

O PARAÍSO VIRTUAL E OS SEUS EMBARAÇOS NA ADOLESCÊNCIA¹

Daniel da Rocha Oliveira²

Vera Helena Barbosa Lima³

RESUMO

Trata-se de um artigo que aborda os aspectos da internet na vida do adolescente. Hoje a cultura está imersa num ambiente virtual, com várias discussões a respeito da inserção do adolescente nas redes, as quais são acessadas diariamente e que também são utilizadas como forma de lazer, fonte de notícias, busca de conhecimento e tudo o que se passa no mundo globalizado. A rapidez dessas informações provoca um êxtase ao usuário das redes e ao mesmo tempo a cibercultura tem os seus efeitos sobre a vida do indivíduo, provocando uma série de embaraços e efeitos disfuncionais em seu relacionamento com o mundo extra virtual. A adolescência edificada sobre a infância é um período de muita instabilidade física, emocional, neurológica e psíquica, o indivíduo adolescente se torna, dessa forma, um sujeito sugestível nessa etapa. É uma fase de transição entre a infância e a vida adulta, as certezas que ladeavam a infância deixam de existir e o mundo adulto ainda está por vir. Na contemporaneidade o adolescente busca a sua autoimagem no outro virtual, fazendo dele o seu ideal. Tudo precisa ser momentâneo, rápido e fluido.

Palavras-chave: Adolescência. Cibercultura. Relações virtuais. Relações reais

THE VIRTUAL PARADISE AND ITS EMBARRASMENTS IN ADOLESCENCE

ABSTRACT

This is an article that addresses aspects of the internet in teenagers' lives. Today, culture is immersed in a virtual environment, with several discussions about the insertion of adolescents in networks, which are accessed daily and which are also used as a form of leisure, source of news, search for knowledge and everything that goes on in the globalized world. The speed of this information causes ecstasy to the user of the networks, but at the same time cyberculture has its effects on the individual's life, it is causing a series of embarrassments and dysfunctional effects in their relationship with the virtual extra world. Adolescence built on childhood is a period of great physical, emotional, neurological and psychological instability, the adolescent individual thus becomes a suggestible subject at this stage. It is a transitional phase between childhood and adulthood, the certainties that surrounded their childhood cease to exist and the adult world is yet to come. In contemporary time, adolescents seek their self-

¹ Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia, na Linha de Pesquisa Psicologia e Tecnologia. Recebido em 23/05/2022 e aprovado, após reformulações, em 23/06/2022.

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: den_oliveira_jf@hotmail.com

³ Mestre em Psicanálise e Psicologia e docente no Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: v.helena.lima@gmail.com

image in the virtual other, making it their ideal. Everything needs to be momentary, fast and fluid.

Keywords: Adolescence. Cibercultura. Virtual relations. Real relations

1 INTRODUÇÃO

As mudanças tecnológicas ao longo dos anos têm ganhado uma incrível notoriedade nos dias de hoje, as formas de armazenamento, comunicação, divulgação de conhecimento e entretenimento foram repaginadas em um novo lugar, a internet, sendo esta permeada pela cibercultura. Segundo Faria (2015), os jornais de papel impresso ganharam versões online, fazendo com que a difusão de notícias ganhasse velocidade e maior alcance. Os aparelhos celulares, que serviam apenas para fazer ligações, quando transformados em *smartphones*, passaram a ter outras funções e a serem vistos como extensões do corpo humano.

Na contemporaneidade a utilização da internet sobretudo na vida do adolescente tem se tornado cada vez mais crescente, com exponencial aumento de contas nas plataformas virtuais de rede de relacionamento e entretenimento. De acordo com o jornal Estado de Minas (2021), no Brasil, pesquisas apontam que a rede mais acessada pelos usuários é o *YouTube*, com 96,4%. Em seguida, vem *What's app* (91,7%), *Facebook* (89,8%) e *Instagram* (86,3%). Os recém-criados *Tik Tok* e *Telegram* aparecem mais abaixo, com 47,9% e 29,4%, respectivamente. Tais redes de conexão utilizam diferentes artifícios para reterem a atenção de seu público, como vídeos, mensagens instantâneas, vídeo chamada e tendências que a partir de então inundam não apenas a cibercultura, mas a cultura real, ou seja, aquela que nos circunda socialmente.

Segundo dados da Agência Brasil (2021), o Brasil contava com cerca de 152 milhões de internautas no ano de 2020, significando um aumento de 7% em comparação ao ano anterior. Ainda segundo essa pesquisa, mais de 80% da população tem acesso à internet em sua residência, porém, não necessariamente de modo igualitário, pois muitos obtêm este acesso apenas através do aparelho celular. O aumento do acesso às redes, demonstra a valoração virtual dada pelo homem, se mantendo cada vez mais plugado a algum aparelho digital, buscando viver e se nutrir cada dia mais de relações virtuais e seletivas. Na sociedade na qual o prazer proporcionado por meio da cultura não é possível mediante os recursos oferecidos, a

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 4, n. 7, p. 442-461, jan./jun. 2022 – ISSN 2674-9483

internet surge através de seus aparelhos tecnológicos, possibilitando ao homem preencher-se em seu vasto cardápio de ofertas.

Nesse sentido, este trabalho tem por objetivo abordar a questão primordial da internet, que se refere a, comunicação e disseminação de conteúdos e os embaraços sociais que o mundo virtual desempenha na vida do sujeito adolescente, sendo assim, o trabalho conterà duas estruturas de desenvolvimento: a primeira diz respeito a cibercultura e a segunda diz respeito ao sujeito adolescente.

A cibercultura, termo cunhado pelo teórico Levy (1999), representa em si um novo conceito no qual o universo digital se abriu a um espaço de encontros, conflitos, relacionamentos, onde questões culturais que atravessam a sociedade ali também se encontram. Tais questões podem ser definidas como instituições sociais, importantes na perpetuação e transmissão de conhecimentos em uma sociedade, como exemplo, a família, política, moda, música, saúde e relacionamento. O autor complementa que o ciberespaço se conecta com diversas formas de tecnologia que têm habilidade de criar, gravar, comunicar e simular.

