

## Modalidades de Expressão dos Jovens Gamers nas Redes Sociais Digitais

*Michel Andrew Nogara  
Ederson Fernando Mariano  
Ana Paula Machado Velho  
Flávio Bortolozzi  
Rute Grossi-Milani*

**Resumo:** O presente estudo, de caráter netnográfico, visou analisar as modalidades de expressão da subjetividade dos jovens *gamers* nas redes sociais e suas relações com a saúde. Foram entrevistados oito jovens na rede social *facebook*, em comunidades relacionadas ao console *Playstation 4*. Para sistematização dos resultados foi utilizada a análise de conteúdo. A análise evidenciou as seguintes categorias: comunicação escrita, interesse grupal, agressividade, valorização da imagem e do semblante, sinalizando modos de habitar o espaço cibernético. Tais dimensões devem ser consideradas ao se planejar políticas públicas e ações de promoção da saúde voltadas à realidade dos jovens *gamers*, tendo-se como apoio os princípios da cultura de paz e de respeito às diferenças, em busca do desenvolvimento de espaços saudáveis à expressão das singularidades.

**Palavras-chave:** Jovens; jogos de computador; promoção da saúde.

### Modes of Expression of the Young Gamers in the Digital Social Networks

**Abstract:** This study aimed to analyze the subjectivity expression modes of young gamers in social networks and their relationships with health, using the netnographic method. Eight young people were interviewed on the *facebook* social network, in communities related to the *Playstation 4*. The analysis showed the following categories: written communication, group interest, aggressiveness, image and semblance valorization, signaling ways of inhabiting the cyber space. Such dimensions should be considered when planning public policies and health promotion actions focused on the reality of young gamers, having as support the principles of peace culture and respect for differences, in search of the development of healthy spaces for the expression of singularities.

**Keywords:** Young; computer games; health promotion.

---

### Introdução

Os jovens *gamers* são aqueles popularmente conhecidos pelos seus estereótipos: impopulares, obesos, socialmente inaptos e reclusos, podendo ser associados a representações negativas, especialmente a partir de produções midiáticas recorrentes que acabam por reforçar esse padrão (Kowert, Festl e Quandt, 2015, p. 142).

A relação dos jovens com as tecnologias tem instigado pesquisadores que buscam compreender de que forma o jovem se associa a ela, bem como os aspectos positivos e negativos dessa relação. Fernandes, Carramillo-Going, Lemos, Avoglia e Alves (2017), em pesquisa bibliográfica sobre jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral, verificaram que os jogos priorizam decisões grupais promovendo ações de respeito mútuo e cooperação entre os pares. As ações e reflexões do cotidiano são experimentadas por meio

dos jogos, de forma que muitos jovens se veem mudando suas ações, na medida em que se tornam mais críticos. Já, no estudo de Rosa, Arruda, Tozzo e Grossi (2015), os autores caracterizaram o uso das tecnologias digitais em jovens universitários e constataram o uso diário prolongado em vários períodos do dia, fazendo um alerta sobre o risco de alterações em hábitos cruciais à saúde integral do jovem como o sono e a atividade física.

O ciberespaço, lugar nativo aos jovens, viabiliza ampla diversidade de conteúdos e variadas formas de expressão, com potencial de impactar no processo de construção subjetiva e, conseqüentemente, na saúde. Sempre que se fala de ciberespaço evoca-se, implicitamente, um contexto no qual um computador e uma conexão via *modem* permitem estar em contato com um mundo de conteúdos digitais sobre os mais variados assuntos, informações e gostos pessoais. O termo ciberespaço foi cunhado pelo escritor William Gibson (1984), em seu romance punk *Neuromancer*, onde tratou de questões relativas à inteligência artificial e à sociedade. Nele, o termo aparece enquanto uma alucinação consensual, como um sintoma positivo generalizado. Já na visão científica, refere-se às relações mediadas por determinada máquina (Betz & Stevens, 2011).

Com os avanços das tecnologias, os jovens são aqueles que priorizam o viver agora (Savage, 2008). Os referenciais garantidores e identitários foram se misturando entre o real e o virtual, entretanto, a multiplicidade de possíveis escolhas facilitadas pelo acesso às tecnologias pode ser fonte de angústia e sofrimento nos jovens (Forbes, 2012). Complementando, os sujeitos perderam seus nortes de outrora, e “não é mais da carência que nasce o desnoriteio; é do hiper” (Lipovetsky & Serroy, 2011, p. 24).

