado na metodologia, os entrevistados ganharam nomes fictícios para preservar sua privacidade.

Iniciamos pela categoria Escrita, fundamental recurso e ferramenta de expressão e comunicação da subjetividade levantado. Seguimos abordando duas categorias, que se caracterizam como fatores de grupalidade em sua lógica pulsional, aqui nomeadas Interesse Grupal e Agressividade. Levantamos, ainda, as categorias Valorização da Imagem, e, por fim, as Reflexões Incipientes no que tange ao aspecto topológico da rede social, dando voz aos sujeitos sobre o meio que ocupam, trazendo à tona a noção de empoderamento destes ante suas singularidades.

A Escrita

A escrita foi levantada como cardeal recurso das redes sociais para a comunicação e expressão da subjetividade. Inicialmente, dividimo-las entre próprias e multiplicadas. Entendemos enquanto próprias aquelas em que o sujeito posta algo de si – uma opinião, um fato cotidiano – de forma privada (chat) ou pública (grupal), e as multiplicadas, referente a função compartilhar. Compete ressaltar: dado que os compartilhamentos de terceiros, apesar de formulados por outros sujeitos, são entendidos enquanto posicionamentos intermediados pela palavra. Não obstante, seu impacto é evidente nesta questão, dado promover diversas e consistentes interações dentro da comunidade estudada.

Assim posto, iniciamos pela escrita do âmbito privado, que teve com o chat, o mais significativo recurso de expressão subjetiva e comunicação. Dentre os 8 entrevistados, 7 deles afirmaram utilizar o chat como recurso. Roger assertoa que *“eu costumo usar apenas para um "bate papo" mesmo, dar minha opinião e falar sobre um assunto que eu gosto.. As vezes para falar sobre coisas "nerdes" por assim dizer...falar sobre assuntos pessoais..”* Não menos importante, a rede social Whatsapp se apresentou alternativa enquanto mídia, tal como Adalberto disserta: *“Uso muito Whatsapp, falo apenas coisas de trabalho escolar, assuntos em geral e relacionamento”*. Foi ainda salutar e de relevância para esta pesquisa que, para as entrevistas foi primeiramente proposto o uso de recurso de videoconferência, o qual foi categoricamente preterido ante o chat. Demonstrando mais uma vez a escrita enquanto facilitador dos encontros no meio das redes sociais.

Em oposição, no âmbito público, as postagens são, apesar da obviedade, grandes formas de relação. Tal como o entrevistado Rafael aponta, manifestando o comportamento de seus pares: *“falando coisas que acontecem, conversando com dezenas de pessoas”*. E Roger corrobora Rafael sobre sua interação: *“dar minha opinião e falar sobre um assunto que eu gosto...eu vejo a opinião de outras pessoas”*.

Já na seara das formas escritas de multiplicação, a função compartilhar se expôs ligada a uma recomendação para outro sujeito e o curtir como importante aos olhos do emissor - o qual será abordado na categoria Valorização da Imagem. Carlos denota a diferença: *“se for algo q vai edificar; eu faço; algo bom; q até mesmo vá distrair; eu compartilho; agora se algo for bom só aos meus olhos , eu apenas curto”*. Interessante compreender junto a Roger, o distanciamento do sujeito ao compartilhar algo:

basicamente a pessoa pega algo que as vezes nem leu o que está na matéria e compartilhou...dai coloca uma frase "de impacto" e pronto...ela não argumenta sobre aquilo que ela postou, apenas colocou lá...e as muitas vezes eu mesmo fiz isso...compartilha a opinião de alguém (noticia ou algo) sem ao menos falar o que eu penso disso.

Interesse Grupal

Dado que abordamos estes sujeitos dentro de seu grupo, houve claras manifestações dos interesses que compartilhavam em comum. Destarte, eles explicitam o ponto em comum que os unem: os games. Os entrevistados José e Adalberto, respectivamente, elucidam que a partir das redes sociais mantêm relacionamentos no jogo: *“gosto muito de jogar, tem muitos q não*

conheço pessoalmente mas falamos bastante na jogatina”, “Falo muito sobre meu grupo de jogos, pois hoje, podemos considerar a maior plataforma de entretenimento”.

Em alguns casos a cooperação perpassa a dimensão dos jogos, tal como Rafael aponta: *“Tiro dúvidas sobre diversas coisas, tento ajudar as pessoas sobre essas mesmas coisas [...] coisas = jogos, problemas sociais e etc. [...] Textos, materiais de estudo, jogos, notícias, etc.”.* Já Roger, atesta que a opinião dos companheiros é um fator importante, apesar de manifestar uma suposta e contraditória indiferença quanto ao papel da opinião dos outros em sua vida:

atualmente eu uso mais para grupo mesmo...posto poucas coisas na minha linha do tempo.. No geral para postar algo que eu gosto, por exemplo, jogos.. [...] eu gosto de conversar sobre jogos e ver a opinião de outras pessoas sobre o assunto...por isso o meu foco são os grupos... [...] eu vejo a opinião de outras pessoas, mas não é algo que mude minha vida...acho que é pelo assunto do grupo.

Nesta categoria pudemos extrair que o interesse pelos games mantém papel central na formação desta comunidade e, não obstante, possibilita novos encontros.

Agressividade

A categoria agressividade apontou que a maioria dos jovens consideram o grupo de *gamers* estudado no Facebook como um espaço de agressividade inerente. Geralmente, inicia-se a partir de um evento corriqueiro, como José alenta: *“hoje mesmo tem uma discussão sobre o mesmo jogo. por que a microsoft BR patrocinou um campeonato fechado e ninguém do grupo ficou sabendo”.* Durante as interações comunais, também foi possível perceber que há, para além do motivo evidente, algo que escapa ao sujeito, e que algum acontecimento serve apenas de anteparo para a agressividade. Robert corrobora: *“vejo muita gente que usa seus perfis pra ofender gratuitamente”.*

Desta forma, apesar das retóricas que surgem como ponto de partida para a exteriorização das brigas, os próprios entrevistados formulam suas hipóteses para responder à questão. Por exemplo, Adalberto, discerne a própria rede social enquanto fator gerador: *“a maioria das pessoas são bem agressivas com opiniões diferentes, Redes Sociais deixam as pessoas alienadas”.*

Outros, no entanto, não se ausentam enquanto sujeitos desta relação, mesmo que em forma de chiste: *“procuro não arrumar confusão com ninguém... pelo menos não gratuitamente...rs”* (Roger). Interessante ainda apontar junto a Marcelo, que há um fenômeno

grupar envolvido e que isto acontece frente à intolerância da diferença do outro e de sua divergência constitucional:

Evito entrar nas discussões agressivas.. Já arrumei alguns atritos no passado mas agora to mais tranquilo quando percebo que os ânimos tão se exaltando deixo falando sozinho. As discussões acontecem geralmente por crítica de alguém a alguém, ou ao meu ponto de vista sobre determinado assunto.