Em concordância, Honorato (2006) afirma que, a internet trouxe uma nova transformação e modificações nas formas de relacionamento, comunicação, encontros, com aspectos afetivos e cognitivos atrelados a ela. Essas mudanças como anteriormente citadas tem impactado o cotidiano dos indivíduos ali presentes, sobretudo o sujeito adolescente ainda em desenvolvimento biopsicossocial rumo a maturidade. Mas, que neste momento de grande tribulação, em relação ao sentimento de identidade de si, se vê emergido aos prazeres e as objetificações do outro no mundo virtual e que a partir da sociedade do espetáculo, é instigado a viver, praticar, agir e reagir a essa nova realidade cultural.

Para além disso, a adolescência é um período segundo Erikson (1976) de crise de identidade, onde o sujeito se encontra na fase da vida entre a infância e a idade adulta. Ele busca se reconhecer neste novo corpo, agora mais maduro do que o anterior, porém, não totalmente pronto. Nesse conflito, a busca por socorro e reconhecimento de si faz com que o sujeito adolescente busque em outras formas de relações, caminhos para se fixar e formar um conceito sobre quem é. Segundo Levisky (1998), o adolescente busca no grupo uma substituição de identificação, fazendo dele um objeto de investimento idealizado de si mesmo.

Porém hoje, o conceito de grupo se ampliou, não sendo apenas o constituído de pessoas num ambiente e espaço geográfico comum a todos, ao se falar da rede e seu efeito no sujeito adolescente, o grupo se estende as redes sociais, os jogos e as páginas de comunicação. O espaço geográfico já não é mais uma barreira de separação entre os povos, pois nas redes todos se encontram e constroem o mundo a sua imagem e semelhança, ou melhor, constroem o mundo conforme aquilo que satisfaça a sua imagem e semelhança. A internet transmite informação para distintas partes do mundo. Eduvirges e Santos (2013, p. 6) afirmam que, “[...] é algo que não tem barreiras [...]”.

Diante disso, os adolescentes evidenciam-se nas telas virtuais, colocando à disposição do outro uma faceta de si exibicionista, a custo da venda atrativa de seu corpo como objeto. Transformam sua relação com o outro, fazendo de seu igual um produto de satisfação voyeurística, não apenas íntimo e/ou sexual, isso amplia a satisfação através do outro por aquilo que ele faça e que conseqüentemente o satisfaça. A busca por preenchimento e saciação de si, faz com que o adolescente passe a buscar no outro virtual a resposta de seu eu ideal e aos poucos o sujeito adolescente se encontra imergido nos efeitos de impacto negativo que a plataforma cibernética fornece.

2 CIBERCULTURA

Conforme os pensadores Hall (1997) e Neto (2003) afirmam, toda a cultura é um componente em ação, que se manifesta através de uma ação social, ela atravessa instituições sociais, tais como, família, educação, saúde, economia, política e tecnologia. Portanto, é necessário refletir sobre a cultura enquanto ação e sua importância na contemporaneidade nas diversas instâncias, entendendo que ela se move e que a cada intervenção realizada em alguma área, é gerado um impacto em outras, devido a sua transversalidade.

A cultura permeia diferentes ambientes, de diferentes origens e condições sociais, o ser humano sendo ele um ser socialmente constitutivo encontra na exposição social e com o seu igual, um lugar de construção e centralização dela. De acordo com Hall (1997) a cultura penetra em cada recanto da vida social contemporânea, estando em todos os lugares e sendo mediadora de tudo.

A cultura é a expressão social do homem sobre a sociedade, pois a forma como ele age, pensa e é, reflete em sua coletividade e ação, sobretudo em como o homem se associa ao seu igual. Esta regula e organiza a vida comunitária, pois “[...] a cultura é a expressão da totalidade da vida social do homem, caracterizando-se por sua dimensão coletiva.” (GODOY; SANTOS, 2014, p. 20). White e Dillingham (2009) consideram que o homem e a cultura são inseparáveis, ou seja, um não existe sem o outro. Esse lugar de correlação indissociável e de dependência, do sujeito humano e dessa instância atravessadora, se dá devido a criação homogênea que uma se impõe sobre a outra, o homem cria a cultura e a cultura cria o homem.

Para além disso, de acordo com Thompson (2009, p. 173) “[...] a cultura de um grupo ou sociedade é o conjunto de crenças, costumes, ideias e valores, bem como os artefatos, objetos e instrumentos materiais, que são adquiridos pelos indivíduos enquanto membros de um grupo ou sociedade”. Concomitantemente toda cultura é expressa e se reproduz a partir de sua singularidade, identidade, códigos, leis e condutas, fazendo com que cada indivíduo ao ter contato com esta em diferentes contextos perceba suas modificações de acordo com o tempo e espaço.

Conforme Godoy e Santos (2014, p. 21) “[...] cada cultura é única, específica e representa uma totalidade singular, pois é dotada de um estilo particular expresso por meio da língua, das crenças, dos costumes, da arte e influi sobre o comportamento dos indivíduos”. De forma análoga, a cultura se encontra também nas redes digitais, conhecida nesse meio como cibercultura. Neste espaço as relações sociais ocorrem segundo o código de conduta deste local, sendo regulado também por princípios comuns a cultura social explicitada até aqui, como linguagem, vida comunitária, costumes, objetos e instrumentos materiais.

Cabe ressaltar que a cibercultura ocorre em um espaço restrito chamado de ciberespaço, segundo Levy (1999), este lugar, conhecido também como rede, é o novo meio no qual nos comunicamos, baseado na conexão mundial de aparelhos digitais. “O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LEVY, 1999, p. 17).