Contudo, quais as formas de expressão desses jovens gamers? A expressão é uma operação de produtividade, de criação de sentido, quando os elementos dados são ultrapassados em direção a uma nova significação. Na expressão há revelação da dimensão existencial do sujeito, ou seja, de seu estilo de vida, das relações que estabelece com os outros e com o meio ambiente, e também pela maneira que expressa seus sentimentos, pensamentos, desejos, emoções e interesses que são modulados em palavras (Munoz, 1998).

Os jogos virtuais evidenciam uma tendência crescente na rede mundial de computadores. A última versão do Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais (DSM V, American Psychological Association [APA], 2013) estabelece enquanto categoria nosológica o transtorno do jogo pela internet, a primeira especificamente relacionada a um comportamento na rede, o que requer investigações aprofundadas (Brand, Young & Laier, 2014).

Ao pesquisar o abuso de tecnologias em adolescentes, Silva et al. (2017) observaram que o uso excessivo desses aparelhos pode produzir problemas comportamentais e dependência entre aqueles que utilizam a tecnologia por tempo superior a 10 horas/dia, e que a retirada do aparelho ou quando eles foram proibidos de usar desencadeou sentimentos negativos, como ansiedade, irritação, apreensão, tédio e falta de concentração.

Diante dessa realidade, destaca-se a necessidade de estudos que levem em consideração a saúde dos jovens gamers. 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 (Lei 12.965, 2014). Esse documento vai ao encontro da necessidade de se pensar a saúde dos

jovens para além da noção tradicional, em conformidade à Política Nacional de Promoção da Saúde (Portaria nº 2.446, 2014), que defende o respeito às singularidades, a promoção do bem-estar, da qualidade de vida e de ambientes saudáveis.

O ciberespaço representa um dos ambientes em que ocorre boa parte das interações sociais do jovem, um espaço de novas aprendizagens com potencial de interferir na saúde, ali ele pode assumir novas identidades, como por exemplo, os chamados *gamers*. O presente estudo visa analisar as modalidades de expressão da subjetividade dos jovens *gamers* nas redes sociais e suas relações com a saúde. A pesquisa foi planejada seguindo um cunho interdisciplinar e netnográfico, abrange contribuições teóricas das áreas da saúde, psicanálise e sociologia, tendo-se como enfoque as mudanças paradigmáticas que a sociedade contemporânea atravessa, das quais os jovens não estão alheios.

### Método

Este artigo é produto de estudo qualitativo netnográfico, baseado nas premissas metodológicas de Kozinets (2014) sobre a pesquisa em ambiente virtual. A netnografia representa uma possibilidade de estudar tanto a cultura quanto as comunidades situadas ou constituídas nas relações mediadas pelo computador.

O projeto foi submetido ao *Comitê de Ética em Pesquisa* e aprovado sob o parecer nº 898577. Primeiramente foi definido o Facebook enquanto local a ser investigado e criou-se um perfil de pesquisador para que os membros da comunidade de *gamers* pudessem visualizar de forma imediata esta condição (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, a entrega do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e as entrevistas. Estas ocorreram no mês de abril de 2015 e foram realizadas via chat eletrônico integrado à rede social em questão.

Os participantes foram oito jovens, sexo masculino, de nacionalidade brasileira, dentro da faixa etária adotada no Estatuto da Juventude (Lei 12.852, 2013), excluídos os menores de 18 anos. Buscou-se congruir sujeitos com interesses na plataforma de games Playstation 4 do território brasileiro. A amostra teve idade média de 24 anos de idade, cinco participantes eram do Estado de São Paulo, dois do Rio de Janeiro e um de Santa Catarina. Todos relataram ter trabalho fixo.

Empregou-se a observação participante para as interações comunais, assim como as entrevistas netnográficas (Kozinets, 2014). Nas entrevistas semi-estruturadas priorizou-se dar liberdade aos sujeitos para que pudessem expor ao máximo suas formas de relação com a rede social digital, bem como o modo como veiculam sua subjetividade dentro da rede. Quanto aos procedimentos de análise dos dados, utilizou-se a Análise de Conteúdo de Bardin (2011). Esta 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). Por fim, realizou-se a interpretação das categorias, buscando compreender o conteúdo apreciado.