Durante a interação comunal, foi possível vislumbrar o contexto agressivo. Os membros utilizam a nomenclatura *fanboy* e *gamer* como modalidade agressiva. Os *gamers*, são entendidos como jogadores que transcendem as marcas dos fabricantes de consoles e os *fanboys*, como aqueles que defendem veementemente o console que possuem, preocupando-se mais com o produto em si do que com o que proporcionam. É importante assinalar que nomear o outro de *fanboy* foi recorrente no grupo e não se tratava de uma análise coerente de outro membro, mas uma forma de agressão.

Desta forma, a agressividade pode ser compreendida como um acontecimento grupal, que parte de um local específico, a rede social digital, e sua causalidade aponta tanto para o sujeito quanto para os meandros do espaço em que se encontra.

Valorização da Imagem e Semblante

Nesta categoria emergiram as principais asserções dos jovens *gamers* a respeito da valoração dos semblantes e das imagens no veículo social. Na rede social estudada, a notória função “curtir” é disponível a quem porventura visualiza o conteúdo de outrem e, após sua seleção, é assim notificado que seu conteúdo foi curtido. Em sua funcionalidade, podemos perceber junto a Roger que esta ganha uma conotação para além da simples expressão implícita quando perguntado sobre o que pensa a respeito desta em relação aos sujeitos:

talvez precisa de atenção... a "síndrome do like"... shaushuhs... a pessoa tem a necessidade de saber que para outras pessoas ela existe... eu vejo assim pelo menos... ...acabei de inventar isso...mas é mais ou menos isso, a pessoa precisa "ei, você está me vendo??".

A fim de corroborar esta noção de existência do sujeito em função do olhar do outro, por exemplo, José nos esclarece que os sujeitos utilizam as redes sociais a partir de uma necessidade do outro: “há pessoas que sentem necessidade por atenção, mas não alguma informação útil, apenas coisas que acontece no dia-a-dia (como estou doente, vou viajar, estou chateado e etc.)”.

Outro aspecto importante em relação às imagens, foi sua construção e apresentação perante ao coletivo, ou seja, há intencionalidade e seletividade do que se quer dar a ver. Paradoxalmente, Robert afirma: *“Bom, tento ser exatamente quem sou, procuro não passar uma imagem fictícia como percebo na maioria dos perfis em redes sociais, porém tento não expor 100 por cento de tudo o que acontece em minha vida”*. Nesta mesma apreensão da importância da imagem pode também ser averiguada junto a Carlos: *“caso você vá chamar atenção ou ser chamado atenção, é legal que seja só você e a pessoa”*, ou seja, não abrir aos outros aspectos negativos de si.

Adentrando a imagem enquanto semblante, ou seja, composta de aspectos simbólicos, há uma inclinação de alguns sujeitos a perceberem as condutas dentro da rede social como supérfluas, tal como Marcelo deixa claro: *“Futilidades. Sim essa é a melhor palavra para descrever a grande maioria dos jovens na rede social”*. Já Roger, apresenta sua preferência para que não haja a mera repetição do padrão na rede social: *“o importante do Facebook para mim é a opinião das pessoas que utiliza ele e não apenas mais um lugar para postar “hoje eu limpar a casa” #casalimpa [...] ela apenas replica algo dito por alguém...”*.

Referente à imagem, os *gamers* apontam para uma noção de que há algo de descompasso nas imagens e mal-estar subjetivo nas redes sociais digitais: Sua atribuição de valor percorre desde a “síndrome do curtir” e sua relação de validação do existir do sujeito, a construção de uma imagem até a padronização dos semblantes e dos modos de viver.

Reflexões Incipientes

Quando convocados a versarem o que pensam a propósito das redes sociais digitais como um todo, foi interessante verificar em alguns casos a surpresa e a hesitação, tal qual Robert elaborou: *“Preciso pensar sobre, nunca me passou pela cabeça essa questão”*. Desta forma, podemos inferir que há ainda reflexão incipiente dos sujeitos para o espaço - ou ciberespaço - que ocupam. Contudo, estes não recuaram e suas vozes puderam reverberar.

Adalberto aponta a facilidade de comunicação que as redes sociais digitais fomentam e que podemos prescindir das mesmas, qualificando-a: *“Redes social são boas, só precisamos entender que não necessitamos dela para interagir com outras pessoas, isso acontece pela facilidade de comunicar, mas não deve virar um hábito”*. E propõe uma relação de equilíbrio: *“acho que há muito no que melhorar e ter um equilíbrio no uso das redes”*. Esta ambivalência sobre as redes sociais, aparece, ainda, nos dizeres do Marcelo:

Bom mas não é só de alienados e alienadas que o facebook, está cheio. Também vejo

muitos movimentos bons como por exemplo passe livre que consegue mobilizar milhões de pessoas para fazer algo útil, entre outras coisas que graças as redes sociais, conseguem alcançar varias pessoas de idade e classe social diferente. Bom na verdade as Redes sociais são muito boas, sendo usada para o bem.

Por outro lado, acontecem também ataques aos conteúdos das informações veiculadas: Rafael explica: *“Porque no Facebook só tem conteúdo culturalmente inútil, praticamente”*. Inclusive, faz apelo ao pesquisador que *“Tente aconselhar os jovens a não trocarem a sua vida real pela virtual”*.

Ainda, a rede social como lugar de escape que pode trazer consequências supostamente negativas. *“o Facebook acaba se tornando o "escape" para muitas coisas que você deveria buscar com pessoas mais próximas...pessoalmente...aqui acaba sendo algo simples e raso e sabe-se o que a outra pessoa vai fazer com essa informação.”* Outra possibilidade apontada pelos entrevistados, a rede social mantém uma noção de adição para os sujeitos que lá estão, como Roger: *“acho uma ferramenta bastante interessante, quando bem utilizada.... acho que ela serve bem a diferentes propósitos... você encontra todo tipo de pessoa aqui... mas acaba se tornando um problema quando a pessoa respira Facebook...ou qualquer outra rede social..”*. Adalberto vai além: *“Redes Sociais deixa as pessoas alienadas, pode até ser uma conspiração exagerada, mas estamos em um ponto que somos dependentes das redes sociais e outros serviços.”* E exemplifica:

O melhor exemplo é o típico "tô falando com você", você quer falar com a pessoa e ela não para de utilizar o smartphone, quando pergunta se a pessoa está te ouvindo, percebe que nem prestou a atenção em você, pra mim os maiores problemas da rede social é a falta de anonimato e dependência.

Por fim, a rede social propicia a atualização da dicotomia real e virtual, principalmente no que diz respeito aos limites da exposição da intimidade.

então acho que essa "mistura" entre a "vida real" e a "vida virtual" se mistura demais em algum momentos.. [...] no sentido que você acaba compartilhando momentos com pessoas que você talvez nem conheça direito ou simplesmente não conhece.. [...] acho que tem coisas na nossa vida que deveria ser para um pequeno grupo de pessoas...as vezes você esta compartilhando algo pessoal que não precisava compartilhar... (Roger)

Desta categoria, conseguimos compilar as diferentes reflexões dos *gamers* sobre as redes sociais digitais enquanto um ambiente permeado por um desequilíbrio, com tons de surpresa, contraditoriedade e ambivalência. Notadamente partindo da noção de que o local

não somente aloca atualizações da vida cotidiana, mas também transforma os sujeitos.