O ciberespaço conhecido popularmente como a internet tem possibilitado a integração de milhares de usuários através do globo, estes se conectam uns aos

outros através de redes sociais, fóruns, sites de *e-commerce*⁴, aplicativos (*apps*) de relacionamento e outras *gadgets* (aparelhos eletroeletrônicos). Todos em sua forma de funcionamento trouxeram mudanças na maneira de se relacionar e lidar com o mundo e com as pessoas, sobretudo entre os adolescentes. De acordo com Pescador (2010, p.2),

Em suas casas, sentam-se à frente de seus computadores e, enquanto fazem suas tarefas escolares, trocam mensagens instantâneas com amigos reais, com quem convivem na escola, no clube etc. ou virtuais, que conhecem através de redes sociais estabelecidas através da grande rede de computadores ou, como é mais comumente chamada, da Web.

Nessa conexão, há um rico intercâmbio cultural, de tráfego informacional e de tendências que impactam o mundo real e as relações, conhecida na cibercultura como *trend*. “Trata-se de transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação.” (LEMOS, 2005, p. 2). Faria acrescenta (2015, p. 15), “[...] mais do que uma questão tecnológica, trata-se de um movimento sociocultural que surge da relação entre a sociedade, a cultura e as tecnologias digitais.”

A internet tem possibilitado essa nova roupagem social, de maior integração e conhecimento daquilo que recentemente é produzido, bens para além do material. Na cibercultura, o imaterial, a informação e a conexão são primordiais e essenciais. Segundo Lemos (2008), a característica de qualidade enquanto produtor e divulgador de conteúdo está presente nas novas formas de relacionamento social, de disponibilização da informação e na opinião e movimentação social da rede.

Essa relação sócio-cibercultural fortemente entrelaçada, impacta nas dinâmicas da vida comum e é potencializada pelo mecanismo de conexão generalizada entre os usuários, não apenas a conexão passiva destes. O ciberespaço oferta a possibilidade de um lugar de protagonismo, do uso e apropriação do lugar de

⁴ E-commerce: Comércio eletrônico, comércio virtual ou venda não-presencial, é um tipo de transação comercial feita especialmente através de um equipamento eletrônico, como, por exemplo, computadores, tablets e smartphones.

fala através de *posts*⁵, vídeos, *stories*⁶, *vlogs*⁷, *blogs*⁸ e outros. O espaço agora é amplo e o tempo valorizado é o aqui e agora. “Nessa era da conexão, o tempo reduz-se ao tempo real e o espaço transforma-se em não espaço, mesmo que por isso a importância do espaço real e do tempo cronológico, que passa, tenham suas importâncias renovadas.” (LEMOS, 2008, p. 20).

Para além disso, ao olhar para o funcionamento básico das redes, bem como as suas formas de atuação, através de jogos, aplicativos (apps), redes sociais, *e-commerce*, *vídeo game*, sites de relacionamento, sites de notícias e entretenimento, observa-se um campo prolífero em oportunidades de expressão e obtenção do prazer e de um extravasar de emoções podendo chegar à catarse. Almeida (2010, p. 76) afirma que a catarse é “[...] a liberação de emoções, sentimentos e tensões reprimidas [...]”. Freud (2016, p. 26) assevera que o,

[...] princípio de prazer, isto é, acreditamos que esse fluxo seja sempre estimulado por uma tensão desprazerosa e então tome uma direção tal que seu resultado final coincida com uma diminuição dessa tensão, ou seja, com uma evitação de desprazer ou uma geração de prazer.

Ademais, a utilização de tais adventos tecnológicos tem como efeito alterar a forma de como afetamos e somos afetados pelo meio virtual e extra virtual. De acordo com Costa e Paiva (2015), os dispositivos eletrônicos tais como: *tablets*, computadores, celulares de última geração e jogos eletrônicos bem com outras fontes de conexão ao ciberespaço, fazem parte do processo de industrialização, tal fenômeno influencia diretamente na maturação cognitiva, afetiva e social. Sendo, tais mecanismos objetos do processo industrial, pode-se perceber os efeitos diversos provocados como, a dissolução do indivíduo em grupo, o embotamento social no ambiente físico em detrimento do ambiente virtual e a liquefação dos relacionamentos.

No campo social e das relações com os indivíduos, algo comum é a utilização dos aparelhos eletrônicos. O contato que o homem tem com o virtual tem se tornado fonte de saciação, escape instantâneo do mundo real e a realização de desejo através

⁵ Post: É o conteúdo criado e publicado em alguma plataforma da internet. Essa publicação pode ter o formato de imagem, vídeo, texto, áudio ou todos eles juntos.

⁶ Story: É um formato visual em tela cheia, que desaparece após 24 horas e não aparece no feed de notícias da plataforma.

⁷ Vlog: É a abreviação de vídeo e blog, este conteúdo consiste na utilização de vídeos para publicar algum assunto, sem recorrer a imagens ou textos.

⁸ Blog: É uma página on-line, atualizada com frequência, que pode ser um diário pessoal com destaque a publicações mais recentes.

do comodismo. Conforme retrata Cohen (2015), em uma pesquisa realizada, parte dos usuários da cibercultura buscam este meio para se manterem próximos de seus amigos e saberem daquilo que estão fazendo, bem com estarem antenados e contextualizados com os eventos e notícias e para preencher tempo livre. Através de trocas de mensagens, exposição de fotos e vídeos, consumo de conteúdos no alcance dos dedos, compra e venda de produtos, relacionamento com amigos, namorado(a) e familiares.

As tecnologias digitais estão em todos os cantos e a vida sem elas se torna quase impossível. Através das mesmas, pagam-se contas, verificam-se documentos pessoais, pessoas escutam música, interagem e se conectam com outras pessoas a nível local, regional, nacional e internacional. Essa nova realidade agregou uma nova forma de socialização e trouxe, como aspecto central, modificações nas formas de relacionamento, encontros, com aspectos afetivos e cognitivos atrelados (Honorato, 2006).