## Análise e discussão dos resultados

A análise evidenciou as seguintes categorias: Comunicação Escrita, Interesse Grupal, Agressividade, Valorização da Imagem e do Semblante, e Reflexões sobre Rede Social Digital e Saúde.

### *Comunicação Escrita*

A escrita foi levantada como importante recurso das redes sociais para a comunicação e expressão da subjetividade. Inicialmente, elas foram divididas entre próprias e multiplicadas. Entende-se enquanto próprias aquelas em que o sujeito posta algo de si – uma opinião, um fato cotidiano – de forma privada ou pública, e as multiplicadas, referentes às funções de curtir e compartilhar, disponíveis na mídia social selecionada.

A escrita de âmbito privado teve com o *chat* o principal recurso de expressão subjetiva e de comunicação, sete dos oito entrevistados afirmaram utilizá-lo. Roger introduz: “Eu costumo usar apenas para um ‘bate papo’ mesmo, dar minha opinião e falar sobre um assunto que eu gosto. Às 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”.

As redes sociais se prestam às conexões entre os sujeitos, com diversas finalidades, tais quais conversar com amigos e compartilhar conteúdos (Lipovetsky & Serroy, 2015), próximo a isto, foi possível encontrar neste estudo a escrita como recurso elementar. Quando se abordam as escritas de âmbito privado, usadas pelos *gamers* para se comunicarem com amigos ou pessoas próximas, com as quais mantêm um vínculo afetivo, estas se mostraram como possibilidades de comunicação instantânea, vindo ao encontro com o que Lipovetsky e Serroy (2011) aponta a respeito da compressão do tempo e à diminuição do espaço propiciadas pelo ciberespaço.

Em oposição, no âmbito público (grupal), as postagens são, apesar da obviedade, importante recurso de relação. Tal como o entrevistado Rafael afirma, manifestando o comportamento de seus pares: “falando coisas que acontecem, conversando com dezenas de pessoas”. E Roger corrobora Rafael: “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. 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 às vezes nem leu o que está na matéria e compartilhou... daí coloca uma frase ‘de impacto’ e pronto... ela não argumenta sobre aquilo que ela postou, apenas colocou lá... e muitas vezes eu mesmo fiz isso... compartilha a opinião de alguém (notícia ou algo) sem ao menos falar o que eu penso disso.*

A escrita de multiplicação se coloca de forma a sinalizar um novo código hipermoderno, “eu sou aquilo que curto” (Lipovetsky & Serroy, 2015, p. 376), e não como escritas a reverenciar a coesão dos aspectos ideológicos. Não se está ainda falando sobre a funcionalidade curtir, mas sim da 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 o autor Bento (2004) descreve, que a escrita, como linguagem, é uma das formas do sujeito exercitar a sua subjetividade, e por meio dela refletir aspectos que compõem sua identidade.

### *Interesse Grupal*

Dado que os sujeitos foram abordados dentro de seu grupo, eles explicitaram o ponto em comum que os une: 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”.

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.*

Cada um com sua “luta própria”, em seu *game*, tal como versa Roger quanto às relações grupais, “*não é algo que mude minha vida*”, o que sinaliza um distanciamento no modo com que este jovem está lidando com a interação. Conforme discorre Forbes (2012), os *games* como entretenimento são um fator hodierno, eles unem jovens a partir desse ponto em comum, entretanto, as interações assemelham-se a monólogos articulados, uma forma de estar junto onde o sentido não é mais fator de coesão.

### *Agressividade*

A categoria referente à expressão da agressividade apontou que a maioria dos jovens gamers considera o grupo do qual faz parte no *Facebook* como um espaço permeado por manifestações agressivas. Geralmente, iniciam-se a partir de um evento corriqueiro, como José relata: “hoje mesmo tem uma discussão sobre o mesmo jogo, por que a Microsoft BR patrocinou um campeonato fechado e ninguém do grupo ficou sabendo”.

Entretanto, há algo que escapa ao sujeito, indo além do motivo evidente, como refere Robert a respeito das interações comuns: “vejo muita gente que usa seus perfis pra ofender gratuitamente”.