Discussão

Sabemos que os jovens do século XXI são diversos da pós-modernidade e sinalizam mudanças nos laços sociais (Forbes, 2012), assim como entendemos que o ciberespaço os transformam (Lipovetsky, 2011) e, quando *gamers*, convocam maiores estudos entre a comunidade científica (APA, 2013; Brand, 2014). Não obstante, representa um fenômeno da atualidade como mostrou a reportagem da Revista Veja de outubro deste ano (Thomas, 2015). Procurando nos aproximar desta seara, e com o intuito de reconhecer aspectos que possam permitir o acesso à saúde preterindo a doença como guia que destitui o sujeito de sua singularidade (Infante, 2015), discutiremos, a partir dos resultados obtidos, as suas modalidades de relação do jovem *gamer* com o outro, a primazia da imagem e semblante e, por fim, o incipiente pensar sobre as redes.

As redes sociais se prestam às conexões entre os sujeitos com diversas finalidades, tais quais conversar com amigos e compartilhar conteúdos (Lipovetsky, 2015), próximo a isto, foi possível encontrar a escrita como recurso elementar. Quando abordamos as escritas de âmbito privado, usadas pelos *gamers* para se comunicarem com pessoas afetivamente investidas, estas se mostram como possibilidades e a funcionalidade da comunicação instantânea, vindo de encontro com a compressão do tempo e a diminuição do espaço que o ciberespaço propicia (Lipovetsky, 2011).

Já a escrita que encontramos no âmbito público, se coloca de forma a confirmar um novo cógito hipermoderno, “eu sou aquilo que curto” (Lipovetsky, 2015, p. 376), e não como escritas a reverenciar a coesão dos aspectos ideológicos. Não estamos ainda falando sobre a funcionalidade curtir, mas sim a expressão por meio da escrita de aspectos estéticos ligados ao hedonismo. Revisitando o que Roger aponta: “*ela não argumenta sobre aquilo que ela postou, apenas colocou lá...*”, ou seja, “*aquilo*” vem a ser uma escrita que confirma um estado ontológico, ligando o compartilhado a si próprio, tal como Bento (2004) confirma: “A escrita, como linguagem, é uma das formas do sujeito exercitar a sua subjetividade por meio da alteridade”.

Esta modificação paradigmática adere aos achados da grupalidade e ao encontro com o outro. E neste caso, conforme abordamos nos resultados, se unem em torno dos games. Jogar propicia a experiência de ilusão da realidade onde o real invade o virtual e, a partir da vivência das fantasias, se torna possível “viver por procuração” (Lipovetsky, 2011, p. 273). Se

recorreremos à psicanálise (Freud, 1905/1967), em linhas gerais, sabemos que a fantasia tem por base a conjunção entre o prazer e o desprazer, portanto, fantasiar por procuração vem de encontro com a qualificação do Adalberto que entende os games como “*entretenimento*”, ou melhor, dá ao jogo a primazia de um gozo, fator hodierno que une os jovens a partir deste ponto em comum (Forbes, 2012).

Ponto em comum que perpassa os elementos ideológicos de outrora ou uma possível “luta comum”, e não repercute subjetivamente, tal como versa o Roger que nas relações grupais, “*não é algo que mude minha vida*”. Desta forma, cada um com sua “luta própria”, em seu game, não havendo um mal maior a derrocar – como nos tempos pós-modernos - e sim, cada qual com um dizer que sinaliza o como é que se está lidando com isto – outra forma notadamente corroborada por Forbes (2012) que entende isto como monólogos articulados, forma de estar junto onde o sentido não é mais fato de coesão. Desta maneira a comunidade estudada se funda enquanto um local para falar – ou melhor, escrever – sobre o que poderia ser classificado com Forbes (2012) enquanto inominável, ou seja, da ordem da morte, pelo menos em um registro imaginário.

Se por um lado vemos os jovens *gamers* se congregarem por uma forma de satisfação – no sentido do gozo -, do outro lado o caráter disjuntivo característico dos grupos se apresenta, novamente de uma nova forma revisitada, enquanto agressividade entre os membros. Primeiramente, ao contrário do que uma análise rasa propicia, ou seja, de que os games promovem violência, o seu papel pode ser tanto nulo (Ferguson, 2010) ou até incipiente quando comparado a questões demográficas sociais (Glascok, 2014), assim como, não há *link* direto entre games violentos e comportamento agressivo (Ferguson & Rueda, 2010).

Sabemos, com Freud (1967), que a refutação da agressividade é um dos imperativos da sociedade e, se recorremos a Lacan (2004), podemos abarcar a agressividade na relação de reposição com a imagem especular e vinculado ao narcisismo. Dito de outra forma, os jovens encontram dentro da plataforma um espaço profícuo para sua vivência, e não menos preocupante, de forma naturalizada (Recuero & Soares, 2013). A despeito disto, objetivamos compreender que o espaço grupal da rede social digital se constitui também como meio para seu acontecimento e como se dá nos tempos atuais.

Destarte, analisamos a agressividade a partir da lógica que a mesma não está vinculada ao jogo, e sim enquanto mais um acontecimento hipermoderno, pois não se vinculam a um aspecto ideológico. São atualizadas dentro do universo que vivemos hoje, como outro desfecho da globalização e do desbussolamento dos sujeitos e implicam a aparição daquilo que Forbes (2012) chama de agressividade inusitada. Há, segundo este autor, uma quebra na

responsabilidade do sujeito. Com a quebra dos referenciais estanques, não há mais garantidor da organização ante o laço social que “obrigava” ter uma “razão para tudo”, e mais além, não tem objeto marcado para se rebelar contra. As pessoas se encontram perdidas frente às múltiplas possibilidades de escolha, e este desbussolamento é um dos alentadores destas agressões.

Se recorremos à interação comunal, vemos que a dicotomia *fanboy* e *gamer* está diretamente vinculada à agressividade de que aqui falamos, pois se trata de uma “imagem” que, como no narcisismo das pequenas diferenças de Freud (1967), os sujeitos encontram um descompasso entre aquilo veem em suas imagens e aquilo que dão a ver aos outros (Forbes, 1999). Dado posto, podemos pensar que a Internet, que serve de constructo para as imagens dos sujeitos e, a partir do ataque agressivo do outro, derruba a sustentação desta imagem dos sujeitos que a rede social propicia.

Esta elucubração não passa despercebida pelos jovens *gamers*, visto a valoração da imagem que pronunciam adentro dos labirintos das redes sociais. Fica claro que eles dão notável importância a como são vistos e como veem aqueles que supostamente se prendem à relevância de sua imagem, o que é corroborado por Lipovetsky (2015) enquanto uma projeção no virtual. Proferem que sabem que o outro encontrado na rede social é fictício e em algumas ocasiões reprovável, mas abalizam que este outro não nota sua imagem enquanto tal. Estas imagens de si são propagadas com imensa rapidez, no momento e sem pudor, como um “autorretrato ao vivo em perpétua revisão” (Lipovetsky, 2015, p. 374).