As formas nas quais se faziam as relações sociais, com o tempo foram se alterando para a roupagem do espírito da época contemporânea, do uso das mensagens ao *what's app*, das ligações às chamadas de vídeo, da locadora de filmes à Netflix e outros serviços *streamings*⁹, tudo recebeu uma nova forma de ser e atuar na contemporaneidade. Honorato (2006) afirmou que até pouco tempo, as relações sociais se restringiam ao campo corpo presente, das relações proximais entre os indivíduos, e hoje esse corpo se desloca, transcende a corporeidade para fundar um plano virtual de encontros. Não apenas isso, a internet proporciona ao indivíduo ser não só um consumidor, mas também um produtor de conteúdo, “[...] pode-se atribuir à internet o fato de ser o primeiro meio de troca de informações e de interatividade do ser humano em abrangência global, no qual o usuário se torna, simultaneamente, formulador e consumidor de informações.” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 182).

Essa nova comunidade global e sem fronteiras, possibilita com que o homem encontre a si mesmo em um espaço para além do ordinário, gerador de vínculos de pertencimento. Tal comunidade diminuiu o espaço geográfico e alterou a forma e o

⁹ Streaming: É uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência contínua de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, permite ao usuário o consumo de filmes, séries e músicas.

como lidar com o tempo crônico. Os eventos e as notícias estão a um *click* ou *tap* do dedo, ocidente e oriente já não parecem estar mais divididos pelo atlântico e o meridiano de Greenwich, o mundo está próximo e em mãos por questão de segundos. “A internet conecta mais do que apenas computadores. Ela é capaz de reunir uma quantidade inimaginável de pessoas em diferentes lugares do planeta no mesmo instante.” (FARIA, 2015, p. 18).

Na comunidade virtual, “[...] o espaço geográfico também se diferencia por não ser delimitado, sendo físico, apenas por intermédio dos aparelhos tecnológicos, como fibras óticas, computadores e smartphones que recebem essa transmissão virtual.” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 182). O homem através do celular e/ou qualquer outro aparelho eletrônico tem se tornado um ser para além do corpo físico, orgânico e biológico, o homem agora é portador de um corpo-máquina. “[...] o homem transcendeu à materialidade, o corpo-máquina [...]” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 182). Os aparelhos de conexão digital se tornam a extensão do corpo humano.

Com isso, o homem já não é mais homem em si, dotado daquilo que lhe é natural, ou seja, o seu corpo. “O corpo é seu primeiro contato com o mundo, a consciência é sua condição de estabelecer relações. Dessa forma, o sujeito é um conjunto de relações com a materialidade, com seu corpo, com os outros, com a sociedade, com o tempo” (SCHNEIDER, 2011, p. 114).

Contudo, para que o homem seja e ocupe o lugar social de homem, conivente com os *status quo*, este deve ter em mãos algo que o insira no espírito dessa época. Sendo assim, as tecnologias digitais se tornam ao longo de sua jornada o “corpo” mais utilizado na construção de tais relações. “[...] a nossa relação com o corpo revela a nossa interação com o mundo [...]” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 185). O homem na contemporaneidade se comunica para além do seu corpo biológico, o mesmo a partir do corpo virtual vive não apenas para si mais para o outro.

Suas ações são ações de contemplação para aqueles que o veem, não apenas isso, ele é definido e se vê a partir do olhar do outro virtual. “Dessa forma, sendo psicofísico, o homem é tanto corpo concreto (ser-para-si) como corpo abstrato (para-outro e para-si-para-outro)” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 185). O homem necessita do outro para estabelecer vínculos de reciprocidade e essa busca por uma

sociedade, a busca pelo outro, faz que com o homem se humanize, faz com que ele se torne um ser social.

A realidade humana é atravessada por vínculos de reciprocidade, denunciando a necessidade do outro para realização de um projeto individual/coletivo, pois é pelo olhar do outro que colocamos no mundo o nosso ser (humano), que podemos captar e conhecer esse ser que somos para o outro, e, da mesma maneira, ocorre com o outro em relação ao seu ser para nós. A mediação é um aspecto de grande valia na realidade humana, pois somos meios para a realização do outro; sem essa interação, não nos humanizaríamos, não transcenderíamos à condição de animais (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 186).

Na realidade virtual e real, o indivíduo busca um lugar de realização de si, através de mecanismos já conhecidos pela *práxis* da vida comunitária no real. O mesmo “[...] concretiza suas ações nas imagens, linguagens, símbolos, programas, que buscam contextualizar, dar voz às suas emoções, cultura, vivências e ao projeto deste.” (FREITAS; SILVA; TEIXEIRA, 2015, p. 188), porém a dimensão de ser-para-si se esvanece no ciberespaço, pois o projeto neste meio se encontra no empreendimento do outro, de sua atenção, de sua consciência, do seu modo de ser e fazer.

Na sociedade de hoje, há uma inversão de valores. Segundo Feuerbach (2007), a aparência é a essência de nossa sociedade, e ela está entranhada em todos os meios culturais, está na política, na religião, na ciência e nas relações sociais. A vida através da aparência, se tornou o objetivo a ser buscado e alcançado, rejeitando assim a realidade real e tangível das coisas em busca da aparência ideal que o virtual oferece.

O real se encontra imerso em um mundo espetacular, “televisionado”, um *big brother*. Aos poucos o indivíduo vai se esvaziando de si e se preenchendo do outro e de suas necessidades, bem como do seu jeito de pensar, agir e lidar com o mundo. O sujeito vai se tornando domesticado e sujeitado a realidade colocada. Segundo Debord (2003, p. 9), “O espetáculo é ao mesmo tempo parte da sociedade, a própria sociedade e seu instrumento de unificação. Enquanto parte da sociedade, o espetáculo concentra todo o olhar e toda a consciência.” Ele pondera que, nessa confluência de significados sobre o que é o espetáculo em nossa sociedade, percebe-se que há uma relação social entre pessoas, primariamente mediadas pela imagem.