Se por um lado observa-se que os jovens *gamers* se congregam por uma forma de satisfação, de outro o caráter disjuntivo característico dos grupos se apresenta de modo revisitado, enquanto agressividade entre os membros. No entanto, ao contrário do que uma análise rasa propicia, de que os jogos de videogame promovem violência, são necessários mais estudos tendo em vista a complexidade do tema, como mostrou a investigação de Glascok (2014), em que os jogos tiveram um papel incipiente em relação à agressividade verbal, quando comparados a fatores sociodemográficos.

Sabe-se, com Freud (1905/1967), que a refutação da agressividade é um dos imperativos da sociedade e, quando se recorre a Lacan (2004), este aborda a agressividade na relação de reposição com a imagem especular e vinculada ao narcisismo. Os jovens encontram dentro da plataforma um espaço profícuo para a sua expressão, e não menos preocupante, de forma naturalizada (Recuero & Soares, 2013). Destarte, a agressividade pode ser pensada não apenas como mais uma manifestação vinculada ao jogo, mas como um acontecimento hipermoderno, pois não se prende a um aspecto ideológico (Lipovetsky & Serroy, 2015). Desse modo, com a quebra dos referenciais não há mais garantidor da organização ante o laço social que obrigava ter uma razão para tudo, e mais além, não se tem objeto marcado para se rebelar contra (Forbes, 2012).

Os entrevistados apresentaram algumas hipóteses como ponto de partida para a exteriorização ou não das brigas. 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, “procuro não arrumar confusão com ninguém... pelo menos não gratuitamente... rs” (Roger). Ademais, a fala de Marcelo mostra o fenômeno grupal envolvido, face à intolerância da diferença do outro e de sua divergência constitucional:

*Evito entrar nas discussões agressivas. Já arrumei alguns atritos no passado, mas agora tô 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.*

O contexto agressivo é observado quando os membros utilizam a nomenclatura *fanboy* e *gamer*. Os *gamers* são entendidos como jogadores que transcendem as marcas dos fabricantes de *videogames* 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.

Referente à interação comunal, nota-se que a dicotomia *fanboy* e *gamer* está diretamente vinculada à agressividade de que aqui se fala, pois se trata de uma imagem que, como no narcisismo das pequenas diferenças de Freud (1905/1967), os sujeitos

encontram um descompasso entre aquilo que veem em suas imagens e aquilo que dão a ver aos outros (Forbes, 1999). Desta forma, a internet ao mesmo tempo que serve de espaço para a exposição das imagens dos sujeitos, a partir do ataque agressivo do outro, pode derrubar a sustentação desta imagem. Esta elucidação não passa despercebida pelos jovens *gamers*, diante da valoração da imagem que pronunciam nas redes sociais. Eles valorizam a forma como são vistos e como veem aqueles que supostamente se prendem à relevância de sua imagem, o que é corroborado por Lipovetsky e Serroy (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 & Serroy, 2015, p. 374).

### *Valorização da Imagem e do 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 função “curtir” está disponível a quem porventura visualiza o conteúdo de outrem e, após sua seleção, é assim notificado que seu conteúdo foi curtido. Em sua funcionalidade, pode-se 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’ [...] shaushuahs [...] 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??’.*

Esta noção de existência do sujeito em função do olhar do outro (Forbes, 2012), pode ser observada quando José refere 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 acontecem no dia-a-dia (como estou doente, vou viajar, estou chateado e etc.)”.

Nesse 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 & Serroy, 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. Desta forma, a imagem ganha valor e sentido estético na identidade. Pode-se encontrar dois polos: um da diminuição da tensão com a disparidade da imagem, e outro, envolvendo o semblante, onde a fantasia vive (Lipovetsky & Serroy, 2015).

Outro aspecto importante em relação às imagens é sua construção e apresentação perante o 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”. Esta mesma apreensão da importância da imagem pode também ser averiguada em 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 (Forbes, 2012), há uma inclinação de alguns sujeitos a perceberem as condutas dentro da rede social como supérflua tal como Marcelo refere: “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 utilizam ele e não apenas mais um lugar para postar “hoje eu limpar a casa” #casalimpa [...] ela apenas replica algo dito por alguém”. A proliferação da repetição é um fenômeno comum das redes sociais digitais, que pode ser pensada como uma padronização das manifestações destes jovens. Tal qual uma forma pronta de apresentação da subjetividade, como “um modo de vida cada vez mais banalizado” (Lipovetsky & Serroy, 2015, p.376).