Neste autorretrato em constante atualização, a “*síndrome do like*”, formulada por um dos sujeitos da pesquisa, ou “um novo narciso no espelho da tela global” (Lipovetsky, 2015, p.376), fomenta a importância desta imagem, pela validação do outro que “curte” aquilo que é mostrado. Na lógica psicanalítica: Se outro curte, logo posso acalantar meu descompasso com a imagem. Para Forbes (2012), esse descompasso é inerente ao sujeito. O botão curtir ainda apresenta um sintoma hipermoderno, não é necessário dizer algo, apenas pressioná-lo (Lipovetsky, 2015). Desta forma, a imagem ganha valor e sentido estético na identidade do sujeito. Podemos encontrar dois polos: Um da diminuição da tensão com a disparidade da imagem e outro, este envolvendo o semblante, onde a fantasia vive.

No que tange ao semblante, que no ciberespaço é correspondente ao simbólico (Zizek, 2004), se apresentou nos resultados enquanto modos de vidas consumíveis (Lipovetsky, 2011), vide o entrevistado Roger que assinala a proliferação da repetição do “*hoje eu limpar a casa*”, fenômeno comum das redes sociais digitais, que podemos encarar como uma padronização das manifestações destes jovens. É uma forma “pronta-para-uso” de gozo

(Forbes, 2012) ou, em outras palavras, de apresentação da subjetividade. Lipovetsky (2015, p.376) denota “um modo de vida cada vez mais banalizado”.

Estas formas de viver no ciberespaço e, mais precisamente, na esfera das redes sociais, foram encaradas pelos sujeitos com ambivalência, conforme expomos na categoria Reflexões Incipientes. De forma geral, eles captaram a rede como um local que tanto promove adição e alienação – novamente formas de apresentação socialmente padronizadas, quanto capacidade de mobilizar rapidamente os sujeitos para ações de suposta utilidade, o que é corroborado por Sparrow et al. (2011). Contudo, como são elucubrações sobre o meio que habitam, ainda mantêm um caráter incipiente. E este pensar rudimentar faz emergir um dado a mais, ou melhor dizendo, o de que não estão pensando sobre as redes sociais como algo que influi diretamente sobre sua subjetividade.

Como atesta Spencer (2014), o entendimento de saúde do jovem está próximo ao experienciado, vivido e encenado por eles. Contudo, se levamos a rigor o empoderamento como via para a saúde, este território habitado e, ao mesmo tempo, desconhecido, fica à deriva da própria apropriação e da possibilidade de inventar um futuro.

Considerações Finais

Pudemos com este estudo abordar a territorialidade dos jovens *gamers*, onde suas modalidades de expressão da subjetividade e suas coletividades são veiculadas. Levantamos o principal recurso utilizado pelos jovens *gamers* e as modalidades de relação e expressão que estes veiculam nas redes sociais. A escrita, enquanto forma de comunicação, ganha sua primazia, possibilitando as formas diversas de encontros neste universo. Conseguimos extrair que o ponto de união dos jovens é permeado por um tema em comum e não mais pela ideologia, apoiando a noção de que os novos laços sociais que encontramos no séc. XXI, onde as verticalidades foram substituídas por formas mais achatadas e conectadas em rede. Os desafios decorrentes dessa mudança de status cultural, com as agressões inusitadas (Forbes, 2012), a exacerbação dos modos de vida consumíveis por meio da valorização da imagem e da estética (Lipovetsky, 2015) e as reflexões incipientes, denotam um espaço cibernético pouco apropriado por seus atores.

Desta forma, em consonância com as diretrizes da saúde no Brasil, os resultados que levantamos implicam aos atores das políticas e práticas encarar os desafios do universo cibernético destes jovens os quais vêm de encontro com os objetivos da política nacional atual (Brasil, 2014b) que propõe práticas onde a cultura de paz, pois conseguimos entender que a

agressividade não é alheia aos *gamers* nas redes sociais, vindo de encontro com a necessidade de desenvolvimento de espaços saudáveis para o exercício das singularidades, a qual só se exercita pelo respeito às diferenças e a promoção do empoderamento como elemento de exercício de uma saúde única e singular. São peças chave para a promoção da saúde no campo virtual.

Complementarmente, partir da nosologia para a prática de promoção da saúde – forma notadamente calcada nas práticas preventivas (Spencer, 2014) – excluem as singularidades dos sujeitos que, a partir das suas expressões subjetivas, propõe tão somente uma adequação à norma e ao padrão. Esta concepção, se tomamos por *prêt-à-porter* com Forbes (2012), acaba gerando mais sofrimento subjetivo do que empoderando os jovens *gamers* de sua saúde enquanto singular. Convocar o sujeito e dar voz por meio da escuta e não pelo sintoma, promover uma inclusão de si no mundo (Veras, 2014), o que faz do empoderamento mais uma vez elemento chave para as práticas em saúde. Ainda, denota-se a importância da inclusão da Psicanálise dentro do campo da saúde e sua promoção, pois sua direção se dá para além das identificações. É um passar do diagnóstico comum para todos até uma clínica do caso único (Veras, 2014), onde é possível inventar o futuro (Forbes, 2012), não sem o olhar crítico dos cidadãos empoderados de seus territórios.

Por fim, denotamos a necessidade de maiores investigações que contemplem a problemática da saúde dos jovens e *gamers* de múltiplas perspectivas, principalmente de caráter interdisciplinar, com vistas a não excluir as diversas facetas destes jovens, e alentamos que o meio do ciberespaço e das redes sociais ainda precisam de maiores estudos no que tange a sua estrutura e seu impacto ante a subjetividade e à saúde como um todo.

Referências

APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Ed. Washington, DC: APA.

Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70.

Bento, C. A. (2004). A escrita e o sujeito: uma leitura à luz de Lacan. *Psicologia USP*, 15(1-2), 195-214.

Betz, D. J. & Stevens, T. (2011). *Cyberspace and the State*. London: Routledge.

Brand, M., Young, K., Laier, C. (2014). Prefrontal control and Internet addiction: a theoretical model and review of neuropsychological and neuroimaging findings. *Front. Hum. Neurosci.* 8:375.

Brasil. (2010). Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Política Nacional de Promoção da Saúde*. Brasília: Ministério da Saúde.

Brasil. (2014) Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Vigilância de Doenças e Agravos não Transmissíveis e Promoção da Saúde. *Vigitel Brasil 2013: vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico*. Brasília: Ministério da Saúde.

Brasil. (2014b) Portaria nº 2.446 de 11 de Novembro de 2014. Redefine a Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS). **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 11 Nov. 2014.

Facebook. (2015). Recuperado em 26 de Outubro de:

<https://www.facebook.com/search/results/?q=games&type=groups&tas=0.42892933217808604>.

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311–332.

Forbes, J. (2012). *Inconsciente e responsabilidade: psicanálise do século XXI*. Barueri: Manole.

Forbes, J. (1999). *Da palavra ao Gesto do Analista*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Fragoso, S., Recuero, R., Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina.

Freud, S. (1967) Una Teoria Sexual. In: Freud, S. *Obras Completas*. (Vol. 1, pp. 771-817) Marid: Biblioteca Nueva. (Original publicado em 1905).