Neste lugar de corpo abstrato (para-outro e para-si-para-outro), o homem vai tecendo as relações e as relações vão tecendo sua realidade e cristalizando o mundo

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 4, n. 7, p. 442-461, jan./jun. 2022 – ISSN 2674-9483

a partir da lente existente. Sendo assim, o espetáculo como regente do mundo é bem como uma visão cristalizada do mesmo, de acordo com Debord (2003).

Sendo assim, o foco está na aparência das coisas e não no real, pois o real é o objeto a ser evitado. “O que aparece é bom, e o que é bom aparece”. (DEBORD, 2003, p,12). E assim, a realidade atual, imersa na construção que o olhar do outro desempenha no indivíduo se faz. Ademais, “A realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente.” (DEBORD, 2003, p. 10). Observa-se então, um ciclo de retroalimentação de sistemas, uma engrenagem bem estruturada e articulada para que a máquina-espetacular nunca pare de girar e produzir seu produto espetaculoso.

Desse modo, pela ótica da alienação recíproca-existente, a indústria tecnológica utiliza deste lugar de passividade e dominação através do produto ofertado a seus usuários, a possibilidade não apenas de serem receptores. A cibercultura possibilita aos internautas, dentre eles os adolescentes, a possibilidade de serem produtores de conteúdo, participantes e construtores desse ambiente e assim a engrenagem do entretenimento continua sua obra (JENKINS, 2009).

3 ADOLESCENTE E O MAL-ESTAR DIGITAL

Quando se viu pela primeira vez
 Na tela escura de seu celular
 Saiu de cena pra poder entrar
 E aliviar a sua timidez
 Vestiu um ego que não satisfaz
 Dramatizou o view da rotina
 Como fosse dádiva divina
 Queria só um pouco de atenção (IORC, 2019)

Segundo dados disponibilizados pelo site do jornal Estado de Minas (2021), o Brasil é o terceiro país no mundo que mais usa redes sociais. De acordo com a notícia, “[...] os brasileiros ficam, em média 3h42 por dia conectados [...]”. Ademais, no que diz respeito a faixa etária, o público que mais se encontra conectado compreende as idades de 10 a 24 anos.

Através dos dispositivos digitais que permitem o acesso à internet para além do aparelho fixo e imóvel como o computador, se tornou cada vez mais tangível a capacidade de estar integrado ao mundo virtual. Por meio do celular, se vê crescer essa modalidade, a tendência mostra um forte crescimento do uso de internet via

smartphones. Há 5 anos atrás, cerca de 37,7% das pessoas utilizavam a internet pelo *smartphone*, e atualmente mais da metade dos usuários do ciberespaço utilizam este meio (ESTADO DE MINAS, 2021).

Como especificado acima, de acordo com a pesquisa, pode-se verificar que o perfil do internauta é sobretudo composto de adolescentes e jovens. Entretanto, deve-se discutir o poder e o impacto das transformações sociais que as mídias eletrônicas desempenham no indivíduo adolescente. “[...] a mídia, haja vista seu alto poder de penetração social, cumpre papel fundamental no que diz respeito à formação das representações sociais e, conseqüentemente, da construção de identidade do adolescente.” (QUIROGA; VITALLE, 2013, p. 867).

A princípio cabe fazer este recorte sobre quem é este adolescente. Seguindo a perspectiva de representação social que este recebe, ou seja, quem esse indivíduo é. Erikson (1976) descreve a adolescência a partir do enfoque relacional das dimensões biológica e social que o sujeito desempenhou ao longo dos anos. Este período de passagem irrompe questões relacionadas a imagem, identidade, sentimento de pertença e intimidade, tendo a incerteza como o mais certo sentimento.

A adolescência é um período de passagem, não é a infância, mas também não é o ser adulto propriamente dito. A adolescência se torna um lugar de desenvolvimento em direção ao tornar-se adulto e o deixar de ser criança, fortemente associado a crises de identidade. Quiroga e Vitalle (2013, p. 864) associa, “[...] o período da adolescência a constantes lutas psicológicas inerentes à formação da identidade.” Para além disso, tal período é caracterizado também pela etapa de moratório, “[...] que é uma etapa psicossocial entre a infância e a idade adulta, entre a moral aprendida pela criança e a ética a ser desenvolvida no adulto.” (ERIKSON, 1976, p. 242).

Biologicamente, o ser adolescente é caracterizado como tal a partir da puberdade, que inicia uma série de mudanças corporais e hormonais, e que socialmente é marcado pelo conflito interno de identidade e a confusão do papel do adolescente no grupo (ERIKSON, 1976). Concomitante a isso, a vida comunitária, em ajuntamentos grupais é algo intrínseco ao ser humano, necessário para que assim este se desenvolva enquanto sujeito social. Esse fato é tão verídico que é objeto de busca também no mundo virtual, em um grupo, comunidade e fórum, uma tribo para o adolescente chamar de seu. Este se apaga ao outro ou outros, na tentativa de se colocarem no mundo, segundo Erikson (1976, p. 241) “Para se manter juntos, super

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 4, n. 7, p. 442-461, jan./jun. 2022 – ISSN 2674-9483

identificam-se temporariamente até o ponto de uma aparente perda da identidade com os heróis dos grupinhos e das multidões”.

Algo comum a isso é a absorção de identidade que o adolescente sofre em meio aos grupos e/ou a indivíduo modelados como o ideal de vir a ser. Conforme Erikson (1976) explicita, o adolescente busca nas relações de afeto, como o amor e a admiração com o outro, uma tentativa de chegar na compreensão de si, de sua identidade, com o objetivo de se ver e se organizar paulatinamente.