A seguir serão apresentadas as reflexões dos jovens sobre rede social digital e saúde, muitas vezes vista como local que promove adição e alienação; de formas socialmente padronizadas, também é retratada como importante espaço de mobilização social, o que é corroborado por Sparrow, Liu e Wegner (2011).

### *Reflexões sobre rede social digital e saúde*

Quando convocados a versarem a propósito das redes sociais digitais e o impacto na promoção da sua saúde, verificou-se em alguns casos a surpresa e a hesitação, tal qual Robert elaborou: “Preciso pensar sobre, nunca me passou pela cabeça essa questão”. Contudo, estes não recuaram e suas vozes puderam reverberar.

Adalberto aponta a facilidade de comunicação que as redes sociais digitais fomentam e que é possível prescindir das mesmas, qualificando-as: “Redes sociais são boas, só precisamos entender que não necessitamos delas 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”. Nos dizeres de Marcelo ressaltam-se os aspectos positivos:

*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 às redes sociais, conseguem alcançar várias pessoas de idade e classe social diferentes. Bom, na verdade, as Redes sociais são muito boas, sendo usada para o bem.*

Por outro lado, observam-se 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”. E descreve 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 não se sabe o que a outra pessoa vai fazer com essa informação.”

Outra possibilidade apontada pelos entrevistados é de que a rede social mantém uma noção de adição para os sujeitos que lá estão, como se nota na fala de 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 deixam 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 alguns 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 deveriam ser para um pequeno grupo de pessoas...às vezes você está compartilhando algo pessoal que não precisava compartilhar (Roger).*

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

Como implicação às ações de promoção da saúde do jovem, entende-se que aquelas pautadas somente na noção nosológica tendem a excluir as singularidades dos sujeitos e a visar tão somente uma adequação à norma e ao padrão, o que pode acabar gerando mais sofrimento subjetivo do que empoderamento aos jovens *gamers*. É preciso convocar o sujeito e dar voz por meio da escuta e não pelo sintoma em si, promovendo uma inclusão de si no mundo, isso faz com que o empoderamento se torne individual para cada jovem. Nesse contexto, denota-se a importância da inclusão da Psicanálise dentro do campo da saúde, pois sua direção se dá para além das identificações estabelecidas concretamente, ou seja, é passar do diagnóstico biomédico clássico para uma clínica que reconheça a subjetividade e a realidade de cada indivíduo (Veras, 2014; Forbes, 2012).

## Considerações finais

Este estudo permitiu abordar a territorialidade dos jovens *gamers* no ciberespaço por meio da leitura de suas falas. Levantou-se o principal recurso utilizado e as modalidades de expressão transmitidas pelos jovens *gamers* nas redes sociais. A escrita, enquanto forma de comunicação, mostrou sua primazia, possibilitando as formas diversas de encontros nesse universo. Extraíu-se que o ponto de união dos jovens é permeado por um tema em comum, o jogar. Foram encontradas variadas modalidades de expressão da subjetividade nas redes sociais, como o interesse grupal, os aspectos agressivos, e a valorização da imagem e do semblante, sinalizando modos de habitar o espaço cibernético.

Em consonância com as diretrizes da saúde no Brasil, os resultados implicam aos atores das políticas e práticas em promoção da saúde encarar os desafios do universo cibernético, apoiados nos princípios da cultura de paz e do respeito às diferenças, em busca do desenvolvimento de espaços saudáveis para a expressão das singularidades, a reflexão e a promoção do empoderamento. Desafios esses que permeiam a expressão da subjetividade dos jovens *gamers* e as relações que eles estabelecem no ciberespaço, a maneira como seus sentimentos, pensamentos, desejos, emoções, estilo de vida e interesses são modulados em palavras.

## Referências

- American Psychological Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5a 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. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8(375), 1-13.
- Fernandes, D. M., Carramillo-Going, L., de Lemos, D. I. M., Avoglia, H. R. C., & Alves, H. (2017). Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 37(92), 94-114.
- 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.
- 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*. 26(2), 92–102.