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Berkley Publishing.

Glascok, J. (2014). Contribution of Demographics, Sociological Factors, and Media Usage to Verbal Aggressiveness. *Journal of Media Psychology*. Vol. 26(2):92–102.

Hahn et al. (2014). *Linking online gaming and addictive behavior: converging evidence for a general reward deficiency in frequent online gamers*. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*. V. 8, nº 385, p. 1 – 6.

Kemm, J. (2015). *Health promotion: ideology, discipline, and specialism*. Oxford: Oxford University Press.

Kozinets, R. (2014) *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Porto Alegre: Penso.

Kowert, R., Festl, R., Quandt, T. (2011) Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Londres: v. 17, n. 3, 2014.

Infante, D. P. (2011). Psiquiatria para que e para quem? In A. Jerusalinsky & S. Fendrik (Orgs.), *O livro negro da psicopatologia contemporânea* (pp. 63-72). São Paulo: Via Lettera.

Lacan, J. (2004). *O Seminário*, livro 10: A angústia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1963-1964/2004.

Lei 12.965 de 23 de Abril de 2014. (2014, 23 de abril) Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República: Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Recuperado em 01 junho, 2015, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm.

Lei 12.852 de 5 de Agosto de 2013. (2013, 5 de agosto) Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Brasília, DF: Presidência da República: Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Recuperado em 01 junho, 2015, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm.

Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009) *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2011) *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2015) *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras.

Narouth, P., Gollwitzer, M., Bender, J., Rothmond, T. (2013). Gamers against science: The case of the violent video games debate. *Eur. J. Soc. Psychol.* V. 44, p. 104–116

Palfrey, J., Zittrain, J. (2011). Better Data for a Better Internet. *Science*, New York, v. 334, n. 6060, p. 1210-1211.

Rezendeevil. (2015). Página sobre. Recuperado em 26 de Outubro de: <https://www.youtube.com/user/rezendeevil/about>.

Savage, J. (2008). *Teenage: The pre-history of youth culture: 1875-1945*. New York: Penguin.

Spencer, G. (2014). *Empowerment, health promotion and young people: a critical approach*. New York: Routledge.

Sparrow, B., Liu, J., Wegner, D. (2011). Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips. *Science*, New York, v. 333, n. 6043, p. 776-778.

Vandiver, V. L. (2009). *Integrating health promotion and mental health: an introduction to policies, principles, and practices*. New York: Oxford University Press.

Veras, M. (2014). *A loucura entre nós: uma experiência lacaniana no país da Saúde Mental*. Rio de Janeiro: Contra Capa.

World Health Organization. (2013). *Mental health action plan 2013-2020*. Geneva: WHO Press.

Thomas, T. (2015). *Revista Veja*. Editora Abril. V. 2448.

Zizek, S. (2004). What can psychoanalysis tell us about cyberspace. *Psychoanalytic Review*. Vol. 91, n. 6 p. 801-830.

7 NORMAS ARTIGO 2

Seguem abaixo as normas da revista *Psicologia: Teoria e Pesquisa* (ISSN 1806-3446), conforme disposto no site da revista (UNB, 2015):

A Revista *Psicologia: Teoria e Pesquisa* publica artigos originais relacionados às diversas áreas da psicologia e adota as normas de publicação da Sexta Edição do Manual de Publicação da American Psychological Association (APA, 2010). Os autores interessados em submeter manuscritos a *Psicologia: Teoria e Pesquisa* devem seguir rigorosamente as normas descritas no manual da APA.

No concernente aos tipos de contribuição, conforme as normas da APA, a *Psicologia: Teoria e Pesquisa* aceita manuscritos que se enquadrem nas seguintes categorias:

1. Estudos Empíricos: Trata-se de relatos de pesquisa original com fontes de dados primários ou secundários. Sua estrutura típica consiste em diferentes seções que refletem os estágios do processo de investigação e que aparecem na seguinte ordem: introdução (desenvolvimento do problema com revisão da literatura empírica concernente ao problema e apresentação dos propósitos de investigação); método (descrição dos participantes/sujeitos, instrumentos, materiais/equipamentos e procedimentos utilizados para condução da pesquisa); resultados (relato dos achados e análises); e discussão (sumário, interpretação e implicações dos resultados). Este tipo de contribuição está limitado a 30 páginas, incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 120 palavras.

2. Revisão da Literatura: Trata-se de sínteses de pesquisa ou meta-análises e consistem em avaliação crítica de material já publicado. O propósito deste tipo de contribuição é que os autores integrem e avaliem material previamente publicado, considerando o progresso da pesquisa e buscando clarificar um problema específico. É esperado que os autores: (a) definam claramente um problema; (b) sumariem investigações prévias para informar o leitor sobre o estado da pesquisa; (c) identifiquem relações, contradições, lacunas e/ou inconsistências na literatura; e (d) sugiram próximos passos de investigação para a resolução dos problemas identificados. Não há uma estrutura de seções pré-definida para este tipo de contribuição, de forma que os autores devem buscar um formato coerente para o texto. É fundamental que haja um argumento organizador e não somente uma compilação de pesquisas já realizadas. Este tipo de contribuição está limitado a 30 páginas incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 120 palavras.

3. Artigos Teóricos: Trata-se de trabalhos baseados na literatura empírica vigente para propor avanços teóricos. Espera-se que os autores apresentem o desenvolvimento de uma teoria para expandir ou refinar construtos teóricos, apresentem uma nova teoria ou analisem uma teoria existente, apresentando suas fraquezas ou demonstrando a vantagem de uma teoria sobre outra. Usualmente os autores de contribuições desta natureza analisam a consistência interna de uma teoria, bem como sua validade externa. As seções podem variar como forma de busca de consistência. É fundamental que haja um elemento propositivo no texto. Este tipo de contribuição está limitado a 30 páginas, incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 120 palavras.

4. Artigos Metodológicos: Trata-se da apresentação de novas abordagens metodológicas, modificação de métodos existentes ou discussões sobre abordagens analíticas de dados para a comunidade científica. O uso de dados empíricos, neste caso, serve unicamente como ilustração da técnica de análise de dados. Este tipo de contribuição está limitado a 21 páginas, incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 120 palavras.

A critério do editor também serão apreciadas para publicação as seguintes categorias de contribuições:

5. Relato de Experiência Profissional: estudo de caso, contendo análise de implicações conceituais, ou descrição de procedimentos ou estratégias de intervenção, contendo evidência metodologicamente apropriada de avaliação de eficácia, de interesse para a atuação de psicólogos em diferentes áreas. Este tipo de contribuição está limitado a 21 páginas incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 80 palavras.

6. Comunicação Breve: relato de pesquisa sucinto, mas completo, de uma investigação específica (ver modelo geral definido para estudos empíricos). Este tipo de contribuição está limitado a 12 páginas incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 80 palavras.

7. Carta ao Editor: avaliação crítica de artigo publicado em *Psicologia: Teoria e Pesquisa* ou resposta de autores a crítica formulada a artigo de sua autoria. Este tipo de contribuição está limitado a 6 páginas incluindo todos os seus elementos. Não há Resumo.