Nas redes, este público recorre as múltiplas possibilidades de ver e encontrar o ideal de si no outro. Ao lidar com realidades postadas e gravadas nos *reels*¹⁰ e *posts* das redes sociais, logo se encontram numa posição de incapacidade satisfatória, com relação a quem são, frente as suas demandas e com isso, “[...] preocupam-se agora principalmente com o que aparentam aos olhos dos outros comparado com o que sentem que são [...]” (ERIKSON, 1976, p. 240). Há uma nova realidade imposta, muito semelhante à frase de Descartes (1996, p. 38) “Penso, logo existo”, porém reconfigurada, hoje ela se apresenta como “posto, logo existo”¹¹.

O adolescente busca na rede um lugar para viver a fantasia do tangível, do que não pode ser acessado no real, mas no meio digital sim, fazendo das relações uma objetificação, devido a liquefação do produto e objeto humano, o mesmo deixa de ter valor como igual e passa a ser valorizado pelo que oferece enquanto produto na estante virtual do entretenimento. Bauman (2001) pondera que, a história da modernidade está assentada na efemeridade e na fluidez daquilo que era sólido a algo mutável, o espírito dessa época repudia o que havia sido estabelecido como ideal no passado e as suas tradições. O homem é objetificado, torna-se entretenimento do outro, encontra-se em uma cultura na qual o homem é o lobo do homem conforme Hobbes (2003), uma força destruidora contra os seus a partir do princípio do prazer que este obtém sem necessitar do consentimento do outro nas mídias digitais, pulando a cada clique para o próximo item da prateleira virtual.

Silva e Silva (2017) abordam que, no contexto real o uso da internet todos os dias causa conflitos familiares, decorrentes de diversos fatores como, a falta de diálogo e que além disso, leva a relações superficiais, dificuldades na aprendizagem, transtornos de ansiedade e déficit de atenção. E mais, o contato com o mundo digital

¹⁰ Reels: Vídeo característico disponibilizado no perfil do usuário de redes social Instagram.

¹¹ Frase própria.

e a inserção numa sociedade espetacular tem realçado o voyeurismo e o exibicionismo no comportamento dos jovens. O voyeurismo se refere na contemporaneidade à uma pessoa que assiste a algo por curiosidade, sendo este sobretudo privado e/ou íntimo de um outro alguém (SILVA, 2017). O internauta através do *voyeur* se deleita em sua fantasia *fast food*, onde o produto se encontra ali pronto para o consumo. O consumista chega, ordena através dos dedos, recebe o produto na tela, o consome ou pede outro e vai embora, mas antes de ir, por vezes descarta parte do objeto, pois não necessita do mesmo como um todo.

Prioste (2013) ao relatar as reações que os jovens expressam, elabora que, se por algum motivo o contato com a internet fosse cortado por um mês, como isso os afetaria. As falas mais comuns refletem sentimentos de tédio, solidão, angústia e vazio. Em uma das falas, certo adolescente diz “[...] seria horrível, pois a internet é um universo que nos abre mil possibilidades e te dá uma certa liberdade, que faria muita falta na minha vida” (PRIOSTE, 2013 p, 159). Nos tornamos seres distraído da nossa realidade através da rede, substituindo aquilo que é insubstituível por imagens irreais de uma fantasia virtual. Se curte, compartilha e posta a angústia disfarçada de sorriso nas telas. Prioste (2013, p. 166) afirma que, “[...] a fantasia vigente na rede social é a de cada pessoa tornar-se uma celebridade, com direito a fãs, seguidores e exibição de sua intimidade.”

Prioste (2013) afirma que no ciberespaço, a rede está assumindo o lugar do outro, tomando para si, a singularidade de um indivíduo real e tangível. Passar tempo com um aparelho digital valorizou ainda mais as relações virtuais daqueles que se engajam nesse ambiente, mas ao mesmo tempo, minorou as relações daqueles que estão ao lado desses indivíduos diariamente. Tal afirmação é perceptível em mesas de restaurantes, em momentos de lazer e até mesmo na “personificação” do celular que foi criada quando este se encontra ao lado do sujeito em sua cama, o indivíduo dorme e acorda com um aparelho eletrônico ao lado pronto para ser utilizado.

O uso das tecnologias digitais ocorre desde muito cedo, elas se tornaram uma espécie de pacificador e chupeta frente às angústias, frustrações e ansiedades enfrentadas no dia a dia de um indivíduo. Devido a facilidade de obter acesso a estes aparatos, é comum ver crianças em sua primeira infância sendo apaziguadas, e de certa forma, subornadas pelo acesso à tecnologia. De acordo com Previtali (2006), os indivíduos já não mais expressam publicamente seus sentimentos, aflições e desejos

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 4, n. 7, p. 442-461, jan./jun. 2022 – ISSN 2674-9483

por meio do mundo real, com isso, isolam-se dentro de seus domicílios, já que, a tecnologia satisfaz suas necessidades. As redes sociais se tornam uma ferramenta para lidar com desamparo, laços fragilizados no mundo real, uma vez que o real e a cultura não suprem tal necessidade.

Segundo dados do Grupo de Dependência de Internet, do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo (IPq-HCUSP)¹², a intensa inserção de adolescentes na rede tem levado a um fenômeno psicopatológico de dependência, sendo visto através da “[...] preocupação excessiva com a internet, necessidade de aumentar o tempo conectado (on-line), presença de irritabilidade e/ou depressão [...]”. Costa e Paiva (2015) alegam que, a utilização da tecnologia de forma indiscriminada provoca o desequilíbrio biopsíquico, potencializando o isolamento social. A partir do isolamento outros fenômenos o seguem como, o embotamento afetivo, ansiedade, distorção da autoimagem e depressão, afetando o desenvolvimento e amadurecimento afetivo, físico, cognitivo e social.

Para além disso, há diversas psicopatologias decorrentes do uso das tecnologias, como a nomofobia, diretamente associada ao mau uso dos recursos digitais. A tecnologia implementada sem o seu devido controle tem cobrado o seu preço sinestésico e psicossocial da atual geração, geração nomofóbica (COSTA; PAIVA, 2015). De acordo com Maziero e Oliveira (2016), a nomofobia é a fobia causada pelo desconforto ou angústia que resulta da incapacidade de acesso à comunicação através de aparelhos celulares ou computadores. É sensível que na sociedade atual estar conectado é o novo espírito da época, onde paralelamente, angustia, desconforto e ansiedade inundam o cotidiano do internauta, pois conforme citado anteriormente, tal efeito é proveniente do uso mal gerenciado das mídias eletrônicas.