- Kozinets, R. (2014) *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Porto Alegre: Penso.
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 17(3), 141-146.
- Lacan, J. (2004). *O Seminário, livro 10: A angústia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- 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. Brasília, DF. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm)>. Acesso em: 31 out de 2019.
- Lei 12.965 de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF. Disponível em: <<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=Lei+12.965+de+23+de+Abril+de+2014.+Estabelece+princ%C3%ADpios,+garantias,+direitos+e+deveres+para+o+uso+da+Internet+no+Brasil.&ie=UTF-8&oe=UTF-8>>. Acesso em: 31 out de 2019.
- 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.
- Munoz, A. A. (1998). *Linguagem e Experiência em Merleau-Ponty*. In: Discurso (29), 175-207.
- Portaria nº 2.446 (2014, 11 de Novembro). Redefine a Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS). Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília-DF. Disponível em: <[https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=Portaria+n%C2%BA+2.446+\(2014,+11+de+Novembro\).+Redefine+a+Pol%C3%ADtica+Nacional+de+Promo%C3%A7%C3%A3o+da+Sa%C3%BAde+\(PNPS\).&ie=UTF-8&oe=UTF-8](https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=Portaria+n%C2%BA+2.446+(2014,+11+de+Novembro).+Redefine+a+Pol%C3%ADtica+Nacional+de+Promo%C3%A7%C3%A3o+da+Sa%C3%BAde+(PNPS).&ie=UTF-8&oe=UTF-8)>. Acesso em: 31 out de 2019.
- Recuero, R., & Soares, P. (2013). Violência simbólica e redes sociais no facebook: o caso da fanpage “Diva Depressão”. *Galaxia*, 26, 239-254.
- Rosa, A., de Arruda, E. C., Tozzo, A. B. M., & Grossi, R. M. (2015). O uso de tecnologias digitais em uma instituição de ensino superior: apontamentos sobre a saúde do jovem. *Saúde e Pesquisa*, 9(3), 537-545.
- Savage, J. (2008). *Teenage: The pre-history of youth culture: 1875-1945*. New York: Penguin.
- Silva, A. R., Silva, P. M. F., Pereira, J. F. M., Santos, D. C. D. dos, Raposo, J. C. S., & Gomes, B. M. R. (2017). Adolescentes e abuso de tecnologias: um indicativo de problemas comportamentais?. *Revista Adolescência & Saúde*, 14(3), 77-82.
- 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 Out Fingertips. *Science*, 333(6043), 776-778.

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

---

Recebido em outubro de 2018

Aprovado em março de 2019

**Michel Andrew Nogara:** Instituição/Afiliação: Universidade Paranaense – Unipar. Graduado em Psicologia pela Universidade Paranaense (2007) e mestre em Promoção da Saúde pelo Centro Universitário de Maringá (2015). Doutorando em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, bolsista da CAPES. Docente dos cursos de graduação de Medicina e Psicologia.

**Ederson Fernando Mariano:** Mestre em Promoção da Saúde pelo Centro Universitário de Maringá (Unicesumar), bolsista CAPES. Graduado em Psicologia pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).

**Ana Paula Machado Velho:** Instituição/Afiliação: Universidade Estadual de Maringá. Pós-doutora em Arte e Tecnologia (LArt), pela Universidade de Brasília (UnB). Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

**Flávio Bortolozzi:** Instituição/Afiliação: Centro Universitário de Maringá. Doutorado em Engenharia de Computação pela Université de Technologie de Compiègne - França em 1991. Docente dos Programas de Pós-Graduação em Promoção da Saúde e Gestão do Conhecimento da Unicesumar. Pesquisador do Instituto Cesumar de Ciências, Tecnológicas e Inovação - ICETI; colaborador da Association for Computing Machinery - ACM; colaborador do Institute of Electrical and Electronics Engineers – IEEE.

**Rute Grossi-Milani:** Instituição/Afiliação: Centro Universitário de Maringá; Docente dos Programas de Pós-Graduação em Promoção da Saúde e Tecnologias Limpas da Unicesumar. Bolsista do Programa Produtividade em Pesquisa do ICETI - Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação. Graduada em Psicologia pela Universidade Estadual de Maringá, mestrado e doutorado em Medicina (Saúde Mental) pela Universidade de São Paulo.

**E-mail para contato:** rutegrossimilani@gmail.com