8. Nota Técnica: descrição de instrumentos e técnicas originais de pesquisa. Este tipo de contribuição está limitado a 9 páginas, incluindo resumo, abstract, figuras, tabelas e referências. O resumo e o abstract devem ter, cada um, no máximo 60 palavras.

9. Resenha: revisão crítica de obra recém publicada, orientando o leitor quanto a suas características e usos potenciais. É fundamental que não se trate apenas de um sumário ou revisão dos capítulos da obra, mas efetivamente uma crítica. Este tipo de contribuição está limitado a 6 páginas incluindo todos os seus elementos. Não há Resumo.

10. Notícia: divulgação de fato ou evento de conteúdo relacionado à psicologia, não sendo exigidas originalidade e exclusividade na publicação. Este tipo de contribuição está limitado a 3 páginas incluindo todos os seus elementos. Não há Resumo.

II. Apreciação pelo Conselho Editorial

O manuscrito que se enquadra nas categorias 1 a 10 acima descritas é aceito para análise pressupondo-se que: (a) o mesmo trabalho não foi publicado e nem está sendo submetido para publicação em outro periódico; (b) todas as pessoas listadas como autores aprovaram o seu encaminhamento com vistas à publicação na revista *Psicologia: Teoria e Pesquisa*; (c) qualquer pessoa citada como fonte de comunicação pessoal aprovou a citação; (d) os autores seguiram todos os procedimentos éticos recomendados pelos padrões adotados pela Revista.

A primeira avaliação do trabalho é realizada pela Direção de *Psicologia: Teoria e Pesquisa* e consiste na análise rigorosa da adequação do manuscrito às normas da Revista, considerando, especialmente, dois aspectos: tipo de contribuição (suas características principais, definidas neste documento e no manual da APA) e as normas de redação e formatação do manual da APA. Os manuscritos que forem considerados como não aderentes às normas terão sua tramitação interrompida e os autores informados da decisão.

Os trabalhos que atenderem às normas serão enviados e apreciados pelo Conselho Editorial, que poderá fazer uso de consultores ad hoc a seu critério. Os autores serão notificados da aceitação ou recusa de seus manuscritos.

Pequenas modificações no texto poderão ser feitas pela Direção ou pelo Conselho Editorial da Revista. Quando este julgar necessárias modificações substanciais, o autor será notificado e encarregado de fazê-las, devolvendo o trabalho reformulado no prazo estipulado.

III. Forma de Apresentação dos Manuscritos

Psicologia: Teoria e Pesquisa adota integralmente as normas de publicação do *Publication Manual of the American Psychological Association* (6a edição, 2010).

Os manuscritos devem ser redigidos em português, inglês ou espanhol ou, ainda, em outra língua a critério do conselho editorial.

A submissão dos manuscritos deve ser feita unicamente de forma eletrônica por meio da plataforma SEER de *Psicologia: Teoria e Pesquisa* no seguinte endereço: www.revistapt.unb.br.

No momento da submissão os autores deverão realizar o upload no sistema da revista de dois arquivos no formato do processador de texto WORD 2003 ou

posterior. O primeiro é o manuscrito propriamente dito, sem nenhum tipo de identificação dos autores e contendo todos os seus elementos, a saber: título, título abreviado para cabeçalho, resumo (se redigido em português. Resumo e résuméen se redigido em espanhol), abstract, texto propriamente dito, referências, tabelas (uma por página) e figuras (uma por página). O segundo arquivo é uma carta de encaminhamento (cover letter) que deverá conter todos os elementos pertinentes indicados no manual da APA, assinada por todos os autores do manuscrito. Apenas devem ser enviados arquivos suplementares se estritamente essenciais para a avaliação do manuscrito.

A apresentação de informações numéricas e estatísticas deverá seguir o preconizado no manual da APA. Para os manuscritos redigidos em língua portuguesa solicita-se a normalização das informações numéricas e estatísticas conforme recomendações de Carzola, Silva e Vendramini (2009), que pode ser acessado gratuitamente no seguinte endereço eletrônico:

<http://www.ip.usp.br/portal/images/stories/biblioteca/Publicar-em-Psicologia.pdf>

Ressalva-se que, no caso de artigos redigidos em língua portuguesa, eventuais inconsistências entre os padrões do manual da APA e a redação em língua portuguesa devem ser resolvidas pelos autores considerando-se as regras gerais de redação desta língua.

A formatação do arquivo do manuscrito bem como a elaboração de tabelas, figuras e demais elementos deverão seguir rigorosamente o que está preconizado no manual da APA. Recomenda-se que os autores, antes da submissão, avaliem se o manuscrito está em acordo com check-list apresentado nas páginas 241-243 do manual da APA. Ressalta-se que esses elementos podem constituir motivo de rejeição sumária do manuscrito pela Direção da Revista caso não sejam cumpridos conforme as normas especificadas.

Como fonte complementar aos autores recomenda-se a consulta à informação on-line sobre o manual de publicação da APA nos seguintes endereços:

<http://www.apastyle.org/>

<http://owl.english.purdue.edu/owl/section/2/10/>

IV. Direitos Autorais

Os direitos autorais dos artigos publicados pertencem à Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa. A reprodução total dos artigos desta Revista em outras publicações, ou para qualquer outra utilidade, está condicionada à autorização escrita do Editor de Psicologia: Teoria e Pesquisa. Pessoas interessadas em reproduzir parcialmente os artigos desta Revista (partes do texto que excederem 500 palavras, tabelas, figuras e outras ilustrações) deverão ter permissão escrita do(s) autor(es).

No caso de aceite para publicação de um manuscrito a Revista enviará aos autores carta de cessão de direitos de publicação que deverá ser devolvida assinada em formato digital.

Manuscritos submetidos que contiverem partes de texto extraídas de outras publicações deverão obedecer aos limites especificados para garantir originalidade do trabalho submetido. O manuscrito que contiver reprodução de uma ou mais figuras, tabelas, desenhos e instrumentos extraídos de outras publicações só será encaminhado para análise se vier acompanhado de permissão escrita do detentor do direito autoral do trabalho original para a reprodução especificada em Psicologia: Teoria e Pesquisa. A permissão deve ser endereçada ao autor do trabalho submetido. Em nenhuma circunstância Psicologia: Teoria e Pesquisa e os autores dos trabalhos publicados nesta Revista repassarão direitos assim obtidos.

Referências

APA. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association*. Washington, DC: APA.

Carzola, I. M., Silva, C. B. da, & Vendramini, C. M. M. (2009). Normas para a apresentação de informações estatísticas no estilo editorial APA. In A. A. Z. P. Sabadini, M. I. C. Sampaio, & S. H. Koller (Eds.), *Publicar em psicologia: Um enfoque para a revista científica* (pp. 171-188). São Paulo: Associação Brasileira de Editores Científicos de Psicologia; Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Retirado de <http://www.ip.usp.br/portal/images/stories/biblioteca/Publicar-em-Psicologia.pdf>

8 CONCLUSÃO

A partir do empreendimento desta pesquisa em seus dois momentos, o primeiro de problematizar a relação dos jovens com vistas ao empoderamento de sua saúde e, o segundo, com a netnografia que abordou os recursos e modalidades de expressão da subjetividade dos jovens *gamers* nas redes sociais. Possibilitou-nos revisitar a literatura que ainda é incipiente quanto ao impacto do ciberespaço na vida dos sujeitos. A primazia da lógica biologizante nas pesquisas e práticas dentro da esfera científica da saúde acaba por excluir as possibilidades de formas de expressão da subjetividade singulares. As práticas de empoderamento que abordamos como prontas para uso e como singulares vêm de encontro com a noção de sujeito que permeia o meio da saúde, assim como expõe a necessidade do constante repensar e de inventar nosso futuro, como alenta Forbes (2005).