Ademais, a cultura da exposição pode gerar um impacto na autoestima das pessoas, pois em meio ao espetáculo, a contemplação do outro e daquilo que ele tem, o que ressalta aos olhos dos (tele) espectadores são as imagens atrativas e apelativas exibidas, em prol do corpo e imagem ideal. Em afirmação Fernandes e Vaz (2021) dizem que, para atingir o padrão de beleza corporal muitos mecanismos foram criados por meio de propagandas, procedimentos estéticos e dietas, sendo sustentada pela

¹² <https://dependenciadeinternet.com.br/>

mídia em sua ampla forma de alcance, utilizando de emoções ligadas a autoestima a fim de doutrinar o constructo do corpo ideal. Mas é nessa tentativa de uma nova forma de imagem ideal que o sujeito se embaraça dando lugar a baixa autoestima, quando o indivíduo atinge a consciência de que o seu real está no sentido contrário ao ideal postado e publicado. Não apenas isso, Gomes (2020, p. 285) reafirma que, “[...] o investimento excessivo no virtual tem consequências subjetivas, tais como: a intensificação do desamparo, a fragilização dos laços sociais e a maior vulnerabilidade ao trauma”.

Apesar dos contratempos citados e causados pela rede, sabe-se também de sua importância na vida social dos adolescentes e na suposta liberdade que a mesma apresenta pela possibilidade de ser algo para além do eu previamente estabelecido. “Na internet os jovens podem se expressar mais livremente e de diversas maneiras: por meio das músicas, das fotografias, das poesias, dos textos e dos vídeos” (PRIOSTE, 2013, p, 176). Gomes (2020) reitera que, a rede se torna um acesso via a subjetividade do indivíduo, sobretudo do meio no qual se encontra, ou seja, a rede da qual o usuário utiliza. Ao mapear a forma como cada usuário utiliza e se envolve no ciberespaço, pode-se definir um perfil daquilo que este busca, retêm e/ou exclui outros sujeitos, agora objetificados em suas relações micro e macro sociais e digitais.

A internet tem levado os adolescentes a um lugar de flexibilidade, fluidez e a uma cultura do descarte do outro, não apenas na área pessoal, mas também na forma como o adolescente pensa o seu futuro profissional, estudantil e relacional, atingindo até mesmo suas crenças. Conforme Gomes (2020) afirma, os adolescentes contemporâneos estão desinvestindo o humano, o real e o tangível, tornando-os líquidos e efêmeros.

Considerações Finais

Conforme lemos ao longo do artigo exposto, os embaraços e efeitos que a internet produz na vida dos adolescentes são diversos e tangem sua vida biopsicossocial no âmbito virtual e real. O estudo sobre os impactos que a tecnologia ocasiona no ser humano, sobretudo no indivíduo adolescente é de extrema importância, pois, a partir do advento e do uso de aparelhos digitais bem como da internet, podemos entender que elas vieram para se estabelecer no cotidiano e nos

afazeres ordinários e extraordinários da modernidade, se tornando um fenômeno contínuo e perpétuo no dia a dia de indivíduos, grupos e sociedades.

A contemporaneidade tem transformado esses dois mundos em um, o adolescente nesse novo mundo é um com o aparelho, sendo este parte de si, uma continuação de seu ser, excedendo seu corpo. Mais do que isso, o aparelho digital é tão importante quanto seu aparelho biológico-orgânico, onde a mutabilidade e variabilidade que a tecnologia adquiriu ao longo dos anos vem desempenhando um papel de transformação e organização do indivíduo adolescente.

Entretanto, apesar de constituir-se enquanto ferramenta extremamente relevante e insubstituível no cotidiano das sociedades modernas, a utilização da internet necessita ser bem gerenciada por aqueles que a acessam. É importante procurar manter uma relação comedida e saudável com todos esses dispositivos tecnológicos na vida diária, usufruindo com moderação das facilidades que esses aparatos proporcionam, procurando evitar as consequências danosas que o uso descontrolado proporciona.

Não apenas isso, é necessário cuidado para que os adolescentes não busquem os meios digitais a fim de fugir a todo custo do real. O homem necessita compreender e utilizar dessa tecnologia a benefício próprio e coletivo com o intuito de aprimorar os laços sociais, o fortalecimento biopsicossocial de sua rede de apoio e o senso de identidade. Sendo assim, capaz de evitar o desequilíbrio na utilização das tecnologias digitais em detrimento da vida real, pois mesmo na possibilidade que a rede oferece aos seus usuários de estarem mais perto das notícias, novidades tecnológicas e das amizades, o contato face a face é mais importante e significativo do que o contato face na(s) tela(s).

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. **Brasil tem 152 milhões de pessoas com acesso à internet.** 2021. Disponível em: < <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-08/brasil-tem-152-milhoes-de-pessoas-com-acesso-internet#:~:text=Pesquisa%20promovida%20pelo%20Comit%C3%AA%20Gestor,anos%20t%C3%AAm%20internet%20em%20casa> >. Acesso em: 10 maio. 2022.

ALMEIDA, W. C. Além da catarse, além da integração, a catarse de integração. In: **Revista Brasileira de Psicodrama.** São Paulo, v.18, n.2, 2010.

CADERNOS DE PSICOLOGIA, Juiz de Fora, v. 4, n. 7, p. 442-461, jan./jun. 2022 – ISSN 2674-9483

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

COHEN, Davi. INFOGRAPHIC: Top 10 Reasons for Using Social Networks. Abr. 2015. Disponível em: < INFOGRAPHIC: Top 10 Reasons for Using Social Networks (adweek.com) >. Acesso em: 17 maio. 2022.