Já na netnografia, pudemos com este estudo abordar a territorialidade dos jovens *gamers*, onde suas modalidades de expressão da subjetividade e suas coletividades são veiculadas. Levantamos o principal recurso utilizado pelos jovens *gamers* e as modalidades de relação e expressão que estes veiculam nas redes sociais. A escrita, enquanto forma de comunicação, ganha sua primazia, possibilitando as formas diversas de encontros neste universo. Conseguimos extrair que o ponto de união dos jovens é permeado por um tema em comum e não mais pela ideologia, apoiando a noção de que os novos laços sociais que encontramos no séc. XXI, onde as verticalidades foram substituídas por formas mais achatadas e conectadas em rede (Forbes, 2012). Os desafios decorrentes dessa mudança de status cultural, com as agressões inusitadas (Forbes, 2012), a exacerbação dos modos de vida consumíveis por meio da valorização da imagem e da estética (Lipovetsky, 2015) e as reflexões incipientes, denotam um espaço cibernético pouco apropriado por seus atores.

Desta forma, em consonância com as diretrizes da saúde no Brasil, os resultados que levantamos implicam aos atores das políticas e práticas, encarar os desafios do universo cibernético destes jovens, os quais vêm de encontro com os objetivos da política nacional atual (BRASIL, 2014b), que propõe práticas onde a cultura de paz, o desenvolvimento de espaços saudáveis e a promoção do empoderamento são peças chave para a saúde.

Complementarmente, partir da nosologia para a prática de promoção da saúde – forma notadamente calcada nas práticas preventivas (Spencer, 2014) – excluem as singularidades dos sujeitos que, a partir das suas expressões subjetivas, propõe tão somente uma adequação à norma e ao padrão. Esta concepção, se tomamos por com Forbes (2012), acaba gerando mais sofrimento subjetivo do que empoderando os jovens *gamers* de sua saúde enquanto singular.

Convocar o sujeito e dar voz por meio da escuta e não pelo sintoma, promove uma inclusão de si no mundo (Veras, 2014). Denota-se a importância da inclusão da Psicanálise dentro do campo da saúde e sua promoção, pois sua direção se dá para além das identificações.

Entretanto, assim como discorreremos na introdução, não pretendemos lançar luz aos fenômenos estudados com intuito de circundar a verdade, e sim problematizar um recorte do objeto a fim de propiciar um olhar diverso sobre o problema dentro da promoção da saúde.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More**. New York: Hyperion, 2006.

ANGROSINO, Michael. **Doing Ethnographic and Observational Research**. London: Sage Publications Ltd. 2007

APA. American Psychiatric Association. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders** (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing. 2013.

AZEVEDO, Jefferson C., MIRANDA, Fabiana A. de, SOUZA, Carlos H. M. de. Reflexões a cerca das estruturas psíquicas e a prática do Cyberbullying no contexto da escola. **Intercom – Rbcc**, 2(35), 247-265, 2012.

BACHELARD, Gastón. **L'activité rationaliste de la physique contemporaine**. Paris: P.U.F., 1961.

BALBANI, Aracy Pereira S; KRAWCZYK, Alberto Luís. Impacto do uso do telefone celular na saúde de crianças e adolescentes. **Rev. paul. pediatr.**, São Paulo , v. 29, n. 3, Sept. 2011.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. **Projeto Promoção da Saúde**. Declaração de Alma-Ata; Carta de Ottawa; Declaração de Adelaide; Declaração de Sundsvall; Declaração de Santafé de Bogotá; Declaração de Jacarta; Rede de Megapaíses; Declaração do México. Brasília (DF): Ministério da Saúde; 2001.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Política Nacional de Promoção da Saúde**. Brasília: Ministério da Saúde, 2010.

_____. Lei 12.852 de 5 de Agosto de 2013. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 06 Ago. 2013.

_____. Lei n.º 12.965, de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 24 de Abr. 2014a.

_____. Portaria nº 2.446 de 11 de Novembro de 2014. Redefine a Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS). **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 11 Nov. 2014b.

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BUSS, Paulo Marchiori. Promoção da saúde na infância e adolescência. **Rev. Bras. Saude Mater. Infant.**, Recife, v. 1, n. 3, dez. 2001.

COSTA, Diogo Faria Corrêa da; PAULON, Simone Mainieri. Participação Social e protagonismo em saúde mental: a insurgência de um coletivo Social. **Saúde debate**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 95, dez. 2012.

FACEBOOK. **Perfil do Facebook**. Disponível em: <http://www.facebook.com/facebook>. Acesso em: 10 Set. 2015.

FENDRIK, Samuel. **O livro negro da psicopatologia contemporânea**. São Paulo: Via Lettera, 2011.

FORBES, Jorge; FERRAZ JR., Tércio Sampaio; REALE JUNIOR, Miguel (org). **A Invenção do Futuro: Um debate sobre a pós-modernidade e a Hipermmodernidade**. São Paulo: Editora Manole, 2005.

_____. **Você Quer o Que Deseja?** São Paulo: Best Seller, 2003.

_____. **Inconsciente e responsabilidade: psicanálise do século XXI**. Barueri: Manole, 2012

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FREUD, Sigmund. **Um Caso de Histeria, Três Ensaio sobre a Sexualidade e outros Trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1905/1996, V. VII.

_____. Dois verbetes de enciclopédia In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996, vol. XVIII.

HORTA, Natália de Cássia; SENA, Roseni Rosângela de. Abordagem ao adolescente e ao jovem nas políticas públicas de saúde no Brasil: um estudo de revisão. **Physis**. Rio de Janeiro, v. 20, n. 2, 2010.

KEMM, John. **Health promotion: ideology, discipline, and specialism**. Oxford: Oxford University Press, 2015.

KOZINETS, Roberts. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KOWERT, Rachel; FESTL, Ruth; QUANDT, Thorsten. Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**. Londres: v. 17, n. 3, 2014.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 02: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1954-1955/1985.

_____. **O Seminário**, livro 20: mais, ainda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1972-1973/1985.

_____. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

_____. **Nomes-do-pai.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global:** mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. **A cultura-mundo:** resposta a uma sociedade desorientada. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. **A estetização do mundo:** viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MAYADAS, Frank A., BOURNE, John, BACSICH, Paul. Online Education Today. **Science**, New York, v. 323, n. 5910, p. 85-89, 2 jan. 2009.

PATTON, Michael. **Qualitative evaluation and research methods.** Beverly Hills: Sage. 1990.

PALFREY, John, ZITTRAIN, Jonathan. Better Data for a Better Internet. **Science**, New York, v. 334, n. 6060, p. 1210-1211, 2 dez. 2011.

PEREIRA, Marcelo Ricardo; GURSKI, Rose. A adolescência generalizada como efeito do discurso do capitalista e da adulez erodida. *Psicol. Soc.*, Belo Horizonte, v. 26, n. 2, p. 376-383, ago. 2014.

PICKARD, G. et. al. Time-Critical Social Mobilization. **Science**, New York, v. 334, n. 6055, p. 509-512, 28 out. 2011.

REZENDEEVIL. **Página sobre.** Disponível em: <https://www.youtube.com/user/rezendeevil/about>. Acesso em: 20 de out. 2015.

SAVAGE, Jon. **Teenage:** The pre-history of youth culture: 1875-1945. New York: Penguin, 2008.

SPARROW, B. et al. Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Out Fingertips. **Science**, New York, v. 333, n. 6043, p. 776-778, 5 ago. 2011.

SPENCER, Grace. **Empowerment, health promotion and young people:** a critical approach. New York: Routledge, 2014.

STATISTA. Responsáveis Friedrich Schwandt e Tim Kröger. **Number of monthly active Facebook users worldwide from 3rd quarter of 2008 to 3rd quarter of 2015**. New York, 2015. Disponível em: <http://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/> Acesso em: 10 nov. 2015.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ. **Submissões**: Diretrizes para autores. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud/about/submissions#authorGuidelines> . Acesso em 12 nov. 2015.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Submissões**: Diretrizes para autores. Disponível em: <https://revistapt.unb.br/index.php/ptp/about/submissions#authorGuidelines>. Acesso em 12 nov. 2015.

VANDIVER, Vikki. **Integrating health promotion and mental health**: an introduction to policies, principles, and practices. New York: Oxford University Press, 2009.

VERAS, Marcelo. **A loucura entre nós**: uma experiência lacaniana no país da Saúde Mental. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2014.

VERMELHO, Sônia Cristina et al. Refletindo sobre as redes sociais. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 35, n. 126, mar. 2014.

WELLMAN, Barry. Computer Networks As Social Networks. **Science**. New York, v. 293, n. 2031, p. 2031-2034, 14 set. 2001.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Mental health action plan 2013-2020**. Genebra: WHO Press, 2013.

ZIZEK, S. What can psychoanalysis tell us about cyberspace. **Psychoanalytic Review**. Vol. 91, n. 6 p. 801-830, dez. 2004.

ANEXOS



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ - CESUMAR

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A Singularidade dos Jovens nas Redes Sociais Digitais.

Pesquisador: Michel Andrew Nogara **Área Temática:** **Versão:** 1

CAAE: 39323814.4.0000.5539 **Instituição Proponente:** Centro Universitário de Maringá - CESUMAR **Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER Número do Parecer: 898.577

Data da Relatoria: 04/12/2014

Apresentação do Projeto:

Trata-se de um trabalho que visa analisar as singularidades dos jovens em sua relação com o ciberespaço e as redes sociais digitais, expressas por meio da escrita de si.

Objetivo da Pesquisa:

Analisar as singularidades dos jovens em sua relação com o ciberespaço e as redes sociais digitais, expressas por meio da escrita de si.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Apenas os riscos inerentes à aplicação de questionários.

Esta pesquisa pretende contribuir com informações que ajudem no planejamento de ações na área de promoção de saúde

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pertinente para a área da psicologia.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Apresenta.

Recomendações:

Aprovar.

Endereço: Avenida Guedner, 1610 - Bloco 07 2.º Térreo **Bairro:** Jardim Aclimação **CEP:** 75.000-000 **UF:** PR **Município:** MARINGÁ **Telefone:** (44)3027-6360 **E-mail:** cep@cesumar.br

Página 01 de 02



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ - CESUMAR

Continuação do Parecer: 898.577

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Sem pendências

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

MARINGÁ, 04 de Dezembro de 2014

Assinado por:

Nilce Marzolla Ideriha (Coordenador)

Endereço: Avenida Guedner, 1610 - Bloco 07 2.º Térreo **Bairro:** Jardim Aclimação **CEP:** 75.000-000 **UF:** PR **Município:** MARINGÁ **Telefone:** (44)3027-6360 **E-mail:** cep@cesumar.br

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

SINGULARIDADE DOS JOVENS NAS REDES SOCIAIS

Declaro que fui satisfatoriamente esclarecido pelo(s) pesquisador(es) Michel Andrew Nogara e Dra. Rute Milani Grossi, em relação a minha participação no projeto de pesquisa intitulado SINGULARIDADE DOS JOVENS NAS REDES SOCIAIS, cujo objetivo é Analisar as singularidades dos jovens em sua relação com o ciberespaço e as redes sociais, expressas por meio da escrita de si. Os dados serão coletados a partir de entrevista semi-estruturada, ou seja, o entrevistado pode falar livremente de acordo com os temas propostos. Estou ciente e autorizo a realização dos procedimentos acima citados e a utilização dos dados originados destes procedimentos para fins didáticos e de divulgação em revistas científicas brasileiras ou estrangeiras contanto que seja mantido em sigilo informações relacionadas à minha privacidade, bem como garantido meu direito de receber resposta a qualquer pergunta ou esclarecimento de dúvidas acerca dos procedimentos, riscos e benefícios relacionados à pesquisa, além de que se cumpra a legislação em caso de dano. Caso haja algum efeito inesperado que possa prejudicar meu estado de saúde físico e/ou mental, poderei entrar em contato com o pesquisador responsável e/ou com demais pesquisadores. Declaro que recebi uma cópia deste termo, bem como uma ficou com os pesquisadores. É possível retirar o meu consentimento a qualquer hora e deixar de participar do estudo sem que isso traga qualquer prejuízo à minha pessoa. Desta forma, concordo voluntariamente e dou meu consentimento, sem ter sido submetido a qualquer tipo de pressão ou coação.

Eu, _____, após ter lido e entendido as informações e esclarecido todas as minhas dúvidas referentes a este estudo com o Pesquisador Michel Andrew Nogara, CONCORDO VOLUNTARIAMENTE, com minha participação.

Maringá / PR, dia / mês / ano.

Eu, **Michel Andrew Nogara** declaro que forneci todas as informações referentes ao estudo ao sujeito da pesquisa.

Para maiores esclarecimentos, entrar em contato com os pesquisadores nos endereços abaixo relacionados:

Nome: Rute Milani Grossi

Endereço:

Bairro:

Cidade:

UF:

Fones:

e-mail:

Nome: Michel Andrew Nogara

Endereço:

Bairro:

Cidade:

UF:

Fones:

e-mail:

APÊNDICE B

ENTREVISTA: PERGUNTAS NORTEADORAS.

- Como você se expressa dentro das redes sociais?
- Como são suas relações dentro das redes sociais?
- Você guarda aquilo de significativo que encontra nas redes sociais? Se sim, como o faz?
- Quando se relaciona com os outros, como isso é feito? Quais são as ferramentas que utiliza? Do que falam?