COSTA, J. S; PAIVA, N. M. N. **A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça?** Teresina, v.1, p.1-13, jan. 2015. Disponível em: < <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> >. Acesso em: 13 abr. 2022.

DEBORD, G. **Sociedade do espetáculo**. Projeto Periferia. São Paulo, mai. 2003. Disponível em: < <http://www.ebooksbrasil.com/eLibris/socespetaculo.html> >. Acesso em: 15 abr. 2022.

DESCARTES, R. **Discurso do método**. Tradução: Maria Ermandina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DILLINGHAM, B; WHITE, L. A. **O conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.

EDUVIRGES, J. R; SANTOS, M. N. **A contextualização da internet na sociedade da informação**. Rio Grande do Sul, n. 2, v. 3, 2013. Disponível em: < <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/70203> >. Acesso em: 10 maio. 2022.

ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade**. Tradução: Gildásio Amado. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.

ESTADO DE MINAS. **Brasil é o terceiro país do mundo que mais usa rede sócias, diz pesquisa**. Belo Horizonte, 2021. Disponível em: < https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/09/28/interna_tecnologia,1309670/brasil-e-o-terceiro-pais-do-mundo-que-mais-usa-rede-sociais-diz-pesquisa.shtml >. Acesso em: 5 maio. 2022.

FARIA, N. G. **Fiz logout do mundo: Dependência de redes sociais patologia moderna ou nova forma de subjetividade?** Universidade Federal do Rio de Janeiro Centro de Filosofia e Ciências Humanas Escola de Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

FERNANDES, N. C. P. V; VAZ, L. C. S. **Redes Sociais e as Distorções da Autoimagem: Um olhar Atento Sobre o Impacto que os Influenciadores Digitais Provocam na Autoestima das Mulheres**. 2021. Disponível em: < <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/17274> >. Acesso em: 16 maio. 2022.

FEUERBACH, L. **A essência do cristianismo**. Tradução: José da Silva Brandão. Petrópolis: Vozes, 2007.

FREITAS, S. M. P; SILVA, T. M; TEIXEIRA, T. O. Ciberespaço: uma nova configuração do ser no mundo. In: **Psicologia em Revista**. Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 176-196, 2015.

FREUD, S. **Além do princípio do prazer**. Tradução: Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2016.

GODOY, E. V. SANTOS, V. M. Um olhar sobre a cultura. In: **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 30, n. 03, p. 15-41, 2014.

GOMES, V. R. R. Adolescentes na contemporaneidade: Desdobramentos subjetivos da imersão no virtual. In: **Dos primórdios a adolescência: desafios e perspectivas**. JERUSALINAKY, Alfredo; BENTATA, Hervé (Orgs.). São Paulo: Instituto Langage, p. 279-286, 2020.

HALL, S. A. A centralidade da cultura: Notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: **Educação e Realidade**. Porto Alegre, n. 2, v. 22, p. 16-46, 1997.

HOBBS, T. **Leviatã**. Tradução: João Paulo Monteiro; Maria Beatriz Nizza da Silva; Claudia Beruner. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HONORATO, E. J. S. Comunidade Virtual Orkut: Uma análise psicossocial. In: PRADO, O. Z; FORTIM, F; COSENTINO, L. **Psicologia e Informática: produções do III Psicoinfo II. Jornada do NPPI**. São Paulo: Conselho Regional de Psicologia de São Paulo, 2006. Disponível em: < https://www.academia.edu/13992012/Comunidade_virtual_Orkut_Uma_an%C3%A1lise_psicos >. Acesso em: 2 maio. 2022.

IORC, T. Desconstrução. In: IORC, T. **Reconstrução**. 2019. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UXTYErYEXsk> >. Acesso em: 8 maio. 2022.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KING, A. L. S.; NARDI, A. E. A. O que é Nomofobia? Histórico e Conceito. In: KING, A. L. S.; NARDI, A. E.; CARDOSO, A. **Nomofobia: dependência do computador, internet, redes sociais? Dependência do celular?** São Paulo: Atheneu, p. 1-28, 2014.

LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão. In: **XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: < R1465-1.PDF (intercom.org.br) > Acesso em: 20 abr. 2022.

_____. As estruturas antropológicas do ciberespaço. In: **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEVISKY, D. L. **Adolescência: Reflexões Psicanalíticas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

LEVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34 Ltda, 1999.

MAZIERO, M. B; OLIVEIRA, L. A. **Nomofobia**: Uma Revisão Bibliográfica. Joaçaba, v. 8, n. 1, p. 73-80, 2016.

NETO, A. V. Cultura, culturas e educação. In: **Revista Brasileira de Educação**. São Paulo, n. 23, p. 5-15, 2003.

PESCADOR, C. M. **Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais**. Congresso Internacional de Filosofia e Educação. Caxias do Sul, 2010.

PREVITALE, A. M. **A importância do brincar**. Campinas: Unicamp, 2006.

Disponível em: <

<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490&opt=1> >. Acesso em: 02 maio. 2022.

PRIOSTE, C. D. **O adolescente e a internet**: Laços e embaraços no mundo virtual. São Paulo: USP, 2013.

QUIROGA, F. L; VITALLE, M. S. S. O adolescente e suas representações sociais: apontamentos sobre a importância do contexto histórico. In: **Physis Revista de Saúde Coletiva**. Rio de Janeiro, p. 864-877, 2013.

SCHNEIDER, D. R. **Sartre e a psicologia clínica**. Florianópolis: UFSC, 2011.

SILVA, L. T. G ; SILVA, T. O. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. In: **Revista psicopedagogia**. São Paulo, v. 34, n. 103, p. 87-97, 2017. Disponível em: < Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais (bvsalud.org) >. Acesso em: 27 abr. 2022.

SILVA, M. R. S. Os conceitos de voyeurismo e exibicionismo. In: **Culto ao corpo**. São Paulo: Blucher, 2017, p. 29-39.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 2